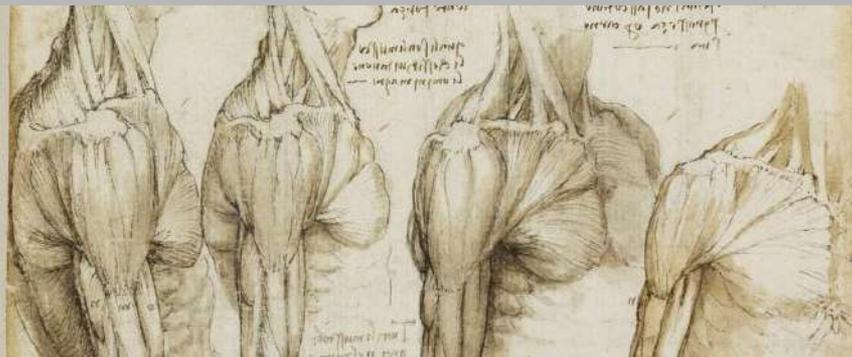




Anatomía humana para centros de formación

Aprende anatomía humana en profundidad





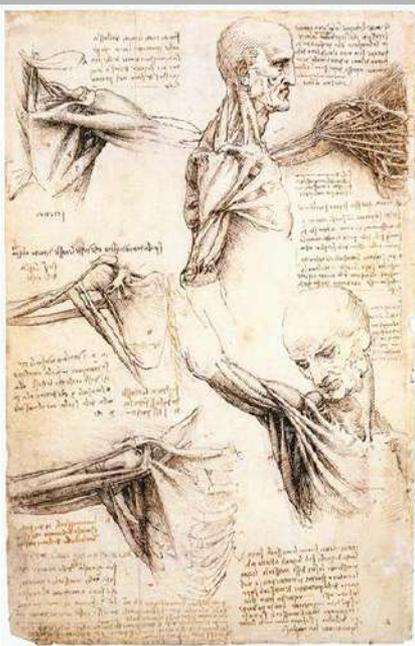
Anatomistas pioneros

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

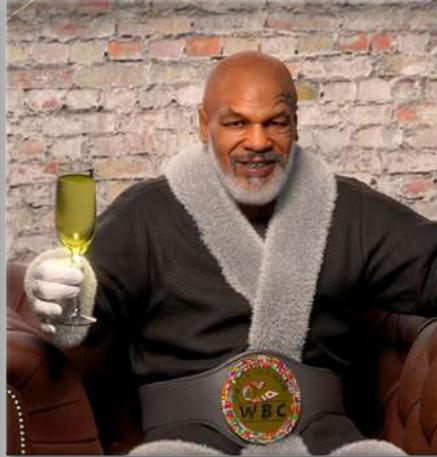


Instructor
Rafa Zabala

- 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



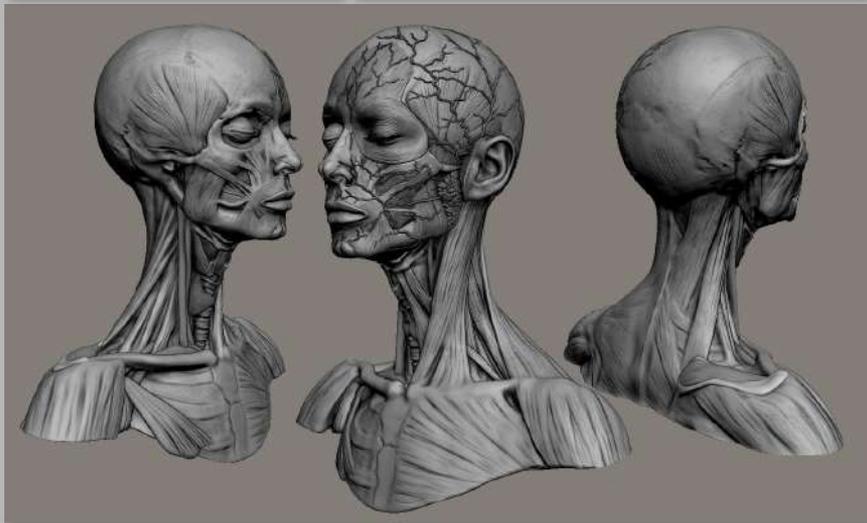
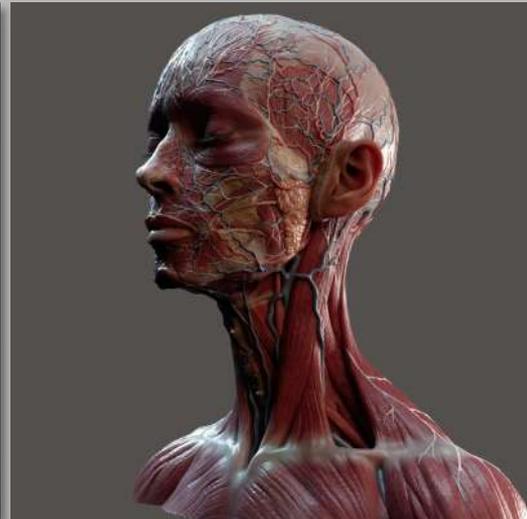
Desde muy joven, la anatomía ha sido una pasión constante. Su estudio y observación han guiado siempre mi camino artístico.

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.



¿Por qué profundizar en el estudio de la anatomía?

Mi dedicación a la anatomía me ha llevado a estudiarla en profundidad mediante disecciones en cadáver, tratando de seguir el ejemplo de los grandes maestros del pasado. Esta experiencia ha transformado mi visión artística, ofreciéndome una comprensión más clara, real y completa del cuerpo humano.

Hoy colaboro como profesor de apoyo en la Facultad de Medicina de Valencia, donde imparto clases de anatomía a futuros médicos. Esta inmersión constante en la anatomía real enriquece también mi trabajo como artista en la industria del cine y los videojuegos.

Creo que para entender algo de verdad, hay que estudiarlo desde su origen.

Este curso está diseñado para ayudarte a construir el cuerpo humano desde su base: empezamos por el esqueleto, y vamos modelando músculo a músculo el tronco y las extremidades o cara y cuello, comprendiendo su forma, función y relación.

Analizaremos también cómo la grasa, la proporción o la edad modifican el aspecto del cuerpo, permitiéndole aplicar ese conocimiento con claridad en tus proyectos.

Una experiencia visual, ordenada y reveladora. Sin suposiciones. Solo anatomía real al servicio del arte.

