



# UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACION A LA U.N.A.M. CLAVE 3315-31

“PROPUESTA DE ILUSTRACIÓN DIGITAL  
EN ESCALA DE GRISES PARA INTERIOR  
DE LA REVISTA BIBLIOTECA UNIVERSITARIA”

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
(ESPECIALIDAD ILUSTRACIÓN)

P R E S E N T A

**GILBERTO GUADALUPE SÁNCHEZ REYES**

DIRECTOR: LIC. EDGARDO MARTÍNEZ HIDALGO



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## *Agradecimientos*

A mi madre Soledad Reyes Rojas por su gran valor, fuerza e inquebrantable voluntad para sobreporsi a las adversidades eres admirable, por su invaluable e incondicional amor, por brindarme su apoyo en todo momento de mi vida, por ese gran sacrificio que nos ha mantenido separados por más de 10 años, por ser la primera persona que me enseñó a dibujar, gracias por mis primeros carritos con animalitos, te amo mamita, espero que pronto podamos estar juntos...

A mi padre David Sánchez Salinas por el gran amor y dedicación con que supo educarme, por sus consejos tan acertados, por ser una persona ejemplar que siempre consigue lo que se propone, gracias por ser mi guía en mi camino y un ejemplo a seguir para mí, gracias por enseñarme a sombrear mis primeros dibujos y por no enojarte cuando rayaba tus cancioneros... te amo papi.

A mi muy querido hermano Marco Antonio Sánchez Reyes, porque en cada pelea demuestras el gran valor y la fuerza que se necesita para triunfar, por el gran cariño con que siempre me apoyas, gracias por todas las veces que me has ayudado en momentos difíciles te quiero mucho Khurr... mi campeón

A mi querida familia mi abuelita María Luisa mi abuelito Adaneto (q.e.p.d), a mis tias: Crispina, Mela, Edith, Magda e Isabel, a mis tios: Alberto, Titox, Pedro, Ricardo a mis primos: vane, kuyo, panchiz, monse, dianita, nello, kokone, michelle, chulito, danna, chuchin, erick, marianita, lucero y un especial agradecimiento al mayita (presentelo may) a todos ustedes gracias por todo su amor.

A mi Cutlali por su comprensión y amor, gracias por todos los momentos tan bellos que me has regalado y por acompañarme todo este tiempo sin descanso, gracias amor, y un especial agradecimiento a tu familia, a Virginia Ramírez y Pedro Sosa por su comprensión y cariño.

A todos mis compañeros y amigos de la universidad por caminar juntos por el mismo sendero del diseño, gracias por todas las experiencias que pasamos juntos : carlos, jhon, gotcha, tony, pepe, rosa, daniela, mony, miriam, katy, gina, sandra.

A mis queridos amigos Hugo (q.e.p.d), Ivan (q.e.p.d.), tonatiuh, alex, arturo, marco, jaime, maestro (pakuso), frutas, martín, kike, puchini, luis, chio, gwendy, laura, alma, susana, xochitl, vero, erika, iliána, ivonne, adriana, carol, tanya y a todos los que andan regados por el mundo gracias por su valiosa amistad.

A mis profesores desde preescolar hasta la universidad, por su noble labor de educar y enseñar sus conocimientos con responsabilidad y profesionalismo.

A L.D.C.G. Claudia Vázquez Barajas por su valioso apoyo y por ser una excelente profesora y amiga.

A mi asesor Lic. Edgardo Martínez Hidalgo por sus magníficas enseñanzas, por su valioso tiempo y sus observaciones para mejorar esta tesis.

A Lic. Miguel Zorrilla Abasal por todas las facilidades que me brindo durante mi estancia en el departamento de publicaciones de la Dirección General de Bibliotecas y por permitirme colaborar en diversos proyectos de diseño e ilustración.

A los integrantes del jurado.

A Dios...

¿Qué sería de la vida, si no tuviéramos el valor de intentar algo nuevo?  
Vincent van Gogh (1853-1890) Pintor Holandés



## Índice

### Capítulo I Diseño y Comunicación

- 1.1 Definición de Comunicación
- 1.2 Concepto de Diseño
- 1.3 Elementos del Diseño
- 1.4 Diseño y Comunicación Visual
- 1.5 Campo Laboral
- 1.6 Áreas del Diseño y Comunicación visual
  - 1.6.1 Orientación en Audiovisual y Multimedia
  - 1.6.2 Orientación en Diseño Editorial
  - 1.6.3 Orientación en Símbología y Diseño Tridimensional
  - 1.6.4 Orientación en Fotografía
  - 1.6.5 Orientación en Ilustración

### Capítulo II Ilustración

- 2.1 Definición de Ilustración
- 2.2 Antecedentes Históricos de la Ilustración
- 2.3 Técnicas de Representación Gráfica
- 2.4 Géneros de la Ilustración

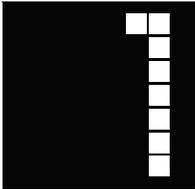
### Capítulo III Soporte Gráfico y Propuesta final

- 3.1 Dirección General de Bibliotecas
- 3.2 Objetivo de la Revista Biblioteca Universitaria
- 3.3 Problemática en torno a la Ilustración
- 3.4 Síntesis del Artículo: La profesión del bibliotecario ante el cambio
- 3.5 Proceso de Bocetaje
- 3.6 Digitalizar mediante Adobe Illustrator y otras Herramientas
- 3.7 Propuesta Gráfica Final

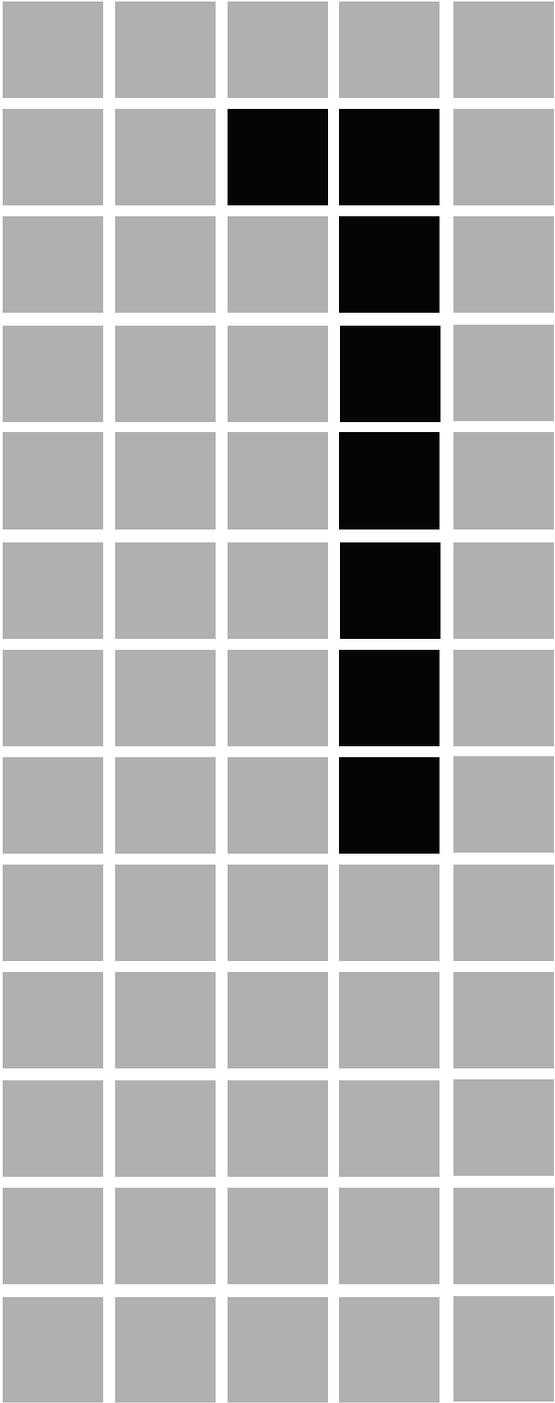
### Conclusiones

### Bibliografía

### Anexo



CAPÍTULO I  
Diseño y Comunicación



“La comunicación es el proceso y el resultado de la relación, mediada por el intercambio de informaciones y sentimientos, entre individuos (humanos), y sus grupos sociales, instituciones, etc.”<sup>1</sup>

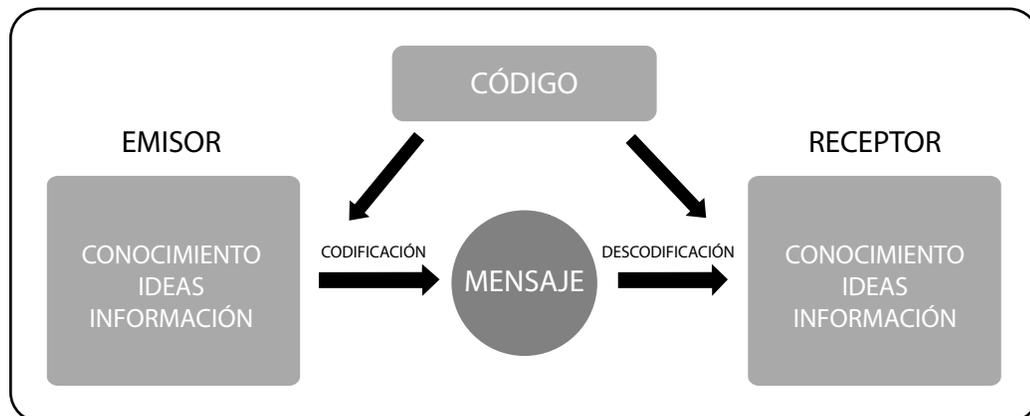
En esta primera definición, es importante señalar que la comunicación esta limitada a los seres humanos, por un proceso mediante el cual se puede tanto recibir como transferir información, el concepto comunicación engloba aún las ideas originarias del término latino comunicatio de compartir lo que se tiene en común, de reciprocidad y de diálogo. Por ejemplo: para que puedan entenderse dos individuos o grupos sociales es necesario que se manifiesten ciertas condiciones. (Fig.1)

- 1) Tiene que haber por lo menos dos participantes que tengan la capacidad, la intención y la disposición a entenderse.
- 2) Tiene que haber objetos a los que se refiere el proceso de entendimiento (objetos de referencia) y sobre los cuales se desarrolla la comunicación.
- 3) Se necesitan sistemas de signos con los que se fijan los significados sociales y a través de los cuales pueden entenderse los participantes de la comunicación.

En los puntos anteriores, quedan asentados factores importantes en el proceso de comunicación, en el segundo punto, cabe señalar, sobre los “objetos de referencia” pueden ser cualquier cosa, una mesa, un edificio o un tema en específico, donde el emisor y el receptor puedan intercambiar experiencias y puntos de vista pero tomando de referencia “algo” en donde se apoye la comunicación. “La comunicación se da cuando ambos participantes disponen de un repertorio de signos y significados comunes”<sup>2</sup>

“Entendemos por comunicación el modo de relación entre los hombres, sustentado por el lenguaje, el cual permite que el intercambio continuado de experiencias trascienda en cada momento las exigencias inmediatas de la mera sobre vivencia, y que, asimismo el hombre pueda plantearse el conocimiento de la realidad y de su evolución.”<sup>3</sup>

▼ (Fig. 1) Modelo translativo-informativo del proceso de comunicación.



Mediante la comunicación es posible para el ser humano estar informado, saber conocer cualquier aspecto de su entorno, el hombre ha tenido la necesidad de comunicarse desde tiempos primitivos y a lo largo de su evolución ha cobrado un valor sumamente importante en su vida cotidiana, actualmente el intercambio de información a través de la comunicación resulta ser fundamental para llevar a cabo las tareas del ser humano en todos los ámbitos sean estos laborales, personales, sociales etc.

La comunicación así como la información tienen múltiples aplicaciones, y diferentes medios de transmisión, a través de la televisión cualquier persona puede saber que ocurre en otros países a través de los noticieros. Sin embargo la comunicación en tiempos de guerra contribuye a la destrucción.

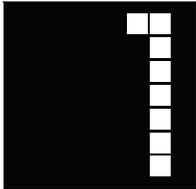
La comunicación en el ámbito publicitario, el diseño gráfico, la comunicación visual etc. Su función no deja de ser menos importante, ya que una campaña publicitaria con una gran inversión puede venirse abajo por una mala comunicación hacia su mercado meta, lo que se traduce en pérdidas millonarias para la empresa. Sucede lo mismo en distintos medios de comunicación sean gráficos o audio visuales, en los medios impresos como revistas, libros, periódicos el objetivo es vender. Para que esto suceda es necesario generar la necesidad de compra, a través de la mercadotecnia, diseño gráfico y comunicación visual, todos aunados juegan un papel vital ya que persuaden a las personas para adquirir los ejemplares.

Las personas encargadas de hacer que los mensajes lleguen íntegros a sus destinatarios son los diseñadores, además tienen la responsabilidad de sintetizar o profundizar la información según sea el caso, para que el receptor pueda entender mejor el mensaje en cualquier medio de comunicación.

Las revistas, que están insertas dentro de los medios impresos al igual que los libros, periódicos, carteles, catálogos etc. comparten un punto en común muy importante, como tener entre sus páginas coexistiendo tanto imágenes como lenguaje verbal en forma escrita, las imágenes suelen ser fotografías o ilustraciones, tanto el texto como las ilustraciones trabajan en conjunto para que la comunicación sea más completa, una ilustración al verla habla con colores, formas, estilos, técnicas y texturas por mencionar algo, todo esto se convierte en información visual para los lectores.

Las mejores ilustraciones no son las más coloridas o las mejor resueltas técnicamente hablando, sino las que comunican mejor una idea o concepto en particular, por esta razón es importante decidir que tipo de ilustración utilizar para comunicar mejor, de esta decisión dependerá en gran medida el éxito que tendrá la información que se quiere comunicar a través de una ilustración.

La propuesta de incluir ilustraciones digitales en lugar de tradicionales para la revista *EL ESTILO*, es con el objetivo de generar un panorama actual y a la vanguardia de las tecnologías digitales, beneficiando así, la comunicación visual de la revista.



“ Diseño dice en italiano designi, en francés dessin y en inglés design y en todos los casos es nombre verbal del correspondiente verbo que en castellano dice diseñar y proviene del italiano disegnare: el que a su vez se deriva del latín designare: marcar, designar

Diseñar es un acto humano fundamental: diseñamos toda vez que hacemos algo por una acción definida. El acto de diseñar, lleva implícito entonces un propósito previamente definido, y este puede ser de cualquier índole, si hablamos de diseño y comunicación visual, un ejemplo podría ser: crear un cartel con el objetivo de comunicar a un determinado grupo de personas un evento musical, que se llevará a cabo en un lugar y fecha establecida. Entonces diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad

El diseño no sólo mejora el aspecto externo de las cosas, ciertamente el diseño diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista cubre necesidades de comunicación, sea esto un mensaje o un producto.

Diseño es una actividad creativa y creadora que persigue un fin encaminado a la solución de problemas o necesidades de comunicación.

## 1.3 Elementos del Diseño

Los elementos del diseño son de alguna manera la materia prima que utilizamos al momento de comenzar un proyecto de diseño, son también lo que finalmente vemos cuando el diseño está terminado, los elementos por sí solos pueden parecer abstractos pero reunidos dan como resultado la apariencia final y el contenido de nuestro diseño. Los elementos se dividen en:

- a) Elementos conceptuales
- b) Elementos visuales
- c) Elementos de relación
- d) Elementos prácticos

### Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales no se pueden ver. No existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio. Estos puntos, líneas, planos y volúmenes, no están realmente allí si lo están, ya no son conceptuales



### ) Punto (Fig. 2)

Es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual. Un punto no tiene largo ni ancho, es el principio y fin de una línea, indica posición y es donde dos líneas se cruzan.

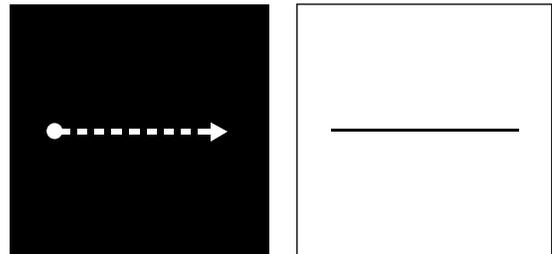
▼ (Fig. 2) Punto



### ) Línea (Fig. 3)

Cuando los puntos están tan próximos entre sí que no pueden reconocerse individualmente aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea. Puede definirse como la historia de un punto en movimiento o el recorrido de un punto, la línea tiene largo pero no ancho, tiene una posición y dirección también forma los bordes de un plano.

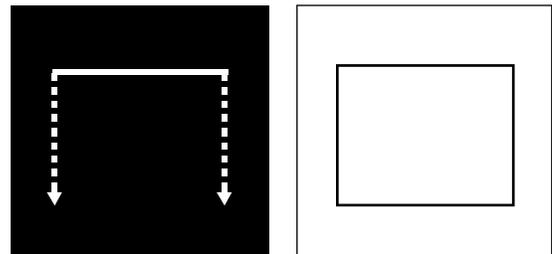
▼ (Fig. 3) Construcción de una Línea



### ) Plano (Fig. 4)

El recorrido de una línea en movimiento se convierte en un plano. Un plano tiene largo y ancho pero no grosor. Tiene posición y dirección. Está limitado por líneas. Define los límites extremos de un volumen.

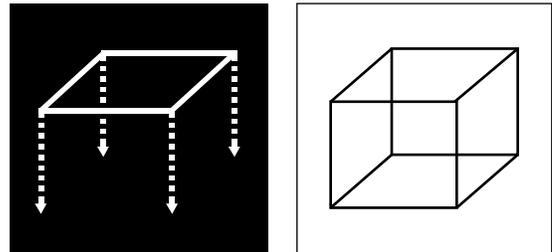
▼ (Fig. 4) Construcción de un Plano



### ) Volumen (Fig. 5)

El recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen. Tiene una posición en el espacio, y está limitado por planos. La representación del volumen en un soporte bidimensional está condicionada por efectos ópticos o ilusorios, la perspectiva ayuda a construir el efecto tridimensional en un plano bidimensional.

▼ (Fig. 5) Construcción de un cubo





Los elementos visuales como su nombre lo indica son aquellos elementos que forman realmente lo que vemos en un diseño, por ejemplo: al dibujar una línea en un papel estamos representando un elemento conceptual, al trazarlo sobre el papel observamos que la línea adquiere una serie de propiedades como largo, ancho y dependiendo del material que utilicemos para dibujarla tendrá un color y una textura. Los elementos visuales son:

### Forma (Fig. 1.1)

absolutamente todo lo que podamos ver posee una forma. Existen tres formas básicas que son: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero, cada uno tiene sus propias cualidades morfológicas, combinándolas entre sí podemos generar todas las formas de la naturaleza y que el hombre imagina.

### Medida (Fig. 1.2)

Todas las formas tienen un tamaño, este es relativo si lo ponemos en términos de grande y pequeño, por ejemplo: al colocar dos cuadrados de diferente tamaño, podríamos decir que uno en relación al otro es más pequeño o más grande.

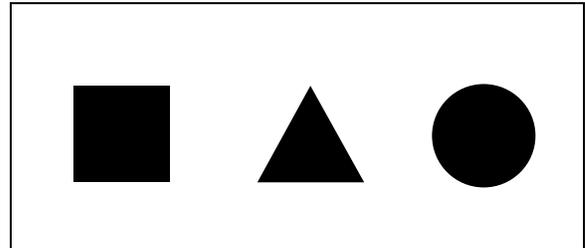
### Color (Fig. 1.3)

Una forma se distingue de sus cercanías por medio del color. El color se utiliza en su sentido amplio, comprendido no sólo los del espectro solar sino asimismo los neutros (blanco, negro, los grises intermedios) y asimismo sus variaciones tonales y cromáticas.

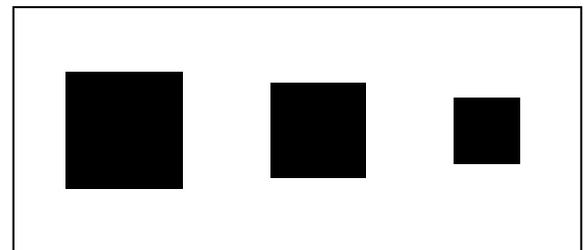
### Textura (Fig. 1.4)

Todo lo que podamos ver posee una textura, esta puede ser, rugosa, lisa, plana, suave, etc. trae tanto al sentido de la vista como al del tacto.

