



VOXEL  
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO  
DE ARTES DIGITALES

DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE  
**CHARACTER Y MODELADO**  
**Y TEXTURIZADO DE**  
**ENVIRONMENTS & PROPS**  
**PARA VIDEOJUEGOS AAA\***

Laboratorio de Práctica profesional con **Arscade**



ARSCADE

Proyecto del alumno Nicolás Fariñas

\*¡Requiere prueba de acceso!

# DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE **CHARACTER Y MODELADO Y TEXTURIZADO DE ENVIRONMENTS & PROPS PARA VIDEOJUEGOS AAA**

Este máster te ofrece una formación única en España para destacar como artista 3D en personajes, criaturas y escenarios para videojuegos AAA y cine.

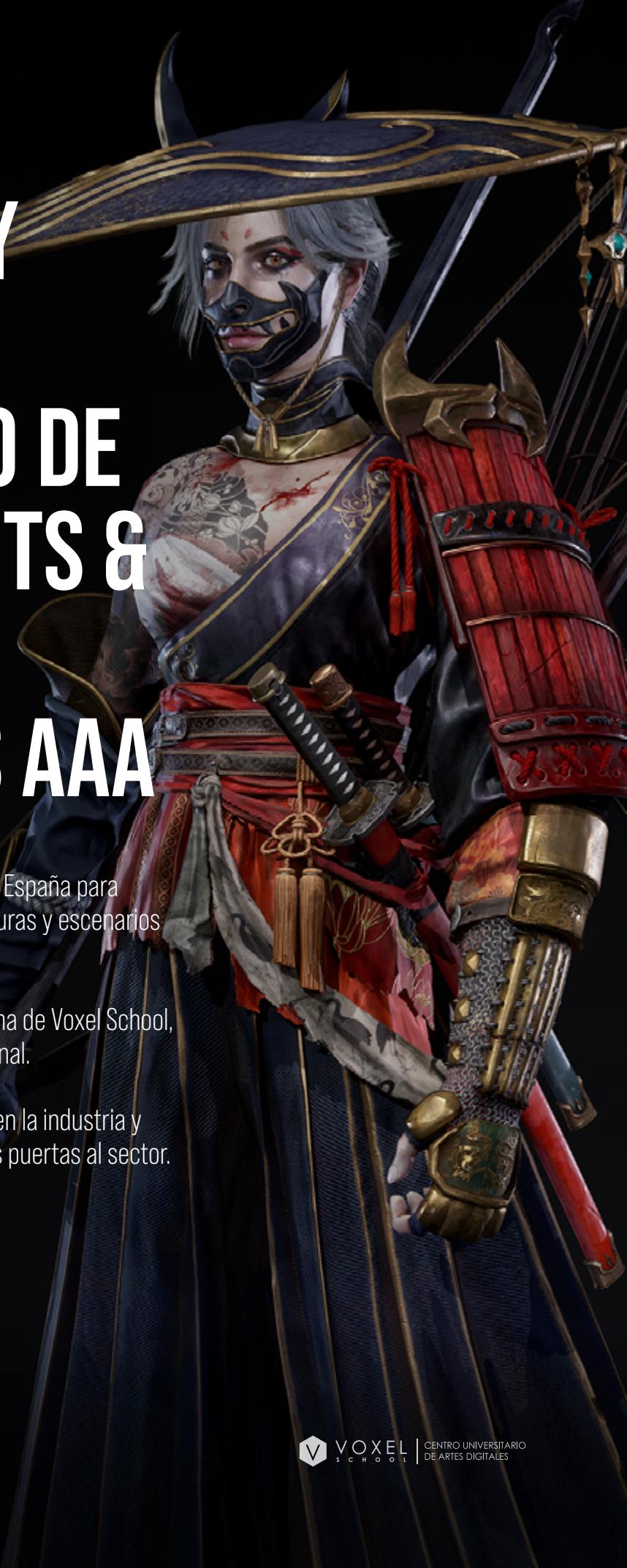
Realizarás prácticas en estudios del ecosistema de Voxel School, aplicando lo aprendido en un entorno profesional.

Aprenderás los softwares y procesos usados en la industria y finalizarás con una demo-reel que te abrirá las puertas al sector.



**TOP 12**  
MUNDIAL EN  
**GAME DESIGN &  
DEVELOPMENT**

Proyecto del alumno Víctor J. Martínez





*Entre las 14 mejores escuelas de artes  
digitales del mundo*

# VOXEL SCHOOL

Bienvenidos al mejor Centro Universitario en habla hispana.

