



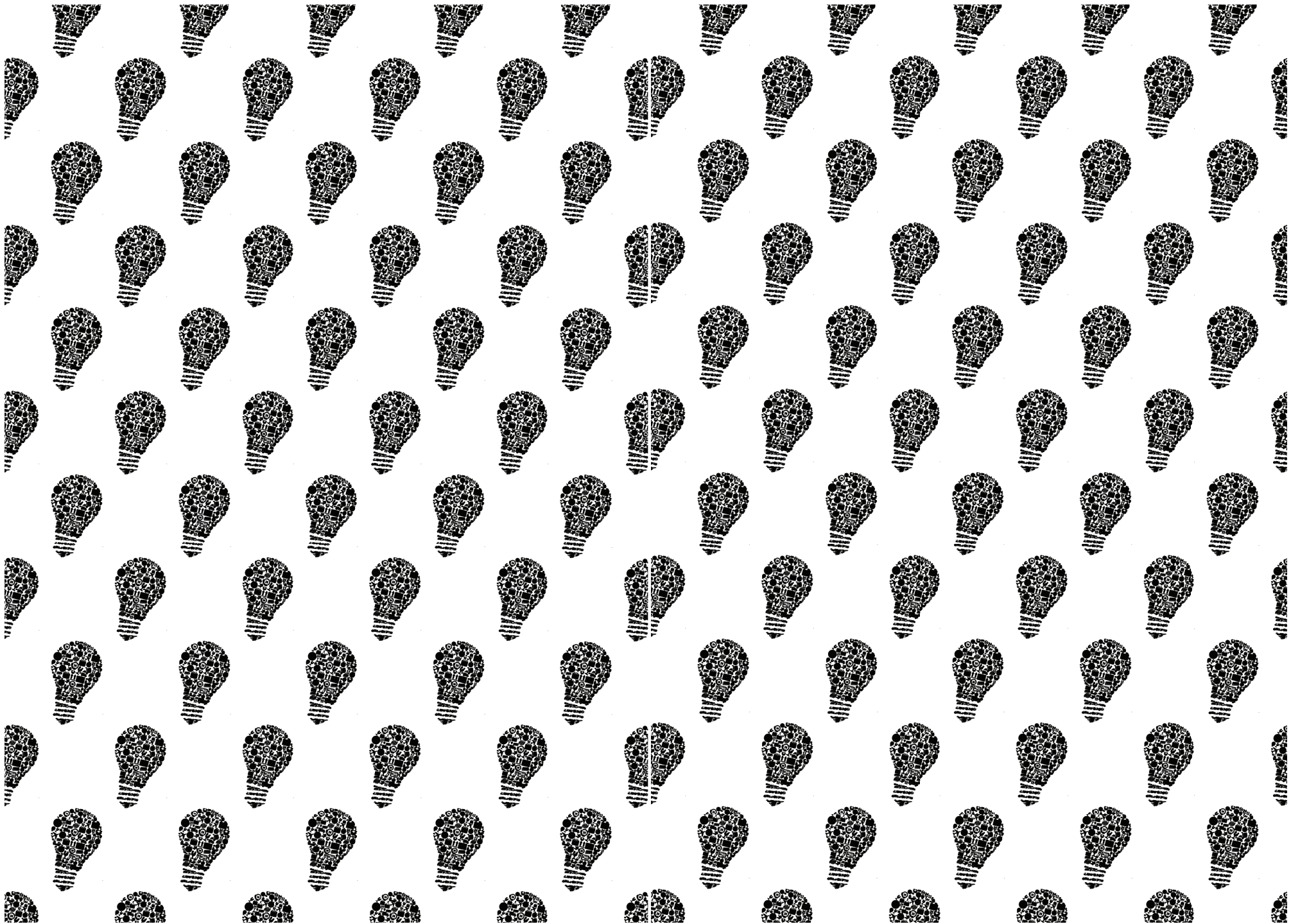
# imagine de imágenes



EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

Educación plástica y visual  
