

Guadalupe de Eber

Actividades de recuperación del curso 2014/15

Proyecto editorial: Departamento Artístico-Corporal

Autor: Ana Ríos

Ilustración de portada: Giulia Bernardelli, artista italiana de 27 años que tiene un título de la

Academia de Bellas Artes de Bolonia

Centro Público de Educación Básica de Colombres (Ribadedeva)

25. Analiza el siguiente anuncio ayudándote de la lectura de la página 35. También puedes acceder al siguiente enlace del blog de la asignatura: <https://fooscreativos.wordpress.com/tag/publicidad/>



CONTENIDOS MÍNIMOS 1º EVALUACIÓN

- Conoce el concepto de geometría.
- Realiza correctamente y con precisión las operaciones con segmentos y ángulos.
- Conoce y clasifica los polígonos, triángulos y cuadriláteros.
- Reconoce la presencia de polígonos en el arte y la arquitectura.
- Realiza composiciones plásticas con los instrumentos de dibujo técnico.
- Conoce el concepto de simetría y distingue entre simetría axial y radial.
- Traza correctamente figuras axiales y radiales.
- Dibuja formas simétricas.
- Reconoce simetrías en el arte.
- Identifica monumentos, esculturas, conjuntos urbanísticos o elementos etnográficos representativos del patrimonio de Asturias.
- Conoce el concepto de espacio.
- Representa el espacio de forma correcta y adecuada a su nivel.
- Distingue la perspectiva cónica en imágenes de paisajes urbanos.
- Aplica correctamente el claroscuro en sus composiciones.
- Identifica y clasifica los colores (primarios, secundarios, terciarios, complementarios, fríos, cálidos, armonías,...)
- Conoce las cualidades del color.
- Realiza correctamente un círculo cromático, escalas tonales, armonías, contrastes...
- Realiza composiciones en las que intervienen el punto, línea y plano.
- Conoce el concepto de textura y diferencia los distintos tipos de texturas.
- Elabora distintos tipos de textura, visuales y táctiles, utilizando diferentes técnicas.
- Comprende el proceso de comunicación y conoce sus elementos.
- Crea imágenes con efectos visuales para atraer la atención (proximidad, semejanza...)
- Analiza un mensaje publicitario identificando aspectos como el carácter consumista o si contiene elementos de discriminación sexual, social o racial.
- Crea composiciones que muestren mensajes publicitarios.
- Selecciona los procedimientos y materiales más apropiados a la finalidad expresiva.

DIBUJO GEOMÉTRICO

El dibujo geométrico se realiza siguiendo unas normas y de forma precisa. Por lo que es importante e imprescindible el conocimiento del manejo y cuidado de las herramientas de dibujo para la realización de operaciones gráficas precisas.

1. El alumno buscará las siguientes imágenes en los que se aplica el dibujo geométrico y así ver sus aplicaciones y la necesidad de su conocimiento y manejo en diversas disciplinas. (arquitectura, arte, diseño industrial, diseño de producto, diseño de logotipos...)

Busca las imágenes en Internet, en google imágenes, imprimelas y añádelas al librito bajo el título correspondiente.

- Busca en google imágenes planos de silla Wassily. Seguro que su diseño te suena.
- Busca planos de una planta de un edificio prerrománico asturiano. Menciona cuál es y dónde está.
- Robert Smithson es un artista que trabaja con espirales realizadas mediante materiales naturales encontrados en el lugar de creación. Este tipo de arte se llama Land Art. Además de buscar la foto, comenta quién era el artista.
- Planos de un motor o un cigüeñal.

ARQUITECTURA

PERCEPCIÓN Y LECTURA DE IMÁGENES Y LENGUAJE AUDIOVISUAL

22. Explica que es el significante y el significado. Página 18.
23. Menciona y define las funciones de las imágenes. La respuesta la tienes en la página 22.
24. Selecciona de entre las imágenes de un periódico, una imagen documental, una simbólica y otra humorística. Página 34.

20. Dibuja una composición con lápices de colores buscando la sensación de quietud, serenidad y calma. Puede ser figurativo o abstracto. Tienes las claves para producir esa sensación en la página 67.

