



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**



Proyecto del alumni Nicolás Farías

***¡Requiere prueba de acceso!**

DOBLE MÁSTER AVANZANDO 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 alumni Víctor J. Martínez

VOXEL | CENTRO UNIVERSITARIO
SCHOOL DE ARTES DIGITALES



*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



PARTNER

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: ENVIROMENT

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

TÉCNICAS AVANZADAS: DISEÑO DE ENVIROMENTS & 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: ENVIROMENT

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

MOTOR GRÁFICO: ENVIROMENT

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.



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 alumni 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



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
JULÉN 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

SERGIO 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
S C H O O L

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

www.voxelschool.com

