



Colegio Oficial de Doctores y Licenciados en Letras y Ciencias de la Región de Murcia



Retoque fotográfico en Historia y Arqueología con software libre: GIMP

humanidades.cdlmurcia.es
3 ECTS - curso online

Título del curso: Retoque fotográfico en historia y arqueología. Software libre. GIMP

Presentación	Hace ya décadas que el software de edición de imágenes se utiliza de forma general para multitud de áreas temáticas entre las que se incluye paulatinamente la arqueología y el patrimonio. Con el cada vez mayor avance de las nuevas tecnologías y el desarrollo del software libre, se hace ya posible el uso de programas como Gimp, que nos permiten realizar multitud de tareas entre las que se cuentan la edición fotográfica y la creación de imágenes e ilustraciones. En este curso se desarrollarán temas útiles para los profesionales del patrimonio, tanto en el ámbito de la investigación como en el de la divulgación.
Datos básicos:	<p>Modalidad: Online + info</p> <p>Temporalidad: Determinada + info</p> <p>Tipo de formación: Curso + info</p> <p>Créditos: 3 ECTS</p> <p>Precio general: 100€</p> <p>Precio colegiado: 75€</p> <p>Plazo de matrícula: Hasta una semana después de iniciado el curso</p> <p>Email de contacto: arqueologia@cdlmurcia.org</p>
Matrícula	+info



Profesor	<p>Nombre: Gema Negrillo Pérez</p> <p>Institución: Cooltural</p> <p>CV resumen: Licenciada y Máster por la Universidad de Granada. Dibujante y analista ceramológica dentro del proyecto "Iberismo y romanización en el área nuclear bastetana". Docente en cursos de arqueología de campo y de cursos online sobre nuevas tecnologías aplicadas a la Arqueología, organizados desde CEPOAT (Universidad de Murcia). Desde hace siete años, desarrolla su actividad como guía turístico cultural en el sureste peninsular, centrándose en aspectos como la divulgación, la adaptación de contenidos educativos y la accesibilidad.</p>
Destinatarios	Interesados en las aplicaciones informáticas y la fotografía en Arqueología, arqueólogos en general
Temario:	<p>Tema: <i>1. Bienvenidos a Gimp: Conceptos básicos, descarga e instalación</i></p> <p>Créditos: 0,3</p> <p>Competencias a adquirir: Conocer la diferencia entre software libre y privativo, así como los conceptos básicos relacionados con el programa Gimp, su instalación y funcionalidades.</p> <p>Objetivos formativos: Aprendizaje de los conceptos más básicos, así como la historia del software libre, y más específicamente del editor de imágenes Gimp. Diferencias con Adobe Photoshop, descarga, instalación y manejo de la apariencia principal del programa.</p> <p>Contenidos formativos:</p> <ul style="list-style-type: none">-¿Qué es Gimp? ¿Y por qué no Adobe Photoshop?- Breve historia del software libre: Richard Stalman y las cuatro libertades.- Bancos de imágenes- Descarga e instalación.- Apariencia y funcionamiento básico <p>Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de vídeos explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se complementará el contenido con otros recursos, como conferencias grabadas referidas al tema del software libre.</p> <p>Sistema de Evaluación: Para este tema se realizará una evaluación objetiva consistente en un examen de tipo test con respuesta única de entre cuatro</p>



opciones. El mismo contabilizará de 1 a 10, siendo 5 la nota mínima para su aprobado.

Tema: *2. Un toque profesional: creación de logos y marcas de agua para presentaciones serias*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Conocer con este tema competencias elementales en el manejo de Gimp a través de la realización de actividades guiadas en formato vídeo. Entre ellas se incluyen el manejo de capas, de líneas guía y el uso de herramientas básicas, los tipos de imágenes y de guardados, necesarios para la elaboración de su primer proyecto.

Objetivos formativos: Aprendizaje del manejo de capas, creación y edición de proyectos, así como guardado y utilidades más elementales, para la realización de un logo profesional que servirá al estudiante como identificador en todas las tareas posteriores, así como en posibles trabajos y proyectos propios.

Contenidos formativos:

- Apariencia de Gimp
- Creación de proyectos nuevos y modificación de imágenes preexistentes
- Capas y fondos
- Líneas guía
- Herramienta mover y herramienta texto 1
- Guardado y exportación
- Características básicas de un logo profesional

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del



resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: 3. Representaciones estadísticas: creación de gráficos para divulgación

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender a desarrollar diversos gráficos pictográficos que permitan la divulgación de estudios científicos entre la población de manera atractiva.

Objetivos formativos: Aprendizaje de tipos de herramientas, así como de herramientas específicas de texto avanzado, selección y modificación de selecciones. Se incluye el añadido de nuevas fuentes a las herramientas de texto y la creación de texto sobre patrones de imagen.

