



**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 II

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

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

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología para Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración I

Asignatura subsecuente: Ninguna

**Objetivo general:**

Aplicar los elementos y fundamentos teórico-prácticos de la ilustración análoga y digital para aplicarlos en proyectos de ilustración 2D, 2 ½ D y 3D.

**Objetivos específicos:**

1. Aplicar las técnicas de ilustración bidimensional para su adaptación en proyectos de imagen en movimiento.
2. Experimentar con técnicas y aplicaciones bidimensionales para el desarrollo de ilustraciones aplicables a los diferentes proyectos de diseño.
3. Experimentar y aplicar las herramientas, materiales y construcciones de las aplicaciones en 3D.
4. Analizar y aplicar una variedad de técnicas para la extrusión y levantamiento en 2D, 2y1/2D y 3D.
5. Experimentar con el uso de cámaras, luces y elementos de la animación para la renderización del proyecto.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Introducción al modelado 2D	10	20
2	Introducción al modelado 3D	11	22
3	Preproducción.	11	22
<b>Total de horas:</b>		32	64
<b>Suma total de horas:</b>		96	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Introducción al modelado 2D 1.1 Espacio bidimensional. 1.2 Creación de elementos 2D y superficies. 1.3 Técnicas para el modelado de personajes. 1.4 Modificadores de elementos en 2D. 1.5 Superficies básicas. 1.6 Aplicación en casos prácticos.
2	Introducción al modelado 3D 2.1 Espacio tridimensional. 2.2 Creación de elementos 3D y superficies. 2.3 Técnicas para el modelado de personajes. 2.4 Modificadores de elementos en 3D. 2.5 Superficies básicas. 2.6 Aplicación en casos prácticos.
3	Preproducción 3.1 Creación de guiones para la animación. 3.2 Introducción a la iluminación en entornos 3D y uso de otros materiales. 3.3 Creación de modelos orgánicos. 3.4 Creación de elementos 3D. 3.5 Aplicación en casos prácticos.

**Bibliografía básica:**

- 3dtotal.Com. (2012). Digital painting techniques: practical techniques of digital art masters. Reuni 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- Guptill.
- Peffer, J. "Neon Dragon" (2009). Dragon Art. EUA: Impact.

<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 y como docente.			