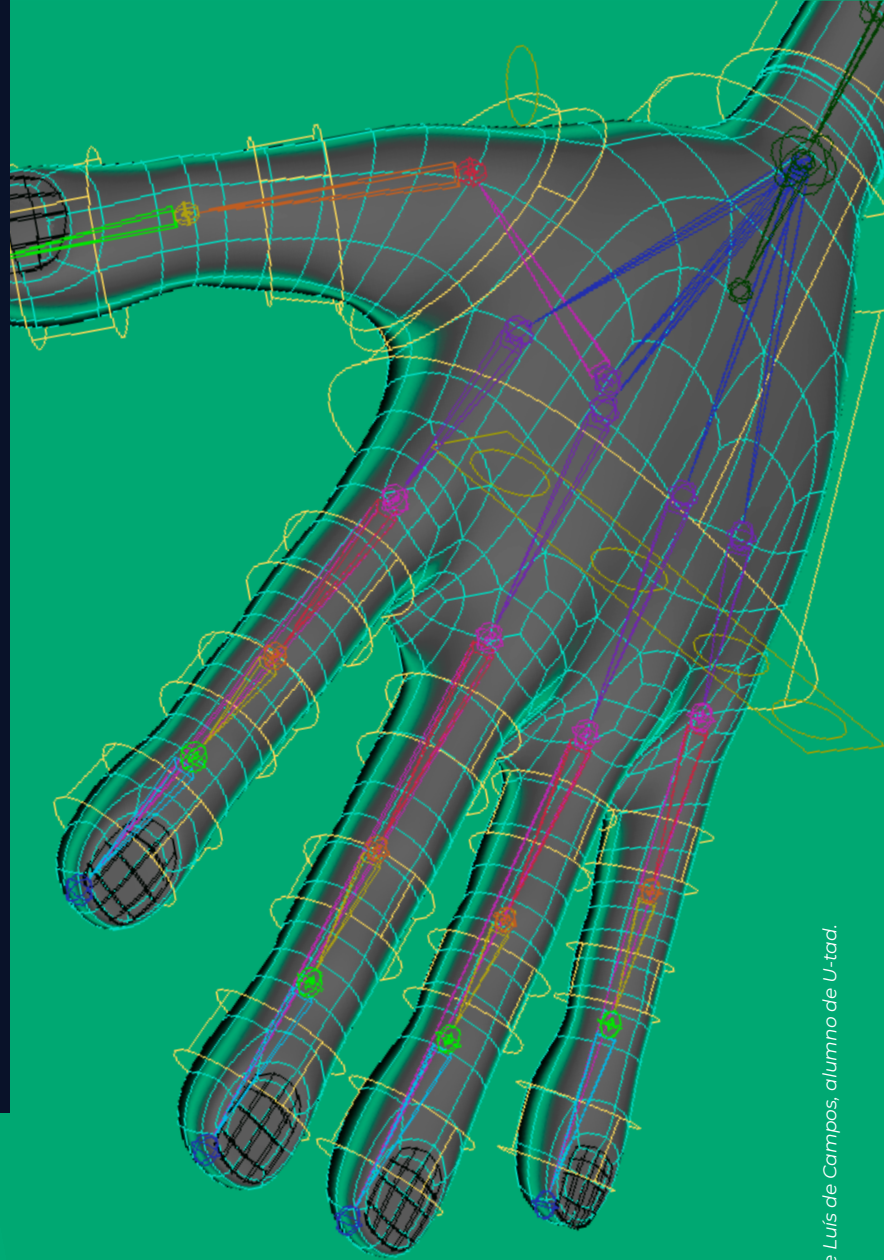




PROGRAMA AVANZADO EN

Rigging y Character FX



Proyecto de Luis de Campos, alumno de U-tad.

TOP 25 DEL MUNDO
en formación
para Animación¹

TOP 6 DEL MUNDO
en formación para
Videojuegos²

TOP 10 EXCELENCIA
ACADÉMICA
en Ingeniería del Software³

Bienvenidos a U-tad

Enhorabuena por dar tu primer paso hacia el futuro profesional con el que sueñas.

Has llegado al Centro Universitario de referencia para la industria digital, creado por **profesionales líderes del sector y con una amplia trayectoria** llena de éxitos internacionales.

Un centro donde los recursos tecnológicos, la calidad del profesorado y el esfuerzo de los alumnos se unen para formar una **élite de profesionales expertos**, con las capacidades necesarias para integrarse en cualquier proyecto de arte y animación del mundo.

Los másters y postgrados del área de Arte y Animación de U-tad han sido diseñados con el objetivo de convertirte en **un profesional de los diferentes perfiles más demandados en esta industria** que siempre avanza en continuo crecimiento.

Estarás en contacto directo con la industria, replicando sus modelos de trabajo y producción en clase, en un entorno único en el que convivarás desde el primer día con profesionales del sector, y recibirás formación técnica y narrativa de los mejores docentes con una atención personalizada.

Además de recibir los conocimientos teóricos necesarios en todas las áreas de especialización, **construirás un portfolio profesional** en el que plasmarás los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y serás tutelado por grandes profesionales que te guiarán para sacar lo mejor de ti mismo. **Esa demo reel se convertirá en tu mejor tarjeta de presentación para darte a conocer a las empresas y, así, conseguir un puesto de trabajo.**

Si quieres formar parte de la industria de animación, has llegado al sitio correcto.



Ignacio Pérez Dolset Fundador y CEO de U-tad

Fundador de la productora de videojuegos Pyro Studios. Ha diseñado y producido más de **15 videojuegos**, incluyendo 'Commandos', número uno de ventas a nivel mundial y el **videojuego español más vendido de la historia con más de 25 millones de copias vendidas**. Es fundador de Ilion Animation Studios, estudio español de animación de referencia mundial donde **ha producido numerosas películas incluyendo Planet 51, Mortadelo y Filemón, Wonder Park o Luck**.

En 2020 Ilion fue adquirido por Skydance Animation, compañía presidida por John Lasseter, fundador de Pixar.

A lo largo de una trayectoria volcada en la promoción de la industria digital Ignacio ha **participado múltiples proyectos empresariales de enorme relevancia en nuestro país**, como Teleline, Proein, DVDGo o Lanetro, compaginando su actividad empresarial y creativa con la participación en múltiples asociaciones del sector tecnológico donde **ha presidido la Asociación Española de Distribuidores de Videojuegos ADESE (AEVI), la Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos (DEV) o el Área de Economía Digital en la Patronal Ametic**.