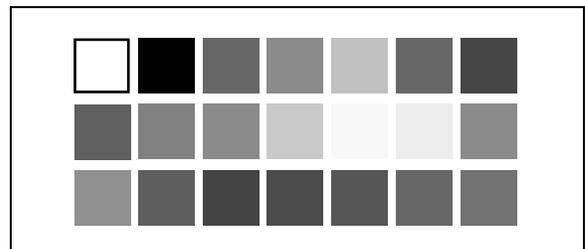
▼ (Fig. 1.1) Formas geométricas



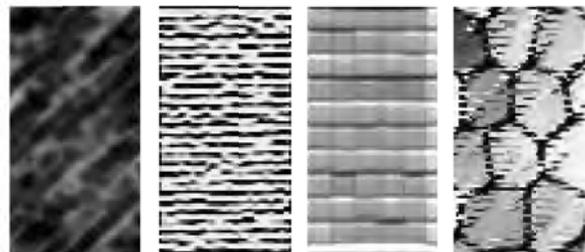
▼ (Fig. 1.2) Medida



▼ (Fig. 1.3) Color



▼ (Fig. 1.4) Diferentes tipos de Texturas



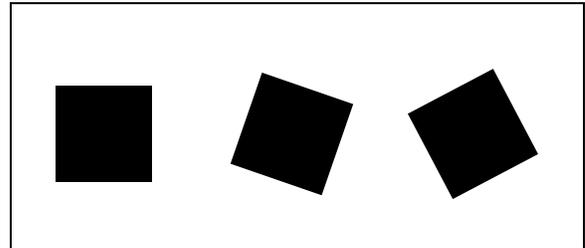


Estos elementos son los que gobiernan la posición y la interrelación de las formas en un diseño estos son:

### ) Dirección (Fig. 1 )

La dirección de una forma esta regida por el observador, por el marco de referencia que la contenga y por otras formas que se encuentren cerca.

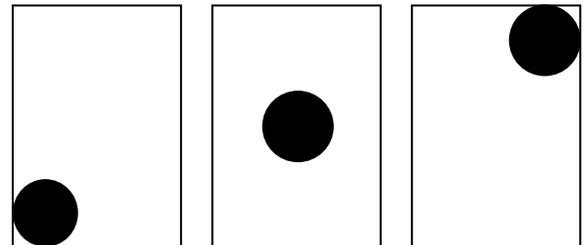
▼ (Fig. 1 ) dirección



### ) Posición (Fig. 11)

La posición de una forma esta condicionada por la relación que guarda con la estructura en donde esta se encuentre.

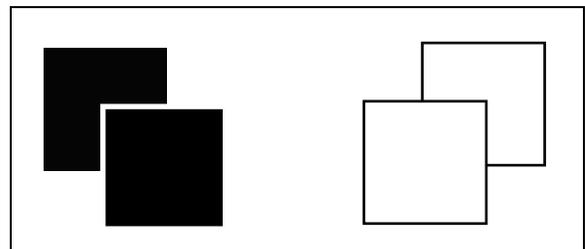
▼ (Fig. 11) posición



### ) Espacio (fig. 12)

Todas las formas ocupan un espacio, de esta manera el espacio puede estar ocupado o vacío.

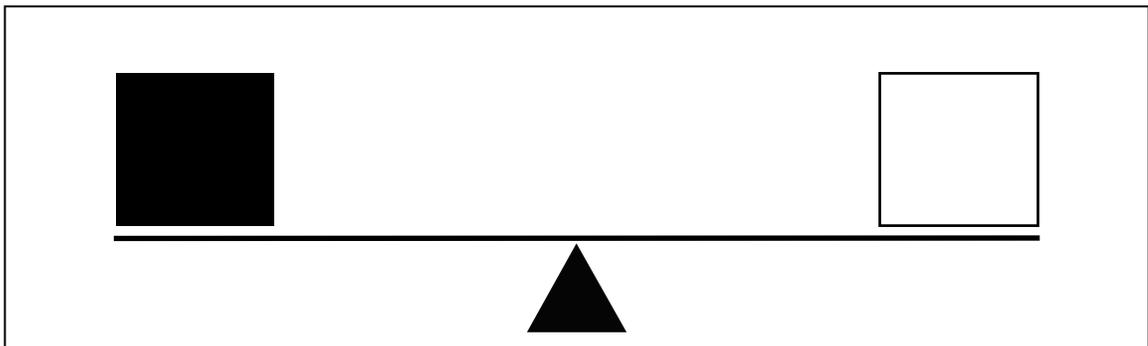
▼ (Fig. 12) Espacio



### ) Ravedad (Fig. 13)

Este elemento es psicológico, en un marco de referencia tendemos a atribuir sensaciones de pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad a las formas.

▼ (Fig. 13) ravedad





Los elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño <sup>1</sup> Estos son representación, Significado y Función.

a) representación: cuando se toman las formas que se encuentran en la naturaleza o que fueron hechas por el hombre son representativas, la representación puede ser realista, estilizada o semiabstracta. (Fig. 1 )

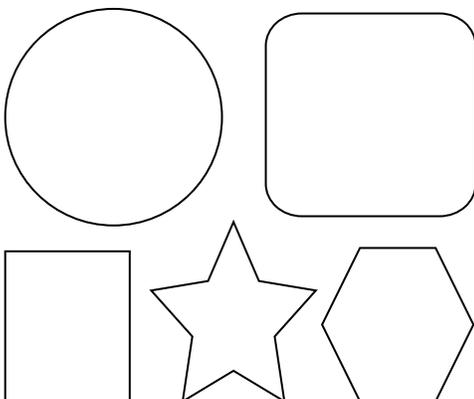
b) Significado: El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje prefijado (Fig. 1 )

c) Función: Esta se da cuando el diseño debe cumplir con un propósito determinado (Fig. 1 )

Marco de referencia (Fig. 1 )

El marco de referencia se refiere a los límites donde se encuentra un diseño y define perfectamente la zona donde se conjuntan todos los elementos del diseño para que funcionen. Puede tener cualquier tipo de forma.

▼ (Fig. 1 ) Diferentes Marcos de referencia



▼ (Fig. 1 ) Diferentes tipos de representación



representación realista



representación Estilizada



representación Semiabstracta

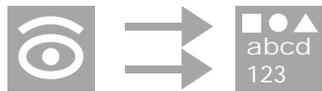
▼ (Fig. 1 ) Significado



▼ (Fig. 1 ) Función



i Muni : eflex. e lo ordinario a lo extraordinario.  
Se presentará en el antiguo colegio de San Idefonso hasta el 1 de septiembre, 2011. Más información en [sanildefonso.org.mx](http://sanildefonso.org.mx)



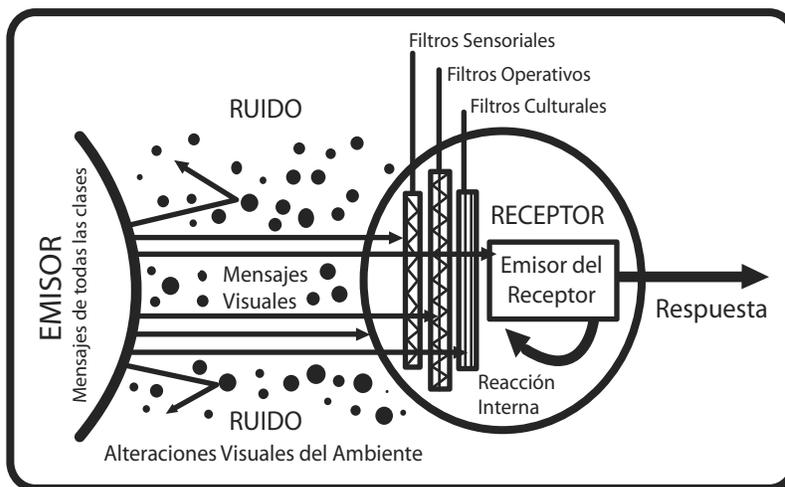
## DISEÑO Y COMUNICACIÓN

### 1.4 Diseño y Comunicación Visual

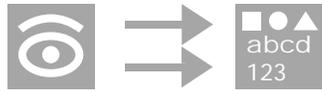
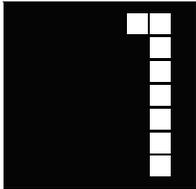
El diseño como se mencionó con anterioridad, es toda actividad creadora con un propósito definido y encaminada a satisfacer necesidades. La comunicación visual, nace a través de mensajes visuales que forman parte importante de la variedad de mensajes existentes en nuestro entorno, hace participe al sentido de la vista en específico al ojo humano que es quien recibe toda la carga de información visual, Si bien todos los productos y artefactos industriales y las realidades urbanísticas y arquitectónicas, pasan en primer lugar por los ojos, pues son objetos visibles en el entorno y si están hechos para las funciones prácticas de la acción humana (operar, manipular, desplazarse, trabajar, etc.), no lo están en cambio para comunicar información y transmitir conocimiento <sup>1</sup>

El diseño y la comunicación visual es dar información a la gente que lo requiera en cualquier modalidad de la vida social y para ello tiene su propio lenguaje el lenguaje básico de la imagen y texto, o lo que hemos llamado lenguaje bimedia (icónico y tipográfico), que organiza la colaboración expresiva de las imágenes y los textos <sup>1</sup> Este lenguaje esencial ha desarrollado a su vez otras ramificaciones técnicas como los lenguajes del color, los signos, los grafos, los símbolos, etc., unos son técnicos y otros conceptuales, pero ambos extienden y complementan el amplio repertorio de recursos del diseño y la comunicación visual, es en esta parte es donde el diseño se encarga de configurar el mensaje visual mediante sus propios recursos para transmitir el mensaje a través de un proceso de comunicación.

Munari explica que emisor es quien emite los mensajes y receptor quien los recibe, este último está envuelto en un ambiente lleno de interferencias que pueden desviar, deformar o incluso anular el mensaje por completo. Por ejemplo, una señal roja en un ambiente en el que predomine la luz roja quedará casi anulada <sup>1</sup> Pensando que el mensaje está bien proyectado de manera que no sea deformada durante su fase de emisión una vez llegado al receptor encontrará otros obstáculos, nos dice que cada receptor tiene filtros por donde pasa el mensaje antes de ser recibido (Fig. 1)



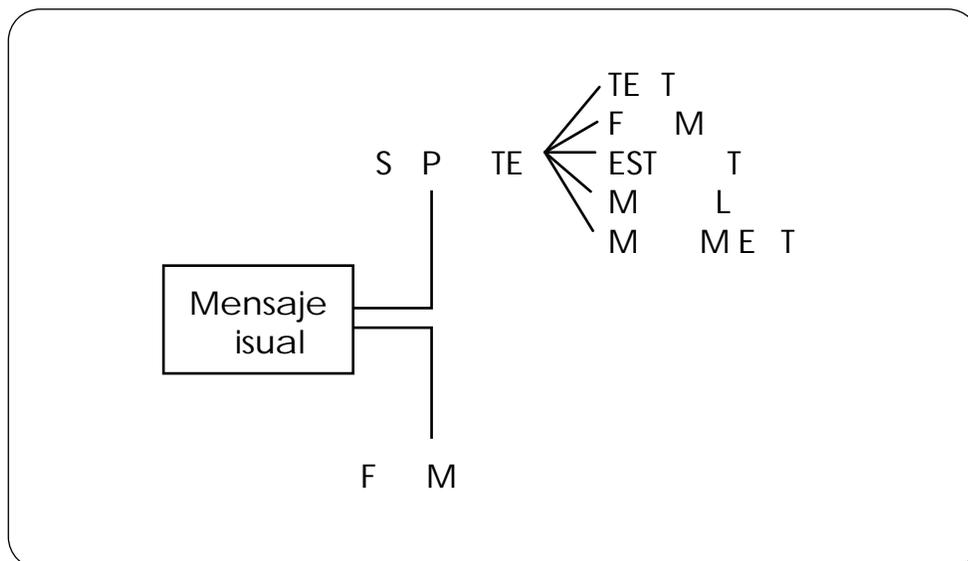
(Fig. 1) Esquema de comunicación visual Según . Munari



no de estos filtros es de carácter sensorial. Por ejemplo: un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados en exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados. Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor. Ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro. En tercer filtro, se podría llamar cultural, dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor conoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Ejemplo: muchos occidentales no reconocen la música oriental como música, porque no corresponden a sus normas culturales para ellos la música que ha de ser la que siempre han conocido, y ninguna otra <sup>1</sup>

La conciencia interna del receptor es en donde finalmente llega el mensaje y se le conoce como conciencia emisora del receptor, esta puede generar dos respuestas diferentes al mensaje recibido, una es externa y la otra interna, por ejemplo: si el mensaje visual dice compra ropa aquí, la respuesta externa manda al individuo a comprar ropa ahí, mientras que la respuesta interna dice, no necesito ropa.

El mensaje visual se puede dividir en dos partes importantes, una es la información que lleva el mensaje, y la otra es el soporte visual que esta conformado por: la textura, forma, la estructura, el módulo y el movimiento (Fig. 1 )



▲ (Fig. 1 ) descomposición de un Mensaje visual Esquema, Según . Munari



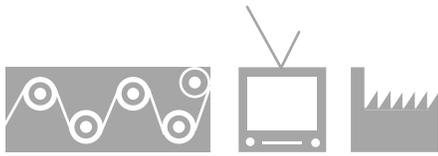


El soporte visual se refiere al conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, son todas aquellas partes que se toman en cuenta y se analizan para utilizarlas con mayor coherencia respecto a la información.

▲ (Fig. 2 ) Soporte visual Esquema, Según . Munari

Al analizar un árbol, se ve la textura de la corteza, la forma en las hojas y en el conjunto del árbol, la estructura de la nervadura, los canales, las ramificaciones, el módulo en el elemento estructural típico del árbol, la dimensión temporal en el ciclo evolutivo que va de la simiente a la planta, flor, fruto y de nuevo a la simiente.

(Fig. 2 )



## DISEÑO Y COMUNICACIÓN 1.5 Campo Laboral

11

o es necesario recorrer grandes distancias en esta ciudad para darse cuenta de la significativa y creciente importancia del diseño y la comunicación visual. Este es un fenómeno con antecedentes muy remotos y cuya importancia radica en la preparación de mensajes que definen sus objetivos en el cumplimiento de la transmisión y difusión de actividades de carácter cultural, educativo, científico, económico, político y social.

Es importante señalar que el campo de trabajo es altamente productivo y exige del profesionista en diseño una gran capacidad cognoscitiva, destreza manual, y conocimiento de métodos y técnicas. Se puede ejercer prácticamente en cualquier ámbito, ya sea en la iniciativa privada o en las diversas instancias gubernamentales y paraestatales, considerando que la mayor demanda se sitúa en el sector privado, específicamente en la comercialización de productos y servicios, así como en la difusión masiva de mensajes en los campos de:

Los medios impresos:

- Periódicos, revistas, imprentas, empresas editoriales.

Los medios electrónicos de comunicación:

- La televisión, el cine y los medios audiovisuales.

Los sectores productivos, de servicios y gubernamentales, que manejen un departamento propio de comunicación y/o difusión y promoción:

- Empresas, industrias, instituciones y dependencias gubernamentales.

Los sectores especializados:

- Despachos de diseño y/o publicidad, proveedores de servicios de internet.

- Desarrollo independiente de la profesión.

Los sectores científicos, culturales y educativos:

- Institutos de investigación, escuelas, foros de espectáculos, casas de la cultura y galerías, para lo cual existen tres áreas de desarrollo personal en la actividad profesional:

- 1) La Producción
- 2) La Administración
- 3) La Docencia

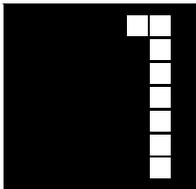
1) La producción, en donde se plantea la estructuración y creación de imágenes aplicadas a los diferentes vehículos de comunicación como: el cartel, el folleto, los audiovisuales, el material didáctico, etcétera.

2) La administración, organizando, planeando y controlando los sistemas de producción en: despachos de diseño, departamentos de diseño o comunicación, y también en lo referente a la reproducción en: talleres de imprenta, serigrafía, producción de videos o estudios fotográficos, entre otros.

3) La docencia, en instituciones de educación básica y media superior en el área de las artes plásticas.

También en el sector privado podemos anotar infinidad de despachos de diseño, agencias de publicidad, industrias, empresas editoriales, etcétera, que solicitan la participación del Licenciado en diseño y comunicación visual. Dentro de este mismo sector podemos encontrar pequeños y medianos despachos ubicados en las principales zonas comerciales de la ciudad, que solicitan personal con conocimientos desarrollados de diseño gráfico, Álculo Tipográfico, dibujo, ilustración, Fotografía, y formación de negativos así como manejo de computadora, entre otros.

Asimismo, la participación del Licenciado en diseño y comunicación visual en el sector público es importante ya que presta sus servicios profesionales en instituciones gubernamentales, ocupando cargos que van desde diseñador gráfico, fotógrafo, laboratorista de fotografía en blanco negro y color e ilustrador, hasta jefe de oficina, jefe de departamento, Subdirector o Director de diseño o comunicación Social.



▲ (Fig. 21) Estas son algunas de las diferentes áreas en el campo laboral para un diseñador y comunicador visual

de igual forma, dentro del mito de las organizaciones culturales, como los museos y las casas de cultura, el Licenciado en Diseño y Comunicación Visual presta sus servicios en la planificación de sistemas de señalización y adecuación de cédulas informativas, tanto operativas como descriptivas por equipamiento, pero también podrá ampliar sus perspectivas profesionales en el diseño de ambientación museográfica, lo que obviamente le exigirá una especialización en los conocimientos del área.

La naturaleza del quehacer profesional le permite trabajar en proyectos incluidos en la planeación estratégica de los diversos sectores del campo laboral, ya sea por un salario fijo o por cuenta propia, obteniendo diferentes ingresos que son variables. Esta profesión se ejerce preferentemente en zonas urbanas, ya que en ellas se concentra el mayor número de los solicitantes de los servicios del Licenciado en Diseño y Comunicación Visual sin embargo, el trabajo en las zonas rurales se debe considerar como una opción viable, ya que la cantidad de egresados que anualmente se incorporan al mercado laboral, sumada a los que ejercen empíricamente, saturan el mercado laboral afectando seriamente la demanda de estos profesionistas.

Como otra alternativa de desarrollo profesional, el Licenciado en Diseño y Comunicación Visual tiene la posibilidad de realizar trabajo por su cuenta, donde un demandante particular solicita los servicios de este profesionista para la elaboración de diversos productos gráficos, como el cartel, la ilustración profesional para libros, la fotografía comercial, la producción audiovisual así como el diseño y montaje de stands y exposiciones, entre otros. (Fig. 21)

## 1.6 Áreas del Diseño y Comunicación Visual

La licenciatura en diseño y comunicación visual ofrece cinco orientaciones para poder especializarse en alguna de ellas. Estas son la orientación en audiovisual y multimedia, diseño editorial, simbología y diseño tridimensional, fotografía e ilustración.





## DISEÑO Y COMUNICACIÓN

### 1.6.1 Orientación en Audiovisual y Multimedia

Esta orientación cuenta con tres elementos básicos: la emisión y la recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonidos. La integración de la dimensión temporal a través de las imágenes en secuencia y de la imagen en movimiento. En multimedia además de la imagen intervienen otros medios formando un sistema integral empleando nuevas tecnologías de cómputo enlazando así diferentes medios de comunicación (Fig. 22)

El profesional del diseño y la comunicación audiovisual orientado en el área audiovisual y multimedia es capaz de generar, estructurar y coordinar la producción de mensajes audiovisuales. Su principal campo de desarrollo se encuentra en la relación entre la imagen y el tiempo, ya sea por medio de discursos constituidos por series de imágenes, o por aquellos mensajes que utilizan las imágenes en movimiento. Parte importante de su trabajo radica en la integración de mensajes visuales y sonoros. (Fig. 23)



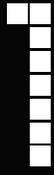
(Fig. 23) Animación digital en 3 y 2



(Fig. 22) Herramientas y tecnología para el desarrollo de multimedia y audiovisuales

Estas son algunas de las actividades propias a desarrollar en la orientación audiovisual y Multimedia, dentro del campo laboral.

