



MÁSTER 680h

PRESENCIAL - BILBAO

Diseño de personajes
Impresión 3D

1. ¿En qué consiste el Máster?
2. Funcionamiento de las clases
3. Herramientas de trabajo
4. Temario y plan de estudios
5. Requisitos de admisión
6. Precio y opciones de financiación
7. Descuentos y promociones
8. ¿Por qué estudiar en Centro Pixels?



HORAS DEL MÁSTER

- **Duración Total:** 680 horas
- **Periodo Lectivo:** Octubre a Mayo (600h)
- **Proyecto colaborativo con Empresa:** Junio (80h)

HORARIO

- **Mañana o tarde**
- De lunes a viernes

SOFTWARE

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

PRECIO

- **6.695€** (sin descuentos)
- Matrícula: 2.500€ (incluida en el precio)

LOCALIZACIÓN

- Bilbao
- C/ Blas de Otero 1

1. ¿EN QUÉ CONSISTE EL MÁSTER?

A lo largo del Máster en Diseño de Personajes e Impresión 3D para cine y videojuegos, el alumnado adquirirá una sólida base en el modelado inorgánico, la creación de texturas y el mapeado UV, desarrollando “props” como parte fundamental del trabajo de un 3D Artist profesional. Estos conocimientos iniciales servirán como punto de partida para adentrarnos, posteriormente, en la **especialización de Character Artist**, donde nos centraremos en la creación de personajes para dar vida a modelos de videojuegos y cine de animación.

Durante el máster, los estudiantes aprenderán los conceptos más avanzados del diseño 3D aplicado al entretenimiento digital, trabajando bajo un **workflow profesional** que emula el funcionamiento real de un estudio de producción. Este enfoque práctico permite comprender de primera mano cómo se desarrollan proyectos en entornos laborales reales y prepara al alumnado para su futura incorporación al sector.

El programa tiene una duración de **680 horas lectivas**, impartidas de forma presencial en Bilbao, con una dedicación de cuatro horas diarias, cinco días a la semana. A lo largo de este tiempo, se trabajará intensamente la anatomía de personajes, el posado, el appeal visual y la creación de props, con ejercicios y proyectos diarios que se revisarán de manera conjunta, fomentando el aprendizaje colaborativo y el ritmo de trabajo propio de una empresa profesional.

Para ello, el máster utiliza el software de diseño y esculpido 3D más avanzado y demandado por la industria, como **Maya, ZBrush, Substance Painter, Marvelous Designer o Marmoset**, entre otros.



2. FUNCIONAMIENTO DE LAS CLASES

Hemos diseñado un **programa completo y altamente inmersivo**, donde la **teoría**, los **recursos** y las explicaciones del **profesorado** constituyen el **eje central** del aprendizaje. Nuestro equipo docente y el material formativo ofrecen una guía sólida y constante que facilita una evolución efectiva, que se complementa con el compromiso esperado del estudiante fuera del aula para aprovechar al máximo la experiencia formativa.

Gracias a las clases de cuatro horas diarias, combinadas con el esfuerzo individual, podrás experimentar una evolución palpable en tus habilidades y acercarte al nivel profesional necesario para **dar el salto a la industria** o comenzar tu carrera como **freelance**.

El máster tiene una duración de nueve meses, de octubre a junio, un periodo en el que las correcciones constantes, los trabajos prácticos y el entrenamiento personal marcarán el ritmo de aprendizaje.

Además, reproduciremos el **método de trabajo de las empresas líderes del sector**, con entregas semanales, correcciones grupales y simulacros de entrevistas laborales. También abordaremos aspectos clave del ejercicio profesional, como **tarifas, facturación y rangos salariales** habituales en la industria.

Todo este proceso, unido a un **portafolio sólido y bien orientado** al finalizar el máster, constituirá tu mejor herramienta para destacar en los procesos de selección.



3. HERRAMIENTAS DE TRABAJO

Trabaja con material profesional en nuestras aulas.

Trabajaremos en nuestro centro de Deusto, en Bilbao (C/ Blas de Otero 1, bajo), donde cada estudiante dispondrá de un **puesto completamente equipado**: tableta Wacom Cintiq 16, pantalla secundaria, conexión a internet, ratón y teclado.

Sabemos que los profesionales del sector utilizan este tipo de tabletas junto a los programas más demandados de la industria como lo son: Clip Studio Paint y Blender.

No será necesario que traigas tu propio material al centro, ya que disponemos de todo lo necesario. Eso sí, **es importante que tengas una tableta en casa para poder continuar** con tus proyectos fuera del horario lectivo. Esta tableta no necesita tener pantalla ni pertenecer a una marca específica.