Contenidos formativos:

-Tipos de herramientas: selección, edición y pintura. Caja nueva de herramientas

-Herramientas de selección 1: uso y menú editor de selección.

-Guardar una selección en canales.

-Herramientas de texto 2: añadido nuevas fuentes al programa.

-Herramientas de texto 3: recorte de texto sobre imagen. Creación de textos avanzada.

-Herramientas de texto 3. Recorte de textos sobre imagen.

-Características básicas de un gráfico profesional: divulgación y científico

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del



resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *4. Memorias y artículos I. Preparando imágenes para su publicación*

Créditos: 03

Competencias a adquirir: Aprender a desarrollar modificaciones en fotografías arqueológicas tomadas tanto en campo (grandes estructuras con elementos de paisaje), como en estudio (objetos con elementos de escala y alto nivel de detalle). Este tema, que se completará con el contenido del tema 5, profundizará en la eliminación de objetos sobrantes y corrección de anomalías físicas.

Objetivos formativos: Este tema estará orientado a dos objetivos fundamentales: de una parte, la corrección de una fotografía tomada a nivel de estudio con errores deliberados que deberán eliminarse, y, en segundo lugar, la corrección de la fotografía tomada en campo de una serie de estructuras, en las que también aparecen de forma deliberada objetos que no deberían estar ahí. La primera fotografía estará destinada a una publicación en libro, y la segunda a la elaboración de fichas de Unidades Estratigráficas.

Contenidos formativos:

- Herramientas de selección 2: Rutas. Crear, editar.
- Convertir ruta en selección./ convertir selección a ruta.
- Importar y exportar rutas.
- Extracción del primer plano como alternativa a la varita mágica.
- Máscara rápida como elemento de selección.
- Tampón de clonado
- Características básicas de una fotografía de detalle de un objeto arqueológico
- Características e ideas para una fotografía de Unidad Estratigráfica.

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.



Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: **5. Memorias y artículos II. Preparando imágenes para su publicación**

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender a desarrollar modificaciones en fotografías arqueológicas tomadas tanto en campo (grandes estructuras con elementos de paisaje), como en estudio (objetos con elementos de escala y alto nivel de detalle). Este tema, que se completará con el contenido del tema 5, profundizará en la eliminación de objetos sobrantes y corrección de anomalías del color y la textura.

Objetivos formativos: Este tema estará orientado a dos objetivos fundamentales: de una parte, la corrección de una fotografía tomada a nivel de estudio y, en segundo lugar, la corrección de la fotografía tomada en campo de una serie de estructuras. En ambas, el objetivo será la corrección de defectos relacionados con el color y la textura, así como el destacado de los elementos más relevantes según el objetivo de la fotografía.

Contenidos formativos:

- Modos de color: RGB, escala de grises, indexado, CMYK
- Herramientas de color 1: caja nueva de herramientas.
- Herramientas de color 2: balance, brillo y contraste, tono y saturación, coloración, umbral, posterizar, desaturar, invertir, histograma, curvas, colorizar, umbral, posterizar, desaturar, autoecualizar, auto-balance, auto-normalizar, auto-realzar color, auto-reducir contraste.
- Herramientas de color 3: uso de filtros de color
- Enfoque, ruido y otros retoques.
- Herramienta quemar.
- Otros filtros de mejora: dilatar, erosionar y matriz de convolución.



-Características avanzadas en fotografías de estudio y campo. Edición para el destacado de elementos importantes.

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *6. Retoque y rescate de fotografías antiguas*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender a recuperar y mejorar las características de fotografías antiguas procedentes tanto de negativos como de escaneados. Aprenderá a resolver problemas del escaneado, así como a realizar un revelado digital y restaurar y colorear fotografías en blanco y negro.

Objetivos formativos: En esta unidad el objetivo será doble: de una parte, deberá realizarse el revelado digital de una fotografía antigua a partir de un negativo, para posteriormente realizar las oportunas correcciones de color, ruido y enfoque. En segundo lugar, se trabajará sobre una imagen escaneada con defectos, de modo que habrán de corregirse cuantos fallos se hayan producido en la digitalización.

Contenidos formativos:

- Revelado de negativos
- Retoque de fracturas, grietas y dobleces.
- Tutorial de coloreado de imágenes en blanco y negro.
- Escaneos con defecto: cómo mejorarlos.



Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *7. ¿Sólo retoque fotográfico? Gimp y la creación de ilustraciones*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender a lo largo de este tema a realizar ilustraciones a partir de las herramientas vistas hasta el momento. Se incluyen en este apartado tanto el dibujo de útiles líticos y cerámicos, como su uso mixto con capas de fotografía de cara a publicaciones científicas, y el desarrollo de ilustraciones divulgativas.

