



VOXEL
SCHOOL

CENTRO UNIVERSITARIO
DE ARTES DIGITALES

DOBLE MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO EN TÉCNICAS HARD SURFACE Y TECHNICAL ARTIST PARA VIDEOJUEGOS AAA*

Los alumnos podrán ser seleccionados según las necesidades de estudios top como **Globant** para participar en sus producciones y proyectos

Globant ▶

Proyecto de la alumna Lydia Jara

**¡Requiere prueba de acceso!*

DOBLE MÁSTER AVANZANDO EN
MODELADO Y TEXTURIZADO EN

TÉCNICAS HARD SURFACE Y TECHNICAL ARTIST PARA VIDEOJUEGOS AAA

Especialízate en la industria de los videojuegos con un doble máster avanzado que combina modelado y texturizado hard surface con formación como Technical Artist.

Domina assets complejos con técnicas procedurales, VFX y Blueprints en Unreal Engine y destaca en estudios AAA.

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 alumno Javier Figueruelo Muñoz



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 | 744 HORAS | 3H AL DÍA

MODALIDAD PRESENCIAL O SEMIPRESENCIAL



Combina formación avanzada en modelado y texturizado hard surface para videojuegos AAA con formación como Technical Artist en creación, optimización e implementación de assets complejos en motores gráficos

SOFTWARE DEL CURSO

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

SALIDAS PROFESIONALES

Game Artist
Surfacing Artist
Lighting Artist
VFX Artist
Weapon Artist
Vehicle Artist
Technical Artist
Unreal Engine Artist

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

[PLAY REEL HARD SURFACE →](#)

[PLAY REEL TECHNICAL →](#)

ACADEMIC



PARTNER

AUTODESK
Authorized Training Center

MÓDULO 1

HARD SURFACE 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.

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 3

REAL TIME TECH PIPELINE & LOOK DEVELOPMENT

TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA

Domina flujos de trabajo de la industria y adáptate a equipos AAA.

MOTOR GRÁFICO

Aplica iluminación avanzada y optimización en grandes entornos 3D dentro de motores de videojuegos y VR.

PIPELINE DE PRODUCCIÓN EN PRODUCCIONES AAA

Explora los flujos de trabajo y estructuras técnicas que permiten desarrollar videojuegos de gran escala con calidad AAA.

MATERIALES AVANZADOS

Aprende a generar materiales procedurales con estándar PBR optimizando gráficos y texturas.

LIGHTING DE ESCENAS

Domina la iluminación en Unreal Engine 5 creando atmósferas envolventes en escenas pequeñas o paisajes complejos.

MÓDULO 4
VFX,
AUTOMATIZACIÓN
Y CREACIÓN
PROCEDURAL

CREACIÓN DE SISTEMAS PROCEDURALES

Aprende flujos de trabajo con Houdini para crear y optimizar assets y entornos dinámicos con técnicas procedurales.

CREACIÓN DE VFX Y WORKFLOW EN MOTOR GRÁFICO

Crea efectos con partículas, volúmenes y simulaciones físicas en Houdini e intégralos en motores de juego.

CREACIÓN DE TOOLS

Aprende Python para automatizar tareas y optimizar procesos en Houdini con enfoque en producción gráfica.

MÓDULO 5

CREACIÓN DE SISTEMAS Y VFX EN MOTOR GRÁFICO

SISTEMAS DE PARTÍCULAS Y SHADERS AVANZADOS

Diseña efectos visuales complejos en tiempo real usando partículas dinámicas y sistemas multicapa.

SISTEMAS DE PROGRAMACIÓN NODAL CON BLUEPRINTS

Aprende a programar en Blueprints con Unreal Engine 5 mediante lógica visual accesible para principiantes.

CREACIÓN DE SISTEMAS DE INTEGRACIÓN CON BLUEPRINTS AVANZADOS

Crea efectos procedurales avanzados dominando la programación por nodos en Unreal Engine.

MÓDULO 6

PRÁCTICAS PROFESIONALES

PRÁCTICAS PROFESIONALES

Una vez finalizado el máster pon en práctica los conocimientos adquiridos en una de las empresas del ecosistema de Voxel School, en un régimen de prácticas presenciales, dentro de un contexto profesional de producción artística para Videojuegos AAA.



PRÁCTICAS PROFESIONALES EN ESTUDIOS TOP

Los estudiantes del **Doble Máster Avanzado en Modelado y Texturizado en técnicas Hard Surface y Technical Artist para Videojuegos AAA** tienen la oportunidad de realizar prácticas profesionales en **estudios top de la industria**.

Los estudios analizarán los portfolios de los alumnos del Doble Máster para ofrecerles unas prácticas a los estudiantes más destacados, en función de los proyectos y necesidades de dichas empresas.



Proyecto del alumno Eric Moreno

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 M. Scarlett Colmenares

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

VXF 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

