



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

Clave:	Semestre: 8°	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	
		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
Total de horas:		32	64
Suma total de horas:		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.

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.			