CPEB Colombres 2015 / 16







*"A veces hay que estropear un poquito el cuadro  
para poder terminarlo"*

Ferdinand-Victor-Eugène Delacroix  
(1798 - 1863) pintor francés



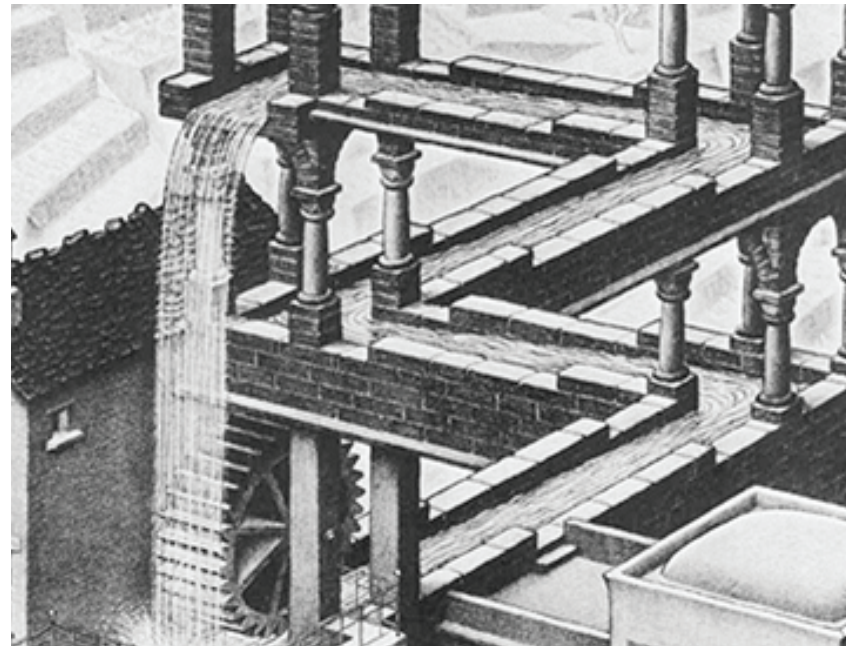
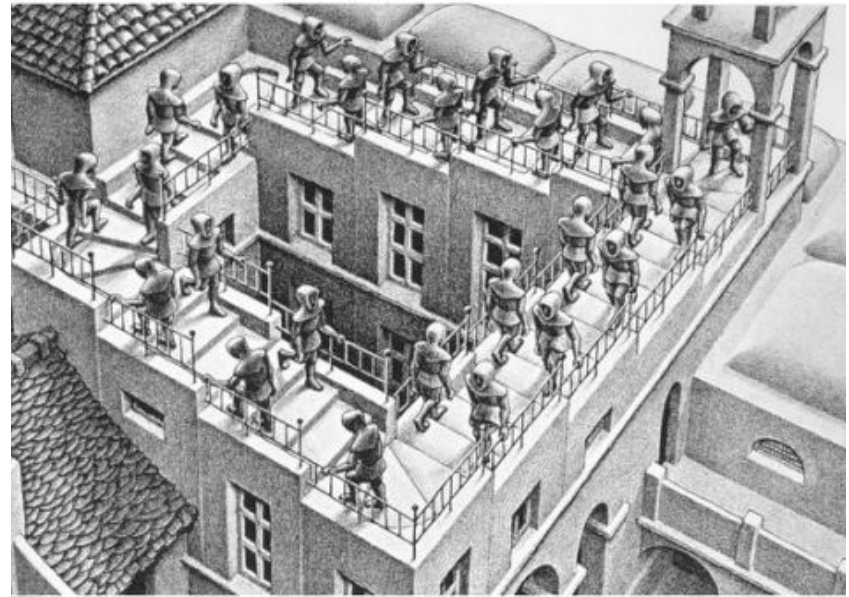
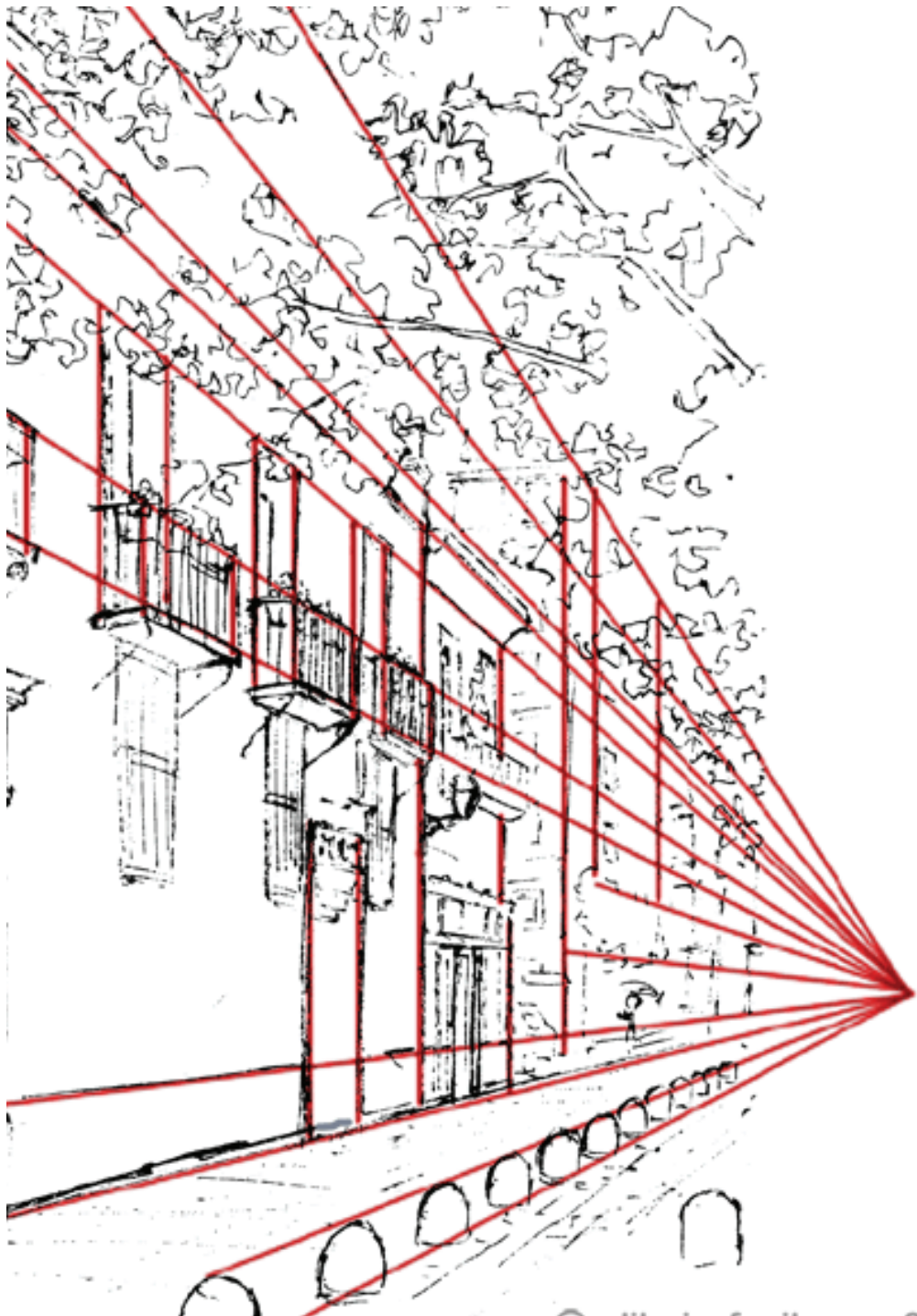
EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

