

RASTERIZACIÓN PARA IMPRESIÓN A ESCALA MEDIA

TRABALLO CONXUNTO DO
EQUIPO DE DINAMIZACIÓN DE LINGUA GALEGA
E O DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

IES MANUEL CHAMOSO LAMAS
CARBALLIÑO (OURENSE)

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. DESEÑO E RASTERIZACIÓN.....	1
2.1. Xustificación e elección de softwares	1
2.2. Elección de software de laminación: SignMaster Pro V3.5	2
3. PROCESO DE RASTERIZACIÓN	2
3.1. Importación de la imagen a rasterizar	2
3.2. Relación de imaxes para xeración de maqueta física.....	4
3.3. Resultado final	7
4. IMPRESIÓN DE FIGURA E INSTALACIÓN EN BIBLIOTECA.....	8

1. INTRODUCCIÓN

O presente documento recolle a memoria da fase de rasterización e impresión de Castelao para promoción de actividades na materia de lingua galega. Por tanto, realízase un traballo conxunto entre os departamentos de dinamización da lingua galega e artes plásticas para proponer unha maqueta 3D en relación á imaxe do departamento de lingua galega.

Coa seguinte actividade, cúmprense criterios de traballo pertencentes ao grupo de traballo dos Polos Creativos como:

- Fomento do uso de materias físicas para poder presentar actividades de promoción **(competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñería).**
- O uso de ferramentas dixitais de visualización 2D á hora de buscar deseños personalizados **(competencia dixital).**

Ó longo deste documento, tratarase o proceso de deseño, adxuntando fotografías do mesmo dende o seu deseño, impresión e colocación na biblioteca.

2. DESEÑO E RASTERIZACIÓN

2.1. Xustificación e elección de softwares

Dentro das distintas posibilidades de deseño (AutoCAD, Illustrator, Inkscape...), elíxese o uso de SignMaster e GIMP, debido a que:

- son softwares de interfaz sinxela e de acceso universal tanto para o profesorado con coñecementos básicos ou con experiencia de traballo en software de deseño.
- son programas informáticos recomendados na PFPP do curso 2023/2024 para a realización de impresión de materiais en plotter e de deseño.

- permite a combinación de ambas permite traballo de representación entre deseño vectorial e deseño de bit.

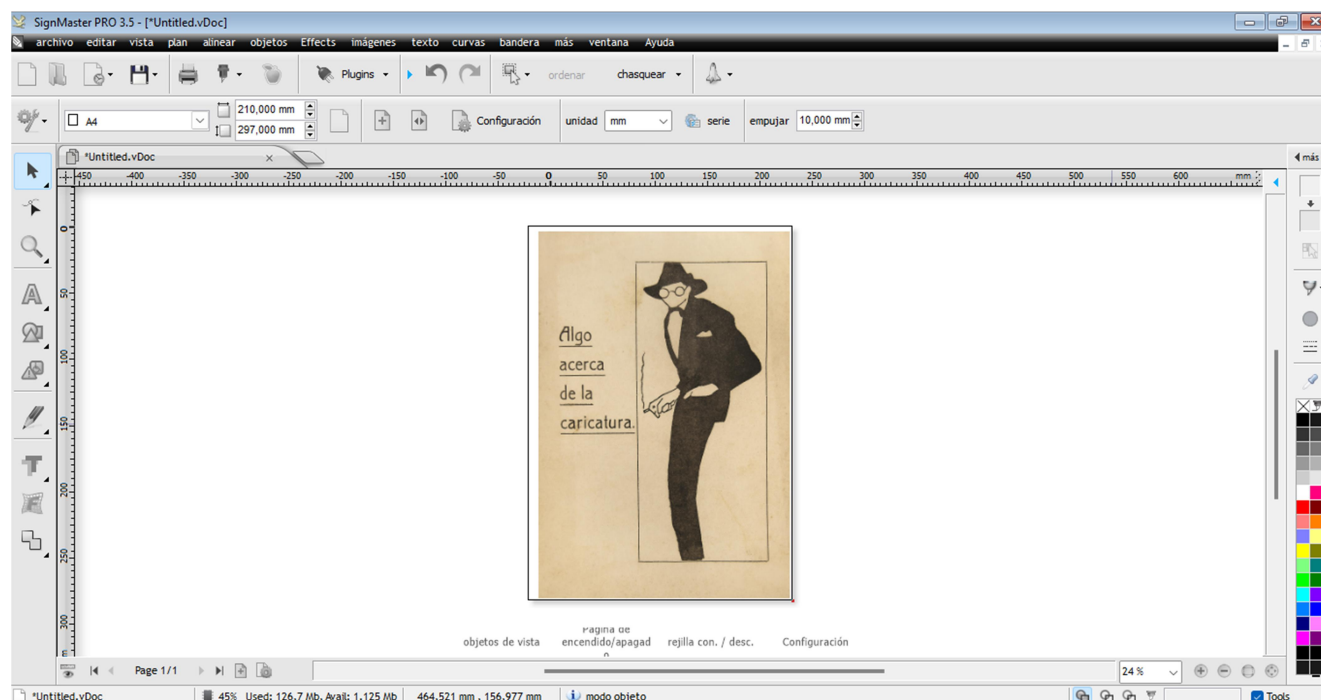
2.2. Elección de software de rasterización: SignMaster Pro V3.5

