

Infografía y GIS

Dibujo arqueológico:
del papel al 3D



DIBUJO ARQUEOLÓGICO: DEL PAPEL AL 3D

Nombre del Curso

DIBUJO ARQUEOLÓGICO: DEL PAPEL AL 3D

Organización

AUDITORES DE ENERGÍA Y MEDIO AMBIENTE, S.A.

Duración

25 HORAS

Lugar

AULA DIDÁCTICA Y LABORATORIO
DPTO. DE ARQUEOLOGÍA, PALEONTOLOGÍA Y RECURSOS CULTURALES
AUDITORES DE ENERGÍA Y MEDIO AMBIENTE, S.A.
CALLE SANTORCAZ 4, 28002 MADRID.

Contacto

formacion@audema.com

1. Objetivos y finalidades

Se pretende capacitar al alumno para que obtenga una base de conocimiento del dibujo arqueológico tradicional (técnicas y convencionalismos del dibujo) y de las nuevas técnicas de documentación en 3D (manejo de escáner láser de objetos).

2. Programa

FASE TEÓRICA

1. Introducción al dibujo arqueológico: evolución dentro de la disciplina (técnicas y convencionalismos).

Duración: 1 hora.

2. El dibujo de campo y el dibujo de materiales arqueológicos: diferencias y recursos.

Duración: 1 hora.

3. Tratamiento de los dibujos en papel a través de software de diseño gráfico. Diferentes programas y posibilidades.

Duración: 1 hora.

4. Documentación en 3D I. Posibilidades de documentación arqueológica a partir de fotogrametría y escáner láser.

Duración: 1 hora.

5. Documentación en 3D II. Reconstrucción virtual de piezas arqueológicas.

Duración: 1 hora.

FASE PRÁCTICA

1. Dibujo de piezas arqueológicas: cerámica, lítica, hueso y metal.

Duración: 7 horas.

2. Tratamiento de dibujo en software de diseño gráfico.

Duración: 2 horas.

3. Escaneado láser de piezas arqueológicas y maquetación en PDF 3D.

Duración: 4 horas.

4. Reconstrucción de piezas arqueológicas con software de diseño 3D.

Duración: 2 horas.

3. Características generales y resumen de contenidos

Duración Completa: 25 horas

- a. Fase Teórica: 5 horas.
- b. Fase Práctica: 15 horas.
- c. Trabajo tutorizado: 5 horas.

Número máximo de alumnos: 10

Introducción al dibujo arqueológico: evolución dentro de la disciplina (técnicas y convencionalismos).

Se hará una rápida revisión de los tipos de representación gráfica que se han sucedido en la Arqueología desde el siglo XIX hasta su evolución en los últimos años. Se explicarán las técnicas y convencionalismos heredados del dibujo técnico y adaptados a la arqueología.

El dibujo de campo y el dibujo de materiales arqueológicos: diferencias y recursos.

En este capítulo se explicarán las diferencias básicas entre el dibujo arqueológico de campo y el dibujo de materiales, teniendo en cuenta las dimensiones y los materiales a utilizar. El curso se centrará en el dibujo de materiales.

Tratamiento de los dibujos en papel a través de software de diseño gráfico. Diferentes programas y posibilidades.

Se pretende con este apartado que el estudiante conozca varios tipos de software destinados a la maquetación de dibujo arqueológico para publicación en revistas especializadas.

Documentación en 3D I. Posibilidades de documentación arqueológica a partir de fotogrametría y escáner láser.

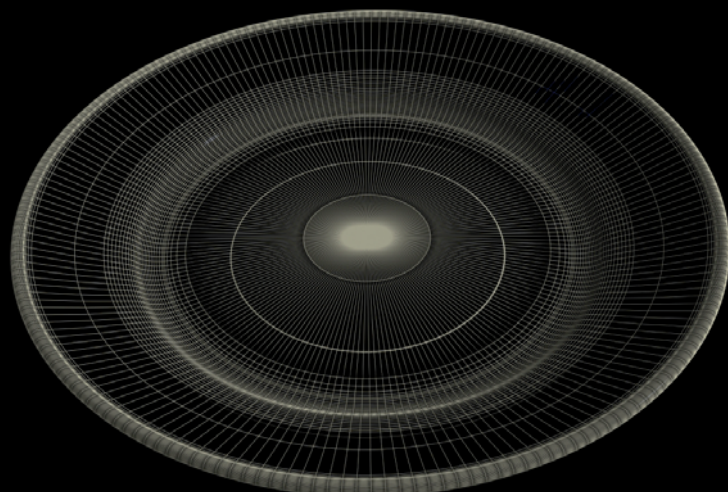
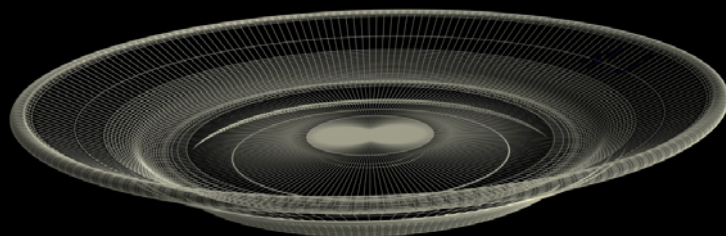
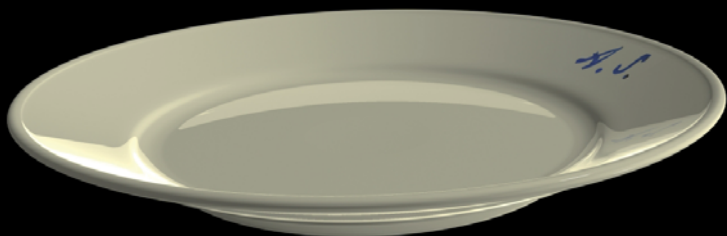
Se presenta la dualidad fotogrametría vs. escáner láser. Dos técnicas válidas para llegar al mismo fin: reproducción digital de objetos de manera fidedigna (mallados de alta definición y textura fotográfica).

Documentación en 3D II. Reconstrucción virtual de piezas arqueológicas.

Para finalizar se ilustrará al alumno sobre la posibilidad de crear modelos digitales en 3D a partir de un fragmento de pieza arqueológica (infografía o reconstrucción virtual).

4. Trabajo de fin de curso

El trabajo consistirá en el tratamiento de un conjunto de materiales arqueológicos, proporcionados por el tutor, para conseguir una serie de láminas en formato de publicación. El dibujo de los materiales elegidos será tratado por medio de software de diseño gráfico para realizar una maquetación perfectamente publicable en una revista especializada.



AUDITORES DE ENERGÍA Y MEDIO AMBIENTE, S.A.
DPTO. DE ARQUEOLOGÍA, PALEONTOLOGÍA Y
RECURSOS CULTURALES
CALLE SANTORCAZ, 4 28002 MADRID
Telf: 91 510 25 55
e-mail: formacion@audema.com
www.audema.com

Síguenos en:

