



# MÁSTER

PRESENCIAL

## Diseño de personajes e impresión 3D

- 1/ ¿En qué consiste?
- 2/ ¿Cómo son las clases?
- 3/ ¿Cuál es el temario?
- 4/ Requisitos de admisión
- 5/ ¿Cuánto cuesta? / Descuentos
- 6/ ¿Por qué estudiar en Centro Pixels?

## HORAS DEL MÁSTER

- 600h lectivas
- 8 meses de formación (octubre-mayo)
- Prácticas opcionales en junio

## SOFTWARE

- Zbrush
- Substance painter
- Maya
- Marvelous Designer
- Marmoset

## HORARIO

- Tardes
- De lunes a viernes

## PRECIO

- 6600€ (matrícula incluida)
- Matrícula: 2500€

## LOCALIZACIÓN

- C/ Blas de Otero 1
- Bilbao (48014)



# 1/ ¿EN QUÉ CONSISTE?

A lo largo del máster en creación de personajes 3D para cine y videojuegos, vamos a aprender las bases del modelado inorgánico, la creación de texturas y mapeados, y crearemos “props” como parte esencial dentro del trabajo como 3D artist. Después, nos centraremos en los **personajes** y en la **especialidad de “Character artist”**, donde veremos las herramientas y programas más avanzados para crear nuestros modelos favoritos tanto de videojuegos como de cine de animación.

A través del máster, el alumnado tendrá la oportunidad de aprender los conceptos más avanzados del diseño 3D en videojuegos y cine de animación, y emularán el workflow de una empresa real.

El Máster consta de 600 horas lectivas (cuatro horas diarias, cinco días semanales) en las que trabajaremos muy duro la **anatomía de personajes**, **posado**, **appeal** y **props**, y haremos trabajos diarios para poner en común, emulando el flujo de trabajo de una empresa profesional.

Utilizamos el software de diseño y esculpido 3D más puntero de la industria, como Maya, Zbrush, Substance Painter, Marvelous Designer o Marmoset, entre otros. Gracias al uso de estos programas y a los equipos preparados para ello, conocerás muchos de los trucos que utilizan los profesionales del sector, que te permitirán iniciarte en la industria de los videojuegos o el cine de animación.



## 2/ ¿CÓMO SON LAS CLASES?

Hemos diseñado un programa muy exigente. No te vamos a engañar, la parte teórica, los recursos y las explicaciones del profesorado te van a ayudar mucho, pero es vital un trabajo personal muy fuerte por parte del alumnado para que haya una curva de aprendizaje satisfactoria. Así, mediante las clases de cuatro horas diarias más el trabajo personal, podrás experimentar una verdadera evolución y acercarte al nivel necesario como para empezar a trabajar en la industria o como freelance.

**El máster durará ocho meses, de octubre a mayo incluidos, donde las correcciones, trabajos y el entrenamiento personal serán la tónica general.**

Trabajaremos en nuestro local de Deusto, Bilbao (C/Blas de Otero 1 bajo) donde cada alumno/a contará con su Cintiq 16, una segunda pantalla, conexión a internet, ratón y teclado.

Finalmente, emularemos la forma de trabajo que se lleva en las empresas más punteras, con entregas semanales, correcciones en grupo, y simulacros de entrevistas de trabajo. Además hablaremos sobre precios, facturas y sueldos que se suelen pagar, garantizando que todo lo anterior sumado a un portafolio preparado al acabar el máster, será la mejor baza para competir en la selección de personal.

## 2/ ¿CÓMO SON LAS CLASES?

### Trabaja con material profesional en nuestras aulas.

Sabemos que los profesionales utilizan tabletas de modelo pantalla para trabajar en la industria del cine y los videojuegos. Por eso, queremos ofrecerte la disponibilidad de tener a tu disposición uno de estos equipos siempre que estés en clase.

No necesitarás traer diariamente ningún material propio al centro, puesto que ya disponemos de todo el equipo necesario. Eso sí, es importante que dispongas de una tableta en casa para poder trabajar después de las clases. Esta tableta no tiene por qué tener pantalla ni ser de una marca concreta.

