



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 1. Identificación

### 1.1. De la Asignatura

<b>Curso Académico</b>	2017/2018
<b>Titulación</b>	CURSO UNIVERSITARIO DE CREACIÓN DE PERSONAJES PARA LA ANIMACIÓN Y VIDEOJUEGOS
<b>Nombre de la Asignatura</b>	DIBUJO ANATÓMICO
<b>Código</b>	MA02
<b>Curso</b>	PRIMERO
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Nº Grupos (Teoría / Prácticas)</b>	1
<b>Créditos ECTS</b>	12
<b>Estimación del volumen de trabajo del alumno</b>	300
<b>Organización Temporal/Temporalidad</b>	Anual
<b>Idiomas en que se imparte</b>	ESPAÑOL
<b>Tipo de Enseñanza</b>	Presencial

### 1.2. Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
<b>Coordinador de la asignatura</b>  JOSÉ MAYOR IBORRA  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	PROFESOR CONTRATADO DOCTOR PERMANENTE				
	e-mail	jmayor@um.es				
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: NO				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado Categoría	ANUAL	Día	Horario	Lugar	Observaciones
	ANUAL ESCULTOR / ARTISTA	Martes	9:30-12:30 y 16-17h	Despacho 1.45		
		Miércoles	12:30h a 14:30h			



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

	Área / Departament o	DIBUJO / BELLAS ARTES				
<b>DOCENTE</b>  SALVADOR CONESA TEJADA  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	PROFESOR ASOCIADO				
	Correo Electrónico	salvador.conesa@um.es				
	Página web					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SÍ				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
	ANUAL	martes	9- 10.30h	Despacho 1.31		
		jueves	9- 10.30h			
<b>DOCENTE</b>  MANUEL PÁEZ ÁLVAREZ  <b>Grupo: 1</b>	Categoría	ESCULTOR / ARTISTA				
	Correo Electrónico	manuelpaez@um.es				
	Página web	www.manuelpaez.net				
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
	ANUAL					

## 2. Presentación

Esta asignatura establece desde el rigor, las premisas fundamentales para el dibujo de personajes partiendo del ámbito de la anatomía. Se abordará la creación, diseño y elaboración de personajes desde su arquitectura interna, independientemente de la caracterización final. En una primera fase se explicarán y trabajarán las nociones fundamentales del dibujo, para progresivamente, ir introduciendo los segmentos óseos y miología general, todo ello en un primer bloque (atendiendo a las diferencias entre sexo, edad y diversas poblaciones nativas). En un segundo bloque, se presentará y desarrollará la anatomía de superficie en movimiento haciendo hincapié en la miología general y articular. Todo ello se introducirá progresivamente, por nivel de dificultad y por regiones anatómicas. Como cierre del segundo bloque, se estudiará la expresión del rostro; veremos todos los músculos que participan en la expresión facial y su componente metafórico. Se realizarán análisis prácticos exhaustivos y rigurosos de la expresión facial, tanto de casos de modelos reales como paradigmáticos dentro de la animación. Esta asignatura es eminentemente práctica, esto conlleva un alto nivel de dibujo durante todo su desarrollo. Para aquellos alumnos que no tengan las destrezas o la preparación práctica y gráfica mínima, se trabajarán durante la primera parte del curso nociones básicas del dibujo, para progresivamente alcanzar el nivel necesario para enfrentarse con éxito a los retos futuros.



### **3. Condiciones de acceso a la asignatura**

#### 3.1. Incompatibilidades

No existen

#### 3.2. Recomendaciones

Es conveniente llevar a las sesiones prácticas los apuntes o algún atlas anatómico para la consulta.

### **4. Competencias**

#### **Competencias básicas**

- **CB1.** Poseer y comprender conocimientos en el área de los Personajes para animación y videojuegos que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de los Personajes para animación y videojuegos.
- **CB2.** Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de los personajes para animación y videojuegos.
- **CB3.** Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB4.** Poder transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- **CB5.** Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

#### **Competencias generales**

- **CG1.** Realizar proyectos de personajes para animación y videojuegos a través de un proceso metodológico de síntesis formal.
- **CG2.** Aprender una construcción de la figura humana a través de su tridimensionalidad y equilibrio.
- **CG3.** Usar el estudio anatómico de las estructuras óseas, muscular y articular como base de la señalización de la apariencia humana y comprensión biomecánica de la misma.

