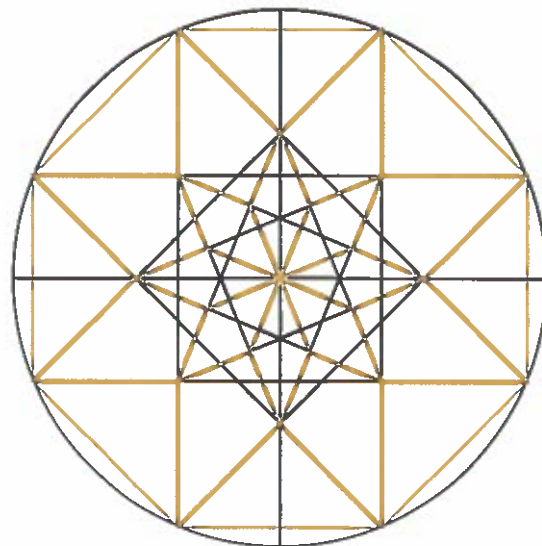


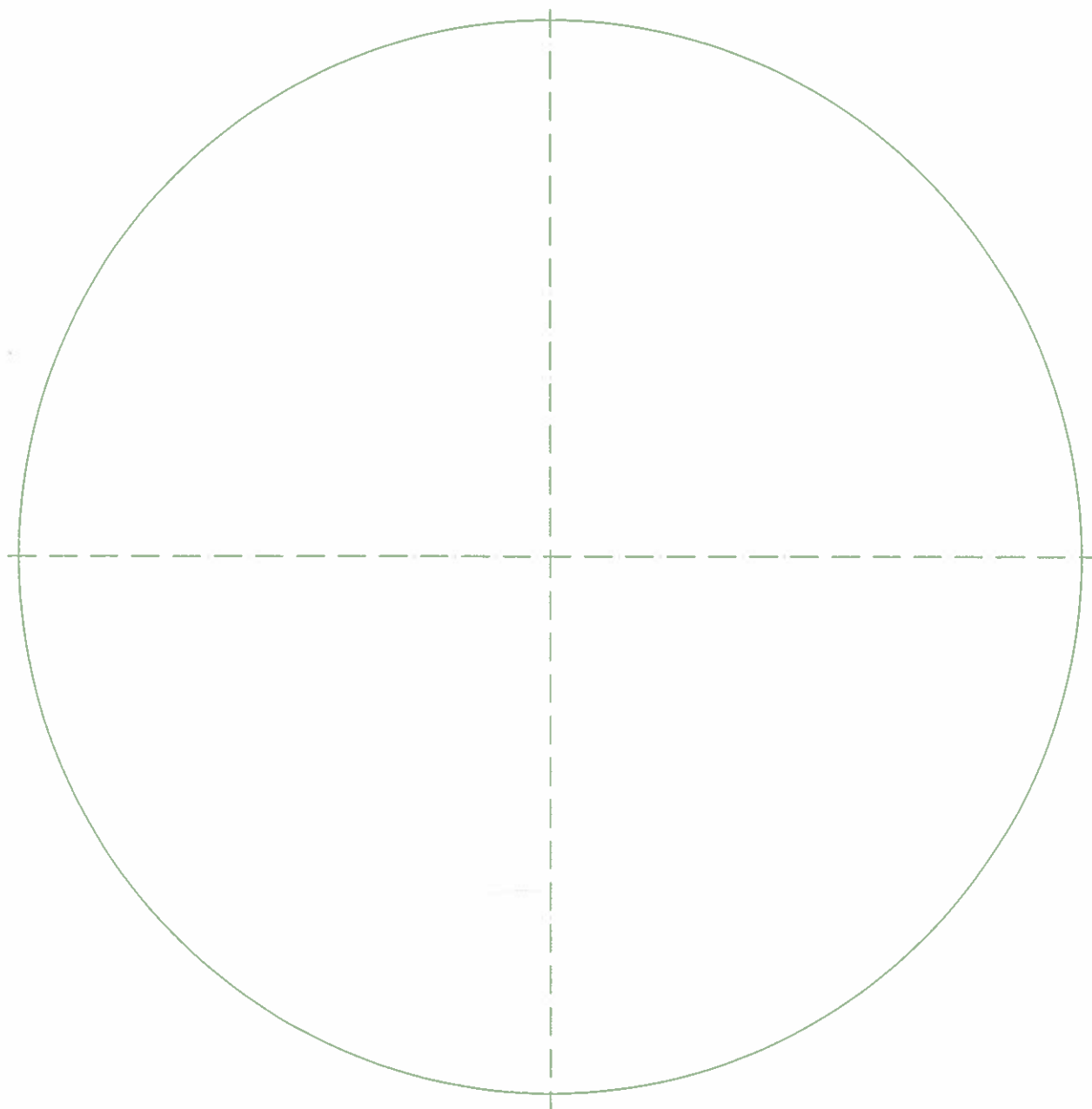
Realiza la figura adjunta en el espacio indicado. Analiza su composición y construcción.