22



EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL  
Nombre alumno



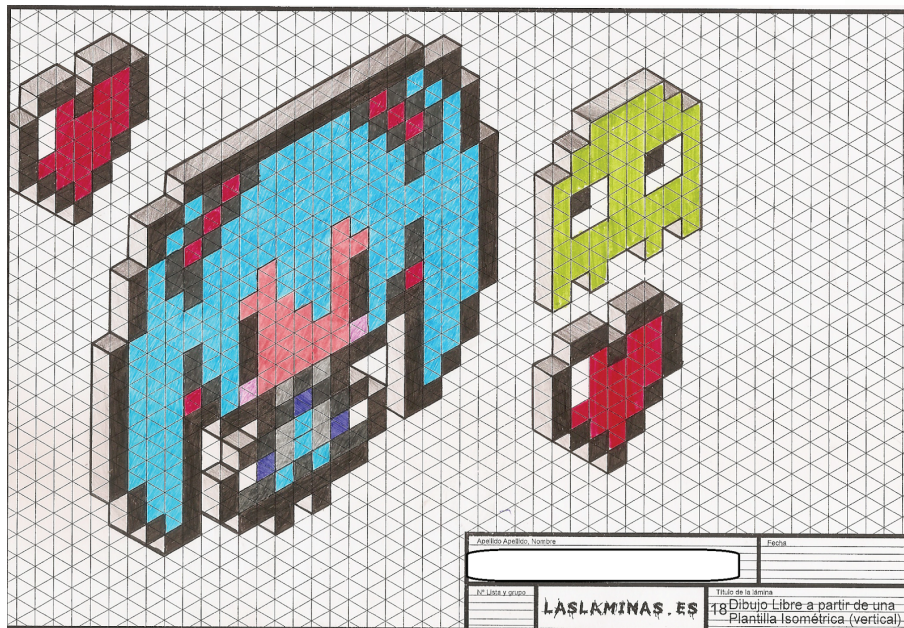
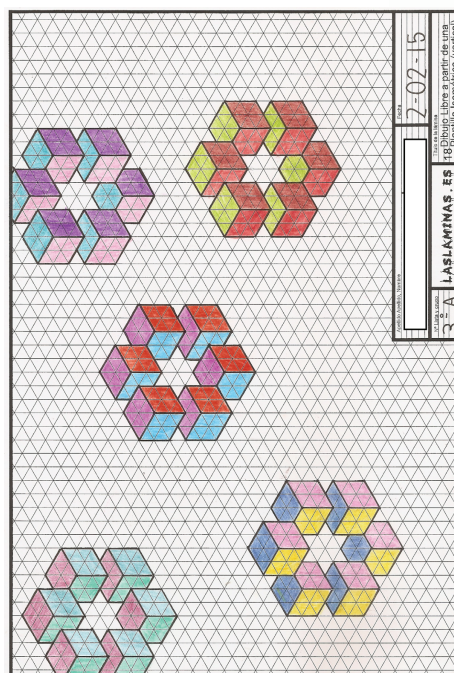
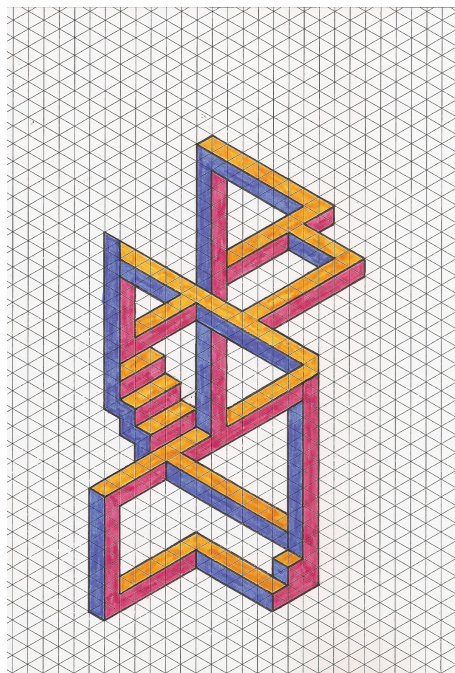






Utiliza el mismo punto de fuga y crea una imagen cónica en la que aparezca tu casa, las formas arquitectónicas o espacios inventados que más te gusten.