Únete a la comunidad hispanohablante de artistas digitales de referencia y haz destacar tu trabajo gracias a nuestro profesorado formado por los mejores artistas de las principales compañías del entertainment del mundo y la calidad de nuestros programas formativos.



**10 MESES | 720 HORAS | 3H AL DÍA**

MODALIDAD PRESENCIAL O SEMIPRESENCIAL



**Combina formación avanzada en diseño 3D de personajes, criaturas y escenarios para videojuegos AAA y cine de animación o imagen real**

## **SOFTWARE DEL CURSO**

Autodesk 3ds Max  
ZBrush  
Substance Suite  
Marmoset Toolbag  
Unreal Engine  
Adobe Photoshop  
Rizomuviv  
Fusion

## **SALIDAS PROFESIONALES**

Game Artist  
Concept Artist  
Character Artist  
Modeling Artist  
Surfacing Artist  
Environment Artist  
Environment Design Artist  
Matte Painting Artist  
Prop Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

[PLAY REEL CHARACTER →](#)

[PLAY REEL ENVIRONMENT →](#)

ACADEMIC



**AUTODESK**  
Authorized Training Center

## MÓDULO 1

# CHARACTER ART & PROP ART

### PROCESO TÉCNICO Y CREATIVO: CHARACTERS

Crea y optimiza personajes y criaturas aplicando técnicas como retopología, poligonización y fotogrametría.

### TÉCNICAS AVANZADAS: DISEÑO DE PERSONAJES

Mejora tu capacidad de diseño de personajes usando anatomía y simulación de tejidos para mayor expresividad.

### PROCESO TÉCNICO Y CREATIVO: ENVIRONMENT

Amplía tus habilidades con procesos creativos y técnicos para mejorar la creación de objetos y escenarios.

### TÉCNICAS AVANZADAS: DISEÑO DE ENVIRONMENTS & PROPS

Aplica técnicas de dibujo tradicional al diseño de entornos, explorando ideas visuales creativas.

**MÓDULO 2**  
**MODELADO  
Y TEXTURIZADO  
AVANZADO**

**MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE CHARACTERS I**

Diseña personajes hiperrealistas o estilizados perfeccionando tus destrezas técnicas en 3D.

**MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE CHARACTERS II**

Modela y texturiza criaturas y animales en 3D con alto realismo y calidad visual.

**MODELADO DE VESTUARIO Y ACCESORIOS**

Aplica técnicas avanzadas para crear ropa, telas y accesorios portables para personajes.

## MÓDULO 2

# MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE PROPS I

Perfecciona la creación de assets y props 3D profesionales para vestir tus escenarios.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE PROPS II

Mejora tu técnica en props 3D con enfoque en texturizado, materiales, iluminación y render.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS I

Aprende a diseñar y vestir escenarios estilizados o hiperrealistas aplicando conceptos narrativos visuales.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS II

Perfecciona escenarios con técnicas de set dressing y optimización para render o uso in-game.

## MÓDULO 3

# REAL TIME TECH PIPE LINE

### TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA: CHARACTERS

Domina flujos profesionales y adáptate a los estándares de la industria del videojuego AAA.

### MOTOR GRÁFICO: CHARACTERS

Aprende a integrar personajes 3D en motores gráficos, cuidando su rendimiento, animación e interacción en entornos AAA.

### TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA: ENVIRONMENT

Aprende el pipeline técnico de entornos 3D en producciones AAA, del diseño a su integración en motores de juego.

### MOTOR GRÁFICO: ENVIRONMENT

Domina la integración de entornos 3D en motores gráficos con técnicas de iluminación avanzada para producciones AAA.

## MÓDULO 4

# LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL

Una vez finalizado el máster pon en práctica los conocimientos adquiridos en el Laboratorio de Práctica Profesional en colaboración una de las empresas del ecosistema de Voxel School enfocada en la producción artística para Videojuegos AAA.



# LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL CON ARSCADE

Los estudiantes del Doble máster avanzado en **Modelado y Texturizado de Character y Modelado y Texturizado de Environments & Props para Videojuegos AAA** formarán parte del Laboratorio de Práctica profesional junto a Arscade, estudio de outsourcing que trabaja en múltiples **proyectos de la industria de los videojuegos AA y AAA**.



Proyecto del alumno Pablo Palomo

## ESTE DOBLE MÁSTER ES PARA TI SI...

Buscas perfeccionar sus habilidades y avanzar profesionalmente como artista de videojuegos.