U-tad, primer Centro Universitario español certificado por The Rookies
Ranking The Rookies en mejores centros del mundo en formación.



TOP
6
DEL MUNDO
en formación para
Videojuegos

Fuente: ranking internacional de GAMEducation

TOP
10
EXCELENCIA
ACADÉMICA
Ingeniería del Software

Fuente: ranking SEDEA (Asociación Española de Excelencia Académica)

TOP
25
DEL MUNDO
en formación para
Animación

Fuente: ranking Internacional Animation Magazine

+150
PREMIOS A
NUESTROS ALUMNOS

+1000
CONVENIOS
CON EMPRESAS

+300
PROFESORES EXPERTOS
DE LA INDUSTRIA

+1900
ALUMNOS

+3000
EGRESADOS

Los alumnos de U-tad trabajan en los proyectos y producciones más importantes



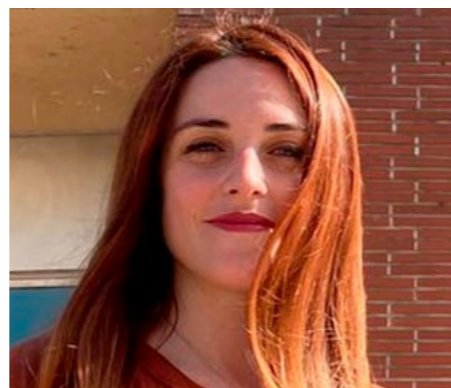
Aitor Echeveste
COMPOSITOR DIGITAL
EN WETA FX

Aitor terminó sus estudios de U-tad y comenzó a trabajar en producciones de primer nivel, participando en la creación de los efectos digitales de películas como Avatar el Sentido del Agua, Spider-Man No Way Home, Thor Love & Thunder o Shang-Chi y la Leyenda de los Diez Anillos.



Maca Gil
STORYBOARD ARTIST EN
MARVEL ENTERTAINMENT

Maca ha sido la storyboarder de Robot Dreams, trabajo por el que ha conseguido una nominación personal a los premios ANNIE 2024. Además, trabaja para Marvel Ent. o en producciones como Peanuts, para Apple TV+.



Paula Benedicto
ANIMADORA EN WALT DISNEY
ANIMATION STUDIOS

Paula ha cumplido su sueño de formar parte de Disney donde ya ha trabajado en éxitos como Frozen II. También ha participado en El Parque Mágico, Zapatos rojos y los siete trolls y Woody Woodpecker.



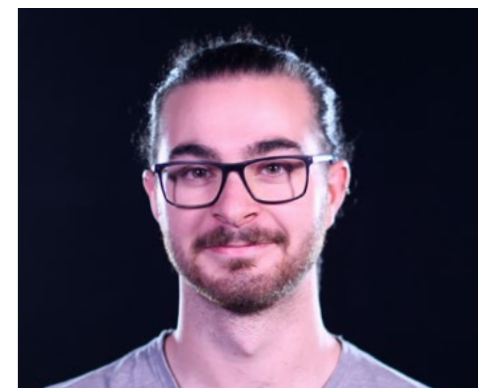
Carla Sánchez
PRODUCTION ASSISTANT
EN SKYDANCE ANIMATION

La carrera de Carla es todavía muy corta pero intensa, ya que ha trabajado en Spellbound y los cortos de animación Dennis y The Lost Frisbee.



María Pareja
CONCEPT ARTIST EN
CARTOON SALOON

Ha sido la responsable del Diseño Artístico de Wolfwalkers, trabajo por el que **ganó un Premio Annie en 2021 (los Oscars de la animación)**. Actualmente prepara El Dragón de Papá, todavía por estrenar.