- Dirección artística
- Supervisión de producción en tv, cine y video.
- Producción
  - Audiovisual.
  - Multimedia de escritorio.
  - Multimedia escénica.
  - Caracterizaciones en cine, tv y video.
  - Guiónes.
  - Animación tradicional y digital
- Multimedia de escritorio para equipamientos interactivos en museos, salas de arte o pabellones en exposiciones.
- Audiovisual para equipamientos interactivos en museos.
  - Supervisión de instalación y calidad en iluminación y sonido.
- Sesoría.
- Docencia.
- Investigación (avance tecnológico, técnicas, equipo y materiales)



## DISEÑO Y COMUNICACIÓN 1.6.2 Orientación en Diseño Editorial

14

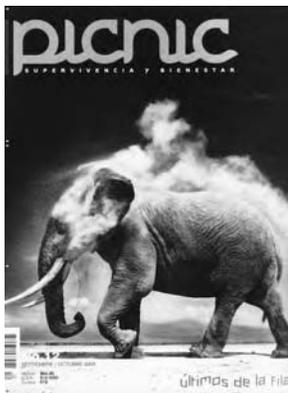
Esta orientación emplea tres áreas especializadas que son: edición, producción y diseño gráfico. El diseño editorial forma parte importante de la comunicación masiva, por lo que abarca el diseño de revistas, folletos, periódicos, boletines, libros, catálogos, carteles, etc. (Fig. 2 )

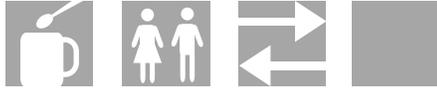
El profesional del diseño y la comunicación visual orientado en el área del Diseño Editorial es capaz de planear, integrar, dirigir y organizar las diferentes partes del proceso de edición de una publicación, así como de evaluar y organizar los elementos materiales, mecánicos y humanos, inherentes a este proceso.

Estas son algunas de las actividades propias a desarrollar en la orientación en Diseño Editorial, dentro del campo laboral.

- Dirección editorial.
- Supervisión de producción editorial.
- Edición y producción de: libros, revistas, folletos, periódicos, carteles, boletines, envases, etc.
- Producción de autoedición, así como de originales mecánicos.
- Supervisión de fotomecánica, de impresión, así como de control de calidad y producción de los medios gráficos impresos.
- Asesoría.
- Docencia.
- Investigación (nuevos equipos y aplicación de técnica y tecnología).

(Fig. 2 )Estos son algunos ejemplos de lo que se genera en esta interesante orientación. ▼





La orientación en simbología y diseño tridimensional, está encaminada a resolver problemas de difusión, promoción y comercialización de productos, también sistemas de señalización que aplicados en la vida diaria satisfacen necesidades de información y ubicación social-urbana, dirigiendo su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas tales como empresas, corporaciones, instituciones profesionales, e inclusive personas. Dentro de esta importante orientación se diseñan logotipos, imagotipos, logosímbolos, logogramas, etc. (Fig. 2 )

El profesional del diseño y la comunicación visual orientado en el área de Simbología y Diseño Tridimensional es capaz de investigar sobre el diseño gráfico y el entorno visual, de detectar problemas y de resolver necesidades de comunicación en soportes gráficos relacionados con la identificación, difusión, promoción y comercialización de productos, bienes y servicios, grupos, instituciones y corporaciones a partir del análisis, selección y evaluación de teorías, elementos metodológicos y aplicación de técnicas y tecnologías, con una actitud ética, abierta, crítica y responsable en su desempeño de manera que identifique y dignifique a la comunicación visual en un contexto sociocultural.

Estas son algunas de las actividades propias a desarrollar en la orientación de Simbología y Diseño en soportes Tridimensionales dentro del campo laboral.

Medios impresos

- Periódicos, revistas, empresas editoriales
- Los sectores productivos, de servicios, gubernamentales que manejen un departamento propio de comunicación, difusión y promoción
- Empresas, industrias, instituciones y dependencias gubernamentales
- Los sectores especializados
- Espacios de diseño
- Publicidad
- Sesoria.
- Oficina.



Logotipo para un bar



Logotipo para fabrica de pintura



(Fig. 2 ) Señalización para hotel





## DISEÑO Y COMUNICACIÓN

### 1.6.4 Orientación en Fotografía

16

(Fig.)2 Fotografía artística ▶

Esta área está relacionada con la producción de imágenes, constituye una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación visual.

El profesional del diseño y la comunicación visual orientado en Fotografía es capaz de interpretar la realidad por medio de los recursos conceptuales de la fotografía. Será capaz de generar propuestas de alto nivel conceptual, técnico y expresivo. Asimismo, tendrá la capacidad de reflexionar e investigar dentro de la disciplina de la fotografía. Estas son algunas de las actividades propias a desarrollar en la orientación en Fotografía, dentro del campo laboral. (Fig. 2 )

- Producción profesional fotográfica en los géneros: comercial, cultural, artístico, electrónico, digital, reportaje y sociales, científico y didáctico, entre otros.
- Supervisión de control de calidad en: iluminación, locaciones y producción fotográfica.
- Supervisión de efectos especiales digitales y tradicionales.
- Supervisión y producción de fotografía experimental y científica, así como en televisión, cine y video.
- asesoría.
- docencia.
- investigación.



▶ Fotografía deportiva

▲ Fotografía de producto



## Tradicional



(Fig. 2.) Diferentes estilos y técnicas de ilustración



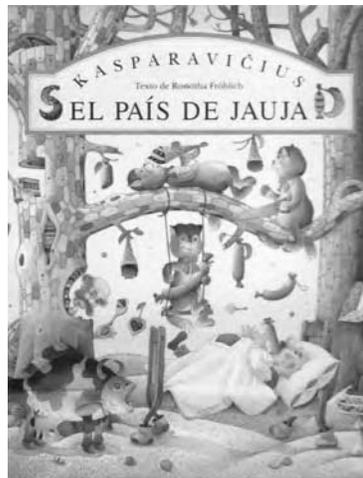
## DISEÑO Y COMUNICACIÓN

### 1.6.5 Orientación en Ilustración

17

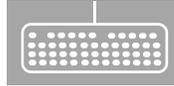


- 1- Ilustración al crílico
- 2- Ilustración al óleo
- 3- Ilustración con tinta
- Ilustración con aerógrafo
- Ilustración al acuarela
- Ilustración con pastel y acuarela



En esta orientación la representación y la conceptualización son muy importantes para lograr un óptimo resultado al momento de comunicar con una ilustración, la técnica es fundamental en el ejercicio de la ilustración sea esta en su forma tradicional o digital, el estilo es propio y personal de cada ilustrador, y es lo que enriquece enormemente esta área. El ilustrador es un profundo conocedor de los procedimientos, herramientas y actividades relacionadas con la producción de imágenes. Esta área al igual que las otras exige mucha creatividad y paciencia para desarrollar y aplicar las técnicas necesarias en la resolución de problemas de comunicación visual. (Fig. 2 )

El profesional del diseño y la comunicación visual encaminado en la orientación en ilustración es capaz de resolver los retos que le plantea la creación de imágenes, la unión de tecnologías y recursos plásticos, así como el uso de su imaginación visual para proponer encuadres y resolverlos adecuadamente. Es fundamentalmente un creativo, un realizador de los conceptos que se vierten sobre la literatura, la publicidad, la comunicación, etcétera. También es capaz de sistematizar una investigación iconográfica desde lo histórico hasta lo técnico-formal se aboca a la búsqueda de soportes nuevos y su incorporación a la tradición plástica, además de tener la capacidad para decidir justamente la relación entre el concepto y su repertorio formal.



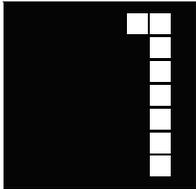
## DISEÑO Y COMUNICACIÓN 1.6.5 Orientación en Ilustración

▼ (Fig. 2 ) iferentes ilustraciones digitales en 2 y 3 .

Estas son algunas de las actividades propias a desarrollar en la orientación en ilustración, dentro del campo laboral. (Fig. 2 )

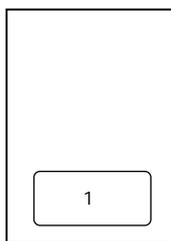
- Producción de ilustración profesional en los siguientes géneros: científico, tecnológico, cultural, histórico, editorial, educativo-didáctico y artístico, entre otros.
- Supervisión de producción con técnicas tradicionales y digitales.
- Producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva.
- Producción de guiones y story boards.
- Producción de ilustración tridimensional.
- asesoría.
- docencia.
- investigación.



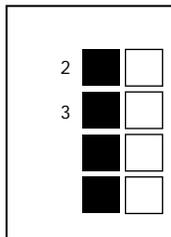


- (1) M..., icente Ecología de la omunicación, iru ondarribia 2 , p.
- (2) ibidem., p. 2.
- (3) ..., Mario spectos Físicos y iológicos de la omunicación, tropos, p.1 .
- ( ) L S, Lu del armen Metodología del diseño, Fundamentos teóricos, p. 3
- ( ) LL MS TT, obert Fundamentos del diseño, p. 1.
- ( ) ibidem.
- ( ) ..., ucius Fundamentos del diseño, p. 1.
- ( ) ibidem., p. 2.
- ( ) . ondis La sintaxis de la imagen, p. .
- (1 ) ibidem., p. .
- (11) ucius ong. p cit., p. 2.
- (12) ibidem.
- (13) ibidem., p. 3.
- (1 ) ibidem., p. .
- (1 ) ST , oan iseñar para los ojos, p.11.
- (1 ) ibidem., p.12.
- (1 ) M..., runo iseño y omunicación isual, p. 2.
- (1 ) ibidem., p. .

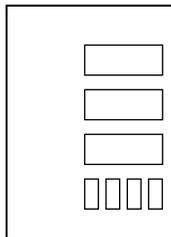
## Imágenes



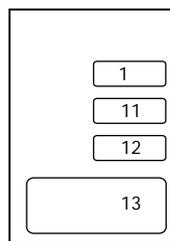
Página 1  
(Fig. 1)  
[http:// images.google.com.mx/imgres](http://images.google.com.mx/imgres)



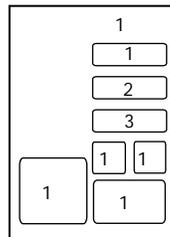
Página (Fig. 2,3, , )  
Libro: Fundamentos del diseño.  
ucius ong p. 2



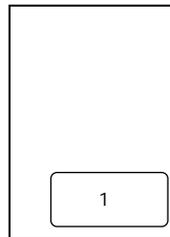
Página (Fig. , , , )  
Libro: Fundamentos del diseño.  
ucius ong p. 3  
Las figuras y fueron creadas en LL ST T S2



Página (Fig. 1 ,11,12,13)  
Libro: Fundamentos del diseño.  
ucius ong p. 3

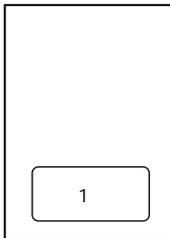
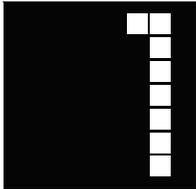


Página (Fig. 1 ,1 ,1 ,1 )  
(1 ) 1 Portada de revista P o. 1  
2 Libro E E T PS imagen  
3 Portada del libro M TSTS- S  
(1 ) mages creadas en LL ST T S2  
(1 ) .sanildefonso.org.mx  
(1 ) mages creadas en LL ST T S2

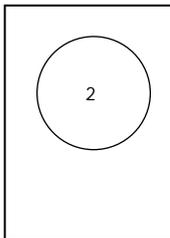


Página (Fig. 1 )  
Libro iseño y omunicación isual  
. Munari p. 3

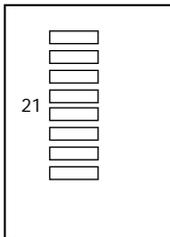




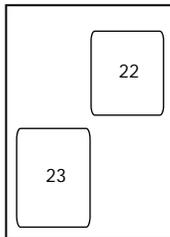
Página  
(Fig. 1 )  
Libro Diseño y Comunicación Visual  
Munari p.



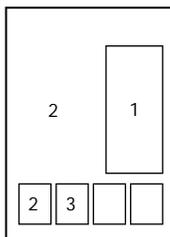
Página 1  
(Fig. 2 )  
Libro Diseño y Comunicación Visual  
Munari p.



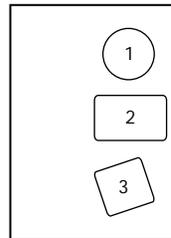
Página 12  
(Fig. 21)  
leada con LL ST T S2



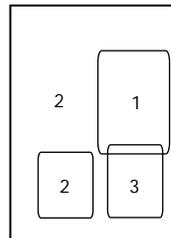
Página 13  
(Fig. 22,23)  
(22)- .imac.com  
- .hp.com.mx  
- .google.com pantone image  
(23)- .imagina.mc



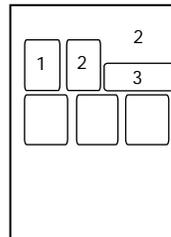
Página 1  
(Fig. 2 )  
1-Portada del Libro:  
Nuevo Diseño de revistas  
2-Portada de revista P o. 12  
3- .manifest.com  
-Portada de revista E Diseño  
año 2 o.  
-Portada de revista E P EL  
año 1 o.



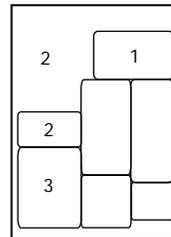
Página 1  
(Fig. 2 )  
1-Libro: Diseño de Logotipos 2  
p. Tiendas, restaurantes y hoteles  
2- revista A SE año o. p.23  
3- revista E Diseño año 2 o. p.



Página 1  
(Fig. 2 )  
1- revista P año o. p.  
2- .google.com mi e tyson  
3- contraportada revista ódigo 1  
año , o. 3

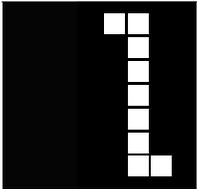


Página 1  
(Fig. 2 )  
1 y 2- revista T P año o. p. y  
3- P EM M M E T L classic rt  
-Portada del libro Manga Matrix collins design  
y -Libro SP S  
El país de auja S T F L  
Fondo de cultura Económica México



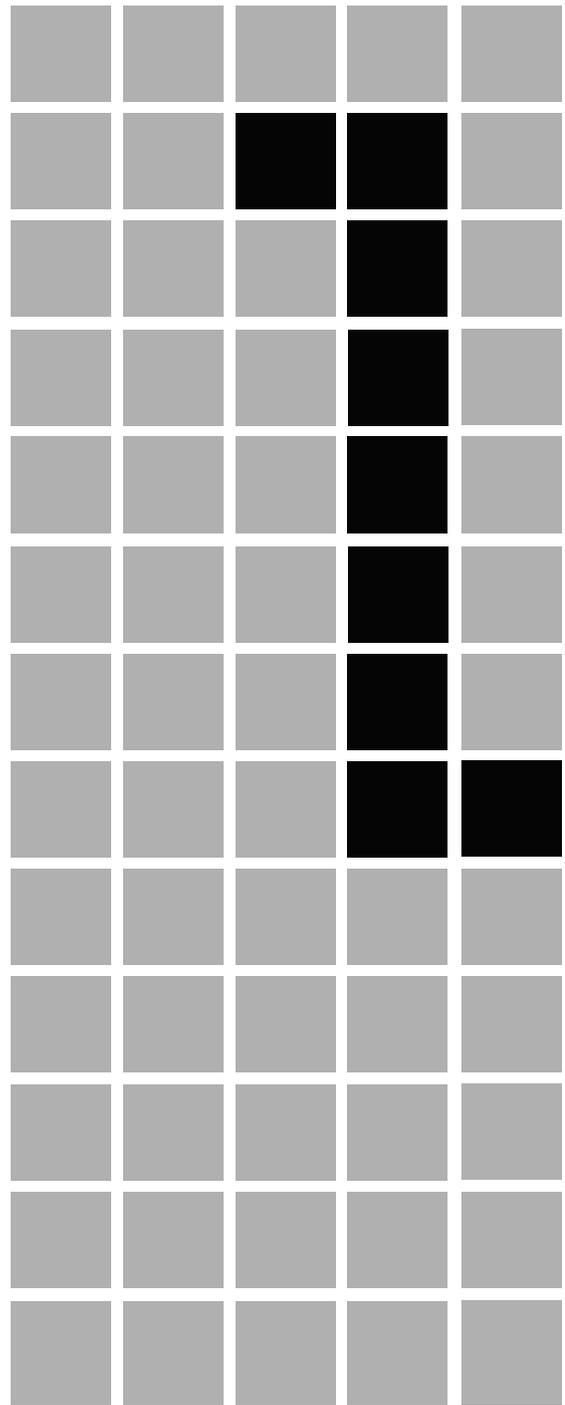
Página 1  
(Fig. 2 )  
1-http: .siggraph.org s2  
2- ilustraciones vectoriales S .  
3, , , y -http: .pepperart.com

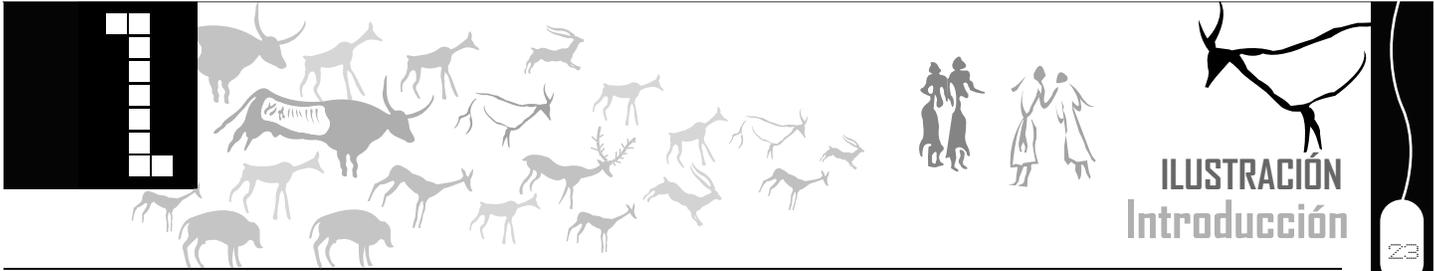




## CAPITULO II

### Ilustración





El ser humano desde tiempos antiguos ha tenido la necesidad de expresar sus sentimientos, sus miedos, inquietudes, el entorno donde vive, etc. (Fig. 2 ). Muchas de estas manifestaciones recaen en la parte artística, es decir el hombre trata de explicar su entorno y todas las experiencias que de ahí nacen ya sea mediante la pintura, escultura, grabado y de múltiples formas más, para ello el hombre ha creado herramientas, utensilios y materiales, que le son de gran ayuda para llevar a cabo estas actividades.

lo largo de la historia se han utilizado como soporte un inmenso número de materiales: cobre, piedra, papel, cuero, plásticos etc. pero los más comunes son la madera y el lien o.

**Pigmentos primitivos:** Los pintores de las cavernas utilizaban madera quemada, yeso y tierras. En la edad de bronce los egipcios usaban cinabrio, realgar, azurita, oropimente y malaquita que producían respectivamente pigmentos rojo, anaranjado, azul, amarillo, y verde. Los romanos obtenían pigmento púrpura de un molusco y un verde llamado verdigris de la corrosión de placas de cobre. Poco después del año 1200 d. de C. los árabes descubrieron un método para extraer las partículas azules de una piedra semipreciosa, el lapislázuli, consiguiendo el azul ultramar.

Desde la antigüedad, hasta nuestros días las herramientas, utensilios y materiales han pasado por un proceso de cambio en diferentes etapas de la humanidad, cambios constantes, reestructuraciones, adaptaciones y modificaciones que persiguen un fin común "mejorar", perfeccionarse para que el hombre tenga mayor comodidad al momento de aplicar las técnicas que requiera en un dibujo o en cualquier otro medio de manifestación artística.

En la actualidad dentro del campo del diseño gráfico y la comunicación visual se utilizan un sin número de herramientas y materiales, todos y cada uno son de suma importancia para el diseñador, ya que de eso depende en gran medida la calidad del diseño final. El área de ilustración también cuenta con su propia gama de instrumentos, materiales, papeles y herramientas que facilitan la labor del ilustrador al momento de aplicar las diferentes técnicas que demande el proyecto o en su defecto el cliente.

Con el rápido avance de la tecnología, el ilustrador tradicional, ha tenido que amoldarse o acoplarse en algunos casos a la ilustración por medios electrónicos y por consiguiente al uso de distintos software en la computadora que están diseñados especialmente para la ilustración, hoy día existen diversas herramientas electrónicas capaces de facilitar aún más el trabajo de un ilustrador, sólo se necesita conectarlas a la computadora y listo, se podrá tener acceso a una enorme variedad de formas para ilustrar que de no ser por la tecnología, sería mucho más difícil y se tomaría mayor tiempo en llevarlos a cabo.