DISEÑO DE PRODUCTO U OBJETO

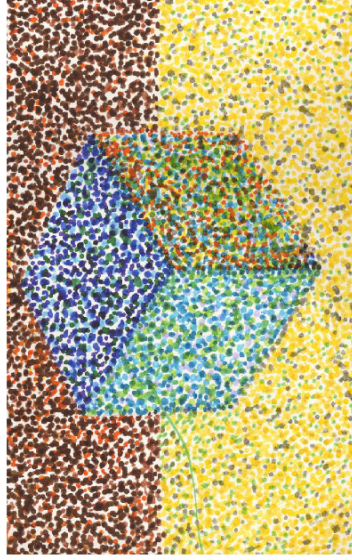
TEXTURA

21. Busca en revistas 2 texturas naturales y dos texturas artificiales. Después trata de imitarlas con lápices de grafito. En la página 72 puedes encontrar ideas para clasificar las texturas.

DISEÑO INDUSTRIAL

18. Lee el capítulo 4 del libro de texto y observa las imágenes de la portada, fíjate que hay artistas como el español Joan Miró que utiliza el punto como elemento plástico predominante. Mondrian realiza una imagen abstracta con el uso de líneas. Léger emplea las manchas de color. A continuación realiza el ejercicio 14 de la página 74.

19. Realiza una imagen similar a la que se muestra, utilizando el punto como elemento principal. Utiliza colores complementarios para las diferentes zonas. Puedes ver qué son los colores complementarios pigmento en la página 86.



2. Realiza el ejercicio 1 y 2 de la página 131 del libro de texto *Educación Plástica y Visual II* de la editorial SM. Trabaja con la escuadra y el cartabón como se indican en los dibujos. Realiza la actividad en los siguientes recuadros:

1. Escuadra y cartabón

La **escuadra** tiene forma de triángulo rectángulo isósceles.
Los dos catetos son iguales y sus ángulos agudos miden 45° .

El **cartabón** tiene forma de triángulo rectángulo escaleno.
Sus ángulos son 90° , 60° y 30° .

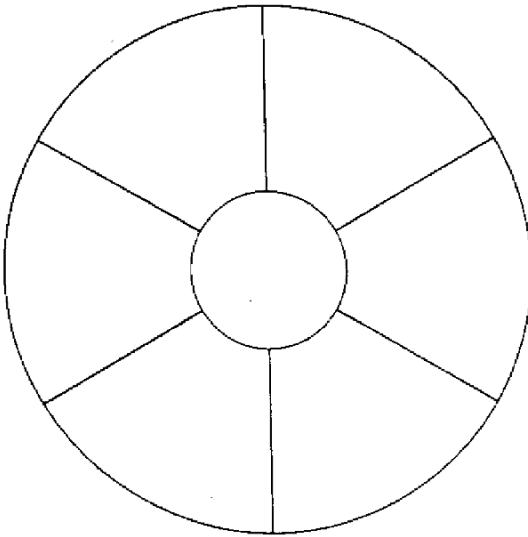
COMO TRAZAR LINEAS PARALELAS Y PERPENDICULARES

PARALELAS

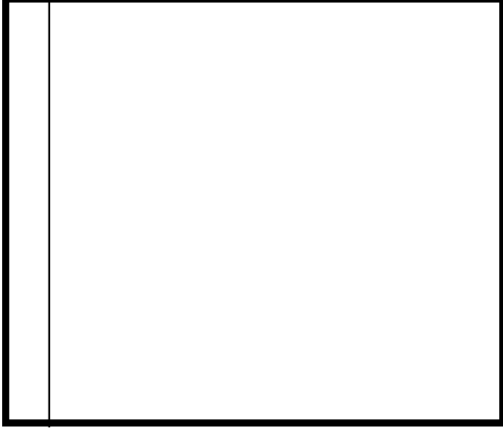
PERPENDICULARES

COLOR

16. Rellena el siguiente círculo cromático con los colores primarios y secundarios pigmento. Te Puedes ayudar con la teoría de la página 86.



17. Realiza una composición a base de formas geométricas sencillas que contengan distintos tonos con valores armónicos o semejantes. Puedes utilizar la técnica de lápices de colores o témperas, en este caso usa un soporte más grueso. (Tienes un ejemplo en el ejercicio 14 de la página 92).