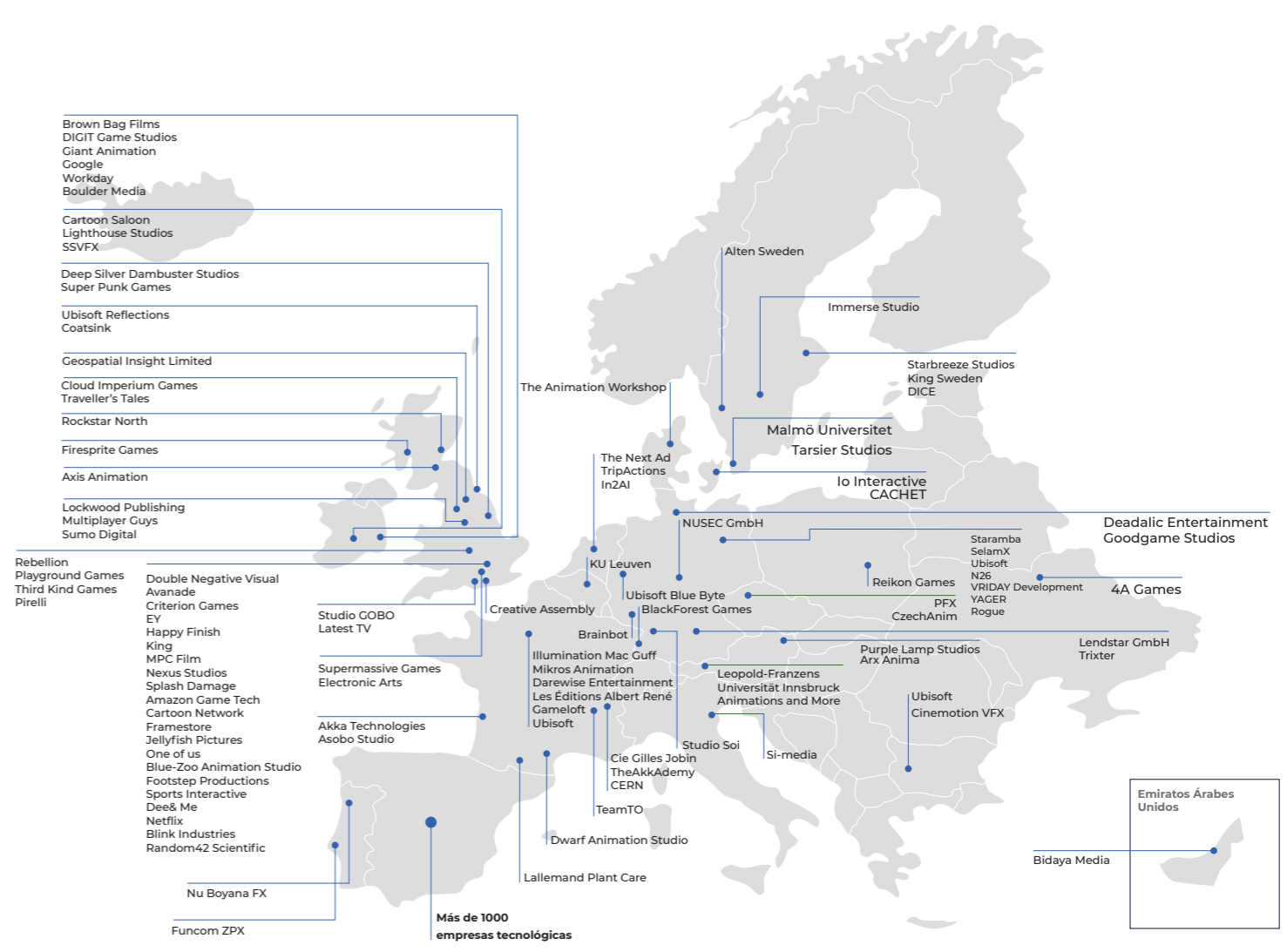
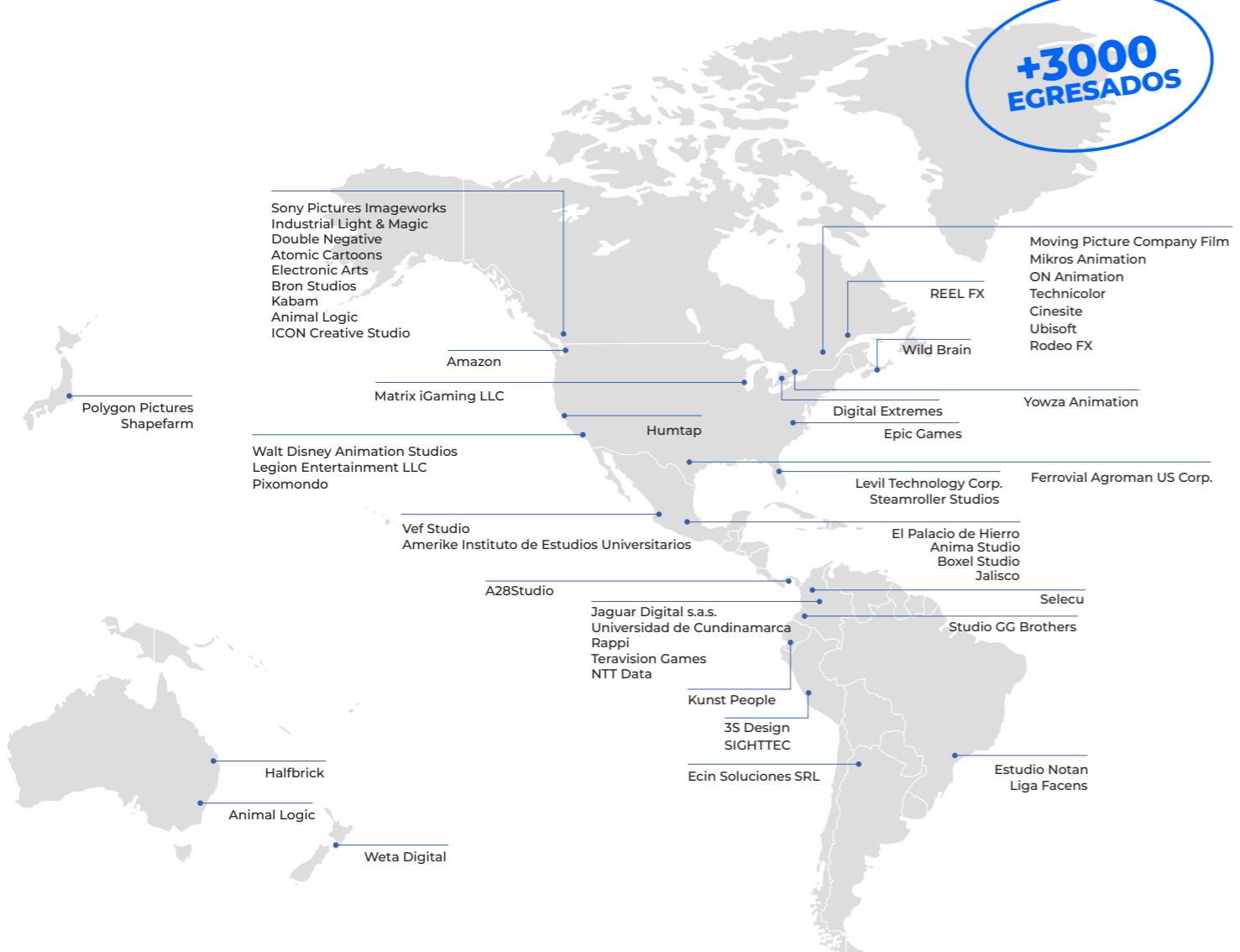


Jorge Roldán
LAYOUT ARTIST EN
WALT DISNEY ANIMATION STUDIOS

Jorge ha trabajado en películas como Ninja Turtles Mutant Mayhem, Dragonkeeper, Tadeo Jones 3, Spellbound y en la actualidad se ha incorporado a Walt Disney Animation Studios en Canadá.

