



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 Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Clave:	Semestre: 7°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 8
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 4
		6	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 96			

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

Asignatura antecedente: Ninguna

Asignatura subsecuente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración II

Objetivo general:

Aplicar los elementos y fundamentos teórico-prácticos de la ilustración análoga y digital para aplicarlos en proyectos de ilustración con movimiento.

Objetivos específicos:

1. Aplicar las técnicas de ilustración bidimensional para su adaptación en proyectos de imagen en movimiento.
2. Explorar y experimentar con la producción de ilustraciones en movimiento con base en mapa de bits.
3. Explorar y experimentar con la producción de ilustraciones en movimiento con base en vectores animados.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Ilustración en movimiento con mapa de bits	10	20
2	Ilustración en movimiento con vectores	11	22
3	Diseño y elaboración de personajes articulados	11	22
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Ilustración en movimiento con mapas de bits 1.1 Características de los documentos RGB en movimiento (Banners- GIF). 1.2 Movimiento y rebote. 1.3 Línea de tiempo. 1.3.1 Cuadros 1.3.2 Velocidad. 1.4 Mascarillas. 1.5 Salida.
2	Ilustración en movimiento con vectores 2.1 Configuración de documento web-animación. 2.2 Línea de tiempo y capas. 2.3 Formas, símbolos, animaciones y botones. 2.4 Huesos. 2.5 Acciones. 2.6 Salida del documento.
3	Diseño y elaboración de personajes articulados 3.1 Estilos de trazo. 3.2 Trazos y estructuras geométricas. 3.3 Personalidad. 3.4 El movimiento.

Bibliografía básica:

3dtotal.Com. (2012). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reino Unido: Taylor & Francis.

Amid, A. (2009). The Art of pixar: 25th Anniv.: The complete color scripts and select art from 25 years of animation. China. Chronicle Book.

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

Fabry, G. y Cormack, B (2007). Anatomy for Fantasy Artists. Singapore. Barrons.

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

Hess, R. (2007). The essential blender. Guide to 3D creation with Open Source suite Blender. EUA: No Starch Press.

Hess, R. (2012). Blender Production Creating short animations from start to finish. EUA: Focal Press.

Murphy, M. (2008). Beginner's guide to animation. EUA: Crown Publishing Group

Ruddick, S. (2010). Digital collage and painting. Using Photoshop and Painter to create fine art. EUA: Focal Press.

Solomon, C. (2004). Enchanted drawing: The history of animation. USA. University of Michigan.

Spencer, S. (2011). ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting. Canada. Sybex.

Spencer, S. (2010). ZBrush Digital Sculpting Human Anatomy. Canada. Sybex.

Bibliografía complementaria:

Corel corporation. (2012). Corel Painter 12. Canadá: Autor.

Laybourne, K. (1998). The Animation Book: A Complete guide to animated. EUA: Three Rivers Pr.

Lee, S. y Buscema, J. (1984). How to Draw Comics The Marvel Way. Nueva York: Simon & Schuster.

Lewis, D. (1984). Pencil Drawing Techniques. EUA. Watson- Guphill.

Peffter, J. "Neon Dragon" (2009). Dragon Art. EUA: Impact.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
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)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia en TIC y como docente.			