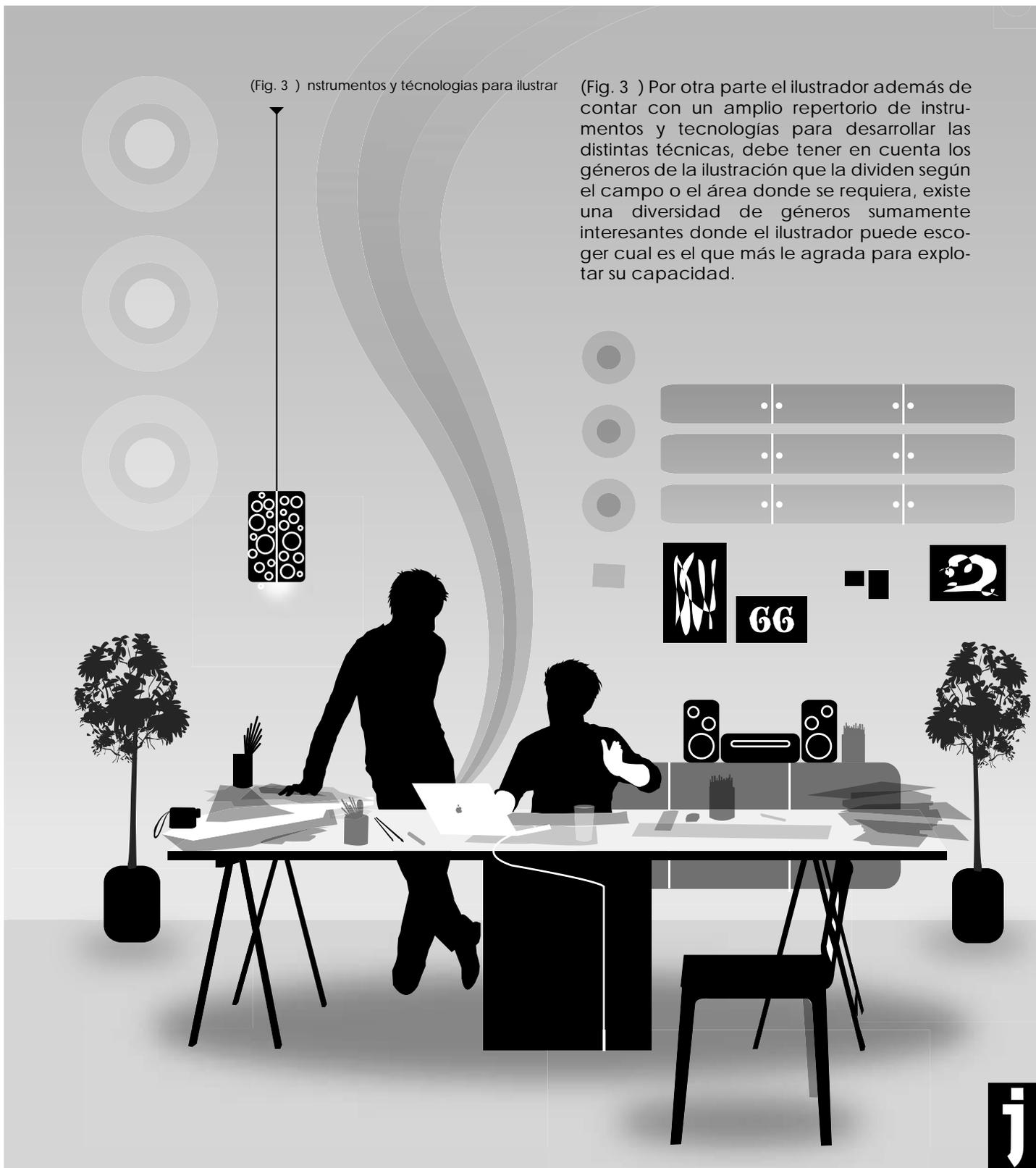


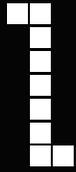
(Fig. 2 ) Primeras manifestaciones artísticas del hombre.



(Fig. 3 ) nstrumentos y tecnologías para ilustrar

(Fig. 3 ) Por otra parte el ilustrador además de contar con un amplio repertorio de instrumentos y tecnologías para desarrollar las distintas técnicas, debe tener en cuenta los géneros de la ilustración que la dividen según el campo o el área donde se requiera, existe una diversidad de géneros sumamente interesantes donde el ilustrador puede escoger cual es el que más le agrada para explorar su capacidad.





árbol

=



El término ilustrar proviene del latín *illustrare*, “que significa valorar, iluminar, aclarar dar a luz”<sup>1</sup>

“Podríamos empezar con la premisa de que las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres y los mosaicos religiosos. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales”<sup>2</sup> (Fig. 31)

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración”<sup>21</sup>

Una ilustración es una interpretación gráfica de una idea o concepto, plasmada sobre un soporte bidimensional, debe llevar implícito un mensaje, debe comunicar alguna información según las necesidades del cliente y debe llamar la atención, es decir sirve a un fin específico, ahí radica la razón de existir de una ilustración. El empleo de técnicas y materiales es diverso y variado, puede estar condicionado tanto por el cliente que es quien contrata los servicios de un ilustrador o puede este último juzgar que es lo más apropiado para el tema a ilustrar.

Aunque muchas veces sirve para complementar un texto una ilustración no necesariamente debe de ir acompañada de texto, puesto que una de sus funciones es la de resultar atractiva al observador para atraer su atención y lograr que se entienda fácil y rápidamente el concepto que se quiere expresar, es decir clarificarlo, sin necesidad de explicar o reforzar textualmente la idea.

“En una sociedad acelerada como la nuestra, en continuo y rápido cambio, las ilustraciones como imágenes tienen una gran ventaja sobre el texto escrito. La diferencia de las letras, las imágenes pueden ser procesadas y comprendidas en un breve plazo de tiempo. Es más en realidad las imágenes transmiten los mensajes de manera instantánea”<sup>22</sup>

Andrew Loomis escribió en su libro *Ilustración para el lector* dice: “la ilustración es la vida, tal como vosotros - cada uno de vosotros- la percibís e interpretáis. Ese es vuestro caudal como artistas, y la cualidad que más se apreciará en vuestro trabajo. Tratad de no perderla ni subordinarla a otra personalidad ajena. En lo que a vosotros y a vuestra obra concierne, la vida es línea, tono, color, diseño además de vuestros pensamientos personales acerca de ella”<sup>23</sup>



(Fig. 31) Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras.



## 2.2 Antecedentes históricos de la Ilustración

En los manuscritos medievales se encuentran los ejemplos más tempranos de ilustración (Fig. 32) se trata de filigranas e imágenes pintadas a mano que complementaban los textos ornamentándolos de manera admirablemente inventiva. Entre las obras más impresionantes de la ilustración medieval se encuentran las letras capitales de los evangelios irlandeses (entre ellos, el célebre de Lindisfarne), del siglo <sup>IX</sup>, uno de los más antiguos de Europa. Las miniaturas solían ser obras muy detalladas y minuciosas trabajadas con sumo esmero, y a menudo llegaban a la categoría de verdaderas obras de arte.

Desde el renacimiento, los estilos de la ilustración se han desarrollado a la par de los avances técnicos en la reproducción de imágenes. Tras la invención de la imprenta, los grabados eran siempre sobre madera e incorporaban imagen y texto en la misma plancha.

Hasta el siglo <sup>XVIII</sup> (cuando nuevos métodos de grabado en madera reactivaron esta especialidad), la técnica de grabado sobre madera no facilitaba la finura en detalles. La precisión llegó de la mano del grabado en plancha metálica (a partir del siglo <sup>XIX</sup>), que obligaba a imprimir por separado imagen y texto, lo que llevó a la moda de las ilustraciones independientes a toda página y a las obras de gran formato.

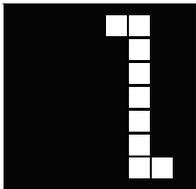
Esta técnica inaugura la época de esplendor de las láminas grabadas (retratos realistas, mapas geográficos, imágenes científicas, etc.). Esta manera de emplear el grabado llega hasta nuestros días (punta seca, aguafuerte, aguatinta, etc.), aunque en la actualidad queda circunscrita a la actividad de artistas plásticos y no de ilustradores. La siguiente gran innovación fue la ilustración en piedra litográfica (inventada en 1796), que, a diferencia de los grabados anteriores que debían colorearse a mano, llevó a la impresión en colores, antecedente de las modernas técnicas de fotograbado actuales.

El enorme impulso que tomó la ilustración en libros durante el siglo <sup>XIX</sup>, gracias a la labor de difusión cultural de los intelectuales ilustrados franceses e ingleses, llegó también a las revistas y publicaciones periódicas, mucho más volcadas en la actualidad que en la recopilación cultural. En Inglaterra aparece un género, la sátira política y social, que se convierte en una de las formas de ilustración más populares del mundo moderno. El mejor satírico inglés es William Hogarth (1694-1764), cuyos magníficos grabados caricaturizan los vicios y miserias de la sociedad urbana inglesa del siglo <sup>XVIII</sup> y de su sistema político. El equivalente francés será Honoré Daumier (1808-1889), quien se vio envuelto en graves problemas con la justicia por satirizar a Luis Felipe de Borbón en una serie de célebres caricaturas. Ambos fueron grandes pintores, en su época pero se les conoció por su labor como ilustradores.



(Fig. 32) Ejemplo de una ilustración medieval que representa una Manticora.





La segunda mitad del siglo <sup>XX</sup> es el momento de auge de la ilustración de carteles y de todo tipo de propaganda gráfica. Muchos autores consideran que el cartelismo nace en Francia, a mediados del siglo <sup>XX</sup>, de la mano de dos grandes pintores: Honoré Daumier (1808-1846) y Douard Manet (1832-1883). El estilo de estos dos artistas y de sus seguidores marcará la estética de lo que será el modernismo decorativo (Fig. 33)

La evolución de la ilustración de finales del siglo <sup>XX</sup> tiene uno de sus puntos álgidos en las obras de Toulouse-Lautrec (1864-1901) y Steinlen (1859-1923) son otros tantos artistas cuyos carteles e ilustraciones para revistas y obras literarias marcarán un hito en la estética de la época.

Durante el siglo <sup>XX</sup>, los ilustradores trabajaban inmersos en la tradición realista y humorística establecida por los grandes artistas victorianos. El núcleo central de aquella tradición era el riguroso dibujo académico, incluso cuando la ilustración era decorativa o cómica, o estaba dedicada a obras infantiles.

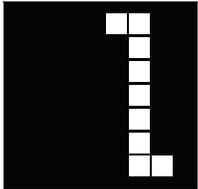
Uno de los mejores ejemplos de esta tendencia, que continuó vigente en las primeras décadas del siglo <sup>XX</sup> (y que se extiende hasta hoy), son las deliciosas siluetas del ilustrador inglés Arthur Rackham (1867-1939). El francés Gustave Doré (1802-1883) y el inglés Aubrey Beardsley (1872-1908) fueron los más celebres ilustradores de sus respectivos países gracias a sus magistrales recreaciones (en grabado Doré y a la tinta Beardsley) de episodios literarios.

En los años veinte y treinta se puso de moda entre editores y publicistas un tipo de estilización procedente de los nuevos lenguajes que aportaban los pintores y escultores de vanguardia. La expansión comercial de la posguerra dio a los ilustradores más inquietos la oportunidad de trabajar en formas más modernas y expresivas. Era un tipo de ilustración calculada para captar el espíritu de la nueva era: la era de la comunicación masiva, de los nuevos medios y de la sociedad de consumo.

La nueva ilustración superó la obligada preeminencia del dibujo fielmente figurativo y se abrió a la exploración de los juegos puramente visuales, cercanos al arte abstracto. También dio paso al fotomontaje y a nuevas técnicas llegadas de la mano de modernos aparatos, como el aerógrafo y la computadora que abrieron un nuevo campo a las ilustraciones de gran formato. En la (Fig. 33) se muestran algunos de los trabajos de estos magníficos artistas del siglo <sup>XX</sup> y respectivamente.



(Fig. 33) Muestra del trabajo hecho por el pintor Frances Douard Manet.



1 bosque de serpientes



2 Alicia en el País de las maravillas



3 arte

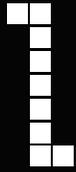


reunión



El beso

(Fig. 3 ) ilustraciones de artistas del siglo XIX  
1- Gustave Doré  
2- John Tenniel  
3- Aubrey Beardsley  
- Honoré Daumier  
- Toulouse-Lautrec



## 2.4 Técnicas de Representación Gráfica



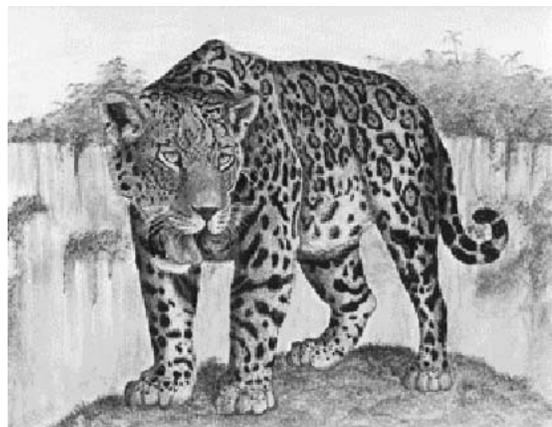
El ilustrador es quien debe decidir cual es la técnica que más conviene utilizar para cubrir de manera objetiva las demandas del proyecto de ilustración, y sobre todo ha de seleccionarse la técnica más apropiada para lograr una ilustración de calidad e impacto visual.

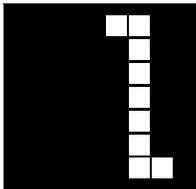
El ilustrador tiene a su alcance diversas técnicas como el carboncillo, acuarela, gouache, tintas, pasteles entre otras para poder solucionar diversos problemas de comunicación gráfica. Cada una de ellas posee sus propias ventajas y desventajas. Aunque algunas sean muy similares entre si el resultado final comunica de diferente manera. (Fig. 3 )



Un punto importante, es el estilo propio del ilustrador, la forma en que trabaja, colorea y aplica los materiales es tan única como una huella digital, esto aunado a las técnicas de representación gráfica crea muchas posibilidades para generar la mejor propuesta de ilustración en un proyecto.

◀ (Fig. 3 )





## ILUSTRACIÓN

### 2.5 Géneros de la Ilustración



énero es una clasificación de conceptos relacionados entre sí, con características semejantes. Dentro del área ilustración los géneros son importantes, debido a que cada género posee cualidades específicas de comunicación además se resuelven técnicamente diferente por medios electrónicos o por medios tradicionales y en algunos casos suelen encontrarse me clas de ambos.

Los géneros son de gran apoyo para el ilustrador. Debido a que cada género esta enfocado a alguno de los sectores que conforman la población, es muy amplia la gama de géneros con que cuenta el ilustrador para trabajar, teniendo así al mercado infantil, juvenil, científico, comercial, entre otros para poder solventar la o las necesidades de comunicación que demande la sociedad.

Estos son algunos de los géneros con los que cuenta el área ilustración para crear soluciones de comunicación visual.

Géneros de la  
ilustración

3d arqueológica botánica

científica comercial

de comics digital

editorial escolar

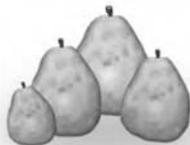
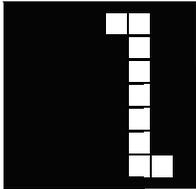
fantástica infantil

médica de modas

publicitaria realista

técnica





## ILUSTRACIÓN Ilustración 3D

31

(Fig. 3 ) Ejemplos de ilustraciones tradicionales y digitales



La ilustración tridimensional se caracteriza por crear un efecto en tres dimensiones dentro de un plano bidimensional, se puede crear tradicionalmente o con la ayuda de una computadora y programas especializados en la creación de objetos 3D y animación, debido a que es muy parecida a la realidad es requerida para mostrar un mensaje o concepto sumamente preciso. Las ilustraciones tridimensionales son atractivas y se necesita tener una habilidad especial para modelar los objetos, además de mucha paciencia y horas de trabajo frente a la computadora en caso de ser digital. (Fig. 3 )

- 1- ilustración de un personaje en 3D, digital
- 2- ilustración de una ballena en 3D, digital
- 3- ilustración tradicional con plastilina de Alicia en el país de las maravillas
- ilustración de un carnicero en 3D, digital

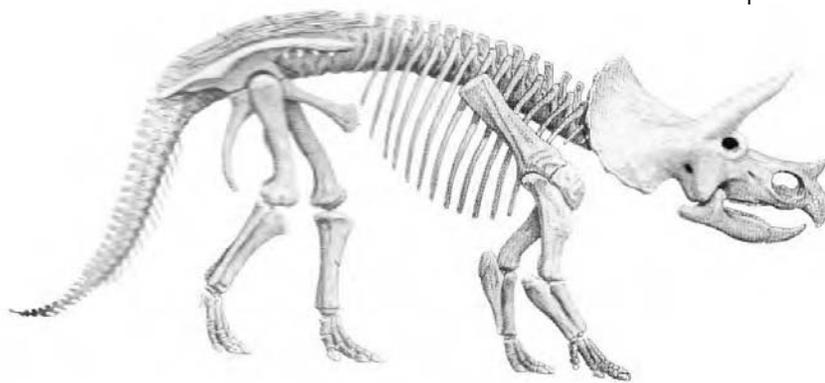




# ILUSTRACIÓN Ilustración Arqueológica

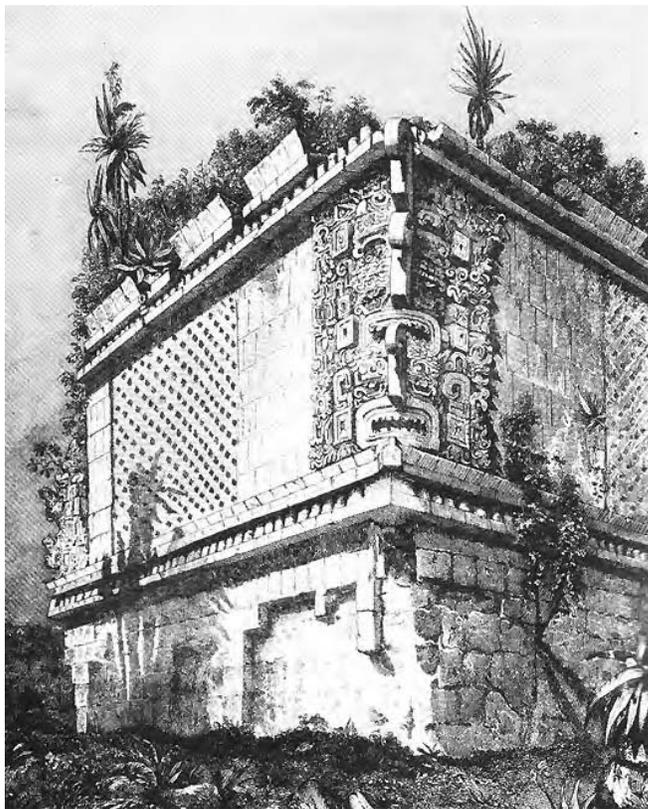
- 1- Ilustración de un esqueleto de Tricératops
- 2- Ilustración de la esquina sureste, Las Monjas ( )
- 3- Ilustración comparativa de proporciones
- Laboratorio arqueológico ilustradora arqueológica

3



1

2

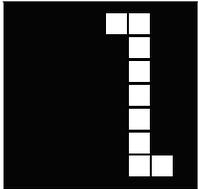


4

Las ilustraciones que son requeridas en este rubro están sujetas a hallazgos o vestigios arqueológicos, estas ilustraciones están fuertemente respaldadas por hechos históricos e información acumulada a lo largo de la historia, recrea hechos u objetos, para poder entenderlos y estudiarlos.