Si necesitas recomendaciones sobre qué modelo elegir, estaremos encantados de ayudarte.



4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 1: Introducción y anatomía

En este primer módulo, con una duración aproximada de dos meses, nos adentraremos en el estudio de la **anatomía humana** desde un enfoque artístico.

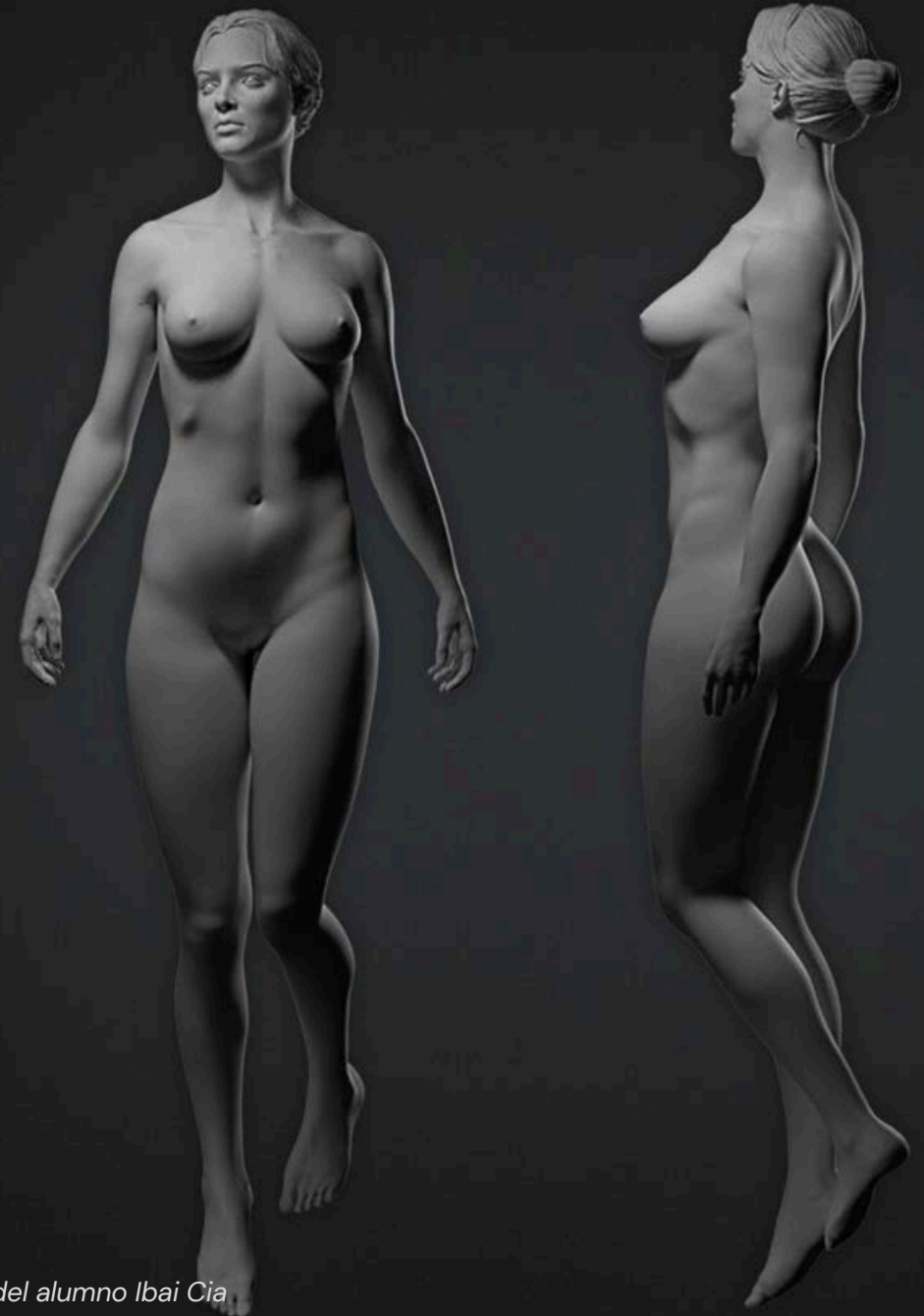
Analizaremos en profundidad cada una de las partes del cuerpo, aprendiendo a identificar los volúmenes principales, sus proporciones y cómo interactúan entre sí. Este conocimiento es fundamental para comprender de un solo vistazo la estructura del cuerpo humano y trasladarla correctamente a nuestros personajes, aportándoles mayor realismo, coherencia y credibilidad visual.

Todo este proceso se desarrollará utilizando **ZBrush**, de modo que desde el primer día el alumnado comenzará a familiarizarse y a soltarse con este software, considerado uno de los pilares de la industria del cine y los videojuegos.

Contenidos del módulo:

- Introducción al diseño de personajes 3D y al flujo de trabajo profesional.
- Análisis de proporciones, volúmenes y estructura del cuerpo humano.
- Esculpido anatómico
- Introducción y manejo de ZBrush como herramienta principal de esculpido.
- Herramientas, atajos y trucos fundamentales de ZBrush.
- Maquetación y presentación profesional de los primeros trabajos.

Este módulo te proporcionará una base técnica y metodológica sólida, imprescindible para avanzar con seguridad hacia los siguientes niveles del máster.



Trabajo del alumno Ibai Cia

4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 2: Personaje realista para videojuegos

En este módulo comenzaremos con la creación de nuestro **primer personaje completo**, aplicando todos los conocimientos adquiridos anteriormente. Partiremos de un modelo base bien construido que servirá como punto de partida para introducirnos en la creación de **tejidos y armaduras**, combinando distintas técnicas mediante el uso de **Marvelous Designer** y **ZBrush**.

El workflow de este módulo estará orientado a **videojuegos**, por lo que abordaremos todos los procesos necesarios para que el personaje funcione correctamente en los principales motores. Se trabajará la importancia de una buena topología, el desarrollo de **UVs**, la creación de bakes optimizados y el texturizado avanzado con **Substance Painter**.

Finalmente, posaremos el personaje y generaremos un render final en **Marmoset Toolbag**, donde se trabajarán aspectos clave como la composición, la iluminación y la correcta presentación del proyecto para su difusión profesional en redes y portfolio.

Contenidos del módulo:

- Introducción a la creación de tejidos y vestuario y armaduras.
- Uso combinado de ZBrush y Marvelous Designer.
- Optimización de topología para videojuegos.
- Creación y gestión de UVs.
- Generación de bakes eficientes y de alta calidad.
- Texturizado avanzado con Substance Painter.
- Posado del personaje.
- Render final en Marmoset Toolbag.
- Composición, iluminación y presentación profesional del personaje.



Trabajo del alumno Iker Mediavilla

4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 3: Personajes para Impresión 3D

En este módulo nos centraremos en la **creación de un personaje optimizado para impresión 3D**, abordando todo el proceso necesario para llevar un diseño digital a una figura física de alta calidad. Aprenderemos el **workflow completo de producción**, desde la preparación de archivos **STL** hasta las técnicas de impresión, ensamblaje y postprocesado, asegurando que cada pieza esté lista para materializarse de manera profesional.

Además, se hará especial énfasis en la **presentación digital del proyecto**, incluyendo renderizado y postproducción con software especializado, para que los personajes no solo sean funcionales para impresión, sino también atractivos y profesionales para el portfolio.

Este módulo está diseñado para que el alumnado adquiera las **habilidades esenciales para la fabricación de figuras coleccionables personalizadas**, combinando creatividad, técnica y presentación, y logrando personajes versátiles listos tanto para la impresión 3D como para su exposición profesional.

Contenidos del Módulo:

- Workflow completo de producción para figuras 3D.
- Preparación y exportación de archivos STL.
- Técnicas de impresión y ensamblaje de piezas.
- Postprocesado y acabado de figuras impresas.
- Diseño de personajes versátiles y funcionales para fabricación física y presentación visual.
- Desarrollo de habilidades para la creación de figuras coleccionables personalizadas.



Trabajo del alumno Gorka Zabala

4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 4: Criatura para cine y publicidad

En este módulo nos centraremos en un **workflow orientado a cine y publicidad**, aplicando los estándares y exigencias propias de producciones de alto nivel. Partiremos de una base similar a la trabajada en módulos anteriores, comenzando con el esculpido de la criatura en ZBrush, para posteriormente añadir todos los elementos de atrezzo, accesorios y detalles necesarios para enriquecer el diseño final.

La principal diferencia de este bloque reside en la introducción al uso de **displacement maps**, fundamentales para alcanzar un alto nivel de detalle sin comprometer la calidad del render. Además, nos iniciaremos en el **renderizado con Arnold**, aprendiendo todo lo necesario para lograr resultados fotorrealistas, desde la configuración de materiales hasta la iluminación y los ajustes finales de render.

Contenidos del módulo:

- Atrezzo, accesorios y detalles.
- Uso de displacement maps para lograr alto detalle.
- Introducción al renderizado fotorrealista con Arnold.
- Configuración de materiales y texturas para render.
- Iluminación avanzada y composición de escena.
- Diseño de criaturas funcionales y creíbles.
- Importancia de la silueta y el posado del personaje.

A lo largo del módulo se hará especial hincapié en el **diseño de criaturas funcionales y creíbles**, abordando aspectos clave como la silueta, el posado, la composición de la escena y la iluminación.



Trabajo de la alumna Mariñe Real

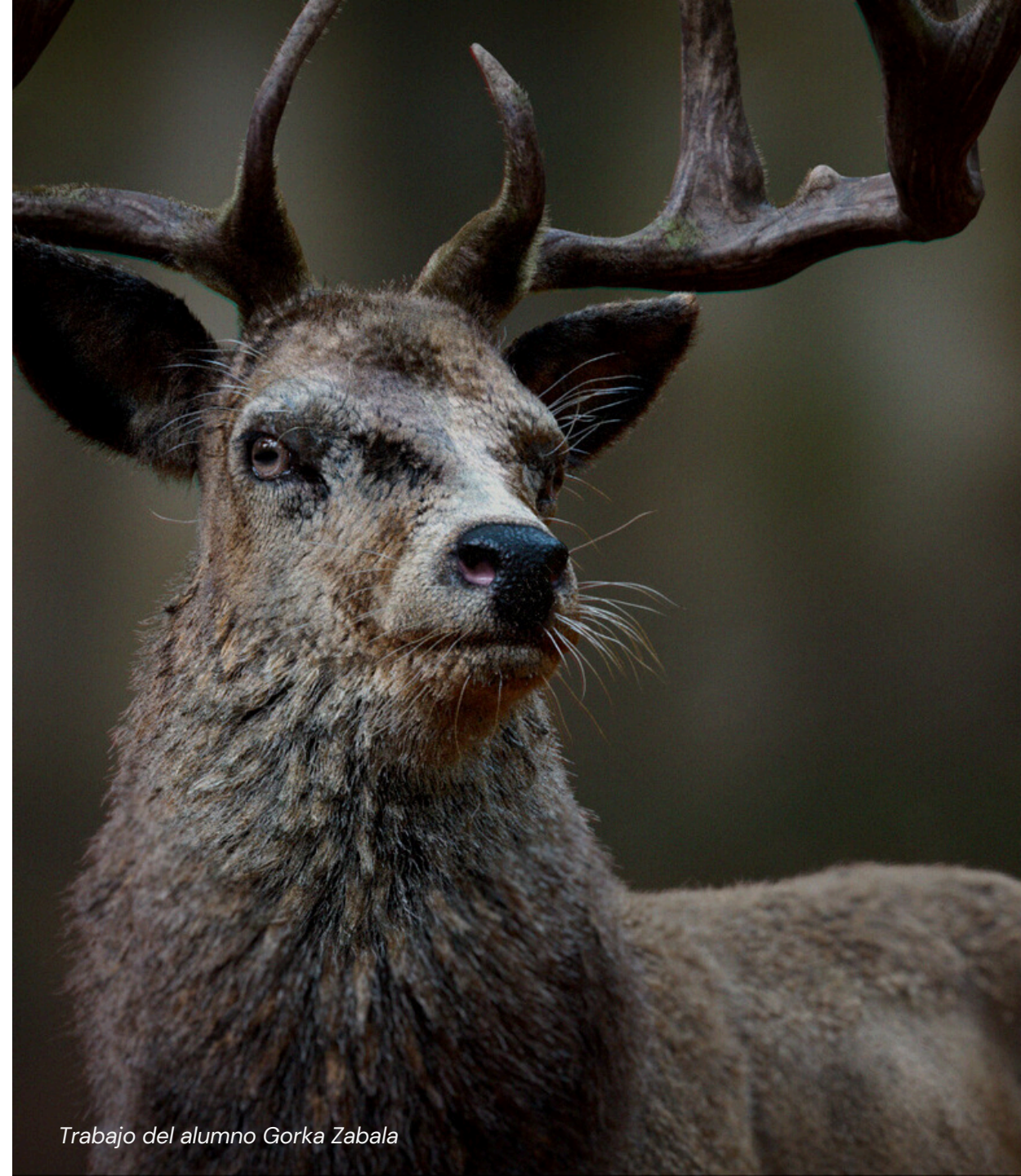
4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 5: Proyecto final de máster

En este módulo final, el alumnado tendrá la oportunidad de **demostrar todo lo aprendido a lo largo del máster** a través de un proyecto personal de elección propia. Con la supervisión y guía del profesorado, cada estudiante podrá seleccionar el **workflow y las técnicas que más se adapten a su estilo y objetivos profesionales**, creando un personaje cartoon que refleje su visión y habilidades.

