

EVAD sé creador de
videojuegos.



PRESENCIAL / ONLINE

MÁSTER. ARTE 3D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS.

DISEÑO Y DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS · ARTE 2D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS · **ARTE 3D Y ANIMACIÓN PARA VIDEOJUEGOS** · TECHNICAL ARTIST EN UNREAL ENGINE 5 · MARKETING Y COMUNICACIÓN PARA VIDEOJUEGOS

De octubre de 2025 a diciembre de 2026.



Destaca en la industria

El empleo de las tres dimensiones en los videojuegos permite unas posibilidades expresivas casi infinitas gracias a la aplicación de diferentes estilos gráficos y técnicas como el low-poly, los renderizados no realistas como el cell-shading o las representaciones hiperrealistas de **juegos AAA**.

El campo de acción de las 3D es tan amplio que ofrece un enorme grado de especialización en puestos de **modelado, texturizado, creación de esqueletos, iluminación, shaders, animación, partículas y efectos**. El 3D es un sector que atrae tanto a artistas tradicionales que desean adentrarse en la tercera dimensión como a interesados de todo tipo de sectores con deseos de convertirse en artistas y operadores 3D.





CALENDARIO

De octubre de 2025 a
diciembre de 2026



HORARIO

Lunes a jueves,
De 16:00h a 20:00h



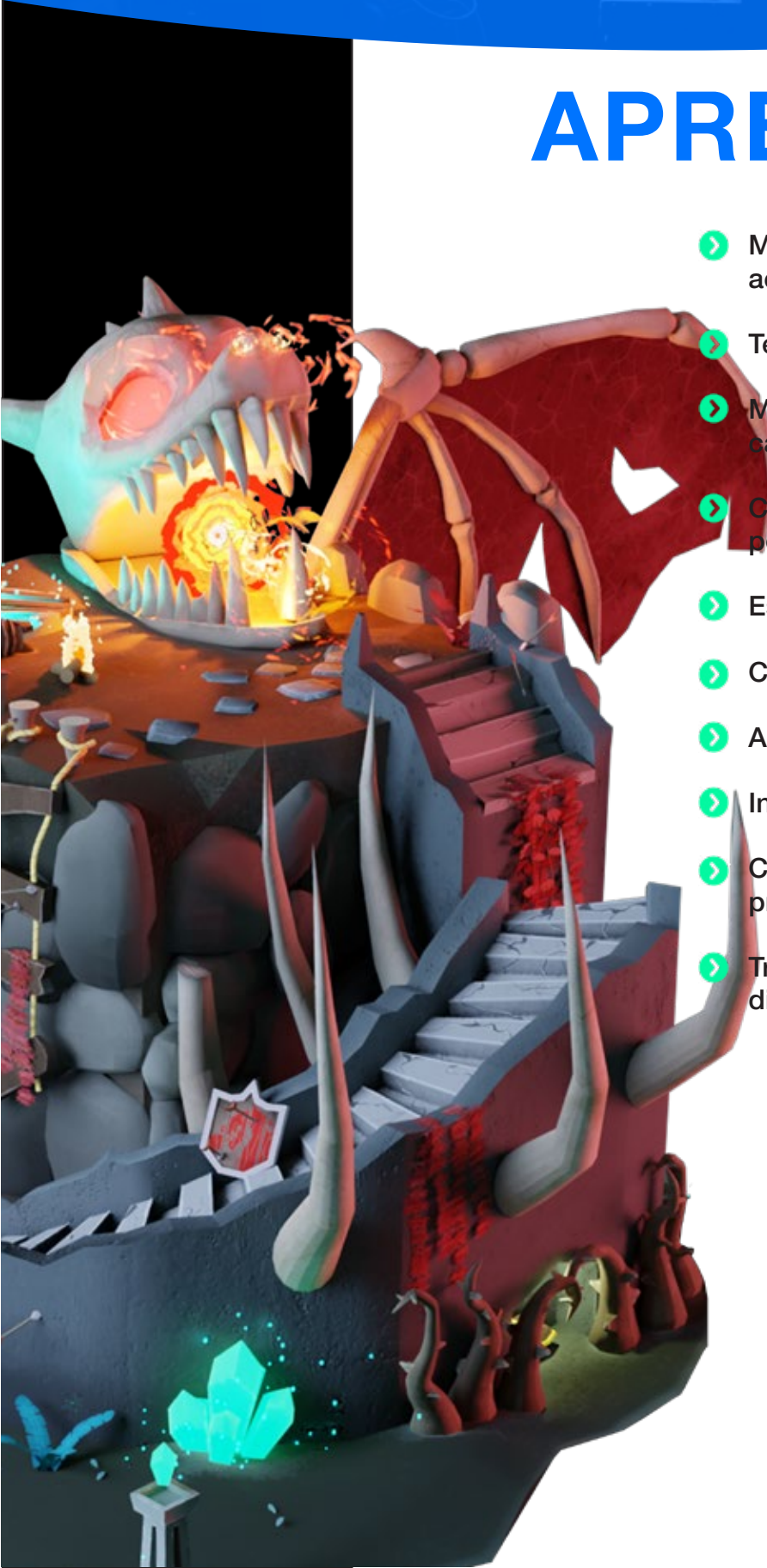
DURACIÓN

636 horas lectivas

APRENDERÁS A

- ▶ Modelar escenarios, vehículos, personajes y accesorios
- ▶ Texturizar usando diferentes técnicas
- ▶ Manejar con soltura los principales estilos: cartoon, anime, realista...
- ▶ Crear assets optimizados en baja poligonización para juegos móviles
- ▶ Esculpir en alta resolución para juegos AAA
- ▶ Crear texturas fotorealistas y materiales PBR
- ▶ Animar personajes para videojuegos
- ▶ Integrar tu trabajo en motores de juego
- ▶ Crear un portfolio y presentar tus trabajos profesionalmente
- ▶ Trabajar en equipo con otros artistas, diseñadores y programadores