Las técnicas de representación gráfica varía según el tipo de ilustración que vaya a realizarse, puede variar dependiendo del tema a ilustrar. Este género aporta grandes conocimientos a los investigadores y alumnos de todos niveles académicos, así como público en general. (Fig. 3 )

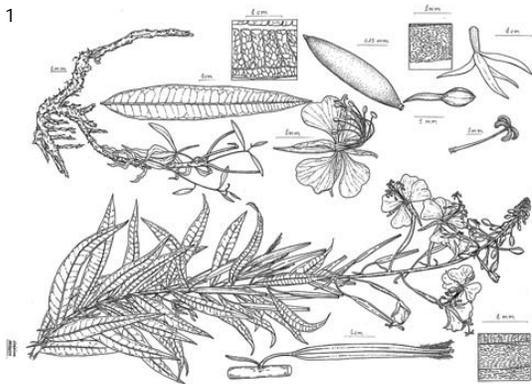
(Fig. 3 ) Ejemplos de ilustraciones arqueológicas



# ILUSTRACIÓN Ilustración Botánica

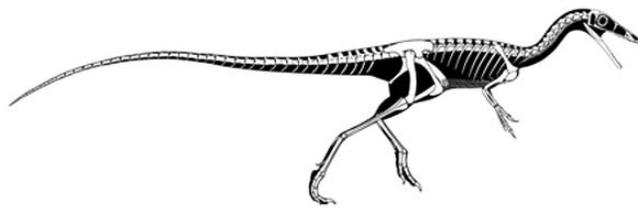
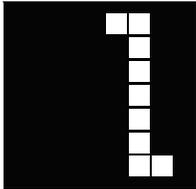
(Fig. 3 ) Ejemplos de ilustraciones botánicas

La botánica es la ciencia que estudia las plantas, es así que las ilustraciones deben tener implícita la información morfológica de cada espécimen, ayuda a estudiar los distintos géneros y a conocer sus características físicas como: raíces, tallo, hojas, ramas, pigmentación, lugar geográfico, etc. y es de gran ayuda para los investigadores, estudiantes, científicos y botánicos ávidos de conocer visualmente un determinado espécimen. (Fig. 3 )

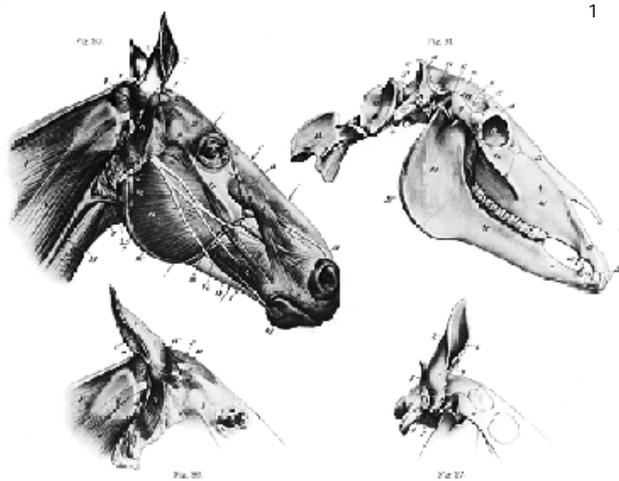


- 1-Secciones de una planta
- 2- Ilustración de una yerba Mate
- 3- Ilustración de un cardo arbor
- Ilustración de una ranada y su fruto
- Ilustración de un Mercurial, anúnculo y demás hojas silvestres

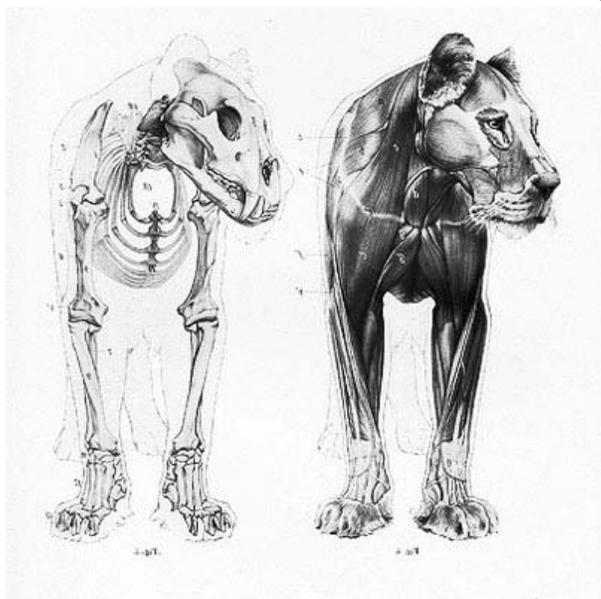
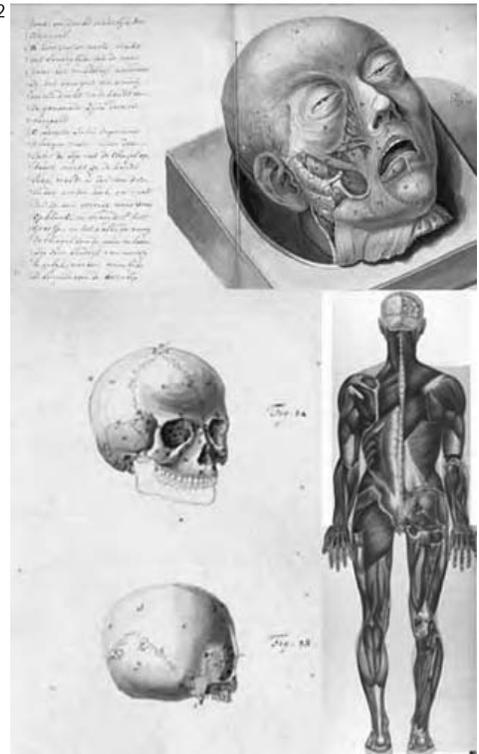




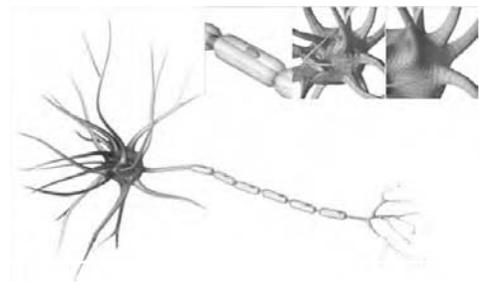
# ILUSTRACIÓN Ilustración Científica



1 2



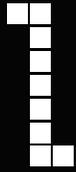
3



- 1- Ilustración de un caballo cabeza cráneo
- 2- Ilustración del cuerpo humano cabeza cráneo
- 3- Ilustración de un león sistema óseo muscular
- Ilustración de una neurona

(Fig. 3 ) Ejemplos de ilustraciones científicas

Esta encaminada y enfocada principalmente a la investigación. Debe apegarse a la realidad, este tipo de ilustraciones suelen ser muy detalladas entre mayor sea el número de detalles mayor precisión tendrá, esto no significa que deba estar saturada de elementos innecesarios, sino por el contrario tiene que entenderse tal y como es en realidad, suelen utilizarse de apoyo en artículos científicos o libros de ciencias. (Fig. 3 )



# ILUSTRACIÓN Ilustración Comercial



1



2



3



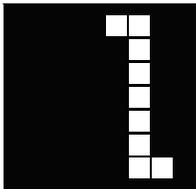
(Fig. ) Ejemplos de ilustraciones comercial

- 1- ilustración para Coca Cola company
- 2- ilustración para Salsa del-Monte
- 3- ilustración para Sopas Knorr
  - ilustración de comidas de mascar
  - ilustración para automóvil
  - ilustración para moda Absolut
  - ilustración para Tennis



Este género está ligado al ámbito comercial, donde se manejan grandes cantidades de productos que saturan los mercados, las ilustraciones que se generan deben seducir al consumidor, para comprar, se caracterizan por ser muy llamativas, tener colores atractivos el objetivo es fomentar la actividad de compra-venta, para ello es válido hacerse de cualquier recurso visual en este caso ilustraciones sumamente atractivas a la vista del consumidor. (Fig. )





## ILUSTRACIÓN Ilustración Digital

37

- 1- niño jugando Painter
- 2- Personaje Photoshop S Painter
- 3- Personaje Photoshop S Painter
- Personaje Photoshop S Painter

La ilustración por medios electrónicos hoy en día esta presente en cualquier medio de comunicación, las herramientas que utiliza el ilustrador son: computadora, escáner, tableta con pluma digital, cámara fotográfica así como de aplicaciones o programas especiales para ilustrar por ejemplo: Painter, Photoshop, illustrator, Freehand, corel, asc Pro Painter y hasta programas tridimensionales como Maya, 3 M , hino, Max ell, Light ave 3 , Strata etc.

El ilustrador especializado en ese género puede crear imágenes de alta calidad visual, si el proyecto lo requiere el nivel de representación puede llegar al hiperrealismo, o simplemente crear imágenes en dos dimensiones según el curso del proyecto pueden me clase 3d y 2d para obtener el tratamiento deseado.

unque este género se apoya principalmente de medios electrónicos es válido utilizar algunos medios tradicionales para llevarla a cabo. (Fig. 2)

(Fig. 2) Ejemplos de ilustraciones digitales





# EDITORIAL

## ILUSTRACIÓN Ilustración Editorial

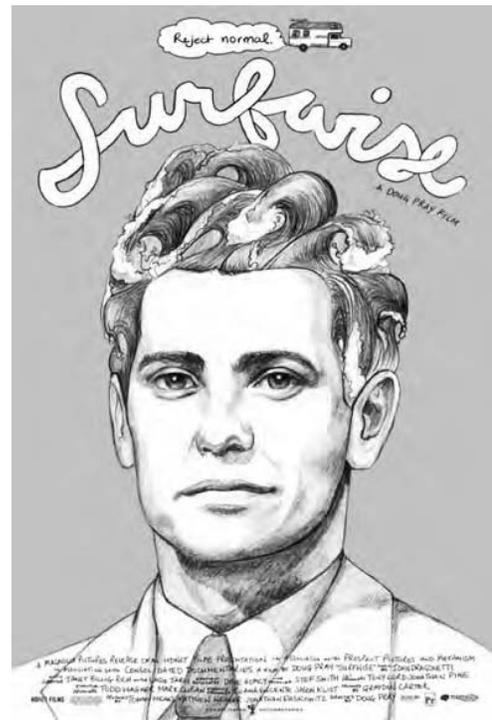
(Fig. 3) Ejemplos de Ilustraciones Editoriales

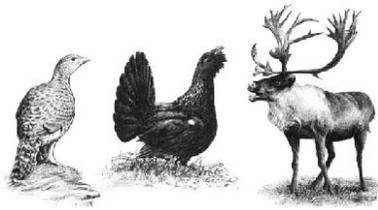


La propagación de los mensajes y anuncios dentro de este género es inmensa, el desarrollo creciente y constante por parte de revistas, periódicos, libros, folletos, carteles etc. hace propicia la intervención del ilustrador para interactuar con diferentes medios de comunicación y dar soluciones en la creación de portadas para revistas, ilustrar artículos, cuentos, historietas, novelas, carteles, libros de texto, etc.

Las ilustraciones concebidas en este género apoyan al lector a generarse una idea de lo citado en el texto, ensayo o crónica según sea el caso, desde esta perspectiva es obvia la cantidad de trabajo que se genera en las editoriales, por lo que representa una importante fuente de empleo para muchos ilustradores cualesquiera que sean sus estilos y técnicas, de hecho estos dos puntos son de gran trascendencia porque la variedad de estilos es lo que hace interesante cada publicación. (Fig. 3)

- 1- Portadas de revista ilustradas
- 2- Ilustración para portada de libro
- 3- Ilustración de cartel





## ILUSTRACIÓN Ilustración Escolar



- 1 La ilustración escolar esta estrechamente relacionada a la educación, promueve el conocimiento y aprendizaje de diversas materias, las ilustraciones por lo regular manifiestan conceptos fácilmente digeribles con objeto de facilitar la educación, no por ello las ilustraciones carecen de calidad pero si dependen del nivel o grado de estudios para la cual fueron creadas. Igual que en otros géneros hay una gran cantidad de trabajo para los ilustradores debido a los grados de estudio se requieren ilustraciones con mayor o menor precisión (Fig. )

(Fig. ) Ejemplos de Ilustraciones Escolares



2



3



- 1- Ubicación geográfica de México en el continente americano
- 2- Diversas culturas del continente americano
- 3- Comparación entre los animales más grandes y el hombre
  - Armaduras de batalla y armas Samurai
  - Construcción de un monumento



## ILUSTRACIÓN Ilustración Fantástica

40

(Fig. ) Ejemplos de Ilustraciones Fantásticas

- 1- Mi amigo y yo
- 2- rbol antiguo
- 3- Ilustración de un mercenario
  - echi ero negro
  - Muerto viviente



1



3

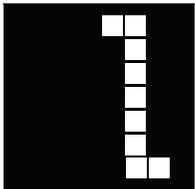


2



partir del concepto fantástico podemos discernir todo aquello inexistente y por demás extraordinario, este género promueve en resumidas cuentas ilustraciones sumamente flexibles en cuanto a color, morfología y estilos, evidentemente hay libertad de imaginación por parte del ilustrador al contrario de otros géneros en los que se apegan a un hecho científicamente comprobado y no hay margen para la creatividad, bajo las premisas antes descritas este género permite recrear escenas increíbles y personajes fuera de toda lógica, los estilos por parte del ilustrador juegan un papel muy importante al generar una riqueza visual para el público al que este género está destinado.

La ilustración fantástica deja en claro y real a la importante labor del ilustrador como especialista creador de imágenes que escapan del realismo, la ilustración fantástica sustenta principalmente fuentes de carácter utópico, como cuentos, fábulas, juegos de video, juegos de mesa, comics, revistas, y en algunos casos cine (Fig. )



# ILUSTRACIÓN Ilustración Infantil

(Fig. ) Ejemplos de ilustraciones infantiles



2



Están encaminadas principalmente a niños, muchas de las ilustraciones están llenas de color, carecen de lenguaje verbal, ya que se pretende que sea la ilustración misma la que comunique y guíe al niño a través del conocimiento, además de despertar la curiosidad y la creatividad a temprana edad lo motiva en el aprendizaje, este tipo de ilustraciones hace más divertido el aprendizaje para ellos.

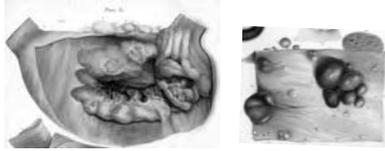
El tratamiento que el ilustrador debe utilizar en la ilustración infantil tiene que ser muy cuidadoso ya que el niño percibe el mundo de diferente manera que los adultos, por ello debe cuidar los contornos, rasgos y tipo de personajes para no confundirlo y resulte un ilustración tediosa para ellos o que no puedan comprender. (Fig. )

- 1- Serie de ilustraciones infantiles
- 2- Ilustración infantil El país de auja
- 3- Ilustración huevos de pascua

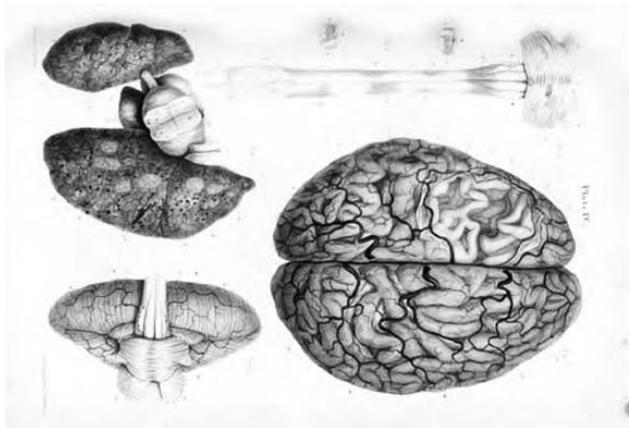


3

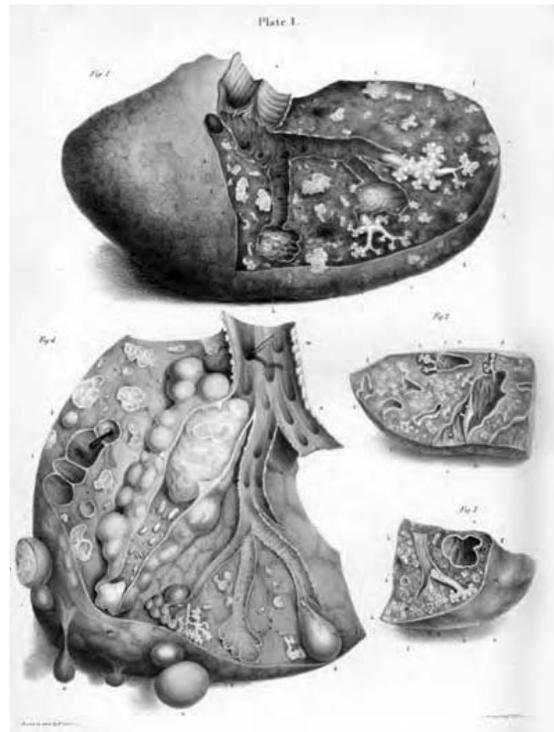
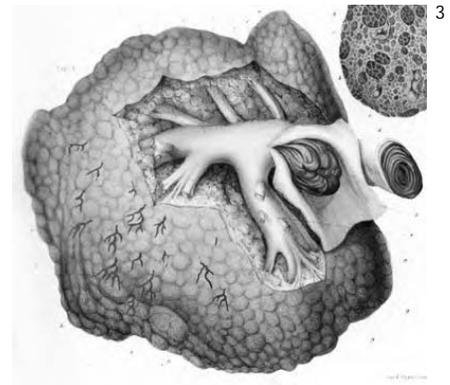




# ILUSTRACIÓN Ilustración Médica

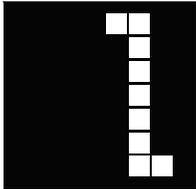


utiliza principalmente al estudiante, investigador y o médico, aunque en algunos casos puede utilizarse para el público en general, en forma de carteles, trípticos o folletos informativos sobre campañas de salud, o posibles enfermedades, es muy importante que el ilustrador capte la atención del público, de no hacerlo se corre el riesgo de que una campaña de salud pase desapercibida (Fig. )



(Fig. ) Ejemplos de Ilustraciones Médicas

- 1- trofia cerebral
- 2- rganos internos
- 3- trofia celular
- Tuberculo



# ILUSTRACIÓN Ilustración de Modas



1

La ilustración de modas ha sido muy importante desde la antigüedad, caracterizada por la sutileza del trazo, estilo y habilidad del ilustrador. Esta sutileza permite entrever un mundo lleno de matices enriquecidos por las esbeltas siluetas de quien modela la prenda. Desde simples bosquejos hasta complicados diseños ornamentados la ilustración de modas estimula la creatividad de ilustradores dedicados a este género. En particular, son muy solicitadas en revistas, libros especializados, tiendas de ropa, boutiques etc. (Fig. 1)

- 1- Ilustración de moda, que muestra excelente sutileza
- 2- Ilustración de ropa juvenil
- 3- Ilustración digital para revista de moda
  - Ilustración tradicional de modas
  - Ilustración para revista
  - Ilustración de ropa para caballero



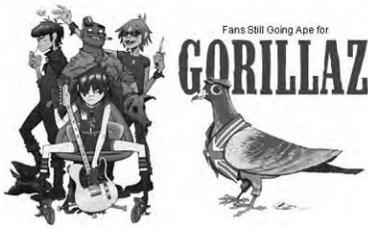
2



3



(Fig. 1) Ejemplos de Ilustración de modas



## ILUSTRACIÓN Ilustración Publicitaria



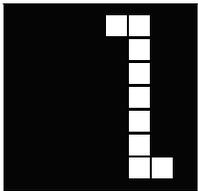
Las ilustraciones publicitarias tienen amplios canales de difusión y particularmente la publicidad impresa representa una gran plataforma para el ilustrador especialista en el género, algunos años atrás las empresas competían por la atención de su mercado a través de lenguaje verbal, pero debido a la proliferación de anuncios en los medios de comunicación la ilustración fue cobrando mayor fuerza con el paso de los años.

La ilustración publicitaria va implícita en anuncios mismos que podemos encontrar hoy en día en casi cualquier lugar, por ejemplo: revistas, carteles, autobuses, en el metro, gorras, playeras, lapiceros, vasos, encendedores, postales, paradas de autobuses, espectaculares, mantas, bolsas, cine, televisión, escaleras y se podría seguir extendiendo la lista. De manera que las ilustraciones juegan un papel sumamente importante ya que representan en gran medida la imagen pública de los productos y o servicios de las empresas, por lo que se contrata al ilustrador experto quien creará las imágenes requeridas de un producto, para el consumo de las personas. El ilustrador también se encarga de crear ilustraciones para etiquetas de productos otorgándoles su propia imagen de marca a través de una mascota (Fig. 2)

(Fig. 2) Ejemplos de Ilustración Publicitaria



1- Ilustraciones para logotipos del Sector turístico  
2- Ilustración digital para publicitar el vodka Absolut



# ILUSTRACIÓN Ilustración Realista



1

El estímulo visual que provoca una ilustración realista es inmediato, capta la atención de quien la observa, debe estar sujeta a la realidad a través de proporciones exactas y color. Este género se utiliza para mostrar sucesos, eventos, personas, animales, arquitectura, objetos etc. Suele manifestarse con seriedad como revistas especializadas en flora y fauna. Este género puede encontrarse principalmente en ilustradores especialistas en realismo e hiperrealismo, donde la ilustración llega a parecer inclusive una fotografía (Fig. 1).