Para a rasterización de cada unha das imaxes, elíxese o software SignMaster Pro V3.5, principalmente por ser o software explicado dentro da formación recibida en Polos Creativos no curso 2023-2024

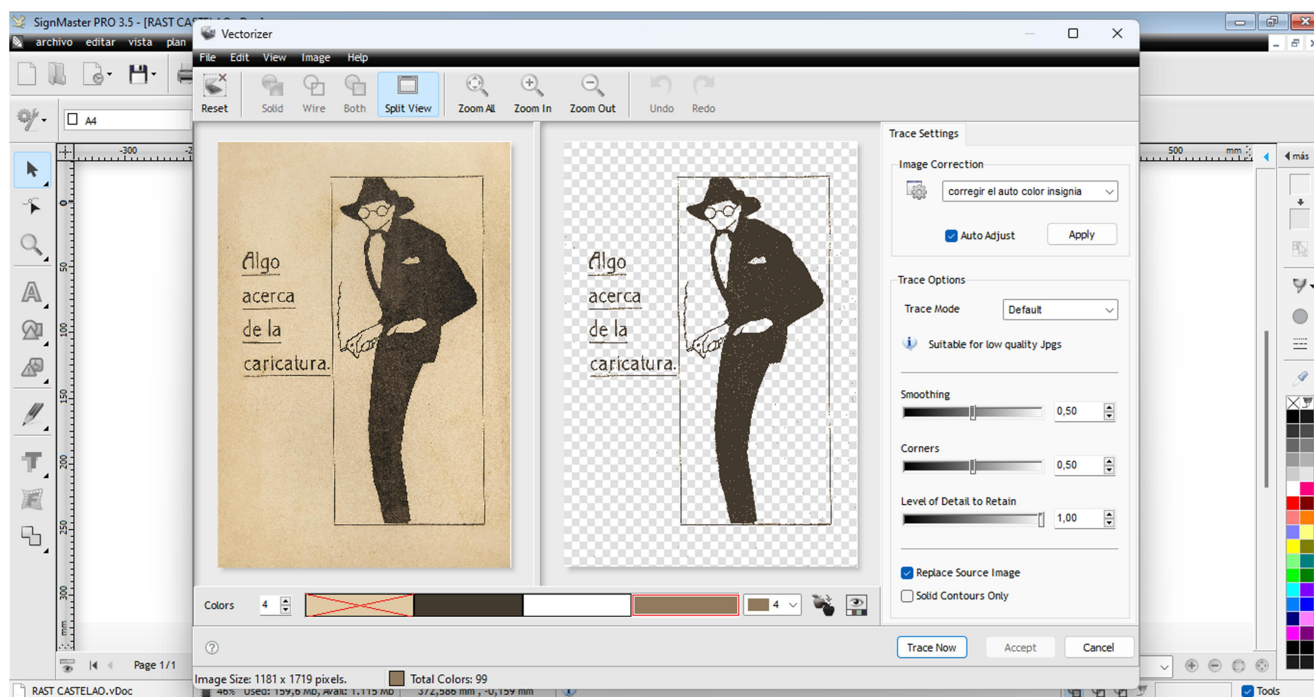
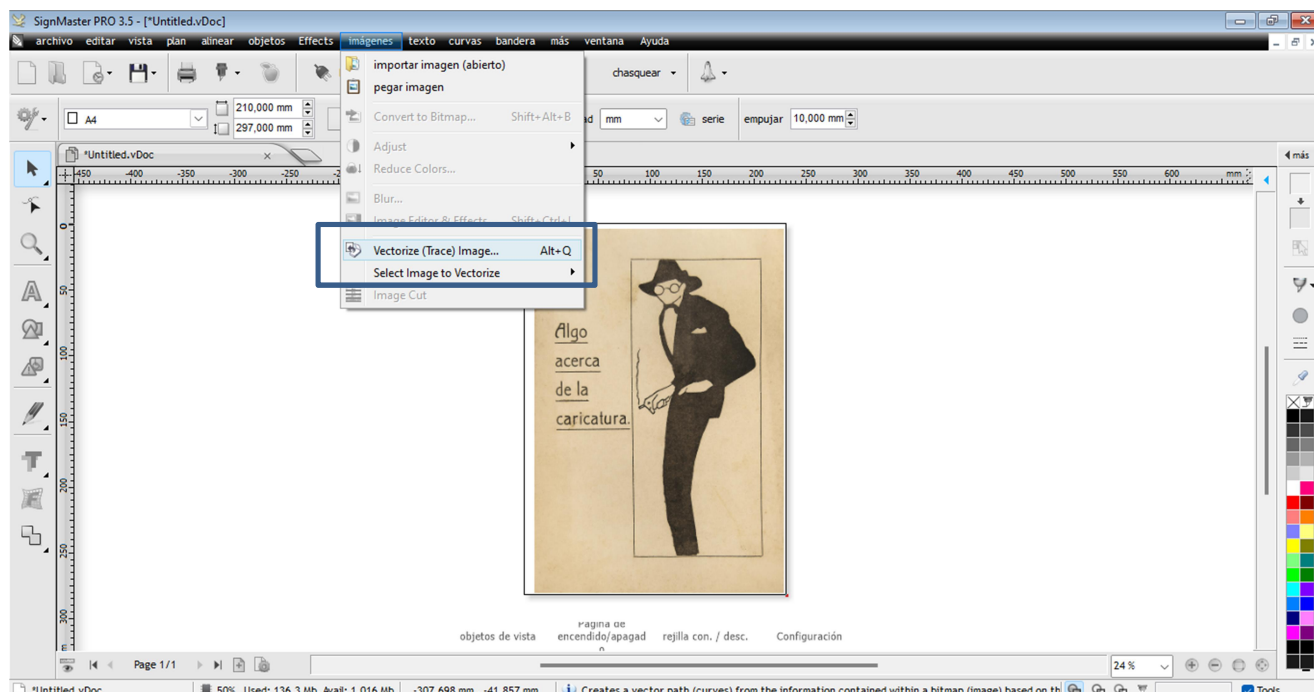


