

EDICIÓN Y PUBLICACIÓN. MATTE PAINTING



DESCRIPCIÓN

El objetivo de cualquier ilustración arqueológica es su publicación para que pueda cumplir el objetivo de transmitir la Historia. De este modo, la preparación de la imagen para su correcta impresión o publicación web es uno de los pasos más importantes de nuestro trabajo. A lo largo de esta asignatura aprenderemos a editar nuestras imágenes finales en software de edición de imagen, a llevar a cabo trabajos con la técnica del matte painting que permitirá llevar a cabo composiciones de fotografías, imágenes 3D y dibujo, y a preparar las imágenes para su publicación.

OBJETIVOS

- Aprender las técnicas básicas de edición de imagen en software de ilustración digital raster (Photoshop, Gimp)
- Conocer los pasos necesarios para llevar a cabo atractivas infografías, carteles y paneles
- Conocer la técnica de matte painting y poder llevar a cabo ilustraciones utilizándola
- Saber llevar a cabo un logo propio para acompañar nuestros trabajos
- Saber cómo preparar nuestras imágenes para su publicación, ya sea digital o impresa
- Aprender a utilizar la escala de evidencia histórico arqueológica para reconstrucciones

TEMARIO

- Tema 1: Edición y retoque digital básico
 - Uso de software digital para retoque de imagen y dibujo (Photoshop, Gimp)
 - Montaje de infografías, carteles y paneles
- Tema 2: Matte Painting
 - Introducción
 - Documentación y preparación de materiales
 - Uso de un escenario 3D básico como fondo para una ilustración
 - Combinación de dibujos, fotografías e imágenes 3D

- Tema 3: Publicación
 - La escala de evidencia histórico arqueológica para reconstrucciones: representación de la veracidad de los elementos reconstruidos
 - Creación de logos e iconos
 - Requisitos y teoría para la publicación en ediciones impresas y soportes digitales. Resolución de imagen

INFORMACIÓN GENERAL

- Docente: Pablo Aparicio Resco.
- Créditos: 2,5 (25 h).
- Material: videotutoriales con el contenido completo de la asignatura, resumen de teoría en formato pdf, acceso a la plataforma Moodle y a las grabaciones de las clases en streaming.
- Prácticas: el alumno deberá entregar los ejercicios propuestos a lo largo la asignatura (de acuerdo con el calendario propuesto al inicio del curso).