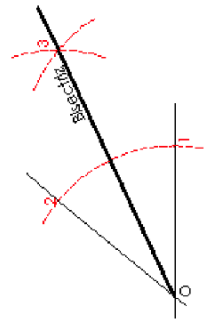
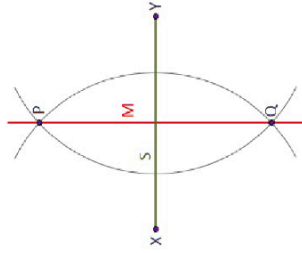


PARALELAS

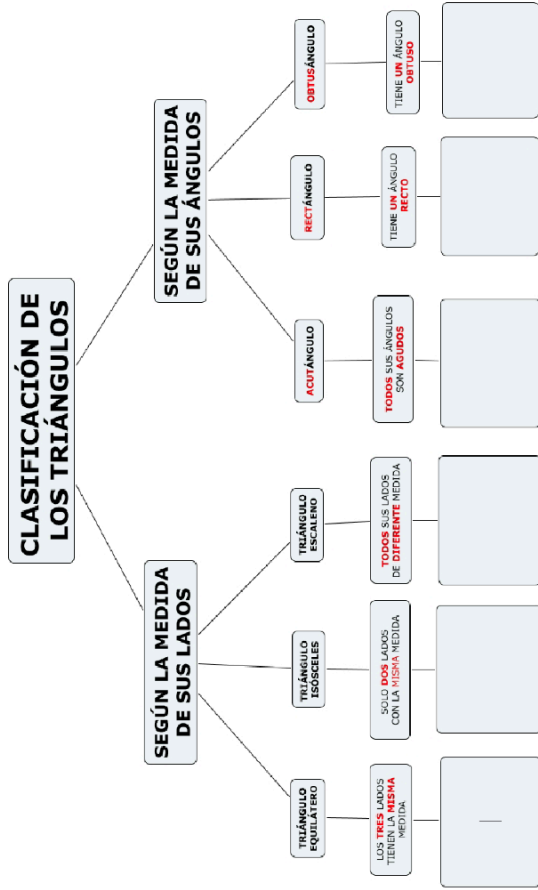


PERPENDICULARES

3. Define mediatriz y bisectriz (TEMA 8). Páginas 130 y 131.



4. Completa el esquema en el que se clasifican los triángulos y los cuadriláteros



Luz, Volumen y Claroscuro

13. Lee el tema 6 en relación al uso de la luz y el volumen, y responde a las siguientes preguntas:

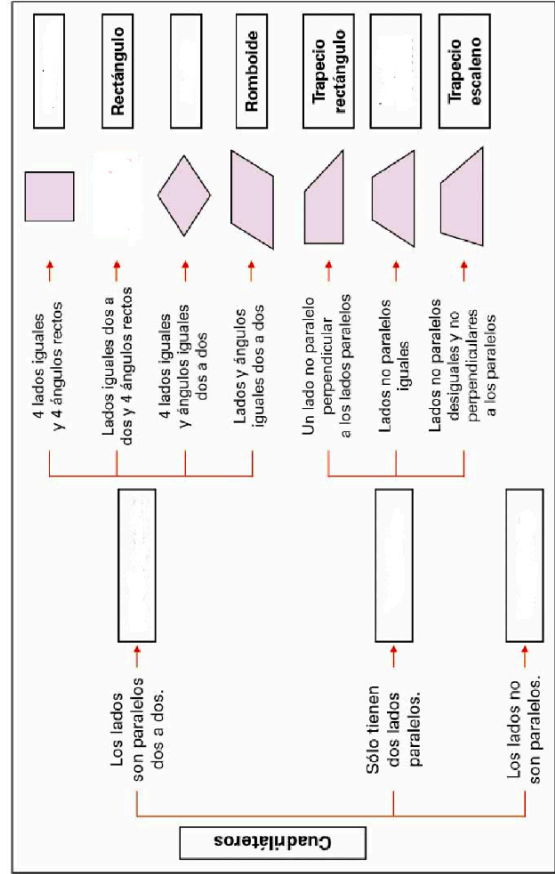
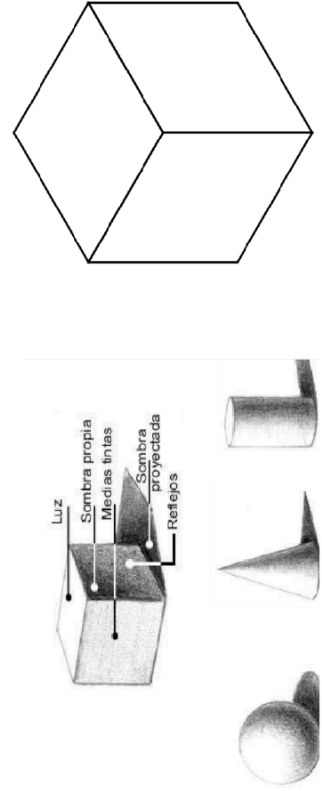
- ¿Qué tipos de luz menciona?