#### **Competencias específicas**

- **CE1.** Comprender el espacio estructural verificable en la forma humana, a través de una fase de búsqueda gráfico visual.
- **CE2.** Entender la forma humana en el espacio.
- **CE3.** Adquirir, desde una visión artística, una visión razonada, apoyada en bases científicas y técnicas de la morfología del ser humano vivo y de su variedad de apariencias, entendida desde su estructura arquitectónica interna, hasta las variaciones formales de su topología.
- **CE5.** Adquirir destrezas en el modelado físico del cuerpo humano.

#### **Competencias de la asignatura y su relación con las competencias de la titulación.**

- Competencia 1. Preparar al alumno para la comprensión del espacio estructural verificable en la forma humana, a través de una fase de búsqueda gráfico-visual.
- Competencia 2. Aprender una construcción de la figura humana a través de su tridimensionalidad, equilibrio y movimientos básicos.



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

- Competencia 3. Establecer desde una visión artística una visión razonada, apoyada en bases científicas y técnicas de la morfología del ser humano vivo y de su variedad de apariencias, entendida desde su estructura arquitectónica interna, hasta las variaciones formales de su topografía.
- Competencia 4. Estudio anatómico y expresivo de las estructuras óseas, muscular y articular como base de la señalización de la apariencia humana y comprensión biomecánica de la misma.

## 5. Contenidos y temporalización aproximada.

La planificación aquí presentada es de carácter orientativo para el estudiante. El desarrollo del curso, las particularidades del grupo, el calendario académico, festividades y otro tipo de circunstancias que surgen a lo largo del curso pueden dar lugar a variaciones lógicas en el mismo.

### BLOQUE 1: FASE INICIAL

- Semana / Tema 1– presentación de la materia y aproximación a las nociones básicas del dibujo anatómico.
- Semana/ Tema 2– aproximación a la estructura del cuerpo y movimientos básicos.

### BLOQUE 2: FASE OSTEOLÓGICA Y MIOLÓGICA. (Con modelo al natural)

- Semana /Tema 3– dibujo de cabeza. (Masculina, femenina, diversas edades y etnias).
- Semana /Tema 4– dibujo de cintura escapular.
- Semana /Tema 6– dibujo de estructura del tórax.
- Semana /Tema 5– dibujo de columna vertebral.
- Semana /Tema 7– dibujo de estructura de la pelvis (masculina y femenina).
- Semana /Tema 8– dibujo de extremidad superior.
- Semana /Tema 9– dibujo de extremidad inferior.
- Semana /Tema 10– dibujo de articulaciones y movimientos básicos.
- Semana /Tema 11– práctica general.

### BLOQUE 3: FASE EXPRESIVA Y MOVIMIENTO. (Con modelo al natural)

- Semana /Tema 12– introducción a la expresión del rostro y movimientos básicos.
- Semana /Tema 13– dibujo del rostro y la expresión facial.
- Semana /Tema 14– dibujo del movimiento del cuello.
- Semana /Tema 15– dibujo del movimiento del tronco.
- Semana /Tema 16 – dibujo del movimiento del tronco (2ª parte).
- Semana /Tema 17 – dibujo del movimiento de la región del hombro.
- Semana /Tema 18– dibujo del movimiento de la extremidad superior. Brazo.
- Semana /Tema 19– dibujo del movimiento de extremidad superior. Antebrazo y mano
- Semana /Tema 20– dibujo del movimiento del región glútea y muslo.
- Semana /Tema 21– dibujo del movimiento de la pierna y pie.
- Semana /Tema 22– práctica general y proyecto.
- Semana /Tema 22– práctica general y proyecto.

### Prácticas.

- Práctica 1. Dibujos de aproximación. La morfología y la complejidad de la figura humana.
- Práctica 2. Dibujos anatómicos.
- Práctica 3. Dibujos de segmentos óseos y dibujos de músculos.
- Práctica 4. Aproximación a la apariencia.
- Práctica 5. La expresión facial y movimientos básicos: metáforas expresivas para la animación.
- Práctica 6. Trabajo creativo.