Durante el desarrollo del proyecto, el profesorado ofrecerá orientación experta para maximizar el carisma, la personalidad y el appeal del personaje, asegurando que el resultado sea atractivo y profesional. Este trabajo final no solo servirá como síntesis de los conocimientos adquiridos, sino que se convertirá en una pieza destacada para el portafolio, alineada con el tipo de empresa o proyecto en el que cada alumno desee desarrollarse.

Además, en esta fase se realizarán **simulaciones de entrevistas, revisiones de portafolio** y asesoramiento profesional, proporcionando al alumnado herramientas y estrategias para iniciarse con éxito en la industria del cine, los videojuegos o la impresión 3D.



Trabajo del alumno Gorka Zabala

4. TEMARIO Y PLAN DE ESTUDIOS

MÓDULO 5: Proyecto de colaboración con empresa

Durante el mes de junio, nuestro alumnado tendrá la oportunidad de colaborar en proyectos reales con empresas.

Seleccionamos cuidadosamente aquellos proyectos y prácticas profesionales que realmente aporten valor y contribuyan al crecimiento profesional de quienes participan. Según nuestra experiencia, no basta con ofrecer una "cartera de empresas" si la experiencia no permite aprender y desarrollarse de manera efectiva.

La mayoría de estos proyectos son encargos de clientes reales, en los que el **alumnado participa bajo la tutoría de un director o directora de arte** del centro o de un responsable de proyecto. Cada año los proyectos varían, por lo que, si quieres conocer más detalles, te invitamos a consultarnos directamente.

Estas experiencias permiten al alumnado comprender de primera mano la dinámica profesional, aprender a trabajar con clientes y adquirir competencias aplicables al mundo laboral.

Este modelo favorece las oportunidades de contratación futuras y actúa como un verdadero puente hacia la industria.

Algunas de las empresas con las que hemos colaborado incluyen: el estudio de videojuegos **Lyceum VR**, las editoriales **Malas Artes**, **Nosolorol** y **Sauré**, el estudio de videojuegos **Bionic Ape** y **The Twisted House**, entre otras.



NETFLIX

ROOM8 studio

PENDULO
STUDIOS

MERCURYSTEAM

 **b.water**
Animation studioS

NOSOLOROL

 **BIONICAPE**
GAME STUDIOS

Algunas empresas para las que ha trabajado nuestro alumnado

5. REQUISITOS DE ADMISIÓN

- **No exigimos una formación previa específica.** La experiencia nos demuestra que nuestros estudiantes provienen de áreas muy diversas y logran excelentes resultados. En cualquier caso, te solicitaremos una muestra de tus trabajos para evaluar tu punto de partida.
- **Perfil recomendado.** Las personas con estudios relacionados con el arte, la ilustración o los videojuegos encajan especialmente bien en esta formación, aunque no es un requisito indispensable.
- **Muestra de trabajos o portafolio.** Siempre pedimos que nos envíes una muestra de tu trabajo artístico. Si ya dispones de un portafolio, perfecto. Si no, puedes enviarnos piezas concretas que representen tu nivel actual.
- **Reunión de valoración.** Recomendamos realizar una breve reunión (online o presencial) para conocerte, resolver dudas y verificar si nuestra formación se ajusta a tus objetivos profesionales.
- **Actitud y compromiso.** El sector de la ilustración, el cine y los videojuegos es exigente. Buscamos estudiantes con motivación, ganas de trabajar y capacidad de esfuerzo y que esté dispuesta a trabajar por ello. Si quieres dedicarte a este mundo, todo depende de ti.

6. PRECIO Y OPCIONES DE FINANCIACIÓN

PRECIO : 6.695€ (Matrícula incluida)

Sistemas de pago disponibles

- **Pago único**
 - El primer pago de **2.500 €** se realiza en el momento de la **matriculación para reservar la plaza.**
 - El importe restante deberá abonarse **antes del 30 de septiembre de 2026.**
 - *Esta modalidad incluye un 2% de descuento adicional.*
- **Pago fraccionado**
 - El primer pago de **2.500 €** se realiza en el momento de la **matriculación para la reserva de plaza.**
 - El importe restante se divide en tres cuotas iguales, que se abonan en:
 - octubre 2026
 - diciembre 2026
 - febrero 2027

7. DESCUENTOS Y PROMOCIONES – Curso 2026/2027

Descuento para **nuevo alumnado** – Quiero matricularme en Centro Pixels por primera vez.