3. PROCESO DE RASTERIZACIÓN

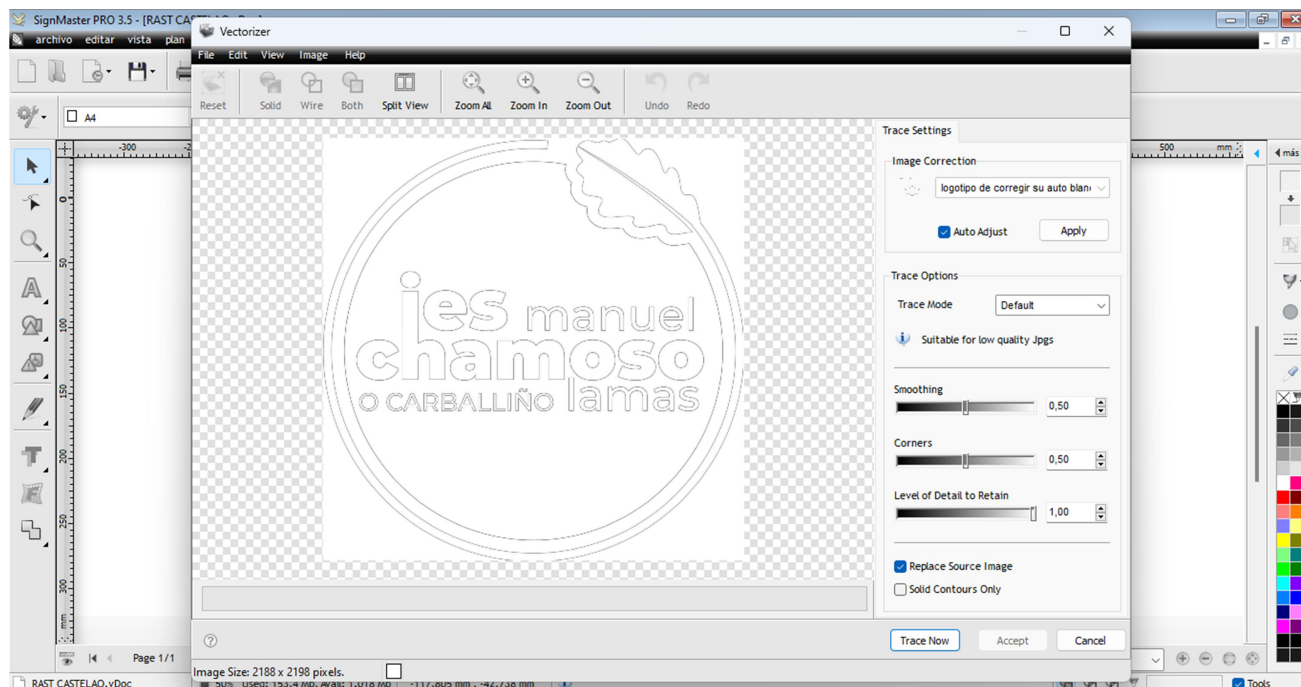
3.1. Importación de la imagen a rasterizar



Importamos o arquivo en formato .jpeg e procedemos a realizar su vectorización.



A posteriori, procedemos a rasterización do logo do centro do IES Manuel Chamoso Lamas.



3.2. Relación de imaxes para xeración de maqueta física

Unha vez realizada a rasterización, procédese a realizar o proceso de conxunto a través do programa de imaxe de bits GIMP.

Nese caso, realízase traballo de conxunto incluíndo texto identificativo do “Equipo de Dinamización da Lingua Galega” e insértase unha capa de relleno negra para concordar coa imaxe existente do documento referencia.

3.3. Resultado final



4. IMPRESIÓN DE FIGURA E COLOCACIÓN EN BIBLIOTECA

