



MÁSTER AVANZADO EN  
**MODELADO Y TEXTURIZADO  
DE ENVIRONMENTS & PROPS  
PARA VIDEOJUEGOS AAA\***

Laboratorio de Práctica profesional con **Arscade**



ARSCADE

Proyecto del alumno Álvaro Gálvez Martín

\*¡Requiere prueba de acceso!

# MÁSTER AVANZADO EN MODELADO Y TEXTURIZADO DE ENVIRONMENTS & PROPS PARA VIDEOJUEGOS AAA

Este máster te dotará de una formación especializada única en España para que destakes como artista modelador y texturizador 3D de escenarios de videojuegos de alta gama y de cine de animación o imagen real.

Al finalizar tu formación, realizarás prácticas en una de las diferentes empresas del ecosistema de Voxel School, pudiendo aplicar todo lo aprendido durante el máster y, a demás, siendo supervisado por un estudio real de creación de Arte 3D para videojuegos AAA.



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

Proyecto del alumno Adrián Domingo Laguna

 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.



7 MESES | 450 HORAS | 3H AL DÍA

MODALIDAD PRESENCIAL O SEMIPRESENCIAL

¡Échale un vistazo al trabajo de nuestros alumnos!

PLAY REEL →

**Especialízate en el diseño de entornos y perfecciona tus capacidades artísticas y técnicas para crear mundos innovadores e inmersivos**

Dominarás los softwares de modelado y texturizado 3D más actuales y empleados en el entorno profesional para asegurar tu inserción en la industria.



**AUTODESK**  
Authorized Training Center

Proyecto de la alumna Jazmín Faustina

## SOFTWARE DEL CURSO

Autodesk 3D Studio Max  
ZBrush  
Substance Suite  
Unreal Engine  
Quixel Suite  
Marmoset Toolbag  
Adobe Photoshop  
RizomUV

## SALIDAS PROFESIONALES

Environment Artist  
Environment Design Artist  
Prop Artist  
Matte Painting Artist  
Game Artist

## MÓDULO 1

# PROP ART

### PROCESO TÉCNICO Y CREATIVO

Mejora tu trabajo con herramientas 3D aplicando procesos creativos y técnicos de la industria en objetos y escenarios.

### TÉCNICAS AVANZADAS: DISEÑO DE ENVIRONMENTS & PROPS

Domina técnicas de dibujo tradicional y aplícalas al diseño creativo de objetos y entornos.

## MÓDULO 2

# MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE PROPS I

Crea assets y props 3D de nivel profesional para vestir escenarios con detalle y coherencia visual.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE PROPS II

Profundiza en la creación de props 3D con técnicas avanzadas de texturizado, materiales e iluminación.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS I

Aprende a crear y vestir escenarios hiperrealistas o estilizados aplicando conceptos como el caos o el paso del tiempo.

### MODELADO Y TEXTURIZADO AVANZADO DE ENVIRONMENTS II

Perfecciona escenarios 3D con técnicas de set dressing, optimización y renderizado tanto para visualización como para uso in-game.



## MÓDULO 3

# REAL TIME TECH PIPE LINE

### TECHNICAL PIPELINE EN PRODUCCIONES AAA

Adáptate a flujos de trabajo profesionales dominando técnicas clave usadas por artistas en la industria actual.

### MOTOR GRÁFICO

Trabaja en motores de videojuegos y VR aplicando iluminación en tiempo real, optimización y gestión de grandes entornos.