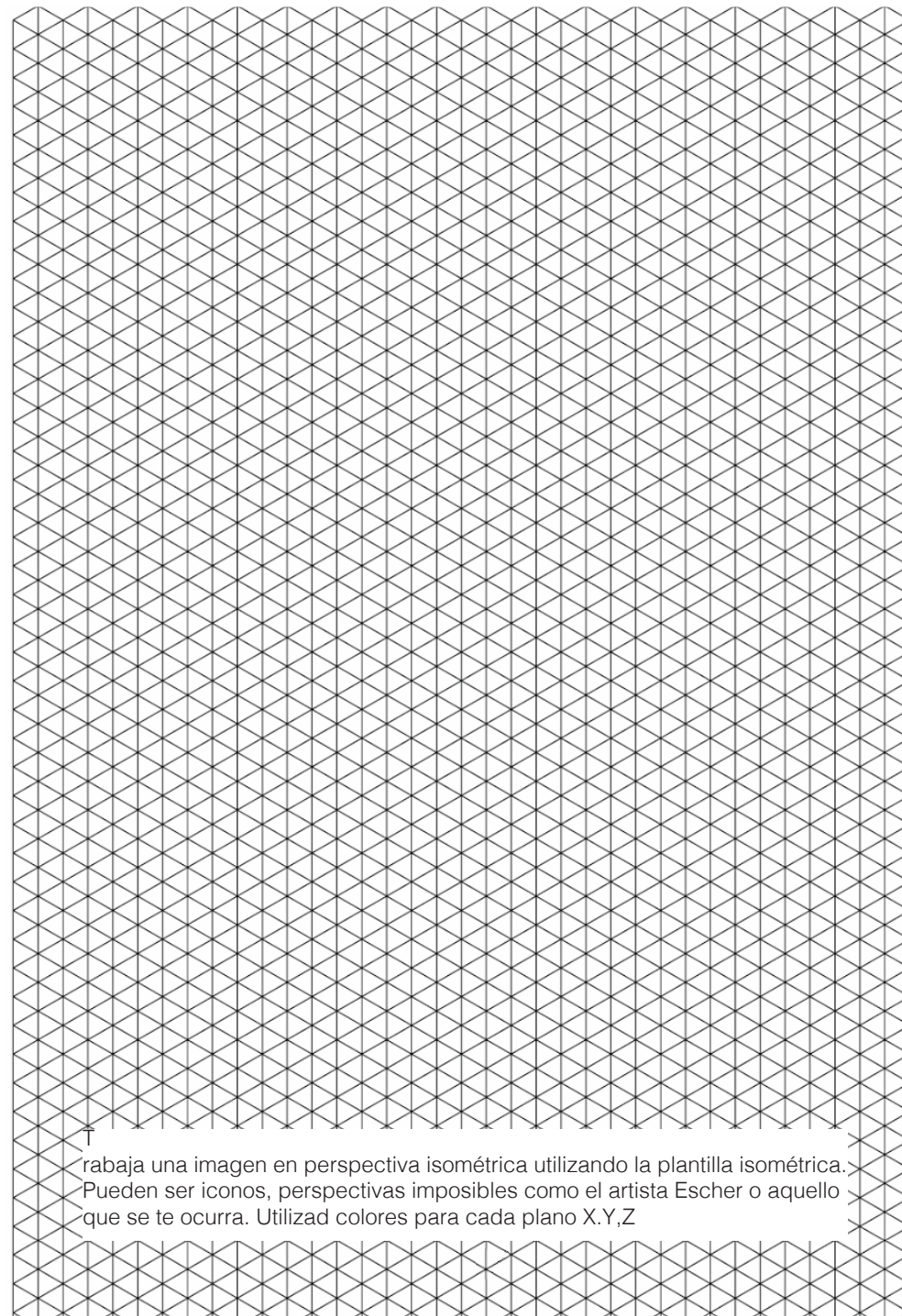


6

19







Trabaja una imagen en perspectiva isométrica utilizando la plantilla isométrica. Pueden ser iconos, perspectivas imposibles como el artista Escher o aquello que se te ocurra. Utilizad colores para cada plano X,Y,Z







2

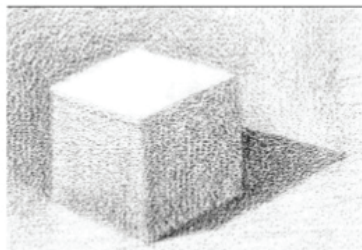


FIGURA A

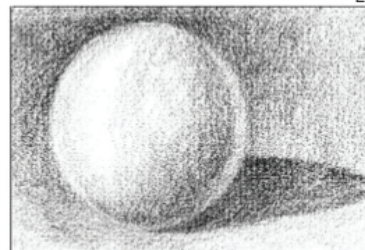


FIGURA B

### 2.3. LA LUZ O FUENTE LUMINOSA:

Es el elemento principal y de su situación e intensidad depende el tipo de visión que tengamos del modelo y la potencia de los contrastes que en él se generen. La fuente luminosa puede ser de dos tipos:

**2.3.1. LUZ NATURAL:** Es la luz del día (luz solar). Es una luz que produce efectos difusos (\*) y por lo tanto contrastes bastante suaves. Esto sucede por estar el foco emisor (el sol) muy lejano aunque tenga mucha intensidad. Es una luz que permite una buena comprensión de los detalles de los objetos pero que reduce la fuerza expresiva y el volumen.