Nuestros alumnos están presentes en las mejores empresas del mundo

**+3000
EGRESADOS**



América, Asia & Oceanía

Europa

STARAMBA
 Trifulca Force Polar Marketing Solutions
 APARA PREDICTIVE ANALYTICS Next International Business School
 Grupu CMC Keron Data Avature CARYV Synergic Partners atSistemas Paradigma Digital
 SOGETI High Tech Simumak ISDEFE NO GAPS Garage de ideas TECNICAS REUNIDAS INITEC
 Mobusi IDOM IQVIA Afi STA INYCOM Common Management Solutions VESTATE TECTECO Security Systems
 Covent Arts The Frank Barton Company Atresmedia
 Zip Zap Estudio FAKTO STUDIOS Tessera Studios Grupo Banco Popular Contents Area S.L. France Telecom Spain
 GraphEveryWhere Bankinter Meta4 Pat Avenue Knight Models NUCLEAR TOASTER STUDIOS DL Multimedia Globomedia Sopra HR Software
 Strategy Big Data Pendulo Studios Datatons Europair PROCESIA METEOLÓGICA S.A. Singular McGraw-Hill Education
 Genera Games BANKIA Inditex Software AG PROSEGUR ESL España pq maquinaria AMAT Asociación de Mutuas de Accidentes de Trabajo
 Avandé Teldat CASE on IT Gain Dynamics CEPROMA S.A. Gallium Appliance Jugon Virtual QuEST Global Phone House Ppgstudios S.L. Pragsis BldoopGame Troopers
 ATOS 2btube TeachLabs Vector ITC Group Heroku OPENSISTEMAS Deloitte Olympic Channel The SPA Studio Veilla Confeción Industrial
 Carrefour Darogaway S.L. Mutua Madrileña Redvel Games Moon Factory Studios FDS Spain Era Creativa Polar Bear Games Prosol Ingeniería Social Point Smarttick Santalucía Seguros
 SyncRTC Blackmouth Games Escape The Box Madrid BERGÉ AUTOMOTIVEMediatonic SERMICRO Solindata rationalnb Findasense
 TopTraining Elephant Talk Communications Territorio creativo Renacen Johnson & Johnson Playgiga Havas Media Econocom
 Globant / EAE Business School SEDDI Make3Dream BLACK SHEEP STUDIO Grupo R. Franco Inmoreality MTP Métodos y Tecnología SECTOREASABER INTERACTIVE
 IBERIA SCD ENTI Escola de Noves Technologies Interactives The Beat #7 Nuevos Druidas Ludus Ubisoft
 Gadesoft TENJET GAMES FIGURATIVO NEORIS Vodafone Birdland Simarks Software
 Gameloft Opino Unplastic Cards & Brands Epoche & Espri Weloveanimation WOOLAX M> Consulting Grupo ICA Fractalía Remote Systems
 2getherGlobal Neodurea Tecnobit Prisma Virtual Reality Stage Clear Studios Bluetab Solutions TYDESA Spanish Geological Survey
 Altran Capgemini erretres Netijam Indra Sistemas Psious Wolters Kluwer
 Beonle Trentia Consulting Atos IT Solutions and Services A/S Next Limit Produban
 Quiron Salud Axpe Consulting LEXTREND Icton Games Merydais Gruppo YUMP.COM MiopiaFX 2M Audiovisual
 Therion Games Xaloc Studios Estudio Future inMediaStudio Europ Assistance
 Accenture Newtral LA FRONTERA Apple Gestionet ARTYCO BBVA Oracle
 Zitro Games 2getherbank AIRBUS Soy Olívia lastminute.com Group CLOUD IMPERIUM GAMES
 Crypto World Evolution GRUPO SIA Instituto de Ingeniería del Conocimiento Habber Tec ISBAN - Grupo Santander
 Skydance Animation Madrid ZeptoLab Valladares Ingeniería HP
 Tragsatec MGO BYWESTFIELD
 Astrata Europe Wise Athena Fever Labs Inc. Tu Refugio Interior en Menorca Informática El Corte Inglés MR.FOODLIFE
 GFT Technologies GOVERTIS Advisory Services Informa D&B everyone Plus Twin Pines
 Banco Santander IKE ANALYTICS H2O Mobile Led&Go EY Telefónica
 Inflight VR Software GmbH Clarive Software, Inc. SegurCaixa Adeslas
 Electronic Arts Unicabra Studio Fundera EU Sanitas Foxydesigner UST GLOBAL
 Thinkers Co. Seamantis Games Tequila Works Idealista Koch Media Buguroo
 Tarkin Studios Giesecke & Devrient Berlin By Ten Orquest Camarote Creativo La Refactoría Raiser Games AxesInMotion
 Minsait McNulty MUNO El Ranchito Hampa Studio Xecuritas TIC Marte VFX
 Eli Lilly and Company Hipódromo de La Zarzuela LOFF & LAFF Indizen Logitek Collaborative Perks Supermassive Games Ltd
 Free your mind PepsiCo Samelan KPMG Mediaset
 Gradient Evil Zeppelin Ricoh España Wave App S.L. Gfi España Lab Cave Games Sareb INARI LT&C Labelium
 Intelligence Partner 3 Doubles Producciones Artax Games INTELLIGENT ROBOTICS Night & Day The Game Project
 Warner Bros International Television Production
 Applus+ Laboratories Areajugones The Human Juice Jump Into Reality Winvet Maralaba Art Amaranto Company
 FRACTAL FALL Archimia Fundación Pethema ArX Solutions LPS Ingeniería BIGEEK Green Momi Mnemo
 Mercury Steam Entertainment Acciona
 Barcelona Super Computing Center Owlview S.L. Áudea Seguridad de la Información
 B-Water Studios Microsoft
 Hospital Universitario Infanta Sofía Uponor S21sec Demium Games
 Adm In ME Lincal Ansaldo STS SORINT.lab
 Mondo TV
 Alto Data Analytics
 Bosonit
 CDS

**+1000
 EMPRESAS
 TECNOLÓGICAS**

España

Exit StratioBD
 ING Zed Kotoc Raet
 LFA Thales Innovery DATISA Julis
 INITEC TokBox Everis
 CEV EHS.TV LUCA
 I4S

TOP Recruiters



Conectados con la industria

Asistirás a los mejores eventos de arte y animación del mundo

Aprenderás siempre en aulas equipadas con las mismas herramientas de hardware y software que se utilizan en la industria

Aprenderás de los mejores gracias a nuestras Master Classes exclusivas

Las empresas valorarán tu portfolio, reel o proyecto en nuestra Company Week

ANNEXY FESTIVAL

MUNDOS DIGITALES

Premios Quirino de la Animación Iberoamericana

VIEF

BIG BRIDGING THE GAP ANIMATION LAB

anim'est

WEIRD ANIMATION, VIDEO GAMES & NEW MEDIA MARKET

SIGGRAPH

FESTIVAL animación - videojuegos - cómic

ANIMAYO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE ANIMACIÓN DIRECTOS ESPECIALES Y VIDEOJUEGOS

Organizamos ciclos de Master Classes con profesionales de empresas que están interesados en apoyar la formación y que **buscan talento dentro de los perfiles que se forman en U-tad.**

Todos los años celebramos la Company Week, una semana donde las empresas tienen la oportunidad de ver de primera mano los proyectos de los alumnos de U-tad, conocerles personalmente y buscar el mejor talento para incorporarlos a sus equipos de trabajo.