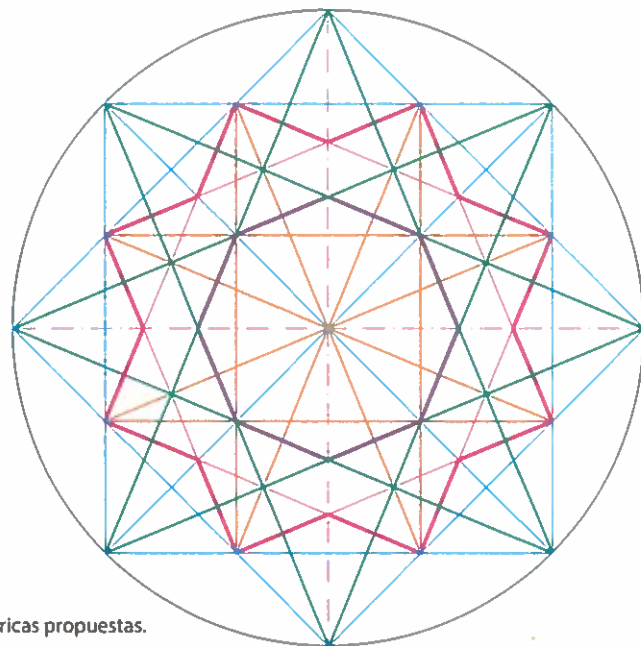
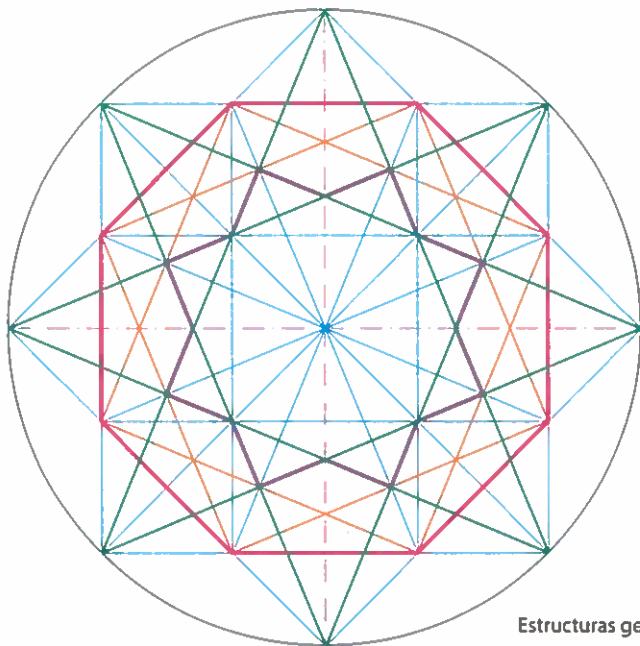
Cimborrio del crucero de la catedral de Burgos.



