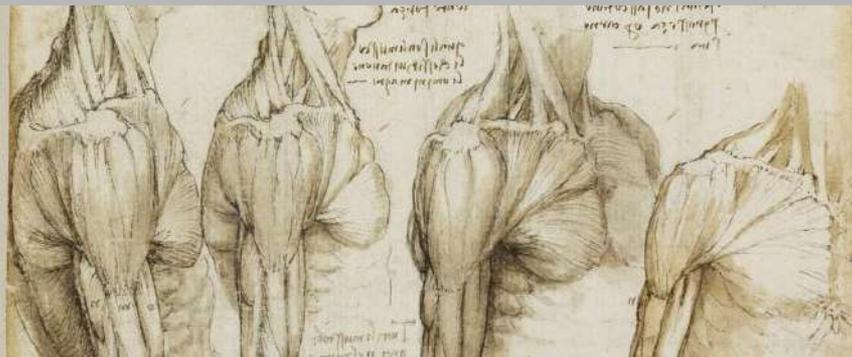




# Curso Online en vivo: Anatomía humana de tronco y extremidades

Aprende anatomía humana  
en profundidad



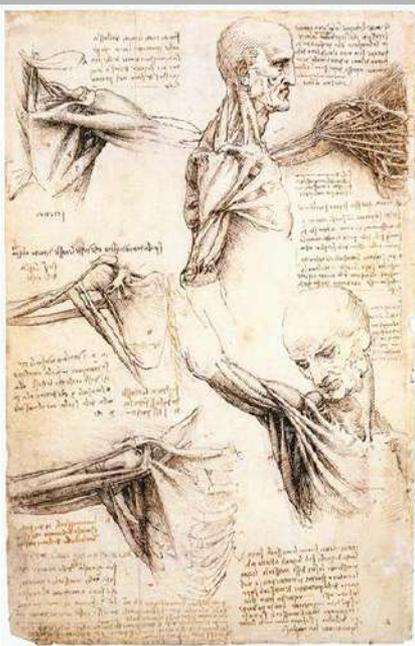
## Anatomistas pioneros

Artistas como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel comprendieron que para dominar la forma, primero debían estudiar la estructura.

A través de sus dibujos y anotaciones, sentaron las bases del arte anatómico—creando estudios que capturaban no solo la superficie, sino también el funcionamiento interno del cuerpo: huesos, músculos, proporciones y armonía.

Estas obras siguen siendo atemporales porque nos enseñan una forma de mirar: un puente entre la ciencia y la creatividad que aún hoy inspira a generaciones de artistas.

Este curso sigue ese mismo espíritu, acercando el conocimiento anatómico a los creadores contemporáneos mediante un enfoque visual y artístico que respeta la tradición al tiempo que abraza nuevas herramientas y tecnologías.



## La importancia de comprender la anatomía

Ya sea que crees personajes estilizados o busques realismo anatómico, comprender el cuerpo humano desde dentro aporta profundidad, precisión y credibilidad a tu trabajo.

Cuando un artista entiende realmente la estructura que hay bajo la piel, puede inventar, exagerar o estilizar con confianza—porque sus decisiones están fundamentadas, no improvisadas.

El cuerpo no es sólo forma, es función. Saber cómo interactúan huesos, músculos y grasa mejora la forma en que esculpimos el movimiento, el peso y la personalidad.

# El artista anatómico detrás del curso

El curso está impartido por Rafa Zabala, artista y formador con un recorrido poco común que conecta el mundo de la escultura, la creación digital y la anatomía académica.

Rafa comenzó su camino artístico hace más de tres décadas a través de la escultura tradicional, realizando encargos artísticos y religiosos de gran formato. Su pasión por la forma y la estructura lo llevó al entorno digital, donde se convirtió en artista de personajes y criaturas para algunos de los estudios más prestigiosos de la industria del cine y los videojuegos.

Entre sus créditos figuran grandes producciones como *El Hobbit*, *El amanecer del planeta de los simios*, *Avatar: Frontiers of Pandora* y colaboraciones con cineastas como George Lucas o Steven Spielberg, así como con iconos mundiales como Paul McCartney y Lady Gaga.