Si necesitas recomendaciones sobre material puedes preguntarnos qué tableta escoger.

Nosotros en clase trabajamos con tabletas: [Wacom Cintiq 16](#)



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 1: Introducción y anatomía

En este primer modulo, de unos dos meses de duración, estudiaremos todas las partes del cuerpo humano a nivel artístico, y aprenderemos las técnicas y referencias visuales que nos ayudaran a comprender de un vistazo, que es cada volumen y como funciona, algo fundamental para poder brindar a nuestros personajes de mayor realismo y credibilidad.

Todo esto lo haremos desde ZBrush, de manera que desde el primer día nos iremos soltando y acomodando al uso de este software líder en la industria. Conoceremos todos sus trucos y atajos, de manera que para cuando llegues al módulo 2, te sorprenderás de lo que ya eres capaz de hacer.

También comenzaremos a modo introductorio a realizar nuestros primeros renders y veremos la importancia de maquetar y presentar bien el trabajo.



*Trabajo del alumno Ibai Cia*

# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 2: Personaje realista para videojuegos

En este modulo comenzaremos con la creación de nuestro primer personaje, en el que aplicaremos todo lo aprendido anteriormente, dejando nuestro modelo base listo, para mas adelante introducirnos en el mundo de los tejidos y armaduras, combinando diferentes técnicas con la ayuda de Marvelous Designer y Zbrush.

El workflow de este modulo estará **enfocado a videojuegos**, por lo que pasaremos por todo lo necesario para que nuestro personaje funcione en un motor de videojuegos como Unreal Engine o Unity. Conoceremos la importancia de una buena topología, las Uvs, los trucos para crear buenos bakes y profundizaremos en el texturizado con la ayuda de substance painter.

Finalmente se mostrara como realizar un rig básico de nuestro personaje Maya a modo de introducción, para así poder posarlo y crear un render final en Marmoset toolbag donde trabajaremos la composición, la iluminación y como presentarlo adecuadamente en las redes para darnos a conocer al mundo.

*Trabajo del alumno Raúl Olea*



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 3: Criatura para cine y publicidad

En este modulo nos enfocaremos en un workflow para **cine y publicidad**. La base es la misma que lo visto anteriormente, esculpiendo primero nuestra criatura en ZBrush, añadirle los demás elementos de atrezzo, todo el detalle, etc.

La principal diferencia radica en que ahora aprenderemos como se trabaja con displacements maps y nos iniciaremos en el mundo del renderizado con Arnold, en donde veremos todo lo necesario para llegar a un resultado fotorrealista.

Haremos hincapié en como diseñar una criatura que funcione, la importancia de la silueta, la pose, la composición de la escena, la iluminación, que sea creíble, cómo presentarlo y todo el proceso de trabajo dentro de la industria.

*Trabajo de la alumna Mariñe Real*



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 4: Personaje para Impresión 3D

En este modulo exploraremos la creación de un personaje optimizado para ser impreso en 3D.

Abordaremos el workflow utilizado para crear las figuras de impresión, la preparación de archivos STL, técnicas de impresión y ensamblaje, así como el postprocesamiento. Se destacará igualmente la importancia de la presentación digital: renderizado y post-producción con softwares de renderizado y de edición de fotografía.

Este modulo está diseñado con el objetivo de que el alumno/a adquiera las habilidades fundamentales para la fabricación personalizada de figuras coleccionables, ofreciendo un personaje versátil listo para la impresión 3D y presentación efectiva para el portfolio digital.

*Trabajo del alumno Iker Mediavilla*



# 3/ ¿CUÁL ES EL TEMARIO?

## MÓDULO 5: Proyecto final - Personaje Cartoon

En este modulo, a modo de prueba final, con la supervisión y guía del profesor/a, el alumno tendrá la oportunidad de mostrar todo lo aprendido a lo largo del máster y se le dará la libertad de que escoja el workflow que mas le guste para realizar su ultimo trabajo.

