



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**  
**PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN**  
**DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**  
**Programa de la asignatura**

Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración II

|  |                        |  |                           |
|--|------------------------|--|---------------------------|
| <b>Clave:</b>                            | <b>Semestre:</b><br>6° | <b>Campo de conocimiento:</b><br>Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital | <b>No. Créditos:</b><br>5 |
| <b>Carácter:</b> Obligatoria de elección |                        | <b>Horas</b>   | <b>Horas por semana</b>   |
| <b>Tipo:</b> Teórico-Práctica            |                        | <b>Teoría:</b><br>1  | <b>Práctica:</b><br>3     |
|  |                        |  | 4                         |
| <b>Modalidad:</b> Laboratorio            |                        | <b>Duración del programa:</b> 16 semanas                                     |                           |
|  |                        |  | 64                        |

**Seriación:** No ( ) Sí (x) **Obligatoria** ( ) **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Gráfica e Ilustración I

Asignatura subsecuente: Ninguna

**Objetivo general:**

Analizar y experimentar con los principios de la ilustración digital con mapa de bits como una técnica para desarrollar proyectos de diseño gráfico, aplicando los procesos de producción adecuados acorde con las metodologías aplicadas.

**Objetivos específicos:**

1. Reafirmar las bases conceptuales de la ilustración análoga.
2. Analizar y experimentar las principales aplicaciones con mapa de bits.
3. Aplicar metodologías de diseño en procesos de producción de ilustración digital para soportes de diseño gráfico.
4. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en ilustración digital.

| Índice Temático             |   |          |           |
|-----------------------------|---|----------|-----------|
| Unidad                      | Tema  | Horas    |           |
|                             |   | Teóricas | Prácticas |
| 1                           | Ilustración con base en mapa de bits                          | 4        | 12        |
| 2                           | Ilustración tipo paint  | 4        | 12        |
| 3                           | Ilustración con base en mapas de bits a través de 2 1/2D y 3D | 4        | 12        |
| 4                           | Ilustraciones matte paint                                     | 4        | 12        |
| <b>Total de horas:</b>      |   | 16       | 48        |
| <b>Suma total de horas:</b> |   | 64       |           |

| Contenido Temático |   |
|--------------------|---|
| Unidad             | Temas y subtemas  |
| 1                  | Ilustración con base en mapa de bits<br>1.1 Espacio bidimensional.<br>1.2 Creación de elementos 2D y superficies.<br>1.3 Técnicas para la representación de personajes.<br>1.4 Superficies básicas.   |
| 2                  | Ilustración tipo paint<br>2.1 Comparación de técnicas digitales y análogas.<br>2.2 Espacio bidimensional.<br>2.3 Creación de elementos 2D y superficies.<br>2.4 Técnicas para la representación de personajes.<br>2.5 Superficies básicas.<br>2.6 Paisajismo digital. |
| 3                  | Ilustración con base en mapas de bits a través de 2 1/2D y 3D<br>3.1 Manejo de volumen.<br>3.2 Texturas y mascarillas.<br>3.3 Aplicación de color.<br>3.4 Suavidad de las formas.   |
| 4                  | Ilustraciones matte paint<br>4.1 Paisajismo digital.<br>4.2 Perspectiva y profundidad de campo.<br>4.3 Acabados.  |

**Bibliografía básica:**

3dtotal.com (2009). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.

Escribano, J. (2011). Vender en internet: las claves del éxito. España: Grupo Anaya Comercial.

Evening, M. (2011). Photoshop CS5 para fotógrafos: avanzado. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.

Fabry, G. y Cormack, B. (2006). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore: Barrons.

Lewis, B. (1997). Introducción a la ilustración. México. Trillas.

Loomis, A. (2001). Figure drawing for all its worth. New York: The Viking press.

Loomis, A. (2011). Fun with a pencil. España: Anaya multimedia- Anaya interactiva.

Mediaactive. (2011). Manual de illustrator CS5. México: Alfa omega grupo editor.

Williams, R. (2012). The Animators Survival Kit. New York: Faber and Faber.

**Bibliografía complementaria:**

Hamm, J. (1987). Cartooning. The head and figure. EUA: Perigee book.

Heart, C. (2008). Cartooning. The ultimate character design book. EUA: Sixth & Spring Books.

Lippincott, G. (2007) The Fantasy Illustrator's Technique Book. EUA: Quarto Inc.

Mattingly, D. (2001). The Digital Matte Painting Handbook. Canada: Sybex.

Zeegen, L. (2008). Ilustración digital, una clase magistral de creación de imágenes. Colombia: Promopress.

|  |     |  |     |
|--|-----|--|-----|
| <b>Sugerencias didácticas:</b>   |     | <b>Mecanismos de evaluación del aprendizaje:</b> |     |
| Exposición oral  | (x) | Exámenes parciales                               | ( ) |
| Exposición audiovisual   | (x) | Examen final escrito                             | ( ) |
| Ejercicios dentro de clase   | (x) | Trabajos y tareas fuera del aula                 | (x) |
| Ejercicios fuera del aula  | (x) | Exposición de seminarios por los alumnos         | ( ) |
| Seminarios   | ( ) | Participación en clase                           | (x) |
| Lecturas obligatorias  | (x) | Asistencia                                       | (x) |
| Trabajo de investigación   | ( ) | Seminario  | ( ) |
| Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio  | (x) | Otras: Evaluación de proyecto                    | (x) |
| Prácticas de campo   | ( ) |  |     |
| Otras: Aprendizaje basado en proyectos   | (x) |  |     |
| <b>Perfil profesiográfico:</b>   |     |  |     |
| Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC. Con experiencia docente. |     |  |     |