



## **GUÍA DOCENTE**

# **ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: A DISTANCIA***

***CURSO ACADÉMICO: 2023-2024***

Denominación de la asignatura:	<b>Anatomía Humana y Animal</b>
Titulación:	Animación
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital
Materia:	Forma y Cuerpo
Curso:	1º
Cuatrimestre:	2
Carácter:	B
Créditos ECTS:	6
Modalidad de enseñanza:	A distancia
Idioma:	Castellano
Profesor / Email:	Almudena Casado Bernal/almudena.casado@u-tad.com
Página Web:	<a href="http://www.u-tad.com/">http://www.u-tad.com/</a>

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### Descripción de la materia

El dibujo, análisis y conocimiento de la anatomía y el gesto humano es la base para la concepción y desarrollo de los personajes de animación digital. Esta materia, como parte del conjunto de técnicas artísticas básicas del grado, tiene como objetivo lograr una comprensión del cuerpo para su interpretación artística mediante la escultura, la pintura y el dibujo.

### Descripción de la asignatura

La asignatura "Anatomía humana y animal" pretende fomentar en el alumno las destrezas y competencias relativas a la obtención de una adecuada representación de este tipo de figuras, mediante técnicas de dibujo analógico tradicional, como paso previo a su posterior representación e interpretación en otros medios. La importancia de esta asignatura reside en su transversalidad y en la efectiva aplicación de los conocimientos adquiridos durante esta en otras asignaturas cursadas a lo largo del plan de estudios, pues el conocimiento de las características de la representación de la figura humana o animal, resulta un eje fundamental para la práctica artística en el campo de la animación. Es de vital importancia para el profesional de la animación tener un conocimiento elemental de las estructuras que componen aquellas figuras con las que está trabajando. El dibujo, como instrumento de análisis de la realidad, se presenta aquí como una herramienta

clave que permite conocer y asimilar estas estructuras morfológicas, que hacen posible la adecuada representación de un personaje humano o animal.

## COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG7.- Aplicar los fundamentos creativos de generación de ideas en los proyectos audiovisuales para entornos digitales.

### Resultados de aprendizaje

Al acabar la titulación, el graduado o graduada será capaz de:

- Representar la figura humana en diferentes estilos visuales mediante técnicas de dibujo analógicas y digitales.
- Representar el entorno físico, figuras naturales y objetos a través del dibujo con técnicas tradicionales o digitales.
- Aplicar las leyes de los sistemas de representación para la visualización de objetos, figuras y espacios.
- Modelar objetos o figuras con técnicas digitales o tradicionales.
- Aplicar los conocimientos de anatomía humana y animal a la animación y rigging de figuras humanas y animales en 2D y 3D.
- Utilizar referencias digitales o físicas para dibujar la anatomía de la figura humana en proyectos de animación.

## CONTENIDO

- Fundamentos de anatomía.
- Estudio del cuerpo, músculos y esqueleto.
- Estudio del movimiento: cinemática.
- Principales ejes del cuerpo.
- Las proporciones masculinas y femeninas.
- Turn Around.
- Bocetado: Sketches y Roughs.

## TEMARIO

- Tema 0. Presentación de la asignatura, materiales y criterios de evaluación. Cronograma.
- Tema 1. La representación artística del cuerpo.
- 1.1.Introducción a la Anatomía Artística.

- 1.2. Breve reseña histórica: cánones, proporciones, convenciones.
- 1.3. Anatomía comparada.
- Tema 2. Técnicas y procesos de representación.
- 2.1. Esquemas gráficos de acción y representación.
- 2.2. Relación y proporciones.
- 2.3. Articulaciones y “rigging”.
- 2.4. La línea como elemento de representación.
- 2.5. El volumen en la representación anatómica.
- 2.6. Esbozos y dibujos analíticos con modelos.
- 2.7. Esbozos en secuencias de movimiento.
- Tema 3. Osteología básica.
- 3.1. El esqueleto como estructura sustentante.
- 3.2. El cráneo y la cara.
- 3.3. La columna vertebral.
- 3.4. La caja torácica.
- 3.5. Miembro superior: hombro, brazos, mano y dedos.
- 3.6. Miembro inferior: pelvis, sacro, coxis, muslo, pierna, pies y dedos.
- Tema 4. Miología básica.
- 4.1. Músculos de la cabeza, el cuello y la cara.
- 4.2. Músculos del tronco y el abdomen.
- 4.3. Músculos de los miembros superiores, el antebrazo y la mano.
- 4.4. Músculos de los miembros inferiores, la pierna.
- Tema 5. Las articulaciones.
- 5.1. La columna vertebral.
- 5.2. Articulaciones del tórax.
- 5.3. Articulaciones del miembro superior.
- 5.4. Articulaciones del miembro inferior.
- Tema 6. Representación de la figura humana en movimiento.
- 6.1. Tensiones, equilibrio.
- 6.2. Líneas básicas de acción y gestos.

