



GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20180404)

CURSO ACADÉMICO 21/22

FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

1. Identificación

1.1. De la Asignatura

Curso Académico	2021/2022
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	DIBUJO ANATÓMICO
Código	MA02
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	12
Estimación del volumen de trabajo del alumno	300
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

1.2. Del profesorado: Equipo Docente

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



GUÍA DOCENTE: DIBUJO ANATÓMICO.

(rev. 20180404)

CURSO ACADÉMICO 21/22

FACULTAD DE BELLAS ARTES

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

		Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
DOCENTE JUAN JOSÉ MARTINEZ CÁNOVAS Grupo: 1	Categoría	ARTISTA DIGITAL					
	Correo Electrónico	Juanjomartinezcanovas@gmail.com					
	Página web	www.martinezcanovas.com					
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SÍ					
	Teléfono, Horario y lugar de atención al	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones	
ANUAL							
DOCENTE MANUEL PÁEZ ÁLVAREZ Grupo: 1	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							



CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
PIXELODEON 3D SCHOOL

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 estudiantes 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.



CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
PIXELODEON 3D SCHOOL

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.
- 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 (Nociones básicas de dibujo)

- Semana / Tema 1– presentación de la materia y aproximación a las nociones básicas del dibujo.
- Clase 1/ clase 2- ejercicios de 2 escultura clásica para ver el conocimiento técnico y artístico de los alumnos. NO EVALUABLE.
- Semana/ Tema 2– Técnicas de encuadre, encaje y proporción I.
- Clase 3/ clase 4- ejercicios sobre encaje del natural con figuras geométricas.
- Semana /Tema 3– Técnicas de encuadre, encaje y proporción II.
- Clase 5 / clase 6- ejercicios sobre encaje del natural con figuras geométricas. (evaluar 4 ejercicios DAN01).
- Semana /Tema 4- Técnicas de sombreado, luz y sombra I.
- Clase 7/ clase 8- ejercicio cuadrícula transición de degradados y ejercicio sombreado esfera.
- Semana /Tema 5– Técnicas de sombreado, luz y sombra II.
- Clase 9/ clase 10- ejercicios encaje del natura con figuras geométricas y sombreado. (evaluar 4 ejercicios DAN02).



CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
PIXELODEON 3D SCHOOL

BLOQUE 2: NOCIONES BÁSICAS DE OSTEOLÓGICA Y MIOLÓGICA. *(Con modelo al natural LOS JUEVES)*

- Semana /Tema 6– dibujo de manos (lamina SIN MODELO)
- Clase 11/ clase 12- reproducción de lamina clásica.
- Semana /Tema 7– dibujo de pies (lamina SIN MODELO)
- Clase 13/ clase 14- reproducción de lamina clásica. (evaluar 2 ejercicios DAN03)
- Semana /Tema 8– dibujo de extremidad superior (lamina y modelo) I.
- Clase 15/ clase 16- ejercicio reproducción de lamina clásica brazo y mano 1 día /ejercicio con modelo digital brazo y mano.
- Semana /Tema 9– dibujo de extremidad superior (lamina y modelo) II.
- Clase 15/ clase 16- ejercicio reproducción de lamina clásica brazo y mano 2 día /ejercicio con modelo digital brazo y mano. (evaluar 3 ejercicios DAN04)
- Semana /Tema 10– extremidad inferior (lamina y modelo) I.
- Clase 17/ clase 18- ejercicio reproducción de lamina clásica pierna y pie 1 día /ejercicio con modelo digital pierna y pie.
- Semana /Tema 11– dibujo de la extremidad inferior (lamina y modelo) II.
- Clase 19/ clase 20- ejercicio reproducción de lamina clásica pierna y pie 2 día /ejercicio con modelo digital pierna y pie. (evaluar 3 ejercicios DAN05)
- Semana /Tema 12– dibujo de cabeza I.
- Clase 21/ clase22- ejercicio reproducción de lamina clásica cabeza 1 día /ejercicio de retrato del compañero o autorretrato 1 día.
- Semana /Tema 13– dibujo de cabeza II.
- Clase 23/ clase24- ejercicio reproducción de lamina clásica cabeza 2 día /ejercicio de retrato del compañero o autorretrato 2 día. (evaluar 3 ejercicios DAN06).
- Semana /Tema 14– dibujo del cuerpo completo I.
- Clase 25/ clase26- ejercicio reproducción de lamina figura completa 1 día /ejercicio con modelo digital figura completa.
- Semana /Tema 15– dibujo del cuerpo completo II.
- Clase 27/ clase28- ejercicio reproducción de lamina figura completa 2 día /ejercicio con modelo digital figura completa. (evaluar 3 ejercicios DAN07)

BLOQUE 3: CREACIÓN DE UN PERSONAJE APLICANDO CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS. *(Con modelo al natural)*

- Semana /Tema 16– creación de personaje I y ejercicios modelo.
- Clase 29/ clase30- ejercicio de lamina bocetos personaje/ejercicios con modelo digital figura completa 4 poses de 20 minutos. (entrega ejercicios DAN08).
- Semana /Tema 17– creación de personaje II y ejercicios modelo.
- Clase 31/ clase32- ejercicio de lamina mano y brazo personaje 1 día /ejercicios con modelo digital figura completa poses rápidas de 5 minutos
- Semana /Tema 18– creación de personaje III y ejercicios modelo.
- Clase 31/ clase32- ejercicio de lamina mano y brazo personaje 2 día /ejercicios con modelo digital figura completa poses rápidas de 5 minutos. (entrega ejercicios DAN09)
- Semana /Tema 19– creación de personaje IV y ejercicios modelo.
- Clase 31/ clase32- ejercicio de lamina pierna y pie personaje 1 día /ejercicios con modelo digital figura completa poses en escorzo.
- Semana /Tema 20– creación de personaje V y ejercicios modelo.
- Clase 33/ clase34- ejercicio de lamina pierna y pie personaje 2 día /ejercicios con modelo digital bocetos rápidos frontales y en escorzo de la cabeza. (entrega ejercicios DAN10).
- Semana /Tema 21– creación de personaje VI y ejercicios modelo.



**CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
PIXELODEON 3D SCHOOL**

- Clase 35/ clase36- ejercicio de lamina retrato personaje /ejercicio libre basado en la anatomía,1 día.
- Semana /Tema 22– creación de personaje VII y ejercicios modelo.
- Clase 37/ clase38- ejercicio de lamina personaje completo vista frontal y perfil 1 día /ejercicio libre basado en la anatomía, 2 día. (entrega ejercicios DAN11)
- Semana /Tema 22– creación de personaje VIII y ejercicios modelo.
- Clase 39/ clase40- ejercicio de lamina personaje completo vista frontal y perfil 2 día / ejercicio libre basado en la anatomía, 3 día. (entrega ejercicios DAN12).

CRITERIOS DE EVALUACION

- Presentación de los trabajos en tiempo **10%**
- Limpieza en la presentación de las laminas **5%**
- Asistencia **10%**
- Actitud e interés en la materia **5%**
- Aplicación de los objetivos manera correcta **70%**

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



CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL
PIXELODEON 3D SCHOOL

7. Horario de la asignatura

<http://www.um.es/web/digitalmed/contenidos/estudios/gp/ma3d/2018-19/horarios>

8. Sistema de Evaluación

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



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 artistica*". 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.