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 6. Metodología Docente

### 6.1. Actividades y Metodología

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	MD01: clases magistrales/expositivas	10	15	25
AF01. Actividades dirigidas	MD06: prácticas de aula.	40	60	100
AF02. Actividades supervisadas	MD19: seminarios tutelados.	40	30	100
AF02. Actividades supervisadas supervisadas	MD15: revisión de actividades de la carpeta del estudiante.	20	30	50
AF04. Actividades de evaluación.	SE12: carpeta del estudiante.	10	15	25
		120	180	300

## 7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/cp/2017-18/horarios>



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 8. Sistema de Evaluación

<b>COMPETENCIA EVALUADA</b>  1, 2, 3, 4	<b>MÉTODOS/INSTRUMENTOS</b>	Informe de progreso.
	<b>CRITERIOS DE VALORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presencia y participación en clase teórico prácticas y sesiones de tutoría. Dominio y Coherencia en la formulación de argumentos.</li><li>• Control de asistencia regular.</li></ul>
	<b>PONDERACIÓN</b>	10%
<b>COMPETENCIA EVALUADA.</b>  1, 2, 3, 4	<b>MÉTODOS/INSTRUMENTOS</b>	Valoración final de informes, trabajos, proyectos, etc. (individual o en grupo)
	<b>CRITERIOS DE VALORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocimiento y realización mediante dibujos práctico-teóricos de lo adquirido en cada uno de los bloques.</li></ul>
	<b>PONDERACIÓN</b>	30%
<b>COMPETENCIA EVALUADA</b>  1, 2, 3, 4	<b>MÉTODOS/INSTRUMENTOS</b>	Trabajo de fin grado/trabajos de curso
	<b>CRITERIOS DE VALORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realización rigurosa de las fichas que se soliciten en los tiempos reservados a la actividad no presencial.</li></ul>
	<b>PONDERACIÓN</b>	30%
<b>COMPETENCIA EVALUADA</b>  1, 2, 3, 4	<b>MÉTODOS/INSTRUMENTOS</b>	Exposiciones y presentación de trabajos
	<b>CRITERIOS DE VALORACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Limpieza, orden claridad de los trabajos que se han realizado en el aula, nivel de acabado, inclusión de un índice con la relación de todos los trabajos, así como la ejecución rigurosa de los mismos.</li><li>• Acompañamiento a la carpeta de un anexo con el libro alternativo, pruebas, ensayos, rectificaciones, dibujos de estudio y apuntes escritos de la asignatura.</li></ul>
	<b>PONDERACIÓN</b>	30%



# GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20170228)

CURSO ACADÉMICO 17/18

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE  
MURCIA

## 9. Bibliografía básica operativa.

- Mayor Iborra, José (2007). Atlas de biomecánica. Dibujos del cuerpo humano en movimiento. Madrid. Ed.Parthenón.
- Bammes, G. (1991) "Die Gestalt des Menschen". Dresden.VEB, Verlag der Kunstst.
- Lolli, A.; Zocchetta, M.; Peretti, R. (1998)." *Struttura Uomo: Manuale di anatomia artística*". Venecia, Editorial Neri Pozza.
- Moreaux, Arnould. (1987)." *Anatomía artística del hombre: Compendio de anatomía ósea y muscular*" Ed. Norma. Madrid.
- Palastanga Nigel. Field Derek. Soames Roger. (2000) *Anatomía y movimiento humano.Estructura y funcionamiento*. Barcelona. Primera edición. Paidotribo.
- Plasencia Climent, Carlos. (1993) " *El rostro humano. Observación expresiva de la representación facial*" Valencia. SPUPV-93.480. 2ª ed.

## 10. Observaciones

### MATERIALES BÁSICOS PARA EL CORRECTO DESARROLLO DE LA ASIGNATURA.

- Se recomienda para los trabajos un papel blanco o preferible con un tono crema claro de 35 x70 cm. (algo mayor que un A3, 297 × 420 mm)
- Revisar y ordenar la carpeta.
- Elaborar el ÍNDICE con la relación de todas las fichas numeradas.
- Todos los dibujos de estudio que no sean considerados láminas, adjuntarlos en la carpeta a modo de BLOQUE ANEXO, al final de todos los trabajos y como cierre de la misma.
- Lápices de distintas durezas, lápiz rojo-azul, goma no grasa, regla de 50cm, lápiz todo mina 4B-6B.