Si decides escoger el sistema de pago único

2%

En el caso de que decidas realizar el pago del curso o máster en el formato de pago único podrás seleccionar este descuento.

Este descuento es acumulable a:

- *Matriculación antes del 31/03/2026*
- *Matriculación antes del 15/06/2026*

Si formalizas tu matriculación antes del 31/03/2026

4%

Si decides matricularte antes del 31 de marzo de 2026 podrás obtener un 4% de descuento en el precio total del máster.

Este descuento es acumulable a:

- *Descuento por pago único*

Este descuento no es acumulable a:

- *Matriculación antes del 15/06/2026*

Si formalizas tu matriculación antes del 15/06/2026

100€

Si decides matricularte antes del 15 de junio de 2026 podrás obtener una rebaja de 100€ en el precio total del máster.

Este descuento es acumulable a:

- *Descuento por pago único*

Este descuento no es acumulable a:

- *Matriculación antes del 31/03/2026*

7. DESCUENTOS Y PROMOCIONES – Curso 2026/2027

Descuento para **alumnado actual y alumni** – Estoy estudiando o he estudiado anteriormente en Centro Pixels.

Si decides escoger el sistema de pago único

2%

En el caso de que decidas realizar el pago del curso o máster en el formato de pago único podrás seleccionar este descuento.

Este descuento es acumulable a:

- *Descuento para alumni*
- *Descuento para alumnado actual*

Descuento para alumni – Antigo alumnado

5%

Si ya has cursado con nosotros anteriormente, pero no estás matriculado/a en este momento, tenemos para ti un descuento del 5%.

Este descuento es acumulable a:

- *Descuento por pago único*

Este descuento no es acumulable a:

- *Descuento para alumnado actual*

Descuento para Alumnado actual

7%

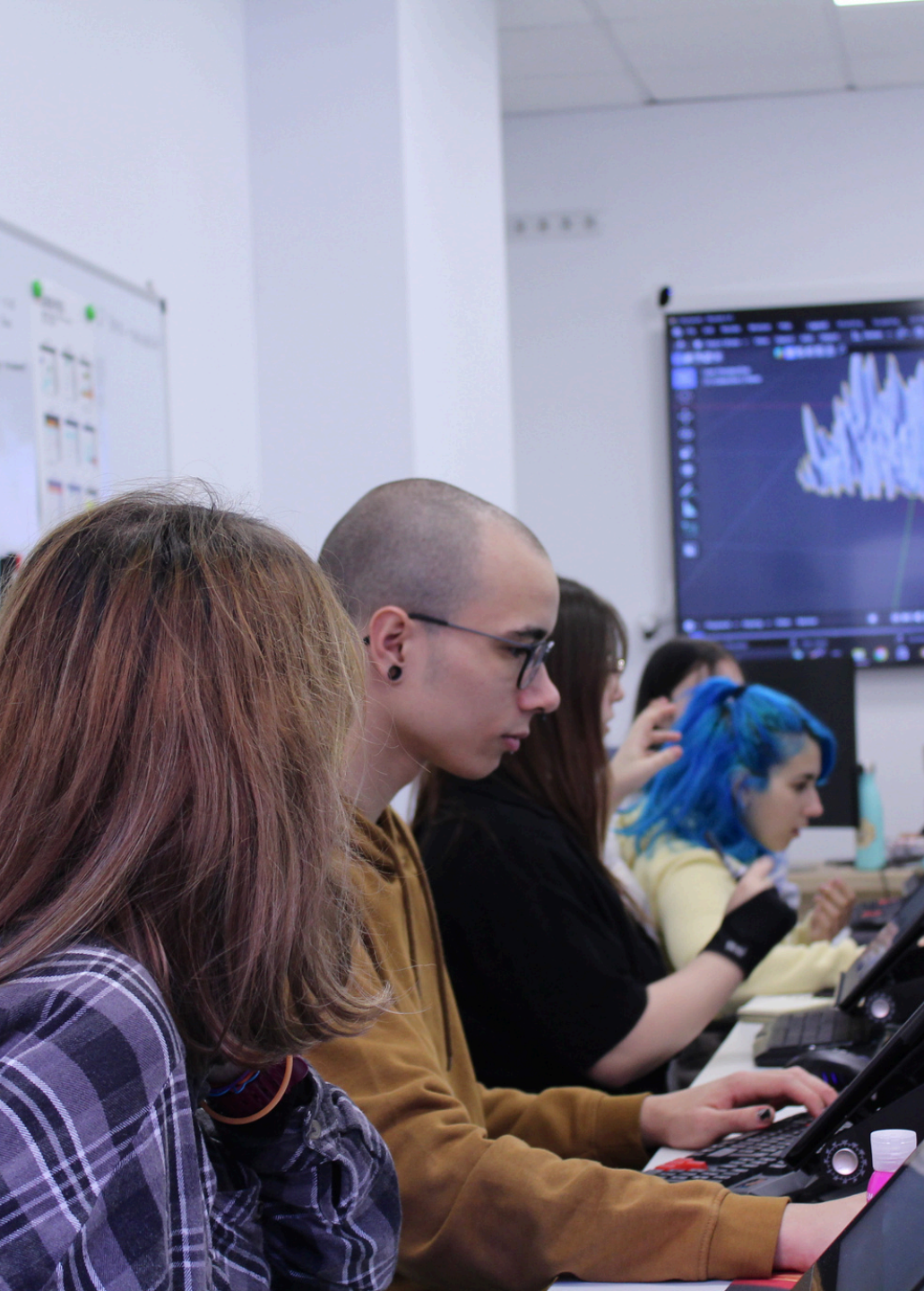
Si actualmente te estás formando en Centro Pixels y te gustaría realizar otro curso o máster con nosotros, podrás obtener un 7% de descuento si te matriculas **antes del 15 de mayo**, dentro del mismo curso lectivo.