PROGRAMAS UTILIZADOS



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Adquiere destrezas en modelado, texturizado y animación 3D, empleando software líder en la industria para crear activos visuales impresionantes y funcionales.

Contarás historias a través de la creación de mundos virtuales, comprendiendo principios de composición, iluminación y dirección de arte para lograr impacto emocional.

Trabajarás en equipos multidisciplinares, comunicando tus ideas de manera efectiva para contribuir exitosamente en la producción de videojuegos.

Optimiza tus proyectos 3D para que se ejecuten en motores de juego, comprendiendo la importancia de mantener un equilibrio entre calidad visual y rendimiento.

SALIDAS PROFESIONALES

Artista 3D, Modelador, Director Técnico, Animador 3D, Especialista en Efectos Especiales, Texturizador, Rigger...

REQUISITOS

Necesaria entrevista personal con el director formativo de EVAD para evaluar los conocimientos y capacidades del alumno/a.

EQUIPAMIENTO

Estación de trabajo, software y tableta gráfica completamente incluidos.



CONTENIDOS

MODELADO

ANIMACIÓN

PROYECTO I - ROBOT

Introducción a Blender y modelado

- Referencias y concept
- Blocking y modelado
- Modelado Robot
- Modelado de props, asset, armas, mid poly, LOD's

Substance Painter

- Despliegue de UV's
- Texturizado Substance Painter

Iluminación de personajes

- Iluminación
- Render de personajes

Introducción a Armature

- Creación de los huesos de deformación, control e implementación de constraints
- Custom Shapes y grupos de colores para huesos

Principios de la animación

- Keys intermedias y curvas de animación, follow through and overlapping action y pulido animación
- Animaciones básicas de movimiento para videojuego. Idle, walk, run y jump
- Animaciones especiales, muerte, ataque, etc...
- Introducción a la animación en Blender
- Poses clave, keyframes y blocking de animación de caminar bípedo y cuadrúpedo