• ¿Qué es la clave tonal contrastada?

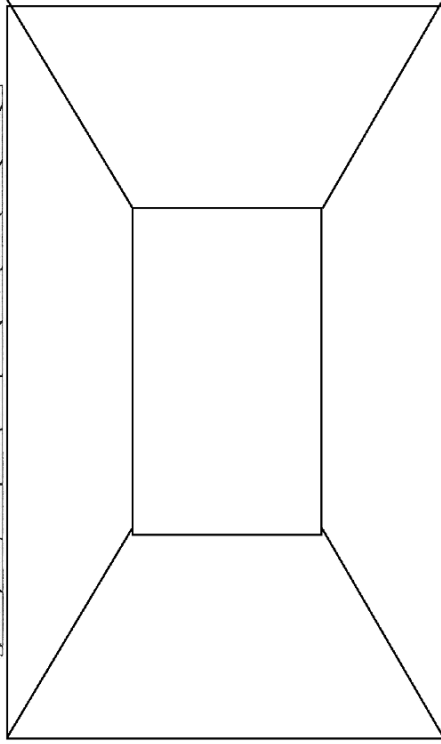
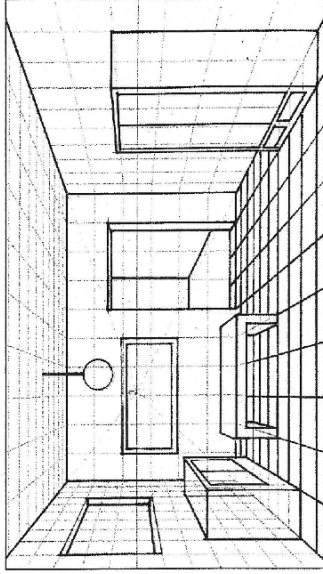
14. En las siguientes imágenes menciona la dirección de la luz que se utiliza en cada fotografía del busto.



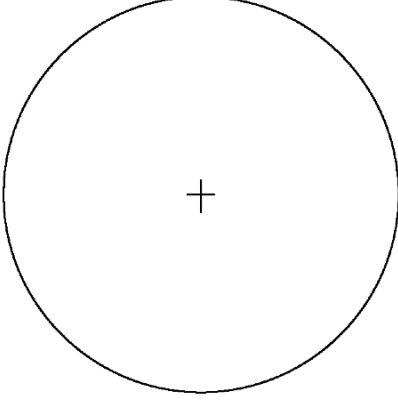
15. Observa la imagen donde se muestran las diferentes zonas de luz, y trata de realizar la técnica del Claroscuro. Procura suavizar las líneas que diferencian las zonas del cubo gracias a los diferentes lápices de grafito. (En la página 202 verás las diferentes durezas del lápiz de grafito).



11. Nombra las anteriores imágenes con las leyendas que te señalo a continuación.
- Las meninas o La familia de Felipe IV considera la obra maestra del pintor del siglo de oro español Diego Velázquez. Acabado en 1656.
 - La Anunciación es un retablo realizado por el pintor toscano del Renacimiento Fra Angelico, (1400-1455).
 - Los Sims es un videojuego de simulación social y estrategia creado por el diseñador de videojuegos Will Wright, desarrollado por Maxis y publicado por Electronic Arts en el año 2000.
 - Proyecto arquitectónico.
12. Realiza una imagen en perspectiva cónica frontal muy similar a la presentada en el ejemplo. Encontrarás la explicación en la página 190. Busca primero el punto de fuga.

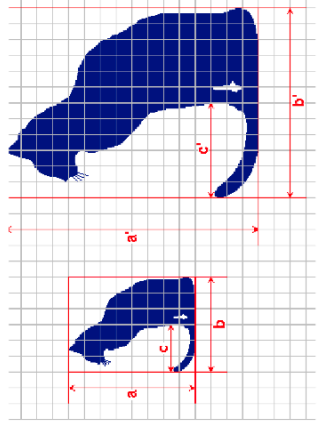
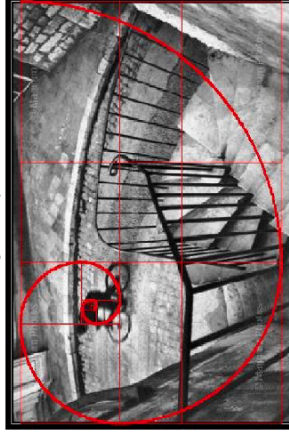
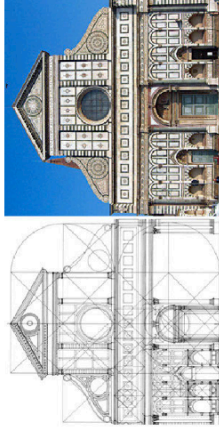


