



## **GUÍA DOCENTE**

# **ANATOMÍA HUMANA Y ANIMAL**

## **GRADO EN ANIMACIÓN**

***MODALIDAD: PRESENCIAL***

***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/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a - email	Antonio Ferreira Martín/antonio.ferreira@u-tad.com Juan José García Arnao/juan.arnao@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, cóxis, 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 Anatomía comparada.
  - 7.2. Anatomía específica de algunos mamíferos: equinos, cánidos y felinos.
  - 7.3. Otros animales (Aves 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 DOCENTES

### Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas totales	Horas presenciales
<i>Clases teóricas / Expositivas</i>	7,00	7,00
<i>Clases Prácticas</i>	30,00	30,00
<i>Tutorías</i>	4,00	2
<i>Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno</i>	35,00	0,00
<i>Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)</i>	49,00	0,00
<i>Actividades de Evaluación</i>	5,00	5,00
<i>Sesiones prácticas con modelo con el apoyo del profesor</i>	20	20
<b>TOTAL</b>	150	64

## 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

## DESARROLLO TEMPORAL

Tema 1. 2 semanas  
Tema 2. 2 semanas  
Tema 3. 2 semanas  
Tema 4. 2 semanas  
Tema 5. 2 semanas  
Tema 6. 2 semanas  
Tema 7. 2 semanas

## 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	25
<i>Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias</i>	30	60
<i>Prueba Objetiva</i>	20	60

## 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>	60	60
<i>Prueba Objetiva</i>	30	30

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

-El tema 0 se considerará no evaluable, salvo para los aspectos referentes a asistencia y actitudes.

Se considerará la asignatura dividida en tres bloques, que se corresponden con los señalados en los criterios anteriormente expresados:

- Un bloque de actividades realizadas en clase. Se evaluarán de manera semanal por parte del profesor, una vez terminado el ejercicio. Los alumnos entregarán los dibujos al profesor, que los evaluará y devolverá una vez corregidos. Los alumnos realizarán fotografías de los trabajos que deberán subir puntualmente a Blackboard para que consten.
- Un bloque de actividades de ampliación, investigación, etc., que el alumno realizará fuera de horas de clase a partir de las propuestas indicadas. Se entregarán para su corrección el día del examen (se devolverán de manera inmediata) y se subirán en un único documento a la plataforma Blackboard. Deberán realizarse en un Cuaderno de Anatomía con formato A3.
- La prueba objetiva o examen final. Se realizará una prueba de dibujo de modelo humano en el aula, durante dos horas y en la fecha oportunamente designada en el periodo de exámenes que establezca la Utad. Se fotografiará y subirá a Blackboard. El original será conservado en la secretaría como prueba documental.
- Asistencia, entregas y cuidado del materia (10% de la nota total). Los trabajos entregados fuera de plazo contarán con una penalización de un -20% con respecto al resto. Para aprobar la asignatura se requiere la entrega de un mínimo de 80% de los trabajos asignados.
- 
- La asistencia a clase es obligatoria. Los alumnos que no cumplan con un mínimo de asistencia del 80% de las horas lectivas, suspenderán la asignatura.

Para superar la asignatura se deberá obtener una calificación mínima de aprobado (5) en cada una de los bloques, de modo que se proceda a aplicar en ese caso los porcentajes indicados para obtener la nota final. En caso contrario, la asignatura resultará SUSPENSA y el alumno deberá presentar, en la convocatoria

extraordinaria, aquellos trabajos del bloque que hubieran resultado suspensos, conservando las notas aprobadas para la obtención de la calificación final de dicha convocatoria.

## **BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**

Bibliografía básica:

Moreaux, A. (1988). Anatomía Artística del hombre. Barcelona: Ediciones Norma.

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

H. Christpher. (2007). Dibujo de Animales a su alcance. Editorial Evergreen.

Bibliografía recomendada:

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

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

### **Tipología del aula**

Aula de caballetes:

- Caballetes, soportes para modelos y materiales de apoyo para los mismos.
- Reproducción del esqueleto a escala.
- Pizarra y rotuladores.
- Ordenador de aula y proyector.

### **Materiales:**

- Lápices de grafito (al menos 2H, HB y 2B)
- Goma de borrar, sacapuntas, etc.
- Block para esbozo Canson Guarro DIN-A3



- Papel vegetal
- Rotuladores
- Lápices de color (rojo, blanco, sepia...)
- Cartulinas A2
- Acuarelas
- Diverso material para técnicas mixtas
- Fotografías, material impreso, etc.
- Plastilina
- Pintura corporal

**Software:**

Power Point y software básico de Adobe.