Con el tiempo, su fascinación por el cuerpo humano evolucionó hacia una exploración más profunda de la anatomía, llevándolo de nuevo a las bases de la forma. Actualmente, Rafa colabora con la Facultad de Medicina de Valencia, donde asiste en cursos de anatomía con cadáver y desarrolla herramientas didácticas para la formación médica.

Combinando su experiencia práctica en disección con décadas de oficio escultórico, Rafa ofrece una perspectiva única—igual de visual, estructural y artística. Su enseñanza es directa, inspiradora y pensada para dar a los artistas digitales una comprensión clara e intuitiva del cuerpo humano.

“La anatomía no es solo ciencia—es el lenguaje de la forma. Y cuando aprendes a hablarlo, esculpes con propósito.” —RZA

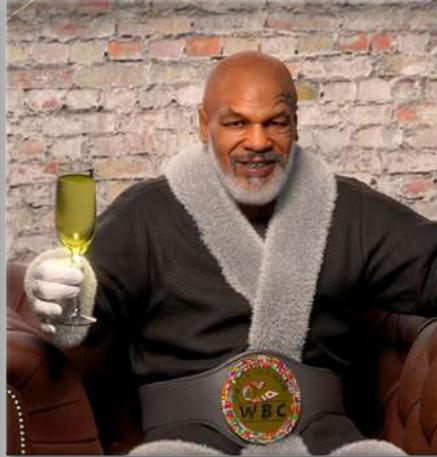


Instructor  
Rafa Zabala

- Fundador de Rafo Zabala Anatomy
- Escultor
- Modelador de personajes y criaturas para VFX
- Director de Arte
- Instructor de Anatomía



## La anatomía como motor de mi carrera



Desde muy joven, la anatomía ha sido una pasión constante. Su estudio y observación han guiado siempre mi camino artístico.

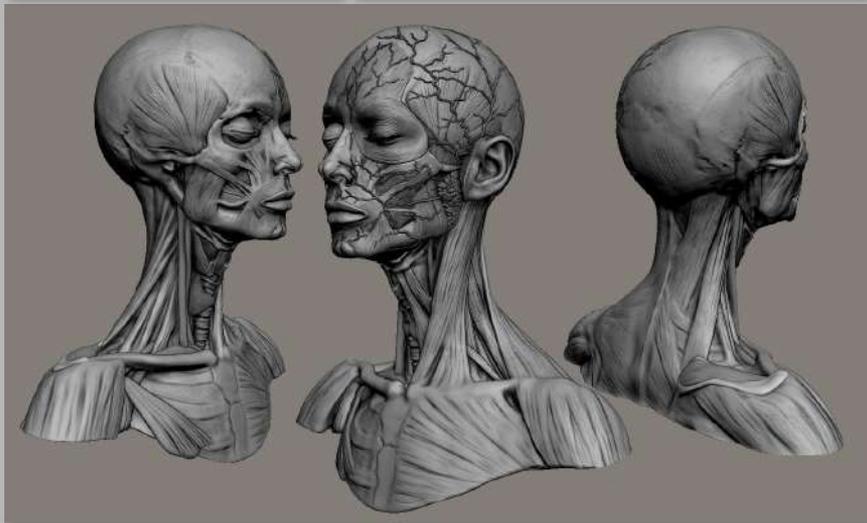
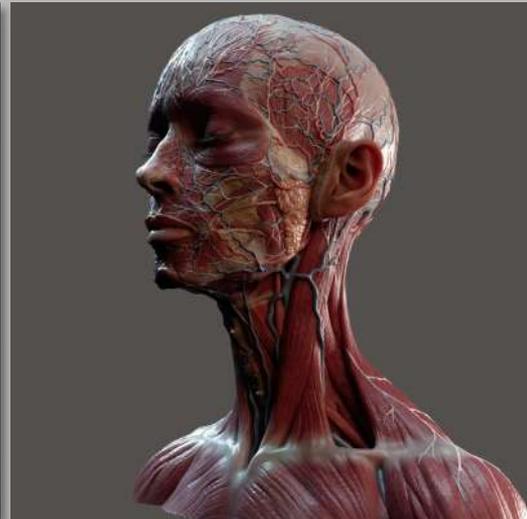
Lo que comenzó como una curiosidad se convirtió en una travesía de vida: desde la escultura tradicional hasta la creación de personajes y criaturas digitales para cine y videojuegos.