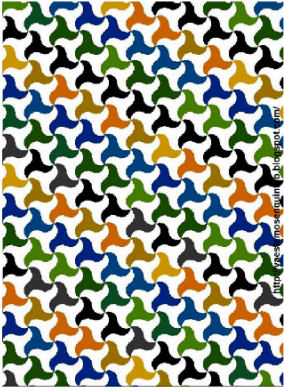
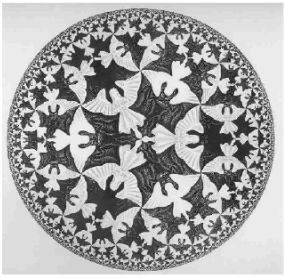
5. ¿Qué es un polígono regular? Realiza un pentágono con una de las dos formas de construcción que conoces. (TEMA 8) En la página 135 encontrarás bajo el enunciado Método General para la construcción de un polígono regular los pasos para recordar cómo se trazaba. Y en la página 133, encontrarás el segundo método de construcción de polígonos regulares. Utiliza el método que más cómodo te resulte. Acuérdate que debes saber hacer un teorema de Tales (página 150).



PROPORCIONALIDAD

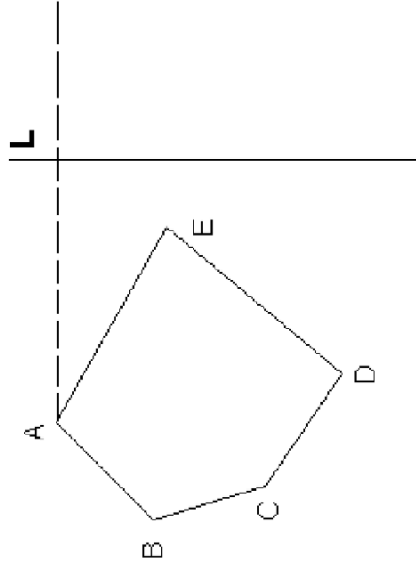
6. De las siguientes imágenes menciona su proporcionalidad y las estructuras modulares. Encontrarás un resumen en la página 168 que te ayudará a clasificar las imágenes que encontramos en nuestro entorno y en el mundo del arte y la arquitectura.





7. Pon las siguientes leyendas en las imágenes anteriores. ¿Cuál pertenece a cada imagen?

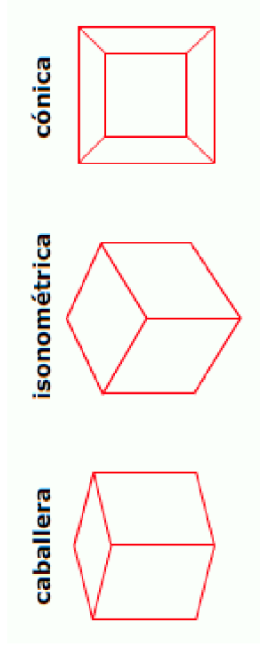
 - M. C. Escher - "Limite circular IV (Cielo e infierno)" - 1960.
 - La fachada de Santa Maria Novella (1458-1470) encargada por Giovanni Rucellai, es una obra muy definitiva de los últimos años de León Battista Alberti.
 - Los mosaicos de La Alhambra de Granada, Las Pajaritas.
 - Lianas para coche.
 - Fotografía de Henri Cartier-Bresson, considerado célebre fotógrafo francés 1908-2004.
 - Dibujo repetido a escala.
8. Realiza la simetría axial del siguiente polígono irregular partiendo del eje de simetría. Puedes ayudarte con los pasos dados en la página 154.



PERSPECTIVA

9. Realiza los ejercicios 2, 3 y 4 de la página 199. Mira el tema 10 y 11 para ayudarte a recordar.

 - Señala las diferencias fundamentales que existen entre la perspectiva cónica y las perspectivas caballera e isométrica.
 - Cita tres elementos gráficos de la perspectiva cónica, ¿qué es el punto de vista?
 - Enumera los distintos tipos de perspectivas cónicas que conozcas.



10. Trabaja con las siguientes imágenes y menciona qué tipo de perspectiva utiliza cada una de ellas.

