



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:

ILUSTRACIÓN DIGITAL II

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

MODALIDAD:	Curso				
TIPO DE ASIGNATURA:	Práctica				
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Octavo				
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Optativa				
NÚMERO DE CRÉDITOS:	4				
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	4	Teóricas: 0	Prácticas: 4	Semanas de clase: 16	TOTAL DE HORAS: 62
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE:	Ilustración Digital I				
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Ninguna				

OBJETIVO GENERAL

Introducir al alumno la elaboración de ilustraciones manipulando la tecnología digital, seleccionando las herramientas adecuadas incluidas en programas de aplicación a base de bitmaps o vectores y decidirá con exactitud el formato de sus archivos y calidad de resolución para la salida de sus productos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el alumno:

A) Será capaz de elaborar ilustraciones manipulando la tecnología digital, seleccionando las herramientas adecuadas incluidas en un programa de aplicación determinado a base de bitmaps.

ÍNDICE TEMÁTICO

UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Programa de Aplicación a Base de Bitmaps tipo painter	0	6
2	Vectores	0	6
3	Filtros	0	6
4	Herramientas de Simulación	0	6
5	Prácticas con el Programa	0	16
6	Elaboración de una Ilustración Mezclando Imágenes de Archivo, Texturas y Trazos a Mano Libre, Aplicando Mascarillas para Reservar Áreas	0	14
	Tareas de Investigación y Ejercicios Prácticos	0	10

	Total de Horas Teóricas	0	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas	64	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Programa de aplicación a base de bitmaps tipo painter.

- 1.1. El programa de aplicación Painter
 - 1.1.1. La caja de herramientas
 - 1.1.2. La paleta de colores
 - 1.1.3. La paleta de instrumentos
 - 1.1.4. La paleta de papeles
 - 1.1.5. La ventana selectora de tamaño y forma del instrumento (brush size)
 - 1.1.6. La ventana de mascarillas
 - 1.1.7. Imágenes del tutorial
- 1.2. Ejecución de un ejercicio simple utilizando las herramientas e instrumentos más comunes

Unidad II: Vectores

- 2.1. Vectorización de contorno.
- 2.2. Grabado en madera
- 2.3. Perfilado radial.
- 2.4. Personalización del vectorizado

Unidad III: Filtros

- 3.1. Tipos de filtraje

Unidad IV: Herramientas de simulación

- 4.1. Oleo
- 4.2. Pastel
- 4.3. Gises
- 4.4. Goache
- 4.5. Acuarela
- 4.7. Rotulador

Unidad V: Práctica con el programa

- 5.1 Elaboración de una ilustración a mano libre
 - 5.1.1. Formateado y definición de la resolución de salida
 - 5.1.2. Manipulación con el programa
 - 5.1.3. Impresión
- 5.2 Elaboración de una ilustración a partir de una imagen de archivo
 - 5.2.1. Formateado y definición de salida
 - 5.2.2. Importar una imagen de archivo
 - 5.2.3. Reformatear
 - 5.2.4. Manipulación de la imagen

5.2.4.1. Creación de archivos con soluciones alternativas

5.2.5. Impresión del archivo seleccionado

Unidad VI: Elaboración de una ilustración mezclando imágenes de archivo, texturas a mano libre, aplicando mascarillas para reservar áreas.

6.1. Formateado y definición de salida

6.1.1. Importar una imagen de archivo

6.1.2. Reformatear

6.1.3. Manipulación de la imagen

6.1.3.1. Uso de plantillas para mascarillas por librería

6.1.3.2. Uso de plantillas para mascarillas a mano libre

6.1.3.3. Creación de archivos con soluciones alternativas enfatizando

acabados y texturas

6.1.4. Impresión del archivo seleccionado.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- AAVV: Illustrator's figure reference manual, Chartwell books, 4a. reimp. New Jersey, 1994
- AAVV: The brightest in computer -Generated design and illustration, Ed. North Lights Books, Hong kong, 1990
- Bolognese Don: Mastering the computer for design and illustration, Ed. Columbus Book, London, 1988
- Breton Philippe: Historia y Crítica de a informática, Ed. Cátedra. Col. Teorema, Madrid, 1989
- Chakkour, Mario Henri: Painting with computers, Rockport publishers. Inc. Rockport, Massachusetts, 1996
- Dayton, Linnea y Davis, Jack: The photoshop wow! book , Peachpit Press .Inc. Berkeley, 1993
- Freedman Alan: Glosario de computación,Ed. McGraw Hill, México, 1984
- Gosney Michael: The verbum book of digital painting, Ed. M & T Books, Inc. USA, 1990
- Gallon Dec, F. y Lmoine, Philippe: La informatización riesgos culturales, Ed. Mitre. Barcelona 1986
- Goldstein Larry Joel, IBM PC y compatibles, Ed. Prentice Hall Hispanoamericana, México, 1992
- Lussate Bruno: El desafío informático, Ed. Planeta, Barcelona, 1982
- Negro ponte Nicolás: Ser digital, Ed. Oceano, Altántida, México, 1996
- Pfaffenberg Bryan, et al: Diccionario para usuarios de computadoras, Ed. Prentice Hall Hispanoamericana, México 1993
- Prueitt Melvin: El arte y la computadora, Ed. McGraw Hill, México, 1985

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- AAVV: Airbrush in Japan , (2 vols.) Selección de varios títulos para page one publishing. Pte. Ltd. Singapur 1993
- AAVV: Catálogo de la bienal internacional del cartel en México, Ediciones 1990, 1992 y 1994. Trama visual. México

CIBERGRAFÍA

www.vectoralia.com/manual/html/ilustracion_digital.html

www.ilustraciondigital.net/

www.duoc.cl/edilustracion.html

thekitsch.deviantart.com/.../Tutorial-Ilustracion-Digital-40781459

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Ejercicios dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	✓
Prácticas de campo	✓
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA			
LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
Lic. En Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica, Diseño y Comunicación Visual	En Artes Visuales	Dibujo e ilustración digital	