- 1- Ilustración de un Samurai
- 2- Ilustración de un barco
- 3- Ilustración de mujer posando



2



3

(Fig. 1) Ejemplos de ilustración realista

1



La legibilidad y claridad en el mensaje que transmiten este tipo de ilustraciones son su principal característica, al ser muy detalladas las imágenes generadas, el lector debe de identificar plenamente cada uno de los elementos que se están ilustrando. Por ejemplo las ilustraciones mecánicas por lo regular suelen ser concretas, exigen escalas determinadas por su proporción real, como cuando se ilustran los componentes internos de un aparato electrónico, estas ilustraciones exigen del profesional encargado de crear ilustraciones realistas, aunque muchas ilustraciones técnicas son planteadas por la imaginación del ilustrador pero finalmente sujetas a datos reales. se necesita de mucha paciencia, tiempo y dedicación para realiarlas sean reales o no. (Fig. 1)

(Fig. 1) Ejemplos de Ilustración Técnica

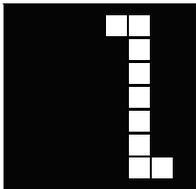
- 1- Ilustración Técnica de una camioneta
- 2- Ilustración Técnica de un auto deportivo

2



ACURA

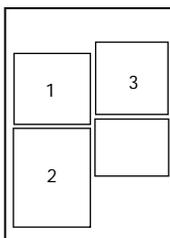
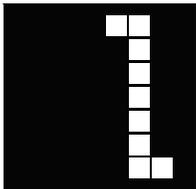
© www.111111.com



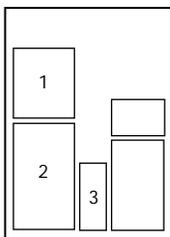
- (1 ) ius María , Texto lustración. Educación y iblioteca p.22.
- (2 ) Le is rian ntroducción a la lustración, p.11.
- (21) alley Terence uía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales, p.1 .
- (22) upont Luc 1 1Trucos publicitarios, p. .
- (23) Loomis Ed ard , lustración readora pp. 1 ,1 .

## Imágenes

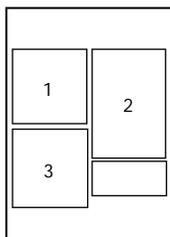
	<p>Página 23 (Fig. 2 ) .google.com images arterup.</p>		<p>Página 2 (Fig. 33) 1- .yahoo.com imagen edouartmanet.</p>
	<p>Página 2 (Fig. 3 ) lustración ectorial S</p>		<p>Página 2 (Fig. 3 ) 1- .yahoo.com imagen doré grabados 2- .yahoo.com imagen arthurac ham 3- .google.com image aubreybeardsley - .google.com image honoredaumier - .yahoo.com image Toulouselautrec</p>
	<p>Página 2 (Fig. 31) reada con LL ST T S2</p>		<p>Página 2 (Fig. 3 ) 1- .yahoo.com imagen ilustracioninfantil. P 2- .yahoo.com imagen fantasia. P 3- .saya a ato.jp. P - .google.com dibujos animales. P</p>
	<p>Página 2 (Fig. 32) .google.com image medieval P EM M M E T L lassic rt .</p>		<p>Página 31 (Fig. 3 ) 1- .3dtotal.com 2- .3dtotal.com 3- .ilustracion3d.com - .3dtotal.com</p>



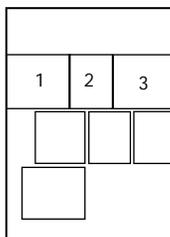
Página 32  
(Fig. 3 )  
1- tlas isual de los S S  
Ed. p.2  
2- iaje a ucatan SEP p.  
3, - tlas isual de los S S  
Ed. p.1



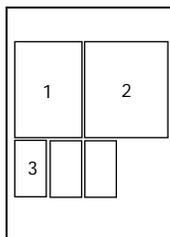
Página 33  
(Fig. 3 )  
1- .3 unileon.es ... dbvcac  
imagenes 21.jpg  
2,3- .cienciapr.or i stha image.jpg  
- .ciudadviva.gov.co mag.jpg  
- .allposters.es -sp botanica



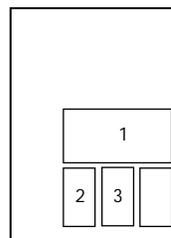
Página 3  
(Fig. 3 )  
1- .microciervos.com ilustraciones  
2- .sopadeciencias.es images.jpg.  
3- .portalesmedicos.com  
- .araucaria2 .cl snervios  
neurona2.jpg.



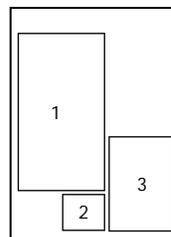
Página 3  
(Fig. )  
1- .cocolachrismas.com  
2- .saladeespera.com.ve ...  
notidelmonte.jpg  
3- .sopas norr.com.mx  
- .bubbaloo.com mascota.jpg  
- .fabia.com  
- .absolutvoda.com images  
- .puma.com



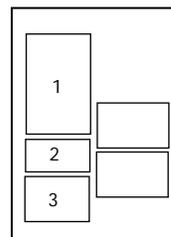
Página 3  
(Fig. 1)  
1- .google.com comics images 3232.jpg  
2- .google.com tirascomicas ilustracion.jpg  
3- .comicsimpsom.com  
- .connan.com images coverspainting.jpg.  
- artela la muerte 2 , S .



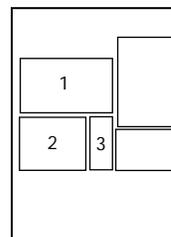
Página 3  
(Fig. 2)  
1- .digitalpainting.com  
2,3, - .hitebufalo.com



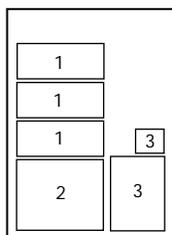
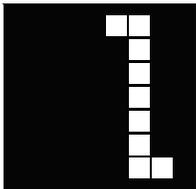
Página 3  
(Fig. 3)  
1- .2dartist.com  
2- .yahoo.com.mx latinamericadesign.boos  
3- .carteles.com



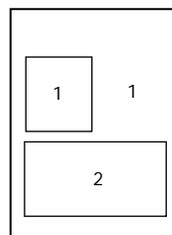
Página 3  
(Fig. )  
1- lustraciones creadas con LL ST T S2  
2- .goggle.com culturaslatinoamer.jpg  
3- .biologia.com estudiantes iamgenes  
- .japanesearmor.com.jp  
- .yahoo.com.building images.jpg



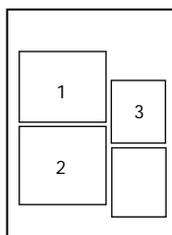
Página  
(Fig. )  
1- lustración digital Ilustrator S2 S .  
2- rom oo ,p. orma editorial  
3- Libro ESPE T M ol. 11 s n  
- lustración fantástica tradicional S  
- Libro F E S rom orma editorial p.



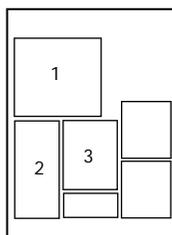
Página 1  
(Fig. )  
1- .sotanblanco.com.mx  
2-Libro SP S E S  
EP S S T F L  
F E ilustración interior s n  
3-Libro SP S  
El país de auja S T F L  
Fondo de ultura Económica México  
F E ilustración interior s n



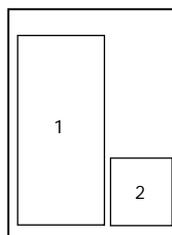
Página  
(Fig. 1)  
1- .su u.com ilustracion tecnica  
2- .acura.com imagen jpg



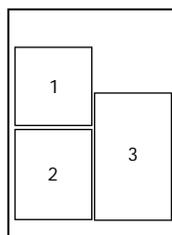
Página 2  
(Fig. )  
1- .nlm.nih.gov.  
2- .portalesmedicos.com  
3- .jpg ong.org blog images netter.



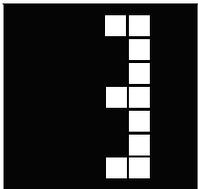
Página 3  
(Fig. )  
1- .corelforum.org  
2- .madameyoli.blogspot.com  
3- .libromoda.fashionmas.com  
- .roc21.com  
- .lamoda. ordpress.com  
- .google.com imagen ilustración modas  
... 2 art.jpg



Página  
(Fig. )  
1- .sansivargraphis. ordpress.com  
2- .tugusto.com category europa .

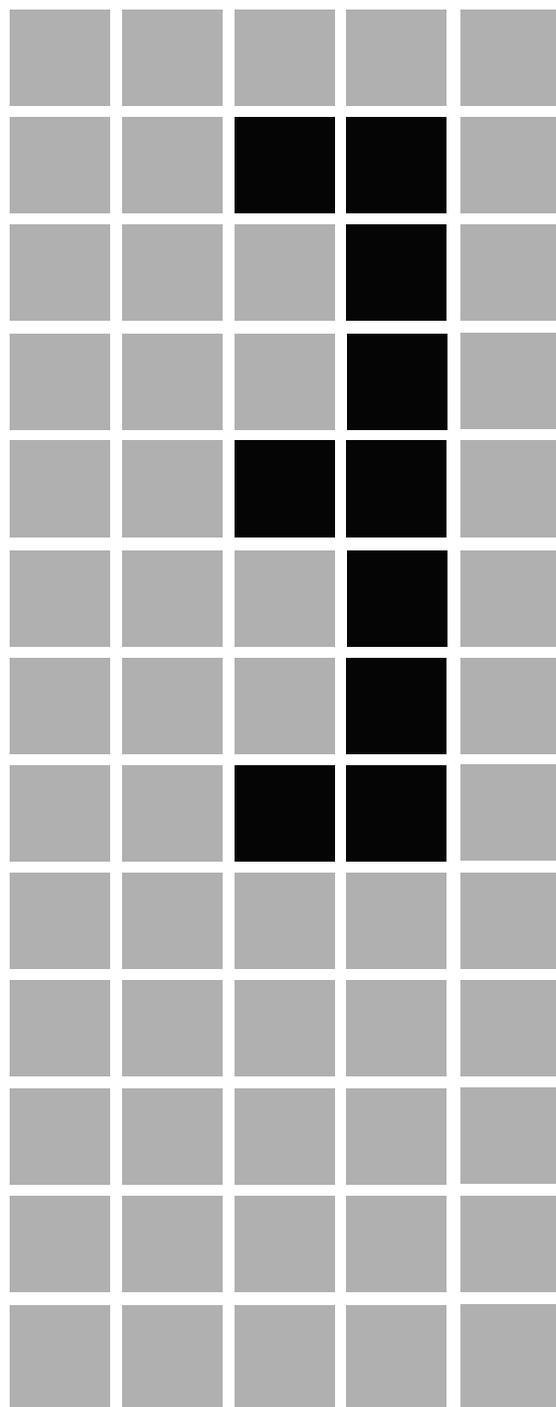


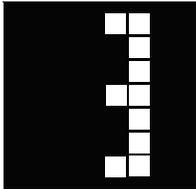
Página  
(Fig. )  
1- .3dtotal.com characters  
2- .3dtotal.com machines  
3- .3dtotal.com models



### CAPÍTULO III

## Soporte Gráfico y Propuesta Final





## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### 3.1 Dirección General de Bibliotecas

51

#### La Institución

La Dirección General de Bibliotecas (DGB) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), es la dependencia universitaria que coordina el sistema bibliotecario de la UNAM conformado por más de 100 bibliotecas, ubicadas principalmente en Ciudad Universitaria en el Distrito Federal, así como en el área metropolitana, el interior del país y algunas sedes de la UNAM en el extranjero. Fue fundada en 1950, y tiene su antecedente inmediato en el Departamento Técnico de Bibliotecas, creado en 1920. En 1990, el Centro de Información Científica y Humanística (CICyH) fue incorporado a la DGB. (Fig. 2)

#### Funciones

La DGB fomenta el desarrollo armónico de las colecciones del sistema, mediante la emisión de políticas y recomendaciones, genera productos y servicios de información, como el control bibliográfico de los recursos informativos de la UNAM representados por catálogos y bases de datos brinda el soporte y apoyo informático para la autorización de los servicios bibliotecarios y de información.

Promueve dentro de la UNAM el desarrollo de habilidades informativas para la formación permanente de profesores y estudiantes, para el mejor aprovechamiento de los recursos informativos a su alcance y para fomentar su actualización profesional.

Además, la DGB contribuye a la adecuada aplicación del presupuesto, mediante la evaluación de proveedores que permite la optimización de recursos y obtención de mejores precios. Favorece la toma de decisiones colegiada para la adquisición de materiales impresos y electrónicos (libros, revistas, obras de consulta, videos etcétera) y otros recursos electrónicos que hace disponibles a la comunidad a través de la UNAM. Está a cargo de la adquisición centralizada cerca de 13,000 suscripciones de publicaciones seriadas científicas y técnicas.

En su sitio web ([dgb.unam.mx](http://dgb.unam.mx)), ofrece acceso a múltiples recursos electrónicos de información disponibles en la biblioteca digital UNAM (UNAM Digital), que funciona como un sistema bibliotecario digital. Su acervo está conformado por aproximadamente: 300 revistas electrónicas 100 bases de datos internacionales, más de 1,000 tesis en texto completo y alrededor de 100,000 libros electrónicos entre estos recursos se encuentran los recursos producidos por la UNAM, los adquiridos a proveedores, los donados y los de acceso libre. (Fig. 3)

Una actividad muy importante para el desarrollo de los recursos humanos del Sistema, consiste en los programas de educación continua, capacitación y actualización en las áreas de bibliotecología, ciencia de la información y cómputo.

Entre otras actividades, la biblioteca establece normas, realiza estudios en el ámbito de las bibliotecas, reglamenta y dictamina respecto al establecimiento y remodelación de bibliotecas, sistematiza y publica información del Sistema Bibliotecario y coordina las actividades técnicas de diversos comités para asuntos bibliotecarios.

La biblioteca central ofrece servicios bibliotecarios y de formación y documentación a una comunidad de alrededor de ocho mil usuarios diarios en promedio. Su sede, constituye el edificio emblemático de la universidad, debido al mural representación histórica de la cultura, obra del artista y arquitecto mexicano Juan O'Gorman, sobresaliente representante de la corriente funcionalista. (Fig. 1.1)

#### Misión

La Dirección General de Bibliotecas de la Universidad Nacional Autónoma de México es la dependencia académico administrativa responsable de coordinar el óptimo desarrollo de las bibliotecas que conforman el sistema bibliotecario de la UNAM, para ofrecer servicios bibliotecarios y de información que apoyen el logro de las actividades sustantivas de la UNAM: docencia, investigación y extensión de la cultura con calidad, eficiencia y oportunidad.

## Estructura

La biblioteca ocupa un tercer nivel dentro de la estructura universitaria, después de la Rectoría y la Secretaría de Desarrollo Funcional, de la cual forma parte. Está conformada por una secretaria académica, cinco subdirecciones tres secretarías técnicas, 22 departamentos, una unidad administrativa, una secretaria particular y una auxiliar, coordinados todos ellos por la Dirección General.

A través de la secretaria académica se atienden todos los asuntos relacionados con el personal académico, la educación continua y a distancia, así como el intercambio académico. (Fig. 1.2)

La Subdirección de Planeación y Desarrollo coordina la planeación, normalización, evaluación de resultados y generación de indicadores de la biblioteca y del sistema bibliotecario realiza, asimismo, la capacitación del personal administrativo bibliotecario y brinda asesoría técnica para el buen funcionamiento del sistema.

La subdirección Técnica es la responsable de las adquisiciones de libros, la catalogación y clasificación del material bibliográfico el registro y control del acervo de publicaciones periódicas de la UNAM, así como la actualización permanente de los catálogos globales.

La Subdirección de Servicios de Información Especializada es la encargada de evaluar, seleccionar, adquirir y administrar recursos electrónicos de información ofrecer servicios de información y suministro de documentos preparar productos con la información latinoamericana y fomentar el uso de todos estos recursos.

La subdirección Técnica es la responsable de las adquisiciones de libros, la catalogación y clasificación del material bibliográfico el registro y control del acervo de publicaciones periódicas de la M, así como la actualización permanente de los catálogos globales. (Fig. )

La Subdirección de Servicios de Información Especializada es la encargada de evaluar, seleccionar, adquirir y administrar recursos electrónicos de información ofrecer servicios de información y suministro de documentos preparar productos con la información latinoamérica y fomentar el uso de todos estos recursos.

La actividad de la Subdirección de biblioteca central está encaminada a proporcionar y garantizar a la comunidad universitaria servicios bibliotecarios multidisciplinarios y de apoyo de manera eficiente y de calidad, incorporando para ello las tecnologías de información.

La Subdirección de Informática y su secretaria Técnica tienen bajo su responsabilidad el establecimiento, desarrollo y funcionamiento de la infraestructura de informática y de telecomunicaciones, que hacen posible la intercomunicación en el Sistema.

La Secretaria Técnica de biblioteca digital desarrollo y organiza colecciones digitales y facilita a la comunidad universitaria el acceso a la información académica digital vía internet de manera ágil, dinámica e interactiva.

La Secretaria Técnica de difusión y relaciones se encarga de difundir y dar a conocer las actividades, servicios y productos de información de la a través de publicaciones impresas y electrónicas. además organiza y participa en eventos académicos y culturales. a través de la coordinación de campañas Financieras, realiza la procuración de fondos alternos para apoyar el desarrollo institucional de la dependencia.

El departamento de suscripciones se encarga de coordinar, controlar y evaluar los aspectos técnicos, financieros y administrativos de la adquisición, recepción y distribución de las revistas técnicas y científicas que se adquieren por compra para el Sistema bibliotecario de la M.

La unidad administrativa se encarga de administrar los recursos humanos, materiales, así como proporcionar los servicios generales que requieren las áreas para el desarrollo de sus funciones, de acuerdo a su organización y a sus políticas establecidas por la institución.



(Fig. ) atálogo virtual de libros

La riqueza informativa de la UNAM está representada a través de catálogos, bases de datos colecciones de revistas y libros electrónicos, disponibles en la biblioteca digital (UNAM) desarrollada por la UNAM. (Fig. 1.1)

Entre los más sobresalientes, se encuentra Librunam, catálogo de libros con más de 100,000 títulos, que significan más de 1,000 volúmenes, Seriumam, catálogo de revistas existentes en la UNAM y otras bibliotecas, con más de 3,000 títulos, que significan más de millones de fascículos. Tesiumam, con cerca de 33 mil tesis de licenciatura y posgrado de los egresados de la UNAM e instituciones incorporadas. (Fig. 1.2)

Además, la UNAM desarrolla desde hace más de 20 años, las bases de datos LASEPE, a partir de una selección de más de 100 revistas latinoamericanas en ciencias sociales, humanidades y ciencias exactas. El total de registros de ambas bases asciende aproximadamente 100,000 registros. El documento original de las contribuciones indicadas está disponible a través de la Hemeroteca Latinoamericana de la UNAM. A partir de de 20 años se ofrece el enlace a los textos completos disponibles.

La UNAM coordina el Sistema Latindex, mismo que ha generado, en cooperación con otros 10 países de Iberoamérica, tres productos de información sobre revistas iberoamericanas: directorio, índice y catálogo, disponible en <http://www.latindex.org>

Además, la UNAM proporciona al Sistema y Público en general el servicio de obtención de documentos y disseminación selectiva de información.

Además de esta riqueza informativa, la biblioteca central contribuye con su catálogo de más de 100,000 tesis digitales de licenciatura y posgrado, además de la colección de su Fondo antiguo con materiales que van desde el siglo XVIII hasta la mitad del siglo XX, entre los que destaca el incunable Las siete partidas de Alfonso el Sabio.