## MÓDULO 4

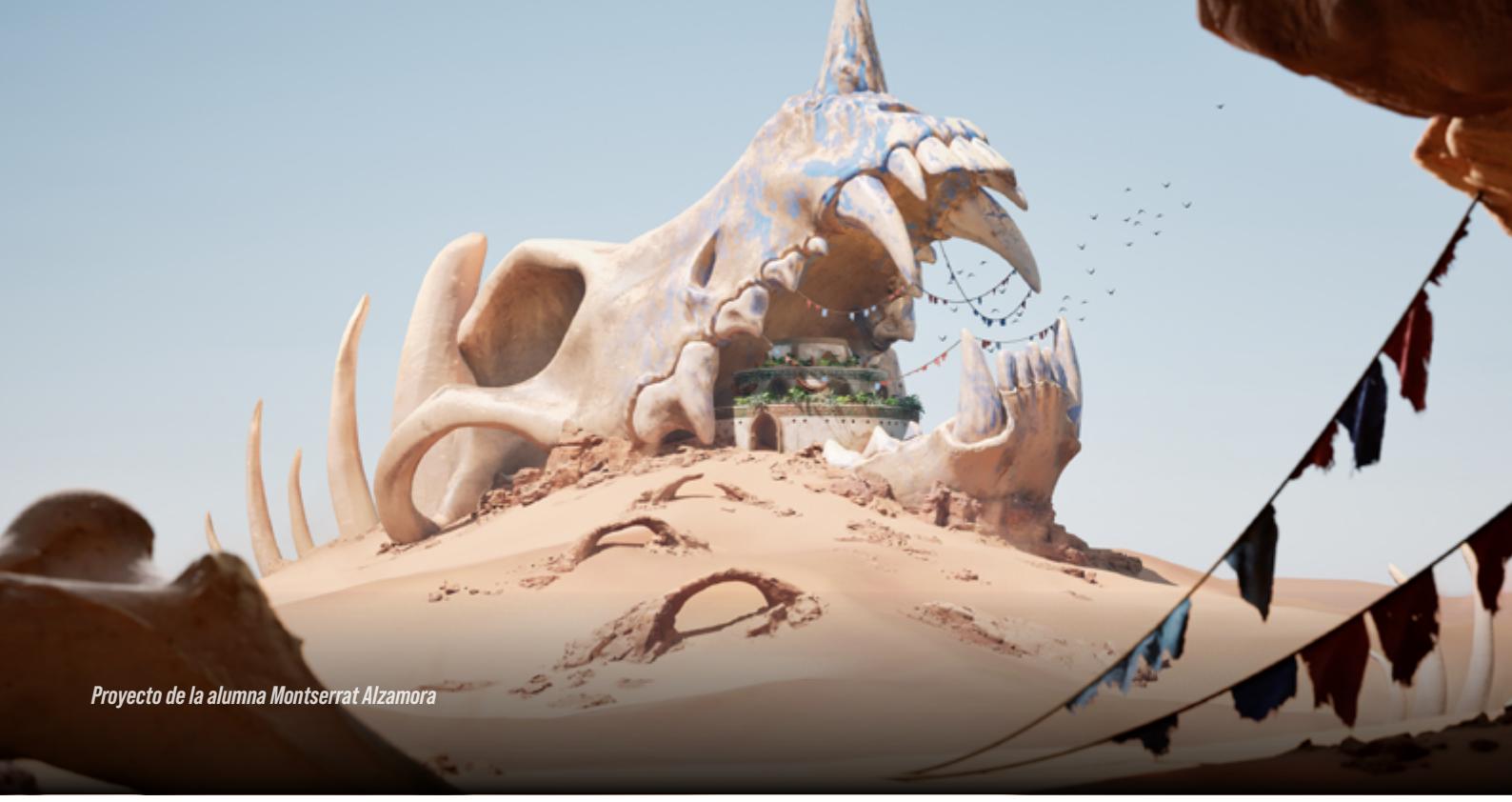
# LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL

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



# LABORATORIO DE PRÁCTICA PROFESIONAL CON ARSCADE

Los alumnos del máster avanzado en **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 Montserrat Alzamora

## ESTE MÁSTER ES PARA TI SI...

Buscas perfeccionar sus habilidades y avanzar profesionalmente como environment artist.

Deseas especializarte en modelado y texturizado 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 Helen Angeline Thayer

# 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](mailto:orientacion@voxelschool.com)  
[www.voxelschool.com](http://www.voxelschool.com)