- 6.3.Secuencias de movimiento.
- Tema 7. Fundamentos de anatomía animal.
- 7.1.Introducción a la znanomía comparada.
- 7.2.Anatomía específica de algunos mamíferos: equinos, cánidos y felinos.
- 7.3.Otros animales (zves e insectos).
- 7.4.Animales fantásticos.
- Tema 8. Diferencia básica entre dibujo y diseño
- El dibujo como captura de la realidad
- Reconocimiento de características invariantes e icónicas
- El dibujo como diseño conceptual

## ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas síncronas
<i>Sesiones teóricas virtuales síncronas</i>	3,50	3,50
<i>Sesiones teóricas virtuales asíncronas</i>	10,00	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas</i>	3,00	3,00
<i>Sesiones prácticas virtuales asíncronas</i>	6,00	0,00
<i>Debate y discusión oral y/o escrita.</i>	9,00	0,00
<i>Tutorías</i>	4,00	4,00
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	44,88	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	38,63	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	4,50	4,50
<i>Test de autoevaluación</i>	6,50	0,00
<i>Sesiones prácticas virtuales síncronas con modelo en streaming con el apoyo del profesor</i>	20,00	20,00

TOTAL	150	35
-------	-----	----

### Metodologías docentes

Método expositivo o lección magistral

Método del caso

Aprendizaje basado en la resolución de problemas

Aprendizaje cooperativo o colaborativo

Aprendizaje por indagación

Metodología Flipped classroom o aula invertida

Gamificación

Just in time teaching (JITT) o aula a tiempo

### DESARROLLO TEMPORAL

Presentación - semana 1

Unidad 1 - semana 2-3

Unidad 2 - semana 4-5

Unidad 3 - semana 6-7

Unidad 4 - semana 7-8

Unidad 5 - semana 9-10

Unidad 6 - semana 11-12

Repaso - semana 13-14

Evaluación - semana 15

### SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10

<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	10	20
<i>Prueba Objetiva</i>	60	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	10

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CONVOCATORIA ORDINARIA	CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA
<i>Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura</i>	10	10
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	20	20
<i>Prueba Objetiva</i>	70	70
<i>Evaluación por pares</i>	0	0

### Consideraciones específicas acerca de la evaluación

Será necesario que obtener una nota mínima de 4 puntos (sobre 10) en la prueba final presencial para que se realice la media con las actividades formativas.

## BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica:

Loomis, A. (2011). Figure drawing for all it's worth. Titan Books Ltd.

Mureau, A. (1998). Anatomía Artística del hombre. Norma.

Simblet, S. (2002). Anatomía para el artista. Blume.

Bibliografía recomendada

Hogarth, B. (1996). El dibujo anatómico a su alcance. Taschen.

Hogarth, B. (1996). El dibujo de la cabeza humana a su alcance. Taschen.

Lauricella, M (2016) Anatomía Artística. Barcelona: Gustavo Gili.

Lauricella, M (2018) Anatomía Artística 2: Cómo dibujar el cuerpo humano de forma esquemática. Barcelona: Gustavo Gili.

Lauricella, M (2018) Anatomía Artística 3: El esqueleto. Barcelona: Gustavo Gili.

Lauricella, M (2019) Anatomía Artística 4: Grasas y pliegues de la piel. Barcelona: Gustavo Gili.

Lauricella, M (2019) Anatomía Artística 5: Articulaciones y funciones musculares. Barcelona: Gustavo Gili.

Loomis, A. (2011). Drawing the head and hands. Titan Books Ltd.

Mayor Iborra, J. & Sancho Perez, F. (2000). Representación de movimientos básicos de la figura humana. Cuadernos de anatomía artística nº1. Universidad Politécnica de Valencia.

Ramírez, J. A. (1996). Historia del Arte (3 volúmenes). Alianza.

Szunyoghy, A. & Fehérf, G. (2006). Escuela de dibujo de anatomía: humana, animal, comparada. Könemann.

VVAA. (1949). An atlas of animal anatomy for artists. Lewis S. Brown.

VVAA. (2007). Bodies. The exhibition. Premier Exhibitions. VVAA. (2002). Todo sobre la anatomía artística. Parramón

## **MATERIALES, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS**

### **Materiales:**

Ordenador personal, webcam, micrófono

### **Software:**

Power Point y software básico de Adobe.