(Fig. 1.1) Catálogo virtual de revistas



(Fig. 1.2) TESIUNAM



(Fig. 2) Fotografía de ciudad universitaria

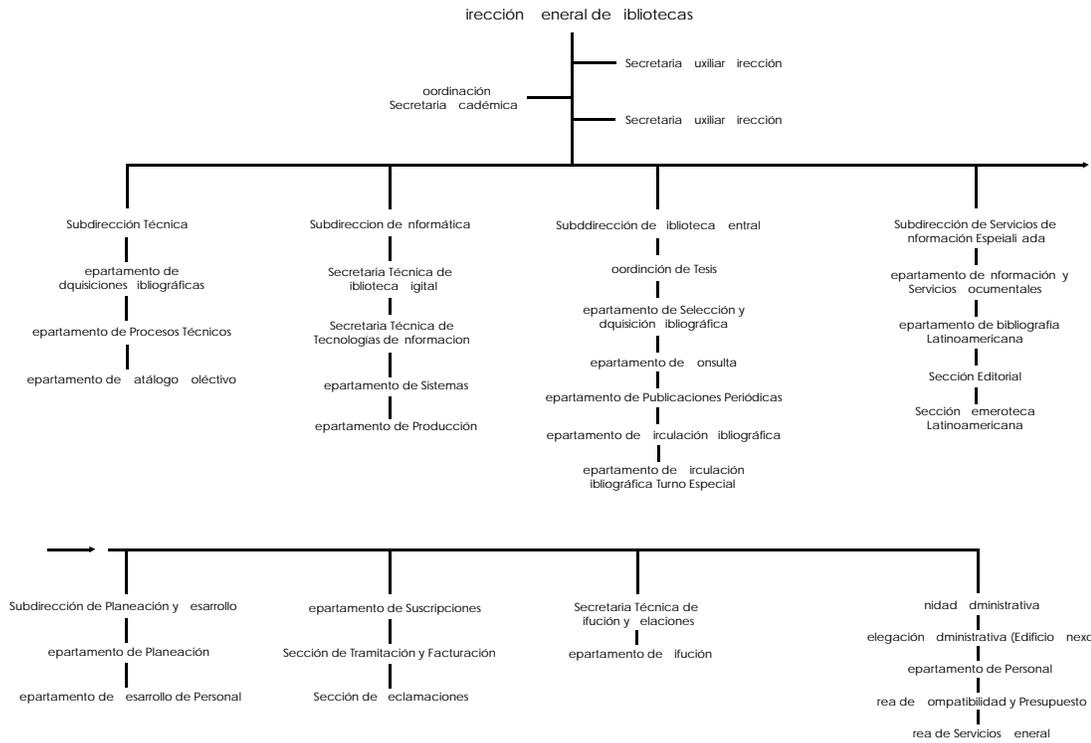


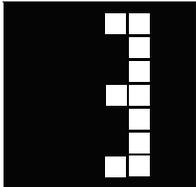
(Fig. ) Fotografía de la biblioteca central



(Fig. 3) Sitio web de la

▼ (Fig. ) Organograma de la Dirección General de Bibliotecas





### 3.2 Objetivo de la Revista Biblioteca Universitaria

iblioteca universitaria. Boletín informativo de la Dirección General de Bibliotecas surgió con el propósito de fortalecer la comunicación dentro del SISTEMA NACIONAL DE BIBLIOTECAS MEXICANAS, para que el personal adscrito a las unidades de información que lo conforman conociera mejor las actividades bibliotecarias de esta universidad. Es en 1995 cuando se propone ampliar la cobertura del boletín haciendo la invitación extensiva a estudiantes, docentes, egresados y personal académico bibliotecario y de áreas afines tanto de la UNAM como de otras instituciones, cambiando a la vez la periodicidad de la publicación de trimestral a semestral e iniciar así la nueva época de biblioteca universitaria. (Fig. 3.2)

Además de sus contenidos académicos, considerando la calidad de los artículos que se publican, a partir de 2001 (volumen 1, número 2, julio-diciembre de 2001), se modifica el subtítulo, de boletín informativo a revista de la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM. Con el propósito de recuperar de manera expedita y veraz los documentos de biblioteca universitaria en forma electrónica, la secuencia de los volúmenes, a partir del número cuatro, fue modificada a numeración arábica. Otro cambio en este sentido, es la versión en línea de la revista biblioteca universitaria (<http://dgb.unam.mx/revista.html>). En la cual se ofrecen a la fecha 3 fascículos. Cabe aclarar que a partir de 2001 (vol. 1, no. 2, julio-diciembre de 2001), la versión electrónica se presenta en formato P.F.

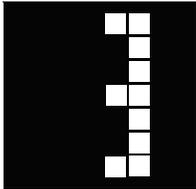
Esta nueva versión electrónica de biblioteca universitaria a partir del (vol. 1, no. 2, julio-diciembre de 2001), cuenta con resúmenes, referencias bibliográficas, maneras de citar artículos publicados en ella, así como acceso

a los textos completos en formato HTML y PDF, integrando herramientas de búsqueda y recuperación a fin de facilitar la obtención de documentos para nuestros usuarios. Además de contar con información acerca de la publicación, así como instrucciones a los autores, ayudas para la búsqueda y recuperación de documentos, entre otros.

Al igual que en otras revistas, la versión electrónica está disponible en línea seis meses después de su aparición en papel.



(Fig. 3.2) Ejemplares de la revista biblioteca universitaria



## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### 3.3 Problemática en torno a la Ilustración

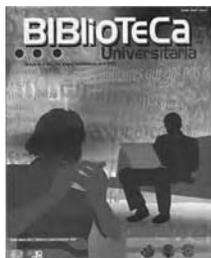
57

Al estar laborando para el departamento de publicaciones de la biblioteca universitaria de regalo (Fig. 1), al ojearla me encuentro con numerosas fotografías, que acompañan los artículos y sólo un par de ilustraciones en toda la revista, las imágenes se extraen de un banco en cd rom, y se seleccionan según el artículo al que estén dirigido a ilustrar, por otra parte cuando la imagen por sí sola no se apega al texto, se recurre a la técnica del collage, este método lo supe después de preguntarle al diseñador y formador de la revista, quien además hacía estos collages.

Al tomar las únicas dos ilustraciones que aparecen (Fig. 1-2), ambas presentan un trazo irregular en cuanto a calidad de línea se refiere, esto como resultado de emplear una técnica de representación gráfica tradicional para su trazo, por otra parte en los artículos donde aparecen estas ilustraciones se habla de temas como: futuro, profesionalismo, vanguardia y de información, aunque, estos términos no se ven reflejados propiamente en las ilustraciones. Para comunicar mejor estos términos gráficamente de los artículos, pense que lo más conveniente sería hacer uso de la tecnología, de la información y sobre todo trabajar como profesionalismo para crear una ilustración que se unifique con el artículo tanto en forma como en contenido, todo esto con el objetivo de beneficiar al lector quien encontrará un mejor apoyo visual en su lectura.

De esta manera es como surge la idea de proponer ilustraciones digitales para algunas páginas de la revista que van ilustradas, claro que al principio pense que no me daban la oportunidad de participar, por falta de experiencia, sin embargo no tenía nada que perder con intentarlo. Me dirigí al Editor Técnico de la revista El Lic. Miguel Corral bascal quien es la persona encargada de autorizar o reprobar todo lo referente a la revista, le comente sobre incluir ilustraciones digitales para la revista, con el objetivo de actualizar esta parte de la revista así como de darle un aspecto distinto al que tiene con las ilustraciones anteriores, le propuse hacerlas con Illustrator, para generar una ilustración en 2 dimensiones, por la facilidad que brinda este tipo de programa para crear ilustraciones y porque las ilustraciones no tienen tanta carga de información visual como si fuera una en 3 dimensiones por lo que facilitaría su comprensión. El Licenciado me comenta que por su parte está bien pero que sin embargo, no había presupuesto para contratar a un ilustrador, por mi parte agregué, que en la universidad tome la orientación en ilustración por que lo podría hacer una prueba si me lo permitía, su respuesta fue positiva, me entregó en formato de word un segmento del artículo:

después comente que de agradecerle el resultado con base en la comunicación, la incluiría en la revista vol. 1, número 2, julio-diciembre de 2000, por otra parte de no resultar coherente la propuesta se omitiría, en ese momento me pidió que le bocetara 3 propuestas a partir del artículo que me dio para generarse una idea.



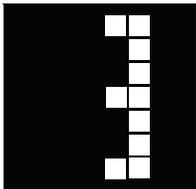
(Fig. 1) portada de la revista



(Fig. 1) ilustración anterior



(Fig. 2) ilustración anterior

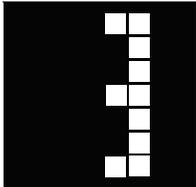


### 3.4 Síntesis del Artículo: La Profesión del Bibliotecario ante el Cambio

El constante cambio que sufre nuestra sociedad, en particular las unidades de información (bibliotecas, escuelas, universidades etc.) que son quienes proporcionan los recursos, productos y servicios de información. Por otra parte las tecnologías de información como la internet, son ahora las modernas unidades de información que han cambiado a la par de las necesidades del hombre, sea un estudiante, un científico, un investigador o una ama de casa, las necesidades de información son distintas por lo que este cambio incluye la forma de administrar las unidades de información, cuyo objetivo es garantizar la calidad de los servicios de información.

todo esto del cambio en los servicios de información surge una pregunta: Están nuestros profesionales preparados para enfrentar los múltiples cambios

Las escuelas de bibliotecología o estudios de información, tienen la misión de formar profesionales que actuarán en dichas unidades por lo que su preparación es muy importante ya que prestará sus servicios a comunidades en constante cambio "El bibliotecario ha sido y seguirá siendo el pilar alrededor del cual gire la excelencia de los servicios de información o la debilidad de los mismos."



## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### 3.5 Proceso de Bocetaje



Decidí ilustrar el artículo con una persona, que representara a un bibliotecario(a), con una expresión facial optimista, lo que busco principalmente, es ilustrar su rostro más que su cuerpo completo, ya que una expresión facial sugiere de mejor manera el concepto aceptar con profesionalismo el cambio, con respecto al artículo.

Creo que es importante ilustrar este artículo con una persona pues finalmente son las personas quienes se encargan de proporcionar los recursos, productos y servicios de información, incluyo en estos bocetos a dos jóvenes que son quienes como en el artículo menciona los profesionales encargados de actuar ante el cambio en los servicios de información.



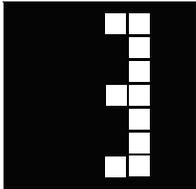
En esta primera etapa, quedaron aprobados por el Lic. Miguel Orrilla bascal el boceto ( ) y ( ) por la postura y por la actitud que presentan ambos personajes, me hace incapie en resaltar o marcar las facciones de la chica, "aunque el hombre parece con mayor experiencia no justifica la parte de los profesionales como estudiantes", aun falta depurar algunos detalles para saber cual será la ilustración final.

El boceto ( ) quedó descartado porque no parece estar vinculada a lo que el artículo dice, más bien parece una chica que sólo se esta riendo.



El siguiente paso será digitalizarlos con ayuda de herramientas propias del área de ilustración digital y así continuar con el proceso hasta llegar a la propuesta final.

(Fig. 3) Proceso de bocetaje



### 3.6 Digitalizar mediante Adobe Illustrator y otras herramientas

Gracias a los rápidos avances tecnológicos en el campo de los gráficos informativos, tanto artistas como ilustradores utilizan programas asistidos por computadora, para crear sus obras. Se trata de una herramienta poco comprendida por algunos, que asumen erróneamente que es la computadora quien realiza las ilustraciones y no el ilustrador. Por fortuna cada vez más gente sabe que las herramientas digitales son sólo un medio más para expresar la creatividad del ilustrador y con frecuencia los ilustradores tradicionales recurren más a los medios digitales por el ahorro de tiempo que este brinda.

El término digitalización se puede asociar de una manera clara, la forma como una imagen (texto, fotos, formas, sonido, movimiento...), se pueden convertir en un idioma comprensible para los computadores.

El proceso para crear una ilustración digital, generalmente comienza por el tradicional bocetaje a lápiz, después se digitaliza por medio de un escáner, los escáneres son herramientas diseñados para registrar caracteres escritos, o gráficos en forma de fotografías o dibujos, impresos en una hoja de papel facilitando su introducción en la computadora convirtiéndolos en información binaria comprensible para ésta.

Este proceso transforma las imágenes a formato digital, es decir en series de 0 y de 1, pudiendo entonces ser almacenadas, retocadas, impresas o ser utilizadas para ilustrar un texto.

Al tener la imagen digitalizada en la computadora se recurre generalmente a los diversos programas que hay en el mercado para lograr el acabado deseado en la ilustración.

Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo

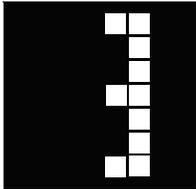
basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores.

Existe una herramienta llamada tableta digital, es una tableta compacta generalmente de 12 x 12 mm que incorpora un lápiz sin cables, esta excelente herramienta de trabajo permite emular una pluma electrónica, viene con un lápiz digital, que por medio de un sistema óptico, ubicado en su extremo, permite la entrada de datos directamente a la pantalla, muy útil y práctica para ilustrar.

Una vez que está escaneada la imagen a trabajar, se abre la aplicación Adobe Illustrator se dirige a la ventana: archivo y se abre el documento indicándole la ruta que debe seguir para localizarlo, (escritorio, imágenes etc.) una vez abierto, antes de comenzar a redibujar sobre el boceto, se puede ajustar la transparencia del documento, para poder visualizar mejor los trazos. Se selecciona en el panel de herramientas, la pluma de trazo y se comienza a redibujar siguiendo los contornos y creando platas, se recomienda trabajar en capas esto significa emular una libreta de dibujo y en cada hoja tener elementos separados de la ilustración y que unidos conforman la ilustración, de gran ayuda por si hay errores, el color es preferible aplicarlo al final ya que este listo el trazo con la pluma. (Fig.11)

Las recomendaciones más frecuentes son cuidar el formato y la extensión, ( P E, P F, PS, TFF, EPS, F 11 entre otros) que depende de los programas que se utilizaron, de no hacerlo, creará problemas al momento de darle salida digital, los modos de color CMYK y RGB que pueden alterar el color final de la ilustración por lo se debe tener cuidado.

Además se necesita de un buen manejo del ratón o bien utilizar una pluma digital y una tableta, que ahorraría mucho tiempo a la hora de trazar y sobre todo de asignar color a la ilustración.



### 3.6 Digitalizar mediante Adobe Illustrator y otras herramientas

Gracias a los rápidos avances tecnológicos en el campo de los gráficos informativos, tanto artistas como ilustradores utilizan programas asistidos por computadora, para crear sus obras. Se trata de una herramienta poco comprendida por algunos, que asumen erróneamente que es la computadora quien realiza las ilustraciones y no el ilustrador. Por fortuna cada vez más gente sabe que las herramientas digitales son sólo un medio más para expresar la creatividad del ilustrador y con frecuencia los ilustradores tradicionales recurren más a los medios digitales por el ahorro de tiempo que este brinda.

El término digitalización se puede asociar de una manera clara, la forma como una imagen (texto, fotos, formas, sonido, movimiento...), se pueden convertir en un idioma comprensible para los computadores.

El proceso para crear una ilustración digital, generalmente comienza por el tradicional bocetaje a lápiz, después se digitaliza por medio de un escáner, los escáneres son herramientas diseñados para registrar caracteres escritos, o gráficos en forma de fotografías o dibujos, impresos en una hoja de papel facilitando su introducción en la computadora convirtiéndolos en información binaria comprensible para ésta.

Este proceso transforma las imágenes a formato digital, es decir en series de 0 y de 1, pudiendo entonces ser almacenadas, retocadas, impresas o ser utilizadas para ilustrar un texto.

Al tener la imagen digitalizada en la computadora se recurre generalmente a los diversos programas que hay en el mercado para lograr el acabado deseado en la ilustración.

Adobe Illustrator, es una aplicación en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración, ha definido en cierta manera el lenguaje gráfico contemporáneo

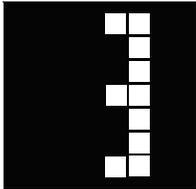
basándose para ello en la producción de objetos matemáticos denominados vectores.

Existe una herramienta llamada tableta digital, es una tableta compacta generalmente de 12 x 12 mm que incorpora un lápiz sin cables, esta excelente herramienta de trabajo permite emular una pluma electrónica, viene con un lápiz digital, que por medio de un sistema óptico, ubicado en su extremo, permite la entrada de datos directamente a la pantalla, muy útil y práctica para ilustrar.

Una vez que está escaneada la imagen a trabajar, se abre la aplicación Adobe Illustrator se dirige a la ventana: archivo y se abre el documento indicándole la ruta que debe seguir para localizarlo, (escritorio, imágenes etc.) una vez abierto, antes de comenzar a redibujar sobre el boceto, se puede ajustar la transparencia del documento, para poder visualizar mejor los trazos. Se selecciona en el panel de herramientas, la pluma de trazo y se comienza a redibujar siguiendo los contornos y creando plastas, se recomienda trabajar en capas esto significa emular una libreta de dibujo y en cada hoja tener elementos separados de la ilustración y que unidos conforman la ilustración, de gran ayuda por si hay errores, el color es preferible aplicarlo al final ya que este listo el trazo con la pluma. (Fig.11)

Las recomendaciones más frecuentes son cuidar el formato y la extensión, ( P E, P F, PS, TFF, EPS, F 11 entre otros) que depende de los programas que se utilizaron, de no hacerlo, creará problemas al momento de darle salida digital, los modos de color CMYK y RGB que pueden alterar el color final de la ilustración por lo se debe tener cuidado.

Además se necesita de un buen manejo del ratón o bien utilizar una pluma digital y una tableta, que ahorraría mucho tiempo a la hora de trazar y sobre todo de asignar color a la ilustración.



## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

# Ventajas y Desventajas de la Ilustración Digital

La ilustración por medios digitales tiene desde luego sus ventajas y desventajas, el tiempo es un factor importante a la hora de comenzar a ilustrar, sobre todo cuando no se tiene el suficiente para poder generar diversas propuestas, aplicaciones como Adobe Illustrator, nos ahorran tiempo, al no tener que preparar el papel, como en el proceso de la acuarela y otras tantas técnicas húmedas, sólo basta con encender la computadora, cargar el programa y listo, se tendrán a la mano muchas herramientas que emularán los tradicionales pinceles, lápices, plumillas, y un sin fin de materiales, además de crear efectos casi instantáneamente, otra ventaja notable es que se puede ajustar la mesa de trabajo en cualquier formato, aunque también cuenta con formatos preestablecidos y se puede hacer uso de reglas, retículas para centrar mejor los elementos de nuestra ilustración, trabaja en centímetros, milímetros, puntos, pulgadas etc. para comodidad de cada usuario, todo esto se aplica dándole instrucciones por medio de un mouse o en su defecto de un lápiz digital para que las lleve a cabo en cuestión de segundos.

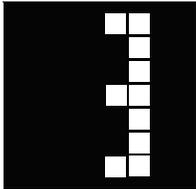
Las desventajas aunque son mínimas no dejan de representar un factor importante y decisivo en el proceso de la ilustración por medios digitales. La energía eléctrica puede convertirse en un verdadero problema, dado que la computadora es un aparato electrónico necesita de esta para su funcionamiento, así que es necesario contar con un regulador diseñado para reservar energía en caso de una falla eléctrica. Si es demasiado baja la intensidad de corriente, la computadora simplemente no encenderá ya que requiere de un mínimo de 1 a 12 v. y de 22 a 24 v. esto depende de cada computadora. Es importante salvar todos los progresos constantemente, y cada paso de la ilustración, por dos motivos de peso, el primero es por si llegará haber una falla eléctrica se cuenta con un respaldo y de esta manera se evitará comenzar desde el inicio o bien por si hay errores se pueden generar varios respaldos de un sólo documento y comenzar desde donde mejor les parezca. Se debe prestar atención al tipo de formato o extensión con que finalmente se guardará el documento con la ilustración para no errar su reproducción al momento de darle salida digital (impresión). Lo mismo sucede con los modos de color (cmyk, rojo, verde y azul) son los colores del modelo aditivo de color usados por monitores y en gráficos de internet, y CMYK (cian, magenta, amarillo y negro) Sistema de impresión a cuatro colores basado en el modelo de color subtractivo, el no cuidar estos dos modos, provocará una variación en el color final de la impresión. El modo de color expresa la cantidad máxima de datos de color que se pueden almacenar en un determinado formato de archivo gráfico. Es importante contar con un equipo que tenga la suficiente capacidad para procesar información rápidamente, y una tarjeta de aceleradora de gráficos, para mayor comodidad.

