



GUÍA DOCENTE: ESCULTURA DE PERSONAJES.

(rev. 20180314)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

1. Identificación

- De la Asignatura

Curso Académico	2019/2020
Titulación	GRADO PROPIO EN MODELADO Y ANIMACIÓN 3D
Nombre de la Asignatura	ESCULTURA DE PERSONAJES
Código	MA01
Curso	PRIMERO
Carácter	Obligatoria
Nº Grupos (Teoría / Prácticas)	1
Créditos ECTS	18
Estimación del volumen de trabajo del alumno	450
Organización Temporal/Temporalidad	Anual
Idiomas en que se imparte	ESPAÑOL
Tipo de Enseñanza	Presencial

- Del profesorado: Equipo Docente

	Área / Departamento	DIBUJO / BELLAS ARTES				
Coordinador de la asignatura	Categoría	ESCULTOR / ARTISTA				
	Correo Electrónico	manuelpaez@um.es				
	Página web	www.manuelpaez.net				
	Tutoría electrónica	Tutoría electrónica: SI				
MANUEL PÁEZ ÁLVAREZ	Teléfono, Horario y lugar de atención al alumnado	Duración	Día	Horario	Lugar	Observaciones
		ANUAL				
Grupo: 1						



2. Presentación

La asignatura ahondará en las técnicas de modelado con un medio físico como es el barro, todo ello enfocado en el estudio de la anatomía humana, con el fin de que el alumno adquiera conocimientos básicos del volumen del cuerpo, así como destrezas a la hora de concebir figuras tridimensionales.

3. Condiciones de acceso a la asignatura

- Incompatibilidades

No existen

- Recomendaciones

No existen recomendaciones.

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.** 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.
- **CG4.** Desarrollar un personaje a partir de un boceto.

Competencias específicas

- **CE2.** Entender la forma humana en el espacio.
- **CE4.** Aprender a construir moldes para la reproducción de modelos.
- **CE6.** Adquirir destrezas en el modelado físico del cuerpo humano.
- **CE7.** Aprender a policromar piezas modeladas físicamente.
- **CE8.** Aprender a reflejar la expresividad del rostro humano en las creaciones.



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: MODELADO EN BARRO

Introducción a los conceptos básicos del modelado. Descripción de las herramientas y su uso. Construcción de armazones. Análisis y Síntesis del natural. Introducción a las técnicas de modelado. Modos de añadir barro y de usar los palillos, así como la manera de construir un armazón. Se abordará también el proceso mimético, aprendiendo a analizar el natural y a traducirlo en el proceso escultórico.

Semana / **Tema 1**– Modelado del barro. Herramientas y su uso.

Semana/ **Tema 2**– Análisis del natural y su traducción al barro.

BLOQUE 2: EL RETRATO EN BARRO.

Reproducción de piezas escultóricas. Estudio de la cabeza ósea, para entender su estructura general y la importancia que ésta tiene a la hora de concebir un retrato. Conocimiento de los músculos faciales, de cómo estos constituyen el rostro y generan las distintas expresiones. Estudio en profundidad de la morfología del rostro y sus particularidades. En este apartado también se dará una visión superficial en la construcción de moldes, para tener unas nociones básicas que nos ayuden a reproducir los modelados que realicemos.

Semana / **Tema 3** – Cabeza ósea. El cráneo humano.

Semana / **Tema 4** – Conceptos básicos de la reproducción de piezas.

Semana / **Tema 5** – La expresión facial. Musculatura del rostro.

Semana / **Tema 6** – El retrato.

BLOQUE 3: EL CUERPO HUMANO.

Estudio de la morfología del cuerpo humano. En este apartado se abordará el análisis tridimensional tanto de la estructura ósea como de la muscular a partir de los conocimientos adquiridos en la asignatura de anatomía, para así conocer e interiorizar la forma humana y sus mecanismos, de manera que nos ayude a diseñar nuevos personajes ficticios.

Semana / **Tema 7** – La estructura del cuerpo humano.

Semana / **Tema 8** – Análisis de la anatomía del cuerpo humano.

BLOQUE 4: DISEÑO DE PERSONAJE Y VESTIMENTAS.

Se verá el modo de concebir un personaje ficticio a partir de unas premisas previas y de los factores que hay que tener en cuenta a la hora de crearlo. Se estudiarán las distintas maneras de abordar el policromado de piezas y qué tipos de pintura se pueden utilizar.

