

DOBLE MÁSTER EN

ESCULTURA DIGITAL Y VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA Y REALIDAD VIRTUAL



Laboratorio de Práctica profesional con **Kraken Studios** y **Beauty & the Bit**

KRAKEN
STUDIOS 

beauty &
THE BIT

Proyecto de la alumna María Torres

DOBLE MÁSTER EN ESCULTURA DIGITAL Y VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA Y REALIDAD VIRTUAL

Combina la formación en herramientas, técnicas y metodologías de producción de modelos 3D y esculturas digitales, abarcando desde el estudio del volumen en la escultura tradicional hasta el modelado orgánico en alta resolución y la impresión 3D, con la formación más avanzada que te capacitará para proyectar, crear y desarrollar todo tipo de entornos tridimensionales, estudiando los pilares fundamentales de la luz, los materiales, el color y la visualización VR.



TOP 12
MUNDIAL EN
GAME DESIGN & DEVELOPMENT



TOP 3
MUNDIAL EN
**ARQUITECTURAL
VISUALIZATION**

Proyecto del alumno Javier Márquez



*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 | 930 HORAS

MODALIDAD PRESENCIAL O SEMIPRESENCIAL

Especialízate en el uso avanzado de herramientas digitales para modelado y texturizado, aplicadas a la producción de cine, publicidad y videojuegos

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

[PLAY REEL ESCULTURA →](#)

[PLAY REEL ARCHVIZ →](#)



AUTODESK
Authorized Training Center

Proyecto del alumno Pablo Bermúdez

SOFTWARE DEL CURSO

- | | |
|--------------------|---------------------|
| Autodesk 3Ds Max | Adobe After Effects |
| Autodesk Maya | Adobe Premiere |
| ZBrush | RailClone |
| Substance Suite | Forest Pack |
| Marvelous Designer | Anima AXYZ |
| Arnold | Unreal Engine |
| Capture reality | V-Ray |
| Adobe Photoshop | |

SALIDAS PROFESIONALES

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| Modeling Artist | Environment & Props |
| Surfacing Artist | Modeling Artist |
| 3D Generalist | Archviz Artist |
| Environment Artist | Viz Artist |
| Lighting Artist | Character Modeling Artist |
| Digital Artist | Digital Sculptor |

MÓDULO 1
DISEÑO 3D

FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS ESCULTÓRICAS

Aprende volumen, proporción y anatomía con escultura tradicional como base para dominar la escultura digital.

MODELADO 3D

Iníciate en modelado digital con software y herramientas 3D, creando tus primeros objetos tridimensionales.

ESCULTURA DIGITAL

Domina tecnologías avanzadas de escultura digital y crea personajes y objetos orgánicos de gran detalle.

MATERIALES Y TEXTURIZADO

Crea materiales realistas para entornos arquitectónicos, como tejidos, mármoles, hormigones y patrones.

PERSPECTIVA, COLOR E ILUMINACIÓN

Usa luz, color y equilibrio para crear imágenes emocionales y visualmente significativas en tus renders.

MÓDULO 2

ESCALTURA DIGITAL Y CREACIÓN DE ESCENARIOS Y OBJETOS

MODELADO DE ESCENARIOS Y OBJETOS

Modela escenarios, vehículos y objetos usando técnicas actuales de producción digital profesional.

MODELADO Y SIMULACIÓN DE TEJIDOS

Aprende a modelar ropa y tejidos digitales con herramientas especializadas para lograr simulaciones realistas.

MODELADO DE PERSONAJES Y CRIATURAS

Crea personajes y criaturas complejas en 3D con técnicas válidas para arte final o animación profesional.

GENERACIÓN DE ENTORNOS

Optimiza escenas complejas mediante modelado paramétrico y técnicas de set dressing a escala profesional.



MÓDULO 2

ESCALTURA DIGITAL Y CREACIÓN DE ESCENARIOS Y OBJETOS

IA APLICADA A LA VISUALIZACIÓN DE ENTORNOS

Aprende el uso de técnicas de inteligencia artificial (IA) para optimizar y enriquecer el proceso de creación y renderizado de entornos arquitectónicos y espacios inmersivos.

ANIMACIÓN PARA ARQUITECTURA

Planifica y produce animaciones arquitectónicas desde la idea inicial hasta la entrega final del proyecto.

CÁMARA E ILUMINACIÓN PARA ENTORNOS

Domina iluminación, encuadre y equilibrio para crear entornos impactantes con alto nivel artístico.



MÓDULO 3

WORKFLOWS Y TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN

PROTOTIPADO E IMPRESIÓN 3D

Aprende a crear modelos 3D listos para impresión, dominando sus procesos y requisitos técnicos.

ESCANEADO Y FOTOGRAFETRÍA

Aplica técnicas fotográficas para extraer geometrías 3D a partir de imágenes reales.

COMPOSICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN DIGITAL

Perfecciona renders y animaciones con técnicas de retoque digital para resultados profesionales.

VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA EN TIEMPO REAL

Lleva tu flujo de trabajo 3D a Unreal Engine y crea experiencias interactivas y visuales avanzadas.

VR

Reconstruye proyectos arquitectónicos en Unreal e intégralos en entornos de realidad virtual.





MÓDULO 4 **TALLER DE PROYECTOS**

PROYECTO DE GRUPO

Colabora en ferias, festivales y concursos guiado por profesionales y crea una red de contactos en la industria.

PORTFOLIO DEMO-REEL

Desarrolla un proyecto visual completo como demo reel, con el apoyo y supervisión continua de profesores.

MÓDULO 5 **LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL**

Culmina tu formación con el Laboratorio de Práctica Profesional en colaboración con el prestigioso estudio de visualización arquitectónica Beauty & The Bit y con el estudio Kraken Studios.



beauty &
THE BIT

LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL CON BEAUTY AND THE BIT

Los estudiantes del doble máster en **Escultura Digital y Visualización Arquitectónica y Realidad Virtual** formarán parte del laboratorio de práctica profesional con empresas como **Beauty & the Bit**, uno de los mejores estudios de visualización arquitectónica del mundo.

El equipo de **Beauty & the Bit** ha realizado proyectos internacionales colaborando con los **mejores arquitectos mundiales** y su trabajo es **reconocido internacionalmente**.



LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL CON KRAKEN STUDIOS

Los estudiantes del doble máster en **Escultura Digital y Visualización Arquitectónica y Realidad Virtual** formarán parte de un laboratorio de práctica profesional en la aclamada compañía Kraken Studios, conocidos por sus increíbles creaciones 3D para **impresión digital de juegos de tablero** así como por su participación en numerosas **películas de animación y videojuegos**.

Voxel School acoge en su campus un laboratorio permanente del estudio para facilitar a los estudiantes el **acceso a su tecnología y pipeline**.



Proyecto de la alumna Clara Martínez

ESTE DOBLE MÁSTER ES PARA TI SI...

Buscas perfeccionar sus habilidades y avanzar profesionalmente como artista 3D.

Deseas especializarte en modelado 3D 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 Daniela Castro 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



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
www.voxelschool.com

