

DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE
**CHARACTERS Y MODELADO Y
TEXTURIZADO EN TÉCNICAS
HARD SURFACE PARA
VIDEOJUEGOS AAA***



Laboratorio de Práctica profesional con **Arscade**



Proyecto del alumno José Ángel Molina

*¡Requiere prueba de acceso!

DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE **CHARACTERS** Y MODELADO Y TEXTURIZADO EN TÉCNICAS HARD SURFACE PARA VIDEOJUEGOS AAA

Este máster te dotará de una formación especializada única en España para que destakes como artista modelador y texturizador 3D tanto de personajes y criaturas así como de hard surface para videojuegos de alta gama.

Al finalizar tu formación realizarás prácticas con una de las diferentes empresas del ecosistema de Voxel School, pudiendo aplicar todo lo aprendido durante el máster. Serás así supervisado por un estudio real de creación de arte 3D para videojuegos AAA.



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

Proyecto del alumno Mario Casanova

 VOXEL
SCHOOL | CENTRO UNIVERSITARIO
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

Especialízate en la industria de los videojuegos desarrollándose como modelador y texturizador Hard Surface y orgánico profesionales de videojuegos AAA

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
Weapon Artist
Vehicle Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

[PLAY REEL CHARACTER →](#)

[PLAY REEL HARD SURFACE →](#)



AUTODESK
Authorized Training Center

MÓDULO 1

HARD SURFACE ART Y CHARACTER 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: WEAPONS

Domina procesos técnicos y creativos actuales para modelar en 3D videojuegos de última generación.

TÉCNICAS AVANZADAS: HARD SURFACE

Aplica técnicas de modelado Hard Surface con herramientas y flujos de trabajo usados en estudios AAA.



MÓDULO 2

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ARMAS I

Perfecciona modelado y texturizado 3D con herramientas utilizadas por profesionales del sector AAA.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ARMAS II

Crea armas 3D mejorando calidad, rapidez y precisión para proyectos de alto nivel.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE VEHÍCULOS I

Aprende a crear vehículos detallados con técnicas avanzadas de modelado, mapeado, bakeado y renderizado.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE VEHÍCULOS II

Refuerza tus habilidades técnicas en modelado de vehículos aplicando métodos de la industria actual.



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 3

REAL TIME TECH PIPE LINE

TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA: WEAPONS

Domina flujos de trabajo profesionales para integrarte en equipos de producción de videojuegos AAA.

MOTOR GRÁFICO: WEAPONS

Optimiza escenarios en motores de videojuegos y VR aplicando gestión avanzada e iluminación en tiempo real.

TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA: CHARACTERS

Domina el pipeline técnico para la creación de personajes en producciones AAA, desde el modelado hasta su integración final.

MOTOR GRÁFICO: CHARACTERS

Aprende a integrar personajes 3D en motores gráficos, cuidando su rendimiento, animación e interacción en entornos 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 Characters y Modelado y Texturizado en técnicas Hard Surface 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 Josep Belles

ESTE DOBLE MÁSTER ES PARA TI SI...

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

Deseas especializarte en la 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 Alicia Jiménez

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

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

www.voxelschool.com