Este descuento es acumulable a:

- *Descuento por pago único*

Este descuento no es acumulable a:

- *Descuento para alumni*



8. ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

Centro Pixels nace de la mano de profesionales en activo del sector nacional que conocen de primera mano las carencias de la formación reglada, especialmente cuando se trata de ofrecer verdadera especialización. Por eso, ponemos a tu alcance justo lo que estás buscando: la experiencia real de docentes que trabajan en la industria, técnicas y workflows actualizados, y un acompañamiento directo mediante clases personalizadas.

Aquí no hablamos desde la teoría, sino desde la experiencia. Te guiaremos y asesoraremos para que alcances la meta profesional que te propongas. Pero queremos ser honestos: para que funcione, no basta con promesas. El último ingrediente imprescindible es tu compromiso.

Por eso hemos diseñado un sistema de aprendizaje intensivo y exigente, la única vía efectiva para garantizar resultados reales y medibles. Si tú pones el esfuerzo, nosotros te damos las herramientas, el conocimiento y el apoyo necesarios para que llegues tan lejos como quieras.

1 / Nos caracteriza la exigencia

En Centro Pixels creemos en el trabajo duro y en la disciplina diaria. Por eso buscamos personas comprometidas, con verdadera motivación y disposición para esforzarse. El sector de la ilustración, el cine y los videojuegos es competitivo y desafiante, y queremos a quienes estén dispuestos a dar el paso y trabajar de verdad por sus objetivos.

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

2 / Queremos que te sientas parte de esto

En Centro Pixels no trabajamos con grandes grupos: queremos que cada alumno tenga su propio espacio y se sienta realmente acompañado. Tanto si estudias de forma presencial como online, la formación es siempre en directo y está diseñada para adaptarse a tus necesidades individuales.

Aquí no eres un número: eres parte del equipo.

8. ¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CENTRO PIXELS?

3 / Cada uno de nuestros servicios nace de una necesidad real

Diseñamos nuestras formaciones respondiendo directamente a lo que la industria exige hoy a los profesionales de la ilustración, el cine y los videojuegos. Nuestro objetivo es ayudarte a construir un portfolio verdaderamente profesional, alineado con el tipo de empresa en la que quieres trabajar o con el proyecto personal que deseas llevar a cabo. Todo lo que aprendes aquí tiene un propósito: prepararte para destacar.

4 / Trabaja como se trabaja en la industria

Ponemos a tu disposición equipos, tabletas y materiales de última generación para que puedas desarrollar tu potencial al máximo. Y si eliges la modalidad online, disfrutarás de una experiencia tan real como venir al centro: clases siempre en directo, con interacción continua con tu profesorado.

Este enfoque nos permite mantener un alto nivel de exigencia en entregas y dedicación, garantizando que los resultados sean sólidos, visibles y verdaderamente valiosos para tu futuro profesional.

5 / Creemos en la transparencia

Queremos que nos contactes con total confianza. Si podemos ofrecerte exactamente lo que necesitas, te lo diremos con claridad; y si no es así, también. Nuestros precios son visibles en todo momento, al igual que cada uno de los servicios que ofrecemos. Aquí no hay letra pequeña: solo honestidad y compromiso con tu formación.