Desde nuestro departamento de Servicio de Desarrollo Profesional **tenemos acuerdos de prácticas y empleo con más de 1.000 empresas** nacionales e internacionales en búsqueda de talento de los perfiles que se forman en U-tad, con las que establecemos un networking de primer nivel.

Alta empleabilidad y proyección laboral.



Siggraph Festival.



Master Class de Diseño de Personajes con Borja Montoro, Director del Programa Experto de Diseño de Personajes, profesional con más de 35 años de experiencia que ha participado en películas como "Vaiana", "Zootrópolis", "Klaus", "Gru: mi Villano Favorito 3", "Ralph Rompe Internet" y muchas producciones más.



Alumnos presentando sus trabajos en nuestra Company Week.

Aquí empieza tu futuro

U-tad nace de una necesidad de la industria: formar profesionales cualificados tanto académica como profesionalmente. Vengo de la industria. Soy director de cine y director de animación. He ganado un Goya, he estado nominado en dos ocasiones y seleccionado a los Óscars de Hollywood. He dirigido los departamentos de animación de largometrajes de gran presupuesto y cortometrajes independientes. **Conozco qué hace falta para formar parte de esta profesión y, por eso, para mí U-tad es el centro de referencia dentro de la industria.**

Los alumnos necesitan aprender de profesores que sean profesionales en activo y por eso nuestro claustro está formado esencialmente por perfiles activos de la industria del Arte y la Animación. Mujeres y hombres con vocación para compartir sus conocimientos, formar, idear y encontrar nuevos caminos para innovar dentro de un entorno académico de primer nivel.

Los directores de los Máster y Postgrados de Arte, Diseño y Animación de U-tad son perfiles contrastados en sus respectivas profesiones. No solo se trata de artistas con una trayectoria impresionante, sino que también son creadores con un talento indiscutible que exploran nuevas formas de llegar más lejos en la búsqueda de la excelencia.

Y esto podrían parecer solo palabras y no hechos, de no ser

porque la realidad nos permite mostrar los grandes proyectos, estudios y películas en los que trabajan algunos de nuestros alumnos: *Avatar: El Sentido del Agua*, *Wolfwalkers*, *Vengadores Endgame* o compañías tan importantes como **Walt Disney Animation Studios**, **Sony**, **Dreamworks** o **Skydance Animation**.

Por un lado me llena de orgullo ver cómo el trabajo práctico de los alumnos, su enorme esfuerzo y el compromiso de los profesores en su mentorización da unos resultados tan rotundos y espectaculares y, por otro, siento mucha envidia. **Me hubiera gustado haber podido tener la ocasión, cuando empecé hace más de 20 años, de haber tenido al alcance una formación siquiera parecida a la que impartimos aquí en U-tad.**

Si no tuviera que dirigir el área de Animación o si no necesitara terminar mi última película en producción, me encantaría entrar en las aulas de nuevo y aprender de cualquiera de nuestros profesores para acompañarte en este mágico viaje que estás a punto de iniciar. Uno que **va a abrirte de par en par las puertas de una de las industrias con más futuro y mayor empleabilidad del mundo.**

Abraham López

Director Académico del Área de Animación



Abraham López es director cinematográfico y supervisor de animación.

Profesional con más de veinte años de experiencia en el mundo de la animación 3D, **ganador del premio Goya 2021** con *Blue y Malone Casos Imposibles*. Formado en la escuela de cine de San Antonio de Baños (Cuba) en realización, dirección de actores y guion. Miembro de la Academia de Cine.

En publicidad, ha realizado spots para **BMW**, **Adidas** y **Disney**. Su filmografía como director y supervisor de animación incluye la serie de **RTVE Clanners** y el largometraje *Deep* de **the Thinklab Media**. Actualmente es el director de animación del largometraje *Dragonkeeper*, la coproducción internacional entre China y España más ambiciosa de la historia.

Tu portfolio, reel o proyecto, tu mejor carta de presentación...

Proyectos de alumnos de U-tad

Nuestros alumnos han participado y ganado en algunos de los certámenes de Arte y Animación más importantes que se celebran en España y el mundo.

- ♦ **"THE LOST FRISBEE"** – Premio del público en el Festival Brejning.
- ♦ **"GAIA"** – Mejor corto de animación del Digital Gate International Film Festival.
- ♦ **"SOULS"** – Mejor corto de animación del Festival de Cine Villa de Orgaz.



Cortometraje **"White Butterflies"**, ganador del XIII Concurso de Cortos de RNE y premio del público.

... y tus premios, el mejor sello de calidad de tu formación



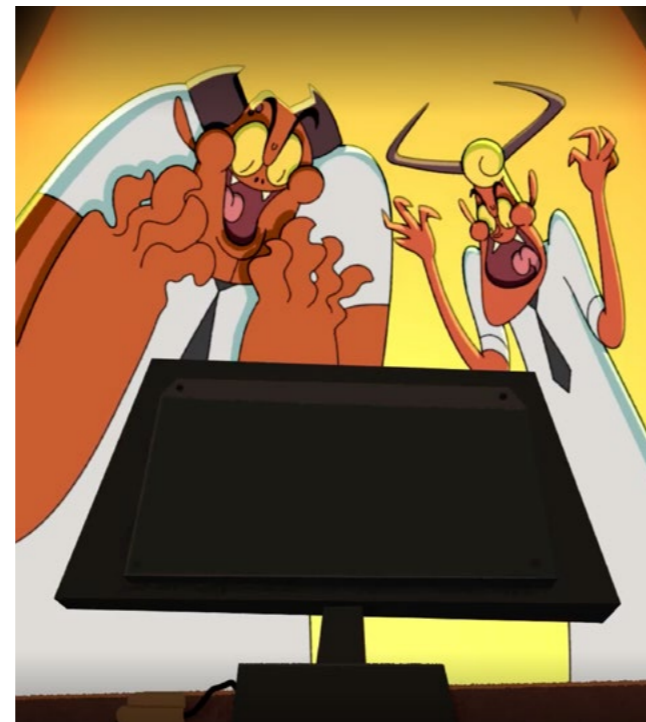
Proyecto de Aitor Echeveste, exalumno del Máster de Composición Digital de U-tad que ha participado como miembro de Weta FX en **"Avatar: El Sentido del Agua"**.



"Intruders: Hide and Seek" (PlayStation VR): proyecto de postgrado donde han participado alumnos de Arte, Videojuegos y Animación.



Cortometraje **"Lágrimas de Dragón"**, ganador del premio del público en el Festival BAMI, de Lake Jackson, Texas.