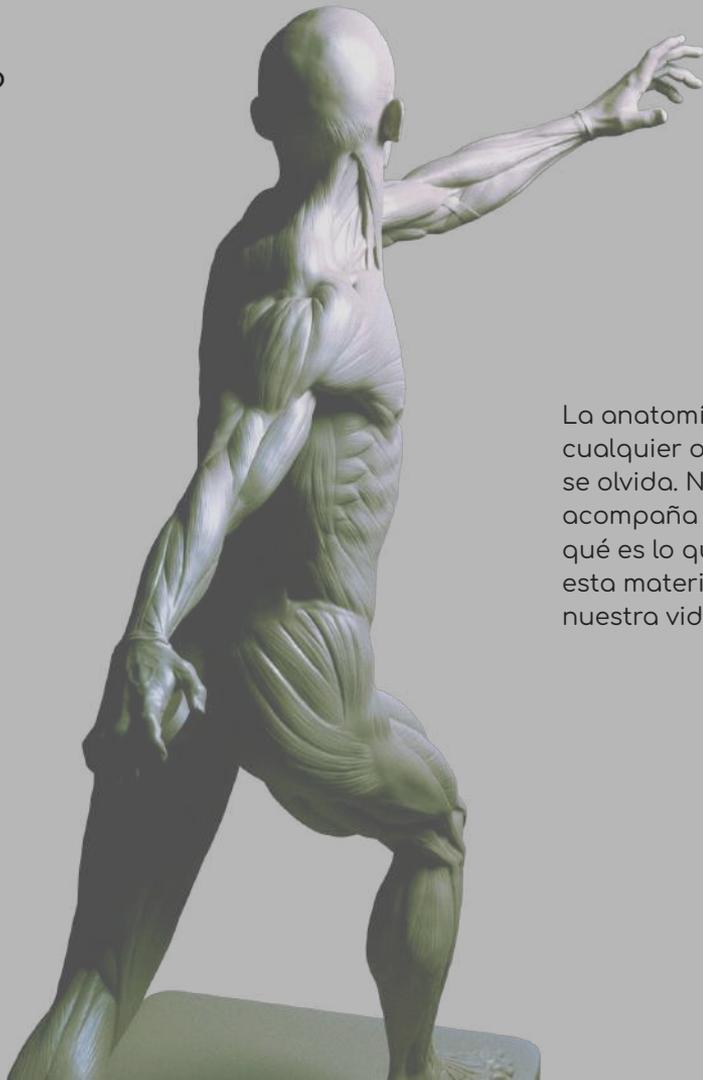


¿A quién va dirigido este curso?

Este curso está dirigido a escuelas que les interese un monográfico intensivo de anatomía para que los alumnos y/o profesores tengan las herramientas para entender la anatomía humana para así poder crear personajes y criaturas de forma creíble y eficaz.

No es necesario conocimiento previo de la anatomía humana ya que vamos a construir unos cimientos sólidos desde cero pero sí quizás un conocimiento aunque sea básico del programa Zbrush.

La anatomía es un complejo idioma que solo se puede dominar con el estudio persistente a lo largo de toda una vida, por lo que este curso no trata de lanzar el falso mensaje de "aprende anatomía en una semana", ya que la complejidad de esta materia requiere de mucha dedicación y tiempo. Se trata de dotar al alumno con un conocimiento sólido de la anatomía que le permita como artista crear personajes con solvencia en el futuro.



La anatomía es un idioma que como cualquier otro si no se practica a menudo se olvida. Nada de esto es posible si no se acompaña de una gran dosis de pasión, qué es lo que nos mueve a los que amamos esta materia y la estudiaremos toda nuestra vida.

Bloque 1

- Osteología de la extremidad superior
- Músculos del brazo y antebrazo
- Cómo representar el volúmen muscular de forma creíble en los personajes

Bloque 2

- Osteología de la extremidad inferior
- Músculos del muslo y la pierna
- Lógica anatómica de volumen y superficie

Bloque 3

- Osteología del torso
- Músculos de la espalda, el pecho y el abdomen
- Estructura del volumen corporal y proporciones
- Introducción a la dinámica del movimiento

Bloque 4

- Osteología del cráneo
- Músculos de la cabeza y el cuello
- Representación anatómica del rostro con volumen y precisión
- Proporciones, movimiento, edad y variaciones étnicas

Programa

Este es un ejemplo estándar de curso pero puede adaptarse completamente a las necesidades específicas de centro formativo.

Este curso puede impartirse en 4 sesiones de 2 horas cada una, sumando un total de 8 horas de formación en directo online o puedo desplazarme al centro y agrupar bloques o como sea conveniente.

Cada sesión combina teoría con demostraciones de modelado y práctica guiada en ZBrush (u otro software que utilice el equipo).

También están disponibles formatos personalizados, contenidos adicionales y sesiones de seguimiento bajo solicitud.

Este curso está diseñado tanto para alumnos como para formar a vuestros profesores.

Adaptamos la formación a las necesidades de tu equipo.

Este es un curso bonificado Fundae. Contáctanos para más información sobre precios y bonificaciones para empresas.