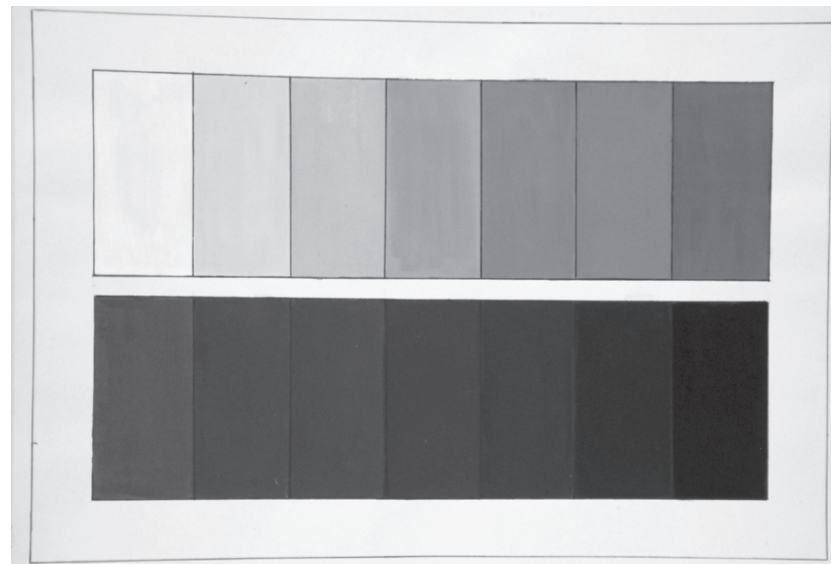
La luz natural sufre variaciones sustanciales a lo largo del día y podemos comprobar fácilmente que no es la misma la luz del amanecer, la del mediodía o la del atardecer, pues a parte de las diferencias de tonalidad de dichas luces, varía también la intensidad lumínica y el ángulo de inclinación de los rayos con la superficie del objeto y, por lo tanto, sus sombras.

**2.3.2. LUZ ARTIFICIAL:** Es la de un foco luminoso artificial. Según la potencia del foco y dónde se coloque podremos obtener diferentes visiones de un mismo modelo. Según lo que nos interese expresar y/o potenciar del modelo elegiremos la luz más idónea.

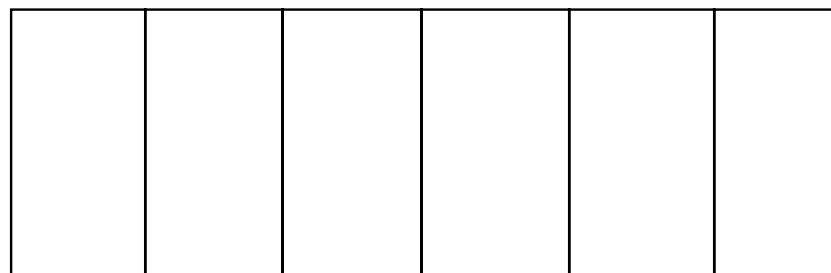


A

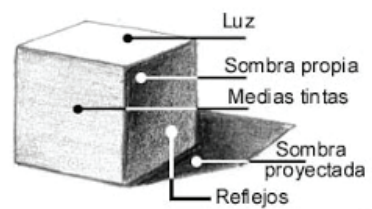




Realiza un degradado con la diferente numeración de grafitos: HB, 2B, 3B, H....