Cortometraje **"Dennis"**, ganador del premio del jurado en el Nevermore Film Festival 2024 de Durham.



"NOX" (PC), ganador del premio al Mejor Arte en la edición 2022 de los PlayStation Awards.



Los proyectos de nuestros alumnos han cosechado:

+150 PREMIOS

Rigging y Character FX

Información básica

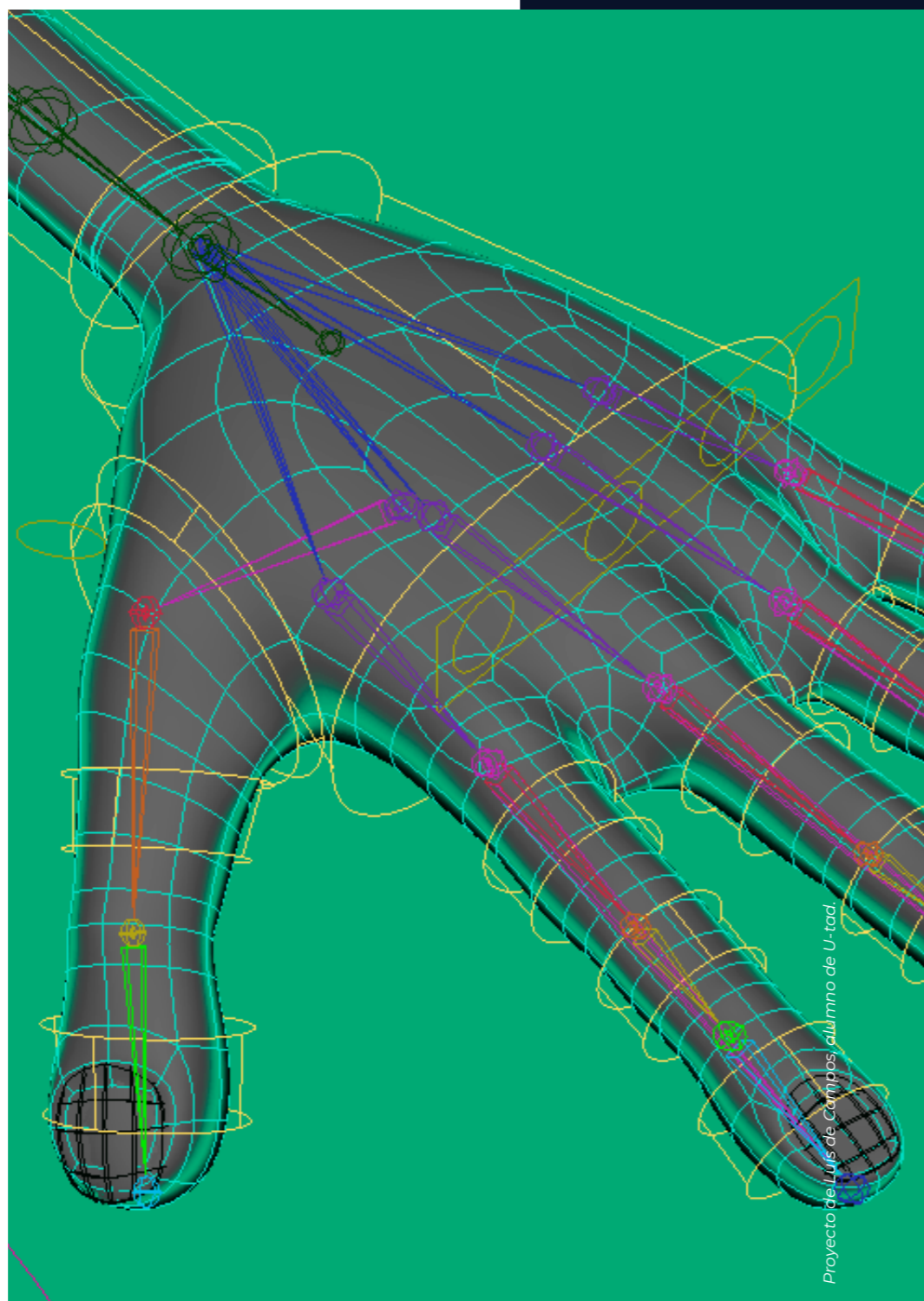
- ◆ **Duración:** 600 horas.
- ◆ **Modalidad:** presencial u online.
- ◆ **Fecha de inicio:** octubre - junio.
- ◆ **Horario:** jueves de 18:00h. a 22:00h., viernes de 16:00h. a 22:00h. y sábados de 9:00h. a 15:00h. CET.

Perfil del alumno

- ◆ Alumnos con formación generalista en 3D que quieran profundizar en el desarrollo de personajes 3D en cualquiera de las tres grandes áreas del programa.
- ◆ Diseñadores, ilustradores, animadores, que quieran redirigirse a la construcción de personajes 3D.
- ◆ Licenciados o graduados en Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Informática o CFGS afines a las materias del programa, que quieran especializarse en el desarrollo de personajes 3D.
- ◆ Modeladores 3D que busquen ampliar sus conocimientos en los ámbitos de la simulación y el rigging.

Perfil de salida

- ◆ Rigger
- ◆ Character TD
- ◆ Simulador de pelo
- ◆ Grooming Artist
- ◆ Modelador de personajes
- ◆ Artista de CFX
- ◆ Simulador de telas o musculatura
- ◆ Tailoring Artist



El Programa Avanzado en Rigging y Character FX de U-tad especializa al alumno en los diversos procesos técnicos y artísticos de desarrollo y construcción de personajes 3D.

Aborda desde diversas perspectivas y métodos de trabajo, las disciplinas de modelado, shading, rigging y character FX, dotando al alumno de las herramientas necesarias para construir personajes destinados a proyectos audiovisuales cinematográficos, televisivos o publicitarios.

Es la respuesta a una necesidad de formar profesionales altamente cualificados en la creación y desarrollo de personajes 3D, siguiendo los altos estándares de las grandes producciones. En este tipo de superproducciones se requiere un alto grado de especialización a la hora de adecuar las topologías de los modelos a los requisitos de rigging y animación, la creación de rigs complejos, el realismo requerido en las deformaciones y los diferentes comportamientos de pelo, ropa y musculatura.

