



TÉRMINOS DE REFERENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.1 Denominación de la unidad de aprendizaje.

DIBUJO ANATÓMICO APLICADO A LA ANIMACIÓN

1.2 Prerrequisitos necesarios:

SIN PREREQUISITOS

1.3 Carga horaria

SEMESTRAL

Total

80

Teórica

20

Práctica

60

SEMANAL:

4

CURSO /CURSO TALLER:

CURSO TALLER

1.4 Créditos:

7

1.5 Finalidad:

Que el alumno identifique, comprenda la anatomía de los seres vivos, con la estética y proporción adecuada, para poder generar posteriormente en proyectos 2D, movimientos fluidos y al mismo tiempo tener en cuenta restricciones posibles en proyectos 3D para animación, y poder desarrollar un Rig que le permita ser animado adecuadamente.

1.6 Capacidades y habilidades a desarrollar

Desarrollar la habilidad de percibir los elementos y partes que componen un ser vivo para comprender su estructura y volumen a partir de la percepción visual. Al finalizar la asignatura el alumno contará con la capacidad de identificar las partes que componen estructuralmente el cuerpo humano. Así mismo, tendrá las bases para deformar el cuerpo humano y crear formas humanoides, como preámbulo, para la creación y dibujo de personaje.

1.7 Contenido sintético

1. ANATOMÍA HUMANA ELEMENTAL. (ESTRUCTURA Y PROPORCIÓN).
2. FIGURA HUMANA MASCULINA.
3. FIGURA HUMANA FEMENINA.
4. FIGURA HUMANA INFANTIL.
5. ESTRUCTURA ÓSEA HUMANA.
6. ESTRUCTURA MUSCULAR HUMANA.
7. MOVIMIENTO ELEMENTAL EN ESQUEMA HUMANO.
8. ANATOMÍA ANIMAL.
9. MOVIMIENTO ELEMENTAL DEL ESQUEMA ANIMAL.
10. FIGURAS HUMANOIDES.
11. SIMPLIFICACIÓN DE TRAZOS.
12. DIBUJO DE ESTRUCTURA MANOS Y PIES.
13. DIBUJO DE POSICIONES.

1.8 Área de formación

REPRESENTACIÓN



TÉRMINOS DE REFERENCIA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

1.9 Modalidad de aprendizaje

EN LÍNEA

1.10 Bibliografía básica

1. THE ART OF BASIC DRAWING. WALTER FOSTER PUBLISHING INC.
2. DRAWING CUTTING EDGE ANATOMY, THE ULTIMATE REFERENCE GUIDE FOR COMIC BOOK ARTISTS. CHRISTOPHER HART.
3. DRAWING CUTTING EDGE COMICS. CHRISTOPHER HART.
4. ANATOMÍA PARA EL ARTISTA. PARRAGON.
5. ANATOMÍA DIBUJADA. ARIEL OLIVETTI.
6. AN ATLAS OF ANIMAL ANATOMY FOR ARTISTS. BY W. ELLENBERGER, H. BAUM AND H. DITTRICH. DOVER PUBLICATIONS.
7. ANATOMY FOR 3D ARTISTS. CHRIS LEGASPI AND MARIO ANGER.

1.11 Campo de aplicación profesional

- CREACIÓN DE PERSONAJES
- ANIMACIÓN 2D
- ANIMACIÓN 3D
- MODELADO 3D
- ILUSTRACIÓN
- ESCULTURA 3D

1.12 Evaluación

- EVALUACIÓN CONTÍNUA.
Tareas y proyectos básicos asignados 40 puntos(Digital).
- EVALUACIÓN DE PROYECTOS
Proyecto Parcial 10 puntos. Proyecto Final 40 puntos.
- ASISTENCIA
El alumno que cuente con el 100% de asistencias obtendrá 10 puntos.

NOTA: LOS PUNTOS ESTÁN CONDICIONADOS AL DESEMPEÑO DEL ALUMNO Y CALIDAD DE ENTREGA DE TAREAS Y PROYECTOS.

REALIZADO POR:

MAESTRO EN ANIMACIÓN 3D Y POSTPRODUCCIÓN **EDUARDO SOTO DAMIÁN**.

ACUERDOS REALIZADOS JULIO 2020