Hoy, mi trabajo refleja una base anatómica profunda, no solo en figuras humanas, sino también en animales y seres imaginarios.

En los últimos años, enseñar en la Universidad de Valencia y trabajar con anatomía humana real han aportado una nueva dimensión a mi visión creativa.







## Más allá del arte: anatomía aplicada

Estos son ejemplos de simuladores médicos que he creado en colaboración con la empresa privada lface Simulator. Puedes conocer más sobre su trabajo a través de su página web oficial.

Actualmente, estoy desarrollando nuevos y desafiantes proyectos tanto para el sector médico como industrial, combinando precisión anatómica con materiales innovadores y técnicas escultóricas especializadas.

## ¿A quién va dirigido este curso?

Este curso está dirigido tipo de artistas interesados en comprender mejor la forma, proporción y estructura del cuerpo humano. Ideal para artistas que usan herramientas digitales como modeladores 3D y diseñadores de personajes, concept artists, así como también artistas tradicionales que trabajan con plastilina o arcilla tanto a gran tamaño como en miniaturas.

No se requieren conocimientos previos ni preparación específica, ya que partimos desde los fundamentos para construir una comprensión integral del sistema musculoesquelético. Estudiaremos cada zona paso a paso, desde la estructura ósea hasta su manifestación en superficie, analizando inserciones musculares y su funcionalidad .

Este curso ofrece una experiencia académica diseñada para reconectar con la anatomía creando cimientos sobre los cuales poder crear personajes que sean creíbles, tanto si son realistas como de ficción.

La anatomía es un conocimiento esencial, pero también frágil si no se cultiva. Por eso, esta formación intensiva busca devolver claridad, seguridad y sentido a lo aprendido, con pasión, rigor y experiencia.



# ¿Por qué hacer este curso?

Aprender anatomía no debería ser un proceso frío, teórico o mecánico.

Este curso es una experiencia diseñada para artistas que buscan conectar con la forma humana desde la comprensión y la sensibilidad, sin perderse en tecnicismos, pero sin renunciar al rigor.

Te llevarás mucho más que conocimiento:

Te llevarás una nueva forma de mirar, interpretar y construir el cuerpo humano, sea en arcilla o en píxeles.

Con cada sesión, irás integrando estructura, forma y proporción con claridad, gracias a una guía directa, cercana y adaptada a tu proceso.

Además, formarás parte de una comunidad de artistas que, como tú, comparten la inquietud por crear con fundamento y sentido.

Un espacio donde preguntar, equivocarse y avanzar, con el acompañamiento constante de alguien que ha recorrido ese mismo camino.

Este curso no solo mejorará tu obra.

Mejorará tu manera de entenderla.



## Programa

A lo largo de 7 sesiones en directo, explicaremos paso a paso las formas, proporciones y estructuras que definen la anatomía del tronco, brazos y piernas , combinando la observación artística con el conocimiento anatómico aplicado.

Ya seas artista digital o tradicional, encontrarás recursos adaptados a tu forma de trabajar, con un enfoque claro, práctico y accesible.

Incluye:

- Materiales de apoyo descargables y plantillas
- Modelo base del esqueleto en .obj para trabajar digital o imprimir.
- Asistencia directa, correcciones y resolución de dudas en vivo
- Recursos adaptados a artistas digitales y tradicionales

Duración total: 7 semanas/ 16 horas

Frecuencia: 1 sesión semanal de 2,5 hs y la última de 1 hora

Horario: Lunes de 19:00 a 21:30 (hora de Europa Central - CET)

Modalidad: Online en directo (videoconferencia)

Plazas limitadas para garantizar atención personalizada

### Sesión 1

- Osteología de la pierna y el pie
- Musculatura superficial del pie y pierna completa

### Sesión 2

- Osteología del muslo y cadera
- Musculatura del muslo y cadera

### Sesión 3

- Repaso Osteología de miembro inferior completo
- Osteología del tronco
- Musculatura del tórax

### Sesión 4

- Musculatura de la espalda
- Repaso del tronco completo

### Sesión 5

- Osteología del brazo, antebrazo y la escápula
- Musculatura del brazo

### Sesión 6

- Osteología de la mano
- Musculatura superficial de la mano y el antebrazo completo

### Sesión 7

- Repaso general de lo aprendido
- Preguntas y respuestas