Una formación técnica inexistente hasta ahora en la universidad española. Proporciona una formación basada en los requisitos y perfiles buscados en la industria, a través de un profesorado con

amplia experiencia en proyectos internacionales, provenientes de los más importantes estudios de animación, que mostrarán al alumno, de primera mano, la visión artística, así como los procesos, desarrollos y técnicas que precisa la labor profesional de las diferentes especialidades tratadas en el programa.

Dicha formación otorga al alumno un conocimiento exhaustivo de todo el proceso de creación y desarrollo de personajes, desde el modelado y shading, hasta la simulación final de cualquiera de los diferentes elementos que definen al personaje, capacitándolo, por tanto, para el control absoluto del pipeline de construcción de personajes.

Como parte de la formación, el programa incluye la realización de un Proyecto Final diferenciador, tutelado por reconocidos profesionales, donde el alumno pondrá en práctica todas las destrezas adquiridas, siguiendo los mismos procesos y exigencias con las que se encontrará en una producción real, dotándolos además, de un potente portfolio que le capacitará para la búsqueda de empleo dentro de las exigencias de la industria.



David Míguez

DIRECTOR DEL PROGRAMA

Rigging Supervisor en Skydance Animation Madrid. Ha trabajado en diferentes empresas de contenidos audiovisuales y new media en el diseño y desarrollo de proyectos de animación 3D y realidad virtual, participando en la producción del primer largometraje de animación 3D europeo: **El Bosque Animado.**

Ha trabajado desde 2007 en Illion Animation Studios, como Rigger Artist en **Planet 51**, y como Supervisor de Rigging en **Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo** y **El Parque Mágico**. Actualmente se encuentra en la fase de desarrollo de las dos nuevas películas de Skydance Animation.

Plan de estudios

LOOK DEVELOPMENT

- ◆ Escultura digital
- ◆ Modelado del cuerpo para rigging y animación
- ◆ Modelado facial para rigging y animación
- ◆ Lighting
- ◆ Shading

RIGGING

- ◆ Introducción al Rigging. Conceptos Básicos. Filosofía. Herramientas
- ◆ Rigging del Cuerpo I. Estructuras Básicas de Rigging
- ◆ Rigging del Cuerpo II. Estructuras Avanzadas
- ◆ Scripting para Rigging
- ◆ Deformación I. Sistemas de Skin. Conceptualización. Tecnología
- ◆ Deformación II. Drive Morphers. Sistemas de Correctivos
- ◆ Anatomía Humana y Animal. Mecánicas del Cuerpo
- ◆ Rigging Facial: Fundamentos, Estructura y Diseño de Sistemas Faciales
- ◆ Dark Rig
- ◆ Rigging Dinámico
- ◆ Músculos

CHARACTER FX

- ◆ Modelado de Telas. Rig de Telas.
- ◆ Patronaje de Telas. Marvelous Designer.
- ◆ Sistemas de Pelo. Grooming y Shading.
- ◆ Simulación de Telas. Técnicas y Procesos. Arruga. Colisiones.
- ◆ Simulación de Pelo. Técnicas y Procesos. Dinámicas.
- ◆ Colisiones.
- ◆ Simulaciones y Herramientas en Houdini.
- ◆ Finalling de Xgen y Trabajo en Plano.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Tecnología

Tecnología que necesita el alumno

SOFTWARE

- ◆ Marvelous Designer: software diferenciador para la creación de telas
 - ◆ *Zbrush
 - ◆ *Houdini
- *Consultar con U-tad

PRESENCIAL

Para cursar en modalidad presencial el Programa Avanzado en Rigging y Character FX los alumnos no necesitan traer equipo propio, utilizan el disponible en las aulas de U-tad.

ONLINE

Las clases online en directo se podrán seguir a tiempo real para que los estudiantes interactúen con profesores y compañeros y aprovechen al máximo las posibilidades de este programa.

Si no se puede conectar, el alumno tendrá acceso a cada sesión durante dos semanas.

ORDENADOR

PC de sobremesa o portátil a elección del alumno. Requisitos:

- ◆ **Procesador:** Intel® Core™ i7-9750H, con 6 u 8 núcleos, necesario para los cálculos de simulación y para los procesos paralelos de Maya.
- ◆ **Memoria RAM:** mínimo 16 GB, aconsejable 32 GB.
- ◆ **Tarjeta Gráfica Recomendada:** NVIDIA(R) GeForce(R) RTX 2060 con memoria gráfica GDDR6 de 6 GB.
- ◆ **Disco duro:** SSD para el sistema operativo y un disco duro para almacenamiento.
- ◆ **Monitor:** si es ordenador de sobremesa, es recomendable el uso de dos monitores. En el caso de portátiles, se recomienda tener una pantalla de 17" o la capacidad de conectarlo a uno o dos monitores externos.

RED Y WEBCAM

El ordenador deberá tener una tarjeta de red a 10/100/1000 Mbps, y una conexión de al menos 30 Mb. En cuanto a webcam, en ordenadores de sobremesa –los portátiles la suelen incorporar-, se necesitará una.

Tecnología proporcionada por U-tad

SOFTWARE

Desde U-tad se proporcionará al alumno las siguientes herramientas:

- ◆ Paquete Autodesk, que incluye: Maya, 3ds Max, Arnold, Sketchbook, MotionBuilder, MudBox, Shotgun
- ◆ Adobe Creative Cloud que incluye entre otros: After Effects, Bridge, Dreamweaver, Edge Animate, Animate, Illustrator, InDesign, Photoshop, Premiere Pro, Audition
- ◆ Toon Boom Harmony, Storyboard Pro
- ◆ Nuke Studio, Cara VR, Mari
- ◆ KenTools
- ◆ PFTrack
- ◆ Mocha PRO 2019
- ◆ Davinci Resolve
- ◆ Software para videoconferencia y seguimiento online de las clases Campus virtual
- ◆ Cuenta de correo U-tad, Office 365, con acceso a las aplicaciones de Microsoft Office en la nube

**El contenido del plan de estudios puede modificarse en función de las necesidades académicas.*

Claustro



Antonio Méndez

LEAD RIGGING ARTIST EN ABLE & BAKER STUDIOS

Rigger y profesor de rigging con diez años de experiencia. Co-creador y rigger de *MeryProject*. Rigger en *Illion Animation Studios* de 2014 a 2019, participó en la película *Wonder Park* y en el desarrollo del rigs faciales de las siguientes producciones. Actualmente es lead rigger en *Able & Baker* desde 2019.