## Escala de Grises

Este modo maneja un solo canal (el negro) para trabajar con imágenes monocromáticas de 2 tonos de gris, entre el blanco y el negro. El tono de gris de cada pixel se puede obtener bien asignándole un valor de brillo que va de 0 (negro) a 255 (blanco).

El modo Escala de Grises admite cualquier formato de grabación, y salvo las funciones de aplicación de color, todas las herramientas de los programas gráficos funcionan de la misma manera a como lo hacen con otras imágenes de color.

Si se convierte una imagen modo de color a un modo Escala de Grises y después se guarda y se cierra, sus valores de luminosidad permanecerán intactos, pero la información de color no podrá recuperarse.

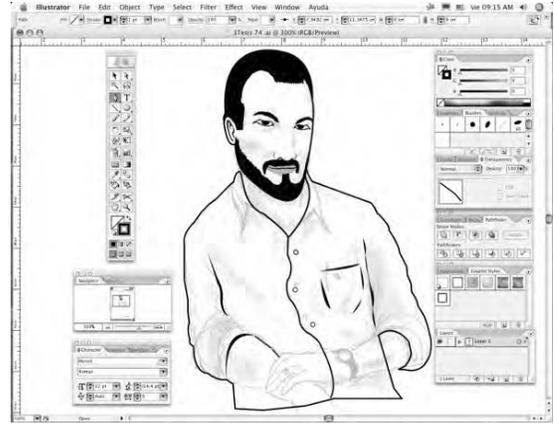


## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### Ilustrar con Adobe Illustrator

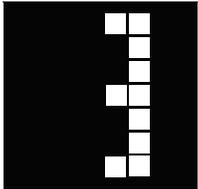
BZ

(Fig. ) Tra ado con Illustrator



(Fig. ) Ilustración terminada a color y en escala de grises

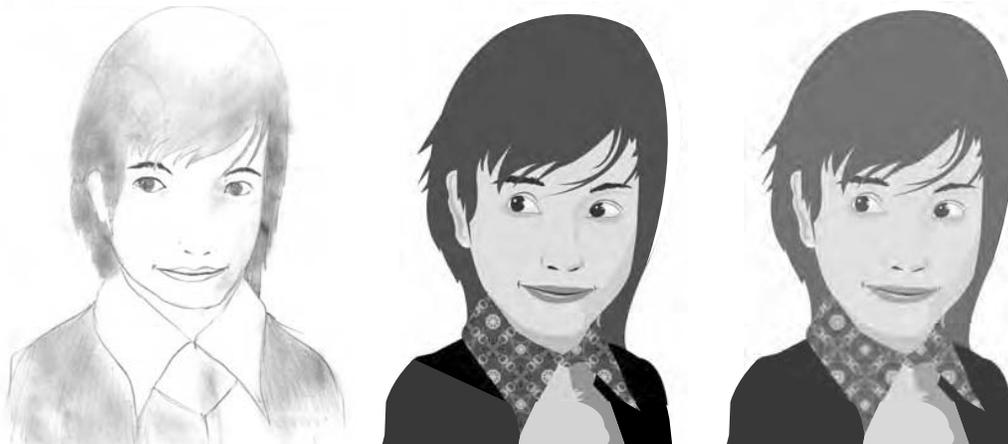




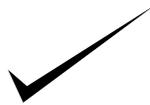
## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### Ilustraciones digitales

(Fig. ) Ilustraciones digitales a color y en escala de grises



En el proceso de trabajo con Adobe Illustrator, se afinaron detalles del rostro como los ojos, que en el boceto estaban muy separados, al igual que la nariz, y demás ajustes en la proporción, en ambas ilustraciones era necesario presentarlos a color por que había la posibilidad de utilizarlos en el formato electrónico de la revista, en el sitio web: <http://dgb.unam.mx>. y en escala de grises que es como finalmente se imprimiría en la revista.

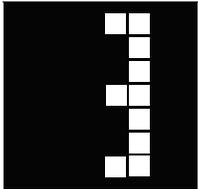


de estas dos ilustraciones trabajadas previamente con el programa Illustrator, la que seleccionó el Lic. Miguel Corral bascal fue la de la joven por el hecho de que refleja en su expresión optimismo, por otra parte la mirada al no estar de frente, sugiere estar observando algo, que se puede interpretar como el cambio en los servicios de información, aunque realmente no es plausible el personaje interpreta una forma de estar preparada para el futuro.

La ilustración del hombre quedó descartada por la postura del brazo y la mirada, que comunican, un concepto distinto, más relacionado con tomar un momento de descanso por la forma en que está recargado, además la figura femenina proporciona mayor confianza y gentileza.

En la ilustración de la joven, me pidieron que modificara la forma del cabello, como en la parte de la frente que se aprecia más detalle que en los lados y de ser posible resaltar el rostro de la joven para reforzar el concepto que tome del artículo.

(Fig. ) Selección de ilustración



## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL Modificación y Selección Final

(Fig. ) Modificaciones en ilustración



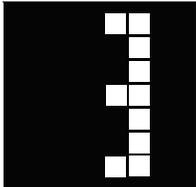
la letra ( ) corresponde la ilustración que resultó seleccionada, en el paso anterior y a la que había de modificarsele el cabello.

Partiendo del boceto ( ), genere la siguiente propuesta de cabello ( ) similar a la anterior en cuanto a lo largo se refiere pero con algunas terminaciones en punta parecidas a las de la frente, de esta manera no se ve muy plano el cabello como el boceto ( ) que no tenía ningún detalle importante en los lados, sin embargo comparandola con la anterior la propuesta ( ) parece tener exceso de cabello del lado derecho por lo que visualmente ve más cargada de ese lado.

Para la propuesta ( ) decidí tomar un término medio entre ( ) y ( ), ni demasiado cabello, ni muy largo (en relación a ambas ilustraciones), por lo que la modificación quedó con el cabello corto, además de incluir también terminaciones en punta que le confiere jovialidad a la representación de la persona y de acuerdo a la posición de la joven determine la porción de cabello para cada lado, cuidando no rebasar más de un lado, que de otro como el boceto ( ).

El Lic. Miguel orrilla bascal, seleccionó, la ilustración ( ), con el cabello corto, comentó que visualmente le resalta el rostro pero sobre todo la expresión y se apegaba al concepto "La profesión del bibliotecario ante el cambio"





## SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

### 3.7 Propuesta Gráfica Final



(Fig. ) Propuesta gráfica Final y su aplicación en la revista.



L. E. EP, L. EM E 2, L. o. 2, P. -2  
autor del artículo "La profesión bibliotecaria ante el cambio": Guadalupe Barrónodríguez

La propuesta de ilustración digital para la revista *LIBRERÍA UNIVERSITARIA* fue previamente revisada y autorizada por el Lic. Miguel Borrillabascal, Editor Técnico de la revista, quien a su vez la incluiría en el número 2. La ilustración digital tiene un nivel representacional, porque no es propiamente una persona sino la representación bidimensional de una persona, con el boceto inicial quería dar a entender el concepto de una bibliotecaria joven, que manifestara una actitud positiva en su rostro, además de sugerir estar preparada para los cambios que se presenten según el artículo, aunque se modificaron algunos rasgos principalmente en el rostro y en el cabello se logró resaltar más la expresión de la joven.

Muchas de las ilustraciones de la revista son fotografías, que representan la realidad como tal, por lo que usar alguna ilustración realista saturaría la publicación. Es por ese motivo que pense en este tipo de ilustración (en plasta) para que el lector encuentre por lo menos dos tipos diferentes de ilustraciones, el realismo y la representación.



## SOPORTE GRAFICO Y PROPUESTA FINAL Revista Biblioteca Universitaria

BB



Universidad Nacional Autónoma de México

Rector: Dr. José Arroboles

Secretario General: Dr. Sergio M. Icoer Martínez de Castro

Secretario Administrativo: Mtro. Juan José Pérez Astañeda

Secretaria de Desarrollo Institucional: Dra. Rosaura Quiroga

Secretario de Servicios a la Comunidad: M. Camilo Jesús Sandoval

Abogado General: Mtro. Jorge Las Lópe

Dirección General de Bibliotecas

Director General: Dr. Dolfo Rodríguez Allard

Secretaria Particular: Lic. Gabriela Guzmán Martínez

Secretario Académico: Lic. José Luis Imanola Morales

Secretaria Auxiliar: Mtra. Edith Galde Arca

Subdirector de Planeación y Desarrollo: Lic. Minerva del Ángel Santillán

Subdirector Técnico: Mtro. Carlos Arca López

Subdirector de Servicios Bibliotecarios: Lic. Eugenio Romero Hernández

Subdirectora de Servicios de Información Especializada: Mtra. Margarita Lugo Urbop

Subdirector de Informática: Lic. Gonzalo Esandi Ansino

Revista Electrónica Biblioteca Universitaria

Editor responsable: Julio Jetter Leal

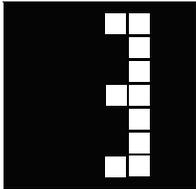
Editor técnico: Lic. Miguel Orrilla Bascal

Normalización bibliográfica: Lic. Patricia de la Rosa Salgañón

Diseño y formación en formato electrónico: Lic. Miguel Orrilla Bascal

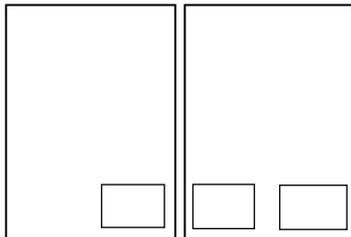
Biblioteca Universitaria: revista de la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM. Es una publicación semestral editada y distribuida por la misma Dirección, ubicada en el Edificio de la Biblioteca Central, Circuito Interior, Ciudad Universitaria, 04510 México, D.F.



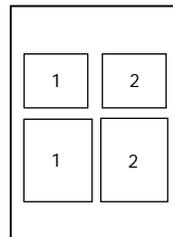


# SOPORTE GRÁFICO Y PROPUESTA FINAL

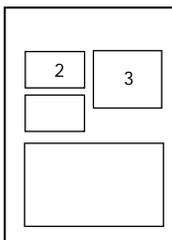
## Imágenes



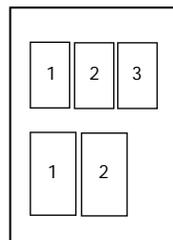
Página 3  
3 -http: dgb.unam.mx.



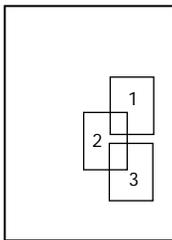
Página 2  
(Fig. )  
(1,2)-Fotografías de pantalla  
(Fig. )  
(1,2)-ilustraciones digitales



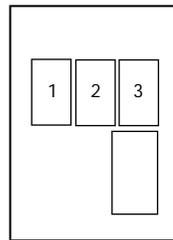
Página  
2- .google.com.imagenes cu  
3-http: dgb.unam.mx.  
- .google.fotografias biblioteca central  
-http: dgb.unam.mx.



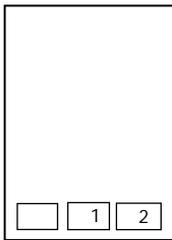
Página 3  
(Fig. )  
(1,2,3)- ocetos, e ilustraciones digitales  
(Fig. )  
(1,2)- lustraciones creadas con ilustrator S2



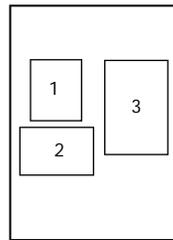
Página  
(Fig. )  
(1,2,3)-http: dgb.unam.mx



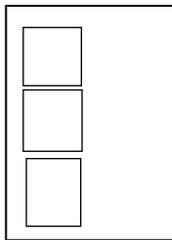
Página  
(Fig. )  
(1,2,3, )- lustraciones creadas con ilustrator S2



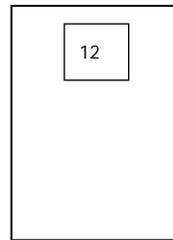
Página  
-Portada de revista.  
ibl. univ., ueva poca,  
ol. número 1, enero-junio de 2  
1- lustración nterior, p. 3  
2- lustración nterior, p.  
( mbas ilustraciones corresponden al mismo volúmen)



Página  
(Fig. )  
1- Portada, de revista iblioteca niversitaria ueva poca, ol. , número 2, julio-diciembre de 2 .  
2- Fotografía de la ilustración aplicada en la revista.  
3- lustración Final, creada con ilustrator S2



Página  
(Fig. 3)  
1- oceto  
2- oceto  
3- oceto



Página  
(Fig. )  
- .goggle.com logotipounam.jpg

### Nota

La información relacionada con la dirección general de bibliotecas, la revista biblioteca universitaria, así como algunas de las imágenes del capítulo y el organigrama de la , fueron obtenidos del sitio web: http: unam.mx

el sitio oficial de donde Illustrator: http: .adobe.com products illustrator main.html, se obtuvo la información relacionada a la aplicación, y los términos digitales.



---

## Conclusiones

---

La experiencia de haber trabajado una ilustración digital, para la publicación: biblioteca universitaria de la Dirección General de Bibliotecas, me dio la oportunidad de emplear los conocimientos adquiridos a lo largo de mi trayectoria académica como diseñador e ilustrador, pero también me abrió camino para conocer como se trabaja dentro de un departamento de publicaciones, de probar y comprobar que el tiempo es sumamente importante, sobre todo cuando está en puerta la fecha de publicación de la revista, además de hacer distintas tareas dentro del área, como preparar bocetos para los diseños de la campaña con motivo del aniversario de la biblioteca central, crear diferentes propuestas para el rediseño de la credencial de estudiante de la biblioteca central y llevar en conjunto la ilustración para la revista biblioteca universitaria, realmente se valora cualquier espacio de tiempo, que bien podría servir para avanzar en el proyecto con mayor prioridad, en algunas ocasiones no hay suficiente tiempo para hacer un análisis profundo de lo que se necesita, lo único que se puede hacer es trabajar con lo que se tiene pero con la mayor responsabilidad y profesionalismo posible.

El no tener mucho tiempo en la mayoría de las ocasiones para resolver los problemas de comunicación que se presentan en el departamento de publicaciones, no quiere decir hacer el trabajo rápido y mal, por el contrario significan retos que hay que afrontar e irse preparando para ellos día a día.

La responsabilidad es un factor importante al momento de tomar un proyecto de ilustración, cualquiera que este sea, entregarlo en la fecha indicada, con las indicaciones que pida el editor, hablará bien de tu responsabilidad y de tu trabajo, esto es en cualquier ámbito laboral, por lo que me siento satisfecho de haber concluido con éxito la ilustración dentro del marco de tiempo que me dieron para hacerlo, esto implicó puntualidad, y un verdadero compromiso para mí y con mi profe-

sión, aprender todo esto es vital, ya que conforma parte de mi experiencia profesional. Trabajar en equipo es complicado porque cada persona tiene una idea personal, sobre el proyecto que se vaya a realizar, sin embargo, es necesario acordar un punto medio entre las opiniones, para beneficio del proyecto mismo.

En lo que a la experiencia de haber creado la ilustración respecta, se ponen al descubierto muchos de los conocimientos adquiridos en la escuela, saber utilizar por ejemplo: alguna técnica sea tradicional o digital te puede salvar en un proyecto de ilustración y a diferencia de la escuela muchas veces no se tiene ni todo el material y el suficiente tiempo, para salir librado del problema por lo que improvisar se convierte en un quehacer de carácter obligatorio.

El lic. Miguel Orrilla Escal, editor técnico de la revista, y quien será mi jefe inmediato aprobó la ilustración que realicé, me comentó "que ahora con esta ilustración se notaba un cambio positivo, que digitalmente, era más acorde a la publicación con respecto a las ilustraciones pasadas y que complementa muy bien el artículo."

En general la experiencia puntualizó la responsabilidad y el compromiso que se adquiere con un proyecto de ilustración y todo lo que implica.

## Bibliografía

- 1.- Aena Guillermina  
Instrumentos de investigación  
México, Editores mexicanos unidos 1  
México, Editores mexicanos unidos 2 2
- 2.- Aena Guillermina  
Manual para elaborar trabajos de investigación documental  
México, editores mexicanos unidos 1  
México, editores mexicanos unidos 2
- 3.- Eco Umberto  
Cómo se hace una tesis  
España, edisa 1  
España, edisa 2 3
- .- Ilchis, Lu del Armen  
Metodología del diseño  
Fundamentos Teóricos,
- .- Romano, Vicente  
Ecología de la comunicación,  
Iru, Mondarribia 2
- .- Munari, Bruno  
Diseño y comunicación visual  
México, Gustavo Illi 1  
México, Gustavo Illi 2
- .- Nterugo Magnus  
Manual para dibujantes e ilustradores  
2da edición, Gustavo Illi
- .- Ucius Ong  
Fundamentos del diseño  
Ediciones Gustavo Illi 2da edición 1
- .- William Scott, Robert  
fundamentos del diseño
- 1.- Arcia, Mario  
Aspectos Físicos y Psicológicos de la Comunicación  
Tropos
- 11.- Costa, Joan  
Diseñar para los ojos
- 12.- Alley Terence  
Guía completa de la ilustración y diseño  
Técnicas y Materiales  
Lume Madrid 1
- 13.- Hayes Colin  
Guía completa de Pintura y dibujo Técnicas y Materiales  
Lume 1
- 1.- Smith Jay  
El manual del artista  
Lume Madrid España 2 1
- 1.- Leisarian  
Introducción a la Ilustración  
México Trillas
- 1.- Loomis André  
Ilustración para el lector  
Argentina Schette 1
- 1.- Thomas F. ...  
Dibujo de Ilustración Técnica  
España Gustavo Illi. 1
- 1.- Ius, María  
Texto ilustración.  
Educación y biblioteca
- 1.- Dupont, Luc  
11 trucos Publicitarios  
Masterclass
- 2.- Martine, Havelicte Manuel  
Fundamentos Teóricos para el proceso del diseño  
de un protocolo en investigación  
Plaza y Valdes Editores
- 21.- Hector Ort  
Premium magazine catalog  
MS Masterclass
- 22.- Atlas visual de los dinosaurios  
Ed. Iana
- 23.- Viaje a Ucatan  
Libro Ilustrado SEP
- 2.- Rositha, Frohlich  
El País de  
Fondo de Cultura Económica México
- 2.- Rositha, Frohlich  
Huevos de Pascua  
Fondo de Cultura Económica México
- 2.- McEnna, Martin  
Taller de Ilustración Digital Género Fantástico  
Evergreen
- 2.- Rom  
Tendencias  
Lume Editorial
- 2.- Sugiyama, Iida  
Métodos de Ilustración  
Lume Editorial
- 2.- Tsutomu, Iroyoshi  
Manga Matrix,  
Creación de personajes con el sistema japonés  
Matrix System



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AVENIDA DE  
MEXICO

DIRECCIÓN GENERAL DE BIBLIOTECAS  
SECRETARÍA TÉCNICA DE DIFUSIÓN Y RELACIONES  
DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES  
OFICIO: DGBI/STDYR/DP/33/06

**Asunto:** *Constancia de práctica profesional*

**A QUIEN CORRESPONDA**  
**Presente**

Por este medio me permito comunicar a usted que Gilberto Guadalupe Sánchez Reyes, realizó práctica profesional en el área de diseño del Departamento de Publicaciones de esta Dependencia, del 3 de octubre de 2005 al 2 de mayo de 2006, ejerciendo diversas actividades entre las que se encuentran:

- Apoyo en el diseño de *Biblioteca Universitaria: revista de la Dirección General de Bibliotecas*
- Diseño del boletín *Ex Libris*
- Diseño de la credencial para usuarios de la Biblioteca Central
- Diseño de la camiseta representativa de la Biblioteca Central

Actividades que desempeñó con profesionalismo y dedicación las cuales concluyó exitosamente.

Sin otro particular agradezco su atención a la presente y envío un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
**"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"**  
CD. UNIVERSITARIA, D.F., 9 DE MAYO DE 2006  
EL RESPONSABLE DEL DEPARTAMENTO

LIC. MIGUEL ANTONIO ZORRILLA ABASCAL

---

DEPARTAMENTO DE PUBLICACIONES  
Edificio de la Biblioteca Central, Planta Alta, Circuito Interior, Ciudad Universitaria, c.p. 04510, México, D.F.  
Teléfono: 5622 1616, fax: 5622 1601, email: [public@dgb.unam.mx](mailto:public@dgb.unam.mx)