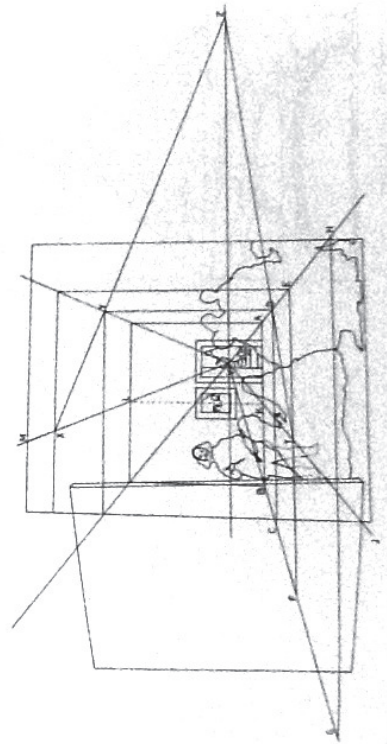
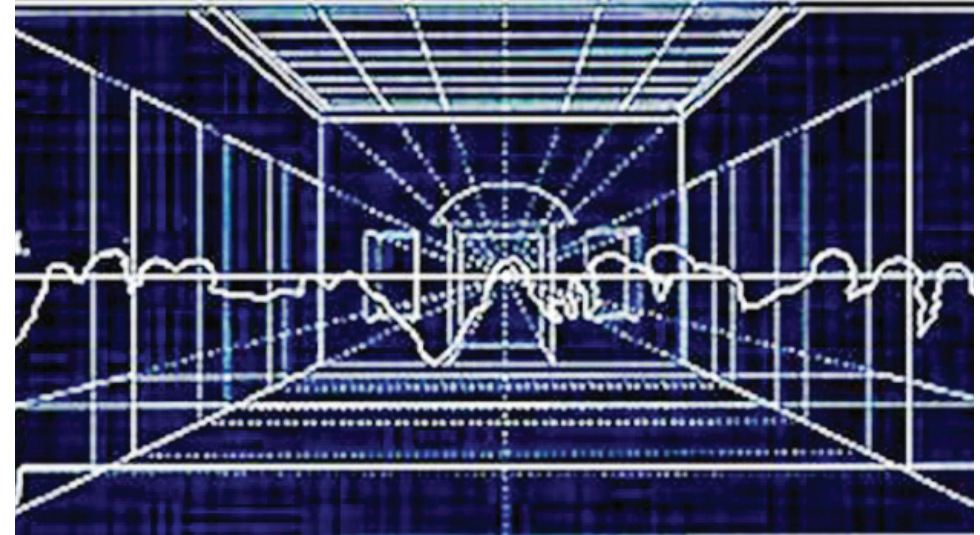
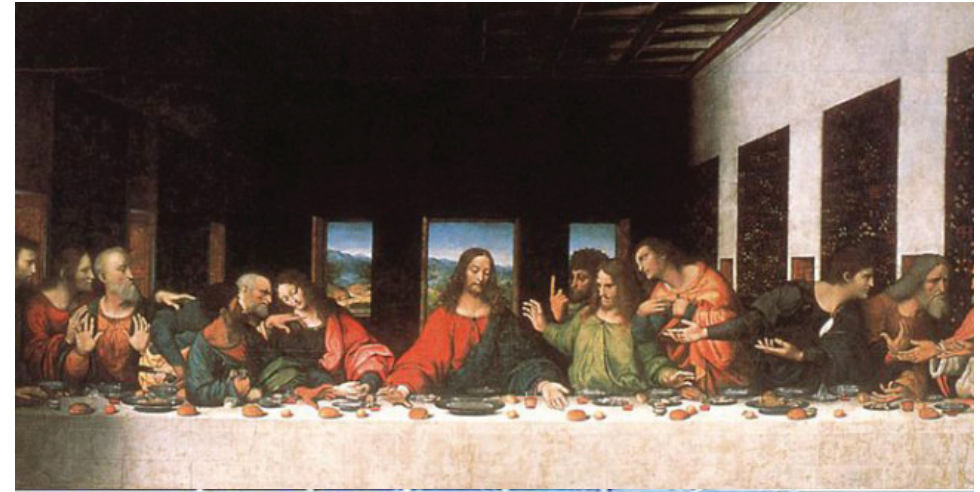
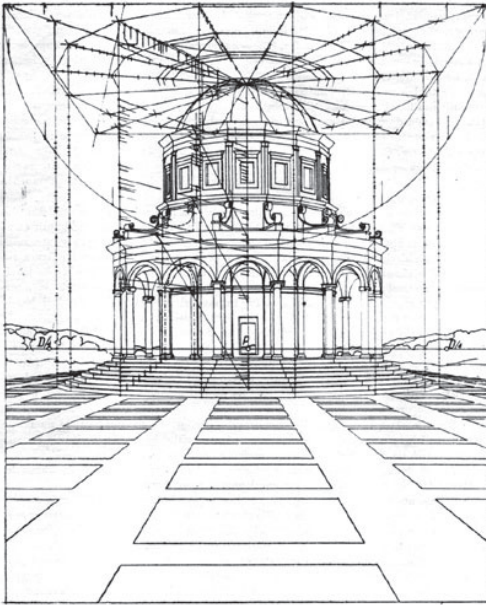
Dibuja un cubo en perspectiva caballera y sombrea la pieza











Busca sobre estos tres cuadros todo aquello que puedas contar, describe lo que en ellas se representan, menciona a qué época pertenecieron, quiénes fueron los artistas, quiénes son sus personajes, qué perspectiva predomina.. El primero pertenece a Rafael, el segundo a Velázquez y el último a Da Vinci. Al final, con tus amigos o con tu familia trata de hacer una imagen fotográfica similar. Trata de buscar entornos e indumentaria parecida.

12

13