Javier Gamero

ARTISTA DE MODELADO Y TEXTURIZADO DE PERSONAJES 3D

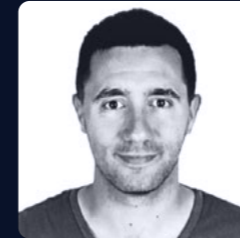
Con más de 15 años de experiencia en diseño de personajes, modelador / texturizador 3D y artista digital, compatibiliza U-tad con encargos de Ford desde Asia (Shanghai y Bangkok) y de animación 3D con la Universidad Central del Ecuador. Trabajó en varios proyectos premiados: *Kolour un the Park Bangkok*, Proyecto Internacional I+D MINECO, Proyecto Nacional I+D FEDER y Consejo Social de la UCLM.



Carlos Contreras

LEAD RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Rigging artist con once años de experiencia. Licenciado en Ingeniería Química y en Ingeniería Industrial, especialidad Química. Estudió animación y entre sus proyectos destacados encontramos *A Monster Calls*, *Anacleto Agente Secreto*, *Love Death & Robots* (episodios 2 y 6) y *Wonder Park*. Actualmente trabaja para *El Ranchito*.



José Molina

RIGGING LEAD RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Diplomado en Ingeniería Informática de sistemas con mas de diez años de experiencia, tanto en puestos artísticos como técnicos. Entre sus proyectos más destacados está el corto ganador del premio Goya *Alike*, y films como *Peter Rabbit 1 y 2*, *LEGO La Película*, *Capitana Marvel*, *Luck* y *Spellbound*. Ha trabajado para *Skydance Animation*, *Animal Logic*, *Illion Animation Studios*, *CGEV* y muchas otras más.



Félix Gil

RIGGING ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Tras cursar un máster de rigging rápidamente consiguió especializarse en esa área. Trabajó para *Dygrafilms* durante tres años en el largometraje *Holy Night*. En *Pictures That Move* realizó proyecciones holográficas para la obra de teatro *The Last Horseman*; en *BeeAndBird Animation Studios* participó en series y cortometrajes. Finalmente, en *Illion Animation Studios* formó parte de la película *Wonder Park*.



Noela Leis

SENIOR LIGHTING ARTIST EN ABLE & BAKER STUDIOS

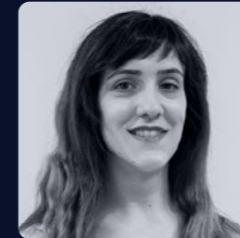
Senior lighting y compositing artist con siete años de experiencia. Ha trabajado en largometrajes, cortometrajes y series de televisión y publicidad, donde destacan *Wonder Park*, *The Dump (Love, Death & Robots)*, *Atrapa la bandera*, etc. Ha formado parte de empresas como *Abble & Baker Studios*, *Passion Pictures*, *Illion Animation Studios*, *Lightbox Entertainment*, *Egg Postproduction* o *Kotoc*.



Jaime Bescansa

CHARACTER FX LEAD / 3D TAILOR MARVELOUS DESIGNER

Artista 3D con más de 21 años de experiencia. Desde febrero de 1999 trabaja en producciones audiovisuales como rigger, motion capture, pipeline supervisor 3D y director técnico (en *Pocoyó*, galardonado con un BAFTA). En 2014 trabajó en *Wonder Park* como lead CFX. Colaboró con reconocidas firmas del textil como Basaldúa. Actualmente realiza proyectos 3D con desarrollo específico de telas.



Silvia Montes de la Rosa

LEAD CHARACTERFX ARTIST EN SKYDANCE ANIMATION MADRID

Artista 3D de personajes, especializado en grooming y CFX, comenzó su carrera como shading y texture artist para series de TV en *Enne Entertainment Studios*. En *MPC* participó en proyectos de VFX y en *Illion Animation Studios* y *Skydance Animation* se especializó en simulación y CFX. Ha participado en *Wonder Park*, *El Libro de la Selva*, *Blinky Bill*, *La Casa Encantada* y *Las Aventuras de Sammy 2*.

📍 Calle Playa de Liencres, 2
Complejo Europa Empresarial
28290 Las Rozas, Madrid

🌐 **u-tad.com**

☎ 900 373 379 ✉ info@u-tad.com

Completa tu formación

GRADOS OFICIALES

- ◆ Animación ES EN
- ◆ Efectos Visuales ES
- ◆ Diseño Digital ES
- ◆ Diseño de Videojuegos
+ Technical Design para Unreal Engine ES EN
- ◆ Arte para Videojuegos ES
- ◆ Ingeniería de Videojuegos ES
- ◆ Ingeniería del Software ES EN
- ◆ Doble Grado en Física Computacional
e Ingeniería del Software ES
- ◆ Doble Grado en Matemática Computacional
e Ingeniería del Software ES
- ◆ Dirección de Empresas
de Entretenimiento Digital ES

CICLOS FORMATIVOS ES

- ◆ Artes Plásticas y Diseño en Ilustración
- ◆ Artes Plásticas y Diseño en Animación
- ◆ Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos
- ◆ Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma + DUAL
- ◆ Desarrollo de Aplicaciones Web
- ◆ Administración de Sistemas Informáticos en Red
- ◆ Marketing y Publicidad +
Especialista en e-Commerce y Marketplaces

◆ PRESENCIAL	◆ ONLINE
ES ESPAÑOL	EN INGLÉS

MÁSTERS Y POSTGRADOS ES

ANIMACIÓN

- ◆ Diseño de Personajes
- ◆ Animación 3D de Personajes
- ◆ Animación 2D
- ◆ Rigging y Character FX
- ◆ Composición Digital para VFX
- ◆ Previs y Layout
- ◆ Story Art
- ◆ Concept Art
- ◆ Modelado 3D de Personajes
- ◆ Dirección de Producción para Animación, VFX y Videojuegos

ARTE Y DISEÑO

- ◆ Ilustración
- ◆ Tecnologías Digitales para el Arte

VIDEOJUEGOS

- ◆ Programación de Videojuegos
- ◆ Game Design
- ◆ Arte y Diseño Visual de Videojuegos
- ◆ Environment & Prop Art
- ◆ Curso de Especialización en
Desarrollo de Videojuegos y Realidad Virtual

REALIDAD VIRTUAL Y SIMULACIÓN

- ◆ Computación Gráfica, Realidad Virtual y Simulación
- ◆ Desarrollo para Realidad Virtual, Aumentada y Mixta

CIBERSEGURIDAD

- ◆ Curso de Especialización en Ciberseguridad