Semana / **Tema 9** – Concepción de un personaje y modelado.

Semana / **Tema 10** – Policromía.



Prácticas.

- **Práctica 1. Modelado en barro de una mano a partir del natural.** Relacionada con los contenidos del tema 1 y tema 2
Partiendo como modelo de la propia mano del estudiante, éste hará una copia en barro. Se tendrá especial atención en la concepción de los ritmos y la síntesis de la forma.
Materiales necesarios: Base de madera, Alambre grueso y barro.
- **Práctica 2. Modelado del cráneo y mandíbula.** Relacionada con los contenidos del tema 1, 2 y 3.
Partiendo del esqueleto de la cabeza se hará una copia de ésta en barro.
Materiales necesarios: Tabla de madera, listón de madera, mallazo y barro.
- **Práctica 3. Realización de un molde de la parte frontal del cráneo modelado.** Relacionada con la práctica anterior y el tema 4.
Realización de 4 modelos en escayola a partir del molde realizado al trabajo de la práctica 2.
Materiales necesarios: Silicona, escayola, barro, goma laca.
- **Práctica 4. Incorporación de masa muscular al cráneo.** Relacionada con la práctica 3 y tema 5.
Incorporar la masa muscular a la reproducción realizada en la práctica anterior.
Materiales necesarios: Plastilina, una de las reproducciones en escayola hechas en la práctica anterior.
- **Práctica 5. Expresiones faciales.** Relacionada con la práctica 4 y tema 5.
A partir del resto de reproducciones del cráneo de la práctica 3 incorporar la masa muscular generando distintas expresiones faciales.
Materiales necesarios: Plastilina, tres reproducciones en escayola de la práctica 3
- **Práctica 6. Realizar un retrato a partir del natural.** Relacionada con los contenidos de los temas 1 al 6.
Materiales necesarios: Tabla de madera, listón de madera, mallazo y barro.
- **Práctica 7. Análisis estructural de la anatomía humana.** Relacionada con los temas 1, 2 y 7.
Modelado esquemático del cuerpo humano atendiendo a las proporciones, estructura ósea y al ritmo de las formas.
Materiales necesarios: Horca de hierro, alambre, mallazo y barro.
- **Práctica 8. Modelado del natural del cuerpo humano.** Relacionada con los temas 1, 2, 7 y 8.
Materiales necesarios: Horca de hierro, alambre, mallazo y barro.
- **Práctica 9. Modelado de un personaje ficticio partiendo de diseños propios en 2D.** Relacionada con los contenidos de los temas del 1 al 9.
Materiales necesarios: Plastilina especial, alambre.
- **Práctica 10. Policromar el resultado de ejercicios anteriores.** Relacionada con el tema 10.
Materiales necesarios: Pinceles, Colores acrílicos.



GUÍA DOCENTE: ESCULTURA DE PERSONAJES.

(rev. 20180314)

CURSO ACADÉMICO 19/20

FACULTAD DE BELLAS ARTES

CENTRO DE ESTUDIOS DE ARQUEOLOGÍA VIRTUAL

PIXELODEON 3D SCHOOL

UNIVERSIDAD DE
MURCIA

6. Metodología Docente

- Actividades y Metodología

La metodología docente estará centrada en clases magistrales al comienzo de cada tema y del trabajo del alumno supervisado por el profesor.

Actividad Formativa	Metodología	Horas Presenciales	Trabajo Autónomo	Volumen de trabajo
AF01. Actividades dirigidas	Clases magistrales/expositivas	10	15	25
AF02. Actividades supervisadas	Prácticas tuteladas.	170	255	425
		180	270	450

7. Horario de la asignatura

[Horarios 2019 - 2020](#)

8. Sistema de Evaluación

Evaluación continua de los trabajos realizados.

9. Bibliografía básica operativa.

- Anteri, Edouard; Cabot Hale, Nathan. (1985). **Modeling and sculpting the human figure**. Dover, cop.
- Plasencia Climent, Carlos; Rodríguez García, Santiago (1988). **Observación expresiva de la representación facial**. Universidad Politécnica de Valencia.
- Phillppe Faraut (2013) **Figure Sculpting. Volume 1: Planes and Construction Techniques in clay**.

10. Observaciones

No hay