



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO EN
**TÉCNICAS HARD SURFACE Y
MODELADO Y TEXTURIZADO
DE ENVIRONMENTS & PROPS
PARA VIDEOJUEGOS AAA***



Laboratorio de Práctica profesional con **Arscade**



ARSCADE

Proyecto del alumni Santiago Matta

***¡Requiere prueba de acceso!**



DOBLE MÁSTER AVANZANDO EN
MODELADO Y TEXTURIZADO EN
**TÉCNICAS
HARD SURFACE
Y MODELADO Y
TEXTURIZADO DE
ENVIRONMENTS
& PROPS PARA
VIDEOJUEGOS AAA**

Este doble máster avanzado te ofrece una formación artística especializada, única en España, orientada a los perfiles más demandados por estudios de videojuegos de alta gama y enfocada en modelado y texturizado 3D para videojuegos AAA, cine y animación.

Al finalizar, harás prácticas en una empresa del ecosistema Voxel School, aplicando lo aprendido en un entorno profesional real.



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

Proyecto del alumni Isaac Fernández Celaya



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 | 705 HORAS | 3H AL DÍA

MODALIDAD PRESENCIAL O SEMIPRESENCIAL

Especialízate en la industria de los videojuegos desarrollándote como modelador y texturizador Hard Surface 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
Surfacing Artist
Environment Artist
Environment Design Artist
Weapon Artist
Vehicle Artist
Matte Painting Artist
Prop Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

[PLAY REEL HARD SURFACE →](#)

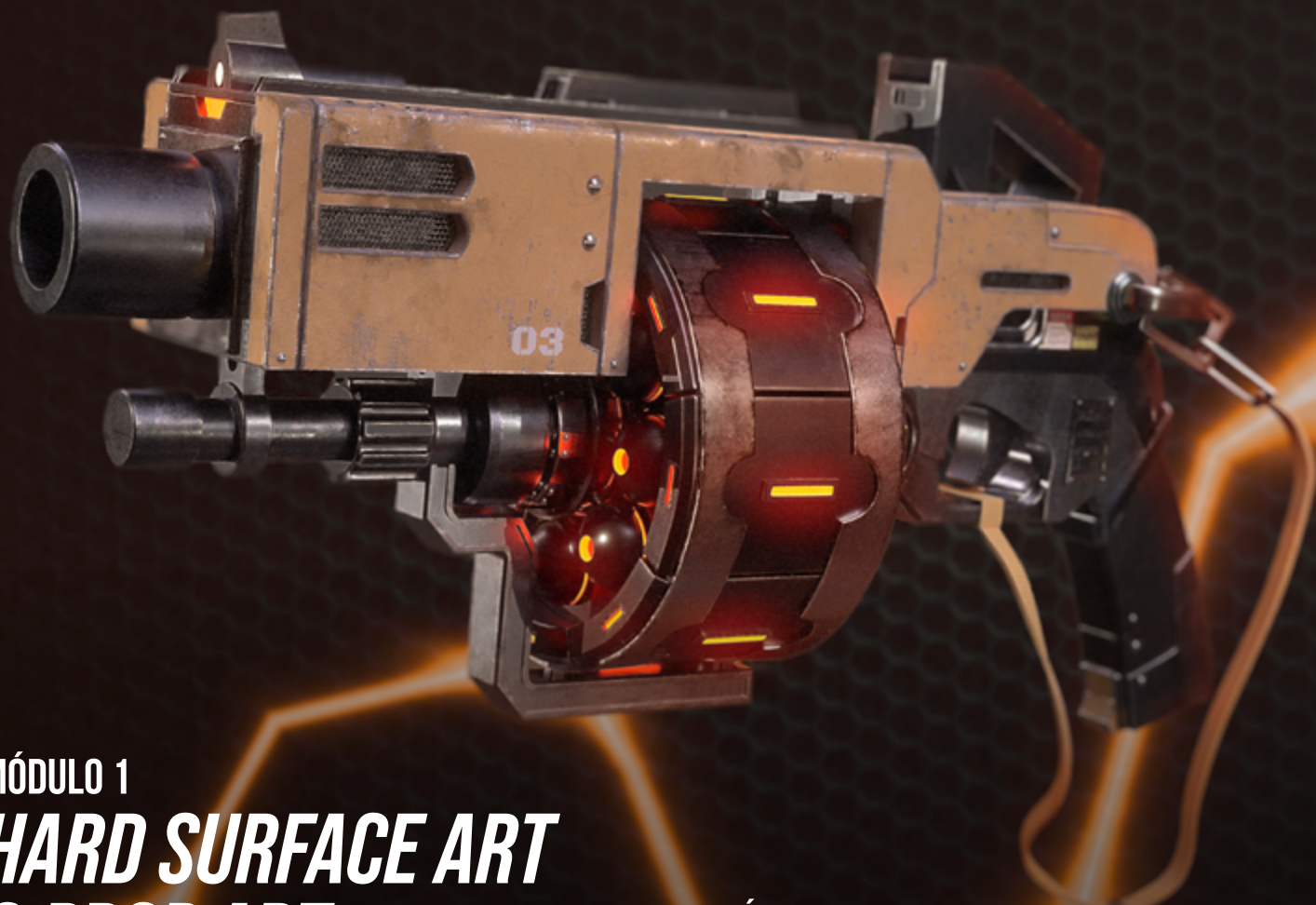
[PLAY REEL ENVIRONMENT →](#)

ACADEMIC



PARTNER

AUTODESK
Authorized Training Center



MÓDULO 1

HARD SURFACE ART & PROP ART

PROCESO TÉCNICO Y CREATIVO: WEAPONS

Domina procesos creativos y técnicos actuales en la creación de modelos 3D para videojuegos.

TÉCNICAS AVANZADAS: HARD SURFACE

Mejora tu técnica con herramientas de modelado Hard Surface empleadas en proyectos AAA.

PROCESO TÉCNICO Y CREATIVO: ENVIROMENT

Mejora tu proceso creativo con técnicas industriales para diseñar objetos y escenarios más eficaces.

TÉCNICAS AVANZADAS: DISEÑO DE ENVIROMENTS & PROPS

Aplica técnicas tradicionales de dibujo al diseño creativo de entornos y objetos en 3D.

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 PROPS I

Perfecciona la creación de assets y props 3D para vestir escenarios con calidad profesional.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE PROPS II

Profundiza en texturizado, iluminación y render para mejorar tus props 3D.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS I

Aprende técnicas para diseñar escenarios estilizados o hiperrealistas con conceptos visuales narrativos.

MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS II

Perfecciona escenarios 3D mediante set dressing y optimización para render o integración in-game.

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: 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.



LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL CON ARSCADE

Los estudiantes del Doble máster avanzado en **Modelado y Texturizado en técnicas Hard Surface 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 de la alumna Paula García Fernández

ESTE DOBLE MÁSTER ES PARA TI SI...

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

Deseas especializarte en 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 Iris Ruiz

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