6 / Las prácticas profesionales deben aportar valor

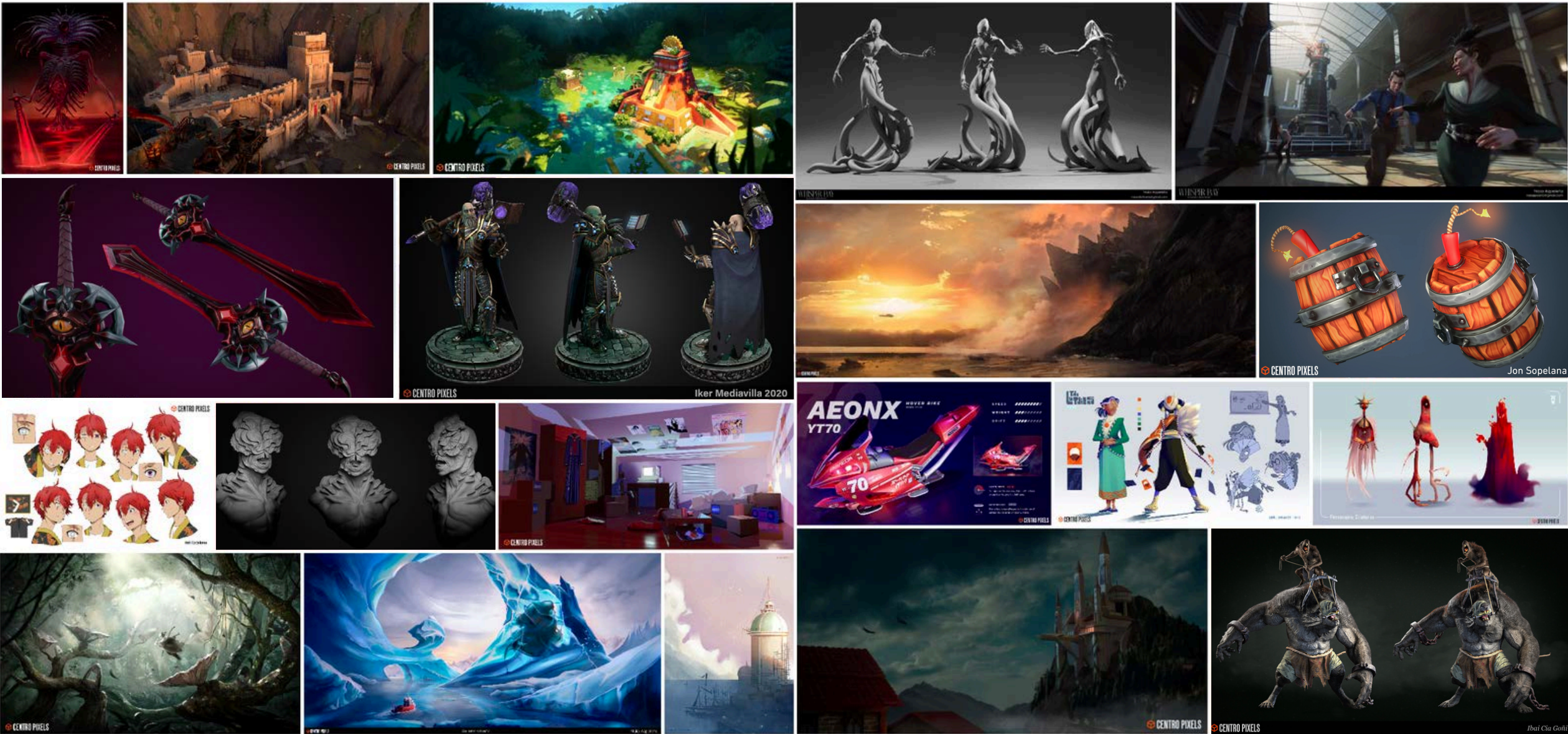
Seleccionamos cuidadosamente los proyectos de colaboración que realmente contribuyan a tu crecimiento. Tener una larga lista de empresas no sirve de nada si la experiencia no impulsa tu desarrollo.

Por eso, la mayoría de nuestras colaboraciones con empresas nacen de encargos reales de clientes. El alumnado trabaja en ellos con la guía directa de un director/a de arte en el centro o de un responsable de proyecto, garantizando aprendizaje auténtico y aplicable a la industria.

Cada año los proyectos cambian según las oportunidades reales del mercado. Si quieres conocer las opciones disponibles actualmente, solo tienes que preguntarnos.

7 / El trabajo de nuestro alumnado es el mejor reflejo de lo que hacemos

Visita nuestra [Galería](#) de alumnado





 **CENTRO PIXELS**

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