Objetivos formativos: En este tema el estudiante deberá realizar tres ilustraciones de dificultad creciente siguiendo el paso a paso de los videotutoriales. En el primer trabajo se realizará el dibujo de una pieza de industria lítica tal como debe aparecer en una publicación científica. En segundo lugar, se realizará el dibujo del perfil de una pieza de cerámica que se combinará con su imagen en transparencia para crear un nuevo concepto de dibujo cerámico. Por último, se desarrollará una ilustración de carácter divulgativo de un escenario histórico.

Contenidos formativos:

-Herramientas de pintura: caja de herramientas: pincel, lápiz, aerógrafo, tinta, cubo de pintura, tinta, emborronar y borrar.

-Ilustración básica el dibujo arqueológico más allá de CAD. Repaso de herramientas y tutorial de realización.



-Filtro detección de bordes.

-Guía básica para la representación de útiles líticos.

-Guía básica para la representación de piezas cerámicas.

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *8. Seamos artísticos: herramientas complementarias para el desarrollo de ilustraciones y la edición fotográfica creativa*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender a lo largo de la unidad los usos de filtros de carácter decorativo (Script-fu) y sus utilidades a la hora de la elaboración de imágenes y creación de texturas.

Objetivos formativos: Este tema tiene dos objetivos fundamentales: en primer lugar, la fabricación de varias imágenes que puedan ser utilizadas como texturas en programas de modelado 3D como Blender o SketchUp y, en segundo lugar, la reelaboración de la ilustración realizada para el tema 7 aprovechando los recursos que ofrecen los filtros decorativos de Gimp.

Contenidos formativos:

-Filtros decorativos: efectos de cristal, efectos de luz, efectos de distorsión, lienzo, cubismo, gimpresionista, fotocopia, pintura al óleo, viñeta y softglow.

-Filtros de renderizado, filtros de mapa.

-Creación de imágenes para infografía.

-Tutorial ejemplificante.



Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *9. Aprovechando Gimp al máximo: complementos y utilidades extras*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Aprender en este tema a utilizar herramientas extras y realizar modificaciones en el funcionamiento de Gimp gracias a la actividad de colaboración de los usuarios y su política de código abierto. De forma complementaria, se tratarán aspectos poco utilizados como la creación de animaciones o de elementos para páginas web y se darán pautas para la creación de portadas, contraportadas y carátulas para publicaciones tanto en formato papel como en soporte digital.

Objetivos formativos: Este tema tiene como objetivo la creación de elementos variados para una página web de arqueología. Entre otros recursos se solicitará a los participantes la elaboración de animaciones, botones, logos y tratamiento de conjuntos grandes de imágenes.

Contenidos formativos:

- ¿Qué son los plug-ins? Los más útiles que debes conocer
- Script-fu
- Animación: de imagen estática a imagen en movimiento
- Pluggin DBP Gimp: para procesar varias imágenes a la vez.
- Creación de elementos web
- Creación de carátulas, portadas y contraportadas



Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.

Tema: *10. Creación de infografías*

Créditos: 0,3

Competencias a adquirir: Descubrir las características básicas de una infografía 2D, su utilidad, distribución y desarrollo óptimo, a partir del uso de las herramientas desarrolladas a lo largo del curso.

Objetivos formativos: Este tema plantea la producción de una infografía 2D de índole histórica o patrimonial, en la que sean utilizadas las herramientas explicadas a lo largo de los videotutoriales.

Contenidos formativos:

-Infografía 2D: partes y recomendaciones.

Metodología docente: Se desarrollará el tema por medio de videotutoriales explicativos de corta duración realizados por el profesor. Se desarrollará en ellos tanto la explicación de las distintas herramientas de forma individual, como ejemplos de trabajos que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los objetivos del ejercicio, así como su posible resolución.

Sistema de Evaluación: Se realizará una evaluación del proyecto presentado mediante calificación numérica que irá del 1 al 10, siendo el 5 la nota mínima para su aprobado. Serán tenidos en cuenta aspectos como el correcto seguimiento de los pasos indicados, la correcta nomenclatura de las capas utilizadas en la realización del proyecto, la creatividad y originalidad del



	resultado y la presentación dentro o fuera de plazo, valorándose así positivamente la entrega del mismo dentro de los calendarios establecidos.
Observaciones y requisitos	Haga clic o pulse aquí para escribir texto. Este curso podrá ser convalidado si forma parte de un título de Master, Especialista o Experto.
Bibliografía recomendada	Haga clic o pulse aquí para escribir texto.