Con el personaje cartoon el alumnado tendrá total libertad a la hora de usar las técnicas que el prefiera. El profesorado le orientará y aconsejara en los elementos mas a tener en cuenta para poder dotar a nuestro personaje de la mayor carisma y personalidad posible.

En esta ultima fase también se harán pequeñas simulaciones de entrevista, se revisaran los portafolios y se orientará al alumnado para que aprenda iniciarse en la industria.

*Trabajo del alumno Álvaro Celaya*



## 4/ REQUISITOS DE ADMISIÓN

- Para poder acceder al Máster en Diseño de personajes 3D es necesario tener conocimientos básicos de modelado y mapeado.
- Por otra parte, aquellas personas con estudios relacionados al arte, ilustración o videojuegos son candidatas perfectas para esta formación.
- Siempre pedimos es que nos envíes **una muestra de tus trabajos** para poder ver el nivel de partida. Si tienes ya un portafolio perfecto, y si no, no pasa nada, puedes enviarnos trabajos concretos.
- Recomendamos tener una **pequeña reunión** (vía online o presencial) para poder conocerte y ver si realmente nuestra formación encaja con tus objetivos.
- Último pero no menos importante: **ganas de trabajar y capacidad de sacrificio**. El sector de la ilustración, cine y videojuegos no es fácil y queremos gente que esté dispuesta a trabajar por ello. Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

## 5/ ¿CUÁNTO CUESTA?

**PRECIO: 6600€ (matrícula incluida)**  
(coste de matriculación: 2500€)

Podrás elegir uno de estos dos sistemas de pago:

- **Opción de sistema de pago único:** El primer pago se realiza en el momento de la matriculación para la reserva de plaza (2500€) y el restante antes del 30 de septiembre de 2025. Elige esta opción para obtener un 2% de descuento adicional.
- **Opción de sistema de pago fraccionado:** El primer pago se realiza en el momento de la matriculación para la reserva de plaza (2500€). El restante se divide en tres pagos equitativos que se realizan en octubre, diciembre y febrero.

Toda la información sobre descuentos en la próxima página →

## 5/

## ¿CUÁNTO CUESTA? – DESCUENTOS Y PROMOCIONES CURSO 2025-2026

**Descuento según método de pago:****2%****de descuento por pago único.**

En el caso de que decidas realizar el **pago del curso o máster en el formato de pago único** (primero con el pago de la matrícula en el momento de la reserva de la plaza y el restante antes del 30 de septiembre de 2025) podrás sumar un 2% de descuento.

**¿Quieres matricularte en Centro Pixels por primera vez?****4%****de descuento por Inscripción anticipada.**

Si decides matricularte **antes del 31 de marzo de 2025** en alguno de nuestros másteres o cursos podrás obtener un 4% de descuento en el precio total del mismo.

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

**¿Ya estás matriculado o has cursado antes tu formación con nosotros?**

Tenemos dos tipos de descuento para ti:

**7%****de descuento para alumnado actual.**

Si estás formándote en Centro Pixels y te apetece realizar otro tipo de curso o máster con nosotros, podrás obtener un 7% de descuento si decides matricularte **antes del 31 de mayo durante el mismo curso lectivo.**

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

**5%****de descuento para antiguo alumnado.**

Si has cursado anteriormente con nosotros pero no estás actualmente matriculado/a tenemos un descuento del 5% para ti si decides volver a confiar en nosotros y te matriculas durante el curso lectivo.

*Este descuento es acumulable al descuento por pago único.*

Consulta con nosotros para poder obtener la información actualizada sobre descuentos. [Más información.](#)



## 6/ ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Centro Pixels es un centro de formación que nace de la mano de profesionales del área nacional, que conocemos las carencias de la formación reglada en cuanto a especializar a los alumnos. Por eso, ofrecemos al alumnado aquello que están buscando, experiencia profesional de los docentes, técnicas y workflows que usamos en las empresas donde trabajamos, y un feedback directo con clases personalizadas.

Vamos a hablarte desde la experiencia, y te asesoraremos para que puedas alcanzar la meta profesional que te propongas. Pero no todo son promesas, para que funcione, lo único que falta es tu trabajo personal. Somos conscientes de ello, y proponemos un sistema de aprendizaje intensivo y exigente, que es la única manera de garantizar resultados.

