

DISEÑO Y PUBLICACIÓN WEB EN ARQUEOLOGÍA (II): EDICIÓN PROFESIONAL Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES

DENOMINACIÓN: Edición profesional y tratamiento de imágenes

DURACIÓN: 20 horas / 2 créditos

Nº DE ALUMNOS: Mínimo 5 / Máximo 10 alumnos

PROFESOR: Sebastián Sánchez Madrid

TITULACIÓN: Licenciado en Historia del Arte

ADSCRIPCIÓN: Convenio GMU-UCO

REQUERIMIENTOS DE ACCESO

Nivel académico: Licenciado

Conocimientos informáticos: Es necesario un manejo (nivel medio) de Adobe Photoshop ©.

Justificación del nivel de conocimientos: Se valorará experiencia previa en manejo del software.

RECURSOS

Hardware: Un puesto informático (PC) por asistente con conexión a internet.

Software: Adobe Dreamweaver ©, Photoshop ©, Flash ©, InDesign ©, Macromedia Freehand © (versiones CS3).

LUGAR DE IMPARTICIÓN

Unidad de Técnicas Geoespaciales. Servicio Central de Apoyo a la Investigación (SCAI). Campus de Rabanales. Universidad de Córdoba.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La asistencia al curso será obligatoria. La evaluación será continua y se basará tanto en la asistencia como en la superación de las prácticas planteadas.

CONTENIDOS

Unidad 1.- Introducción: la fotografía digital en Arqueológica

- 1.1. En campo: la fotografía en las intervenciones arqueológicas.
- 1.2. En laboratorio: inventario, catalogación y publicación.

Unidad 2.- Fotografía Digital Avanzada

- 2.1. Revelado de imágenes RAW (Camera Raw ©).

2.2. Rentabilización de calidad de imágenes (Adobe Photoshop ©).

Unidad 3.- Adobe Photoshop ©

- 3.1. El entorno Photoshop ©: características y compatibilidades.
- 3.2. Herramientas profesionales de edición.
- 3.3. El trabajo con capas.
- 3.4. Generación de acciones.
- 3.5. Gráficos para la web.

Unidad 4.- Macromedia Freehand © y Adobe Illustrator ©:

- 4.1. Herramientas de dibujo de trazados y formas compuestas.
- 4.2. Gráficos para la web.
- 4.3. Creación de sitios web con Illustrator ©.

Unidad 5.- Herramientas de edición/maquetación de publicaciones impresas: Adobe Acrobat © e InDesign ©.

Unidad 6.- Introducción al diseño web en el entorno Adobe Flash ©:

- 6.1. Trabajo con capas.
- 6.2. Edición de símbolos.
- 6.3. Movimientos y animación.
- 6.4. Menús y navegación.
- 6.5. Publicación web.