Deseas especializarte creación de videojuegos tras completar tu formación.

Eres un artista del entretenimiento en cine, TV, videojuegos u otros medios.

Eres autodidacta con experiencia que busca estudios y oportunidades profesionales.



Proyecto de la alumna Salvador Hiram Mercado Reyes

# VUESTRO ÉXITO ES NUESTRO ORGULLO

Únete a una comunidad de artistas formados en nuestras aulas que hoy son referentes de la industria e inspiran a las nuevas generaciones



CARMEN PACHÓN ANGONA

ENVIRONMENT ARTIST

PÉNDULO STUDIOS



INÉS MARTÍNEZ

3D ARTIST

UBISOFT BARCELONA



S E C R E T  
L E V E L

RAMÓN MARTÍN VENTAS

LOOKDEV & LIGHTING ARTIST

ILLUSORIUM STUDIOS



ANTONIO DÍAZ NAVAJAS

ENVIRONMENT ARTIST

PLAYGROUND GAMES

# ORGULLOSOS DEL TRABAJO DE NUESTROS ALUMNOS Y PROFESORES EN ESTE GRAN VIDEOJUEGO

## LORDS OF THE FALLEN

### STUDIO HEAD

JOAQUÍN OTAZU ZUNZUNEGUI

### ART HEAD

ÁNGEL BLANCO AMORES

### PRODUCTION

PATRICIA PÉREZ MENÉNDEZ

ENRIQUE VALDERRAMA CENALMOR

ENRIQUE MOYA BADANO

LUCÍA MARTÍNEZ CASINO

### CHARACTER ARTISTS

ANTONIO PONS HERRERO

CARLOS FUENTE MERINO

IRENE MUÑOZ DE TORRES

JAIME DÁVILA SIMÓN

JORGE CASTAÑO RABASCO

LAURA REYES

CARLOS S. COLLADO MARUGÁN

### LEAD CONCEPT ARTIST

CARLOS ORTIZ MORENO

### CONCEPT ARTIST

ADRIÁN DONO CARAMÉS

### LEAD ENVIRONMENT ARTISTS

FERNANDO DELGADO PÉREZ

GONZALO DE FRANCISCO HERNANDO

JULEN GARCÍA CALVO

ROCÍO VALENTÍN ARMENTEROS

### ASSOCIATE LEAD ENVIRONMENT ARTIST

PABLO CARACENA ARGUDO

### ENVIRONMENT ARTIST

DIEGO SAINZ CARREÑO

JAVIER GUIJARRO PARDO

MERCEDES TIRADO FRÍAS

MIRIAM JABBOUR ALMELA

ÓSCAR CHIVITE CARRILLO

PAULA TARDÓN MARINAS

RODRIGO SERRANO GARCÍA

SERENA LÓPEZ PÉREZ

VÍCTOR DEL CASTILLO GONZÁLEZ

### LEAD WEAPON ARTIST

CARLOS LORCA ÁLVARO

### WEAPON ARTISTS

ADRIÁN SANZ CÁRCAMO

ALEXANDER KOLESNIKOV

DANIEL M. BROTONS

DARÍO PÉREZ SANZ

DAVID G. MARTÍNEZ RODRÍGUEZ

DIEGO PEREA

FERNANDO RAMOS MADRID

MIRIAM BARCO

QUIQUE BISBAL SOLER

ROBERTO A. GONZÁLEZ ARDID

SALVADOR BAÑOS GONZÁLEZ

SARA MADADI

SÉRGIO BLEDA ESTEBAN

VÍCTOR M. PÉREZ MARÍN

### VFX ARTISTS

CARMELO VÁZQUEZ NAVARRO

FERNANDO CALVO GUTIÉRREZ

### ADDITIONAL ART

ITZIAR CANALES URIZAL

### EXECUTIVE MANAGEMENT

RONALD SCHAFFNER

IGNACIO MARTÍNEZ DE SALAZAR

JOSE CUESTA MARTÍNEZ

# CREA LO IMPOSIBLE



VOXEL  
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO DE ARTES DIGITALES

C. de los Vascos, 25, 28040 Madrid  
Horario: de lunes a viernes de 08:30h a 21:30h

+34 911 805 570 | 911 668 882

[orientacion@voxelschool.com](mailto:orientacion@voxelschool.com)  
[www.voxelschool.com](http://www.voxelschool.com)