### 1/ Nos caracterizamos por la exigencia

Nos caracterizamos por el trabajo duro y el nivel de exigencia diario. Buscamos personas comprometidas, con ganas de trabajar y con capacidad de sacrificio. El sector de la ilustración, cine y videojuegos no es fácil y queremos gente que estén dispuestas a trabajar por ello.

Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

### 2/ Queremos que te sientas parte de esto

No admitimos grandes grupos de alumnos y queremos que cada uno tenga su propio lugar en el centro. Por eso, ya sea de forma presencial u online la formación es siempre en directo y está preparada para adaptarse a las necesidades de cada persona.

# 6/

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

### 3/ Cada servicio que desarrollamos parte de una necesidad

Desarrollamos y ofrecemos formación que encaja con lo que la industria va a exigir a los futuros profesionales del sector de la ilustración, el cine o los videojuegos.

El objetivo de nuestra formación es que construyas un portfolio profesional enfocado al tipo de empresa de la que te gustaría formar parte o un proyecto que quieras llevar a cabo.

### 4/ Trabaja como en la industria

Contamos con equipos, tabletas y todo el material necesario de última generación para que puedas desarrollar tus capacidades al máximo. En el caso de la formación online contamos con un sistema pensado para que la experiencia de ir a clase sea lo más real posible a través de clases en directo con el profesorado, nada de clases pregrabadas. De esta forma podemos exigir un nivel de entregas y dedicación alto para que los resultados obtenidos merezcan la pena.

### 5/ Nos gusta la transparencia

Contáctanos con confianza, si creemos que podemos ofrecerte lo que necesitas te lo diremos claramente, y si no, también.

Los precios son claros y visibles en todo momento, al igual que todos los servicios que ofrecemos.

### 6/ Las prácticas profesionales deben ser útiles

Seleccionamos aquellos proyectos y prácticas profesionales que puedan servir realmente al alumnado. Bajo nuestra experiencia no sirve tener una cartera de empresas si realmente la experiencia no sirve para crecer profesionalmente.

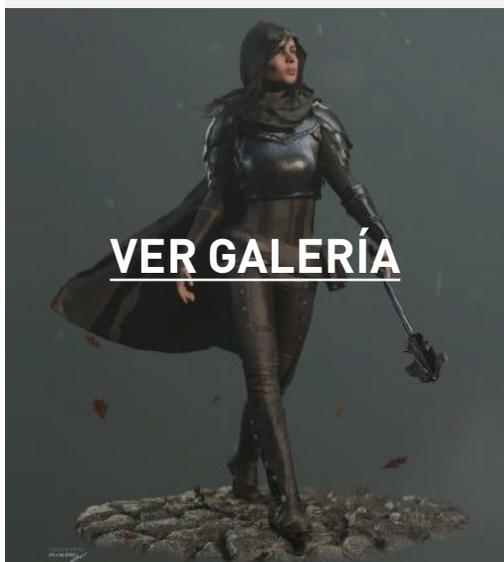
La mayoría de nuestras prácticas parten de un proyecto que encarga un cliente real y el alumnado puede realizarlas de forma tutorizada por un director/a de arte en el centro o un responsable de proyecto.

Cada año estas prácticas varían por lo que si quieres conocer más detalles pregúntanos directamente.

# 6/

## ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Los trabajos de nuestro alumnado son el mejor reflejo de lo que vas a aprender.



Descubre recursos gratuitos, videotutoriales y ejemplos de clase de Centro Pixels.



### ¿Tienes alguna pregunta?

Tanto si tienes alguna duda como si te apetece venir a conocernos puedes contactarnos a través de cualquiera de estas vías:

 [687 29 56 23](tel:687295623)  
lunes a viernes de 9:00h a 13:00h

 [687 29 56 23](https://wa.me/687295623)

 [info@centropixels.com](mailto:info@centropixels.com)





# CENTRO PIXELS

centropixels.com · info@centropixels.com · (+34) 687 295 623