Implementación en Unity

PROYECTO II - ESCENARIO Y RIGGING AVANZADO

Referencias y concept

Modelado

- Modelado de terreno, rocas
- Modelado de vegetación
- Modelado de edificios
- LOD's

Texturizado

- Texturizado con vertex paint
- Assets, escultura, bake
- Escenario Modular, Trim Sheets

Iluminación y Render

- Iluminación para escenografías virtuales, escenas y asset
- Técnicas avanzadas como iluminación global

Implementación en Unity

Rig y animación humano

Sistema de músculos:

- Creación de los huesos de deformación, control e implementación de constraints
- Twist bones, wiggle bones y sistema de músculos

Rigging facial:

- Shape Keys (Expresiones faciales)
- Drivers.

Lipsync:

- Animación escena lipsync

Animaciones:

- Animaciones TPS con arma
- Animaciones TPS con arma. Constraints

Implementación en Unity

PROYECTO III - PERSONAJE

Introducción a la escultura digital Zbrush

Personaje estilizado

- Personaje Anatomía cuerpo
- Personaje Ropa
- Personaje Retopoflow, Marmoset
- Personaje Substance painter

Creación de Arma

- Arma hi y low
- Arma texturizado

Portfolio

Rig y animación no humano

- Rigging no humano

Rig y animación Cartoon

- Animaciones cartoon para videojuegos

Simulación de telas

- Simulación de telas y bakeo
- Importación del modelo y bakeo telas en Unity
- Implementación de character controller en modelo para escena jugable

PROYECTOS DE ALUMNOS DE MÁSTER

YA DISPONIBLES EN PLAYSTATION 4 Y PLAYSTATION 5

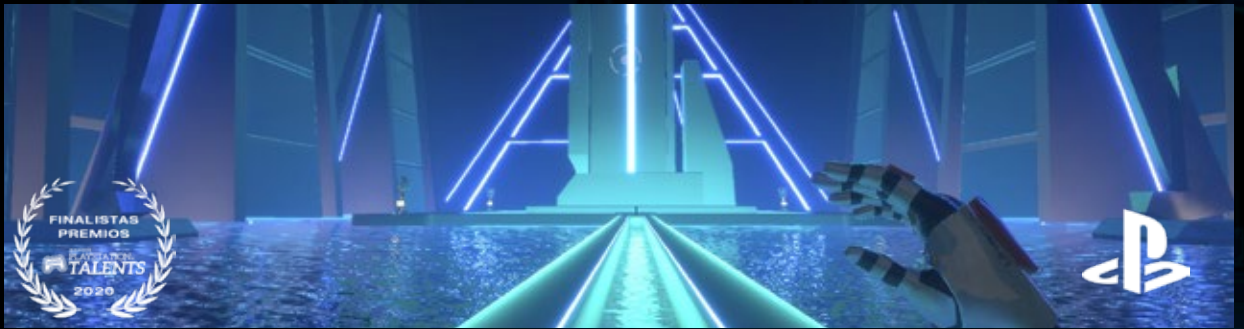
DELIRIUM



ION DRIVER



SYSTEM OF SOULS



LITTLE GREATNESS



BLACKOUT



SHADOW DIMMER



THE MANOR'S LEGACY



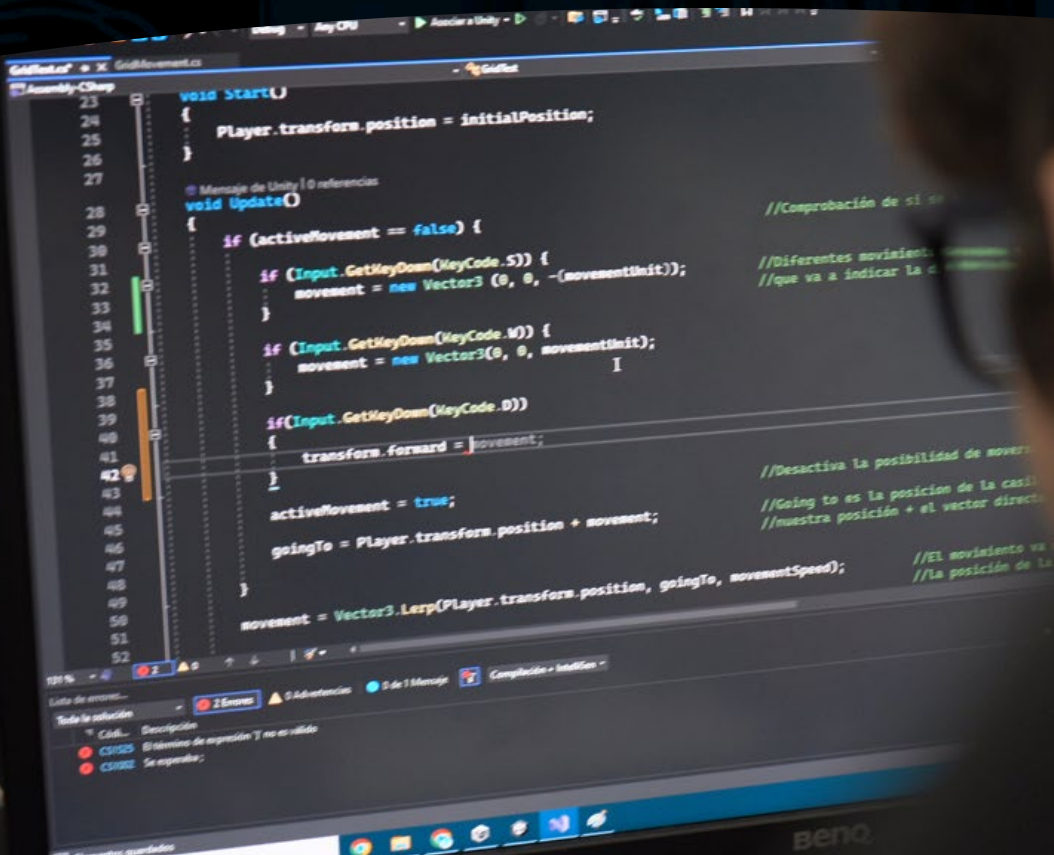
PRÁCTICAS DE EMPRESA

Los alumnos que aprueben el Máster en la primera convocatoria tienen derecho a prácticas laborales.

Las prácticas serán una oportunidad excelente para conocer el entorno laboral y sobre todo será una oportunidad para que la empresa conozca al profesional en prácticas y pueda considerar una futura relación laboral.

En EVAD disponemos de acuerdos con diferentes empresas del sector de toda España en la que los alumnos que hayan superado la formación realizarán las prácticas.

Buscar trabajo es un trabajo en sí. Dispondrás de bolsa de trabajo y asesoramientos para enfocar tu CV y portfolio.



OFERTA FORMATIVA 2025

Formación presencial y online

MÁSTERES

Máster Diseño y Desarrollo para Videojuegos

Máster de Arte 2D y Animación para Videojuegos

► **Máster de Arte 3D y Animación para Videojuegos**

Máster de Technical Artist en Unreal Engine

Máster de Marketing y Comunicación para Videojuegos

BOOTCAMP

Modelado 3D con Blender

Modelado 3D con Maya

Programación con Unity

Programación con Unreal Engine 5

Arte digital para videojuegos

Full Stack Developer

Full Training en Programación con Unity y Unreal Engine 5

VFX con Houdini

CICLOS FORMATIVOS

Técnico Experto en Creación de Videojuegos

Técnico en Creación de Videojuegos

EVAD KIDS

Arte Digital

Programación

Round One



PlayStation.First

PLAYSTATION FIRST

EVAD es centro PlayStation First, por lo que te tendrás acceso a la tecnología PlayStation. Aprenderás a crear contenidos para esta consola y podrás desarrollar tu Proyecto Final en esta misma plataforma.



**ACADEMIC
PARTNER**

ACADEMIC PARTNER

Primer centro andaluz reconocido como Academic Partners de Unreal Engine. Epic Games reconoce, promueve y empodera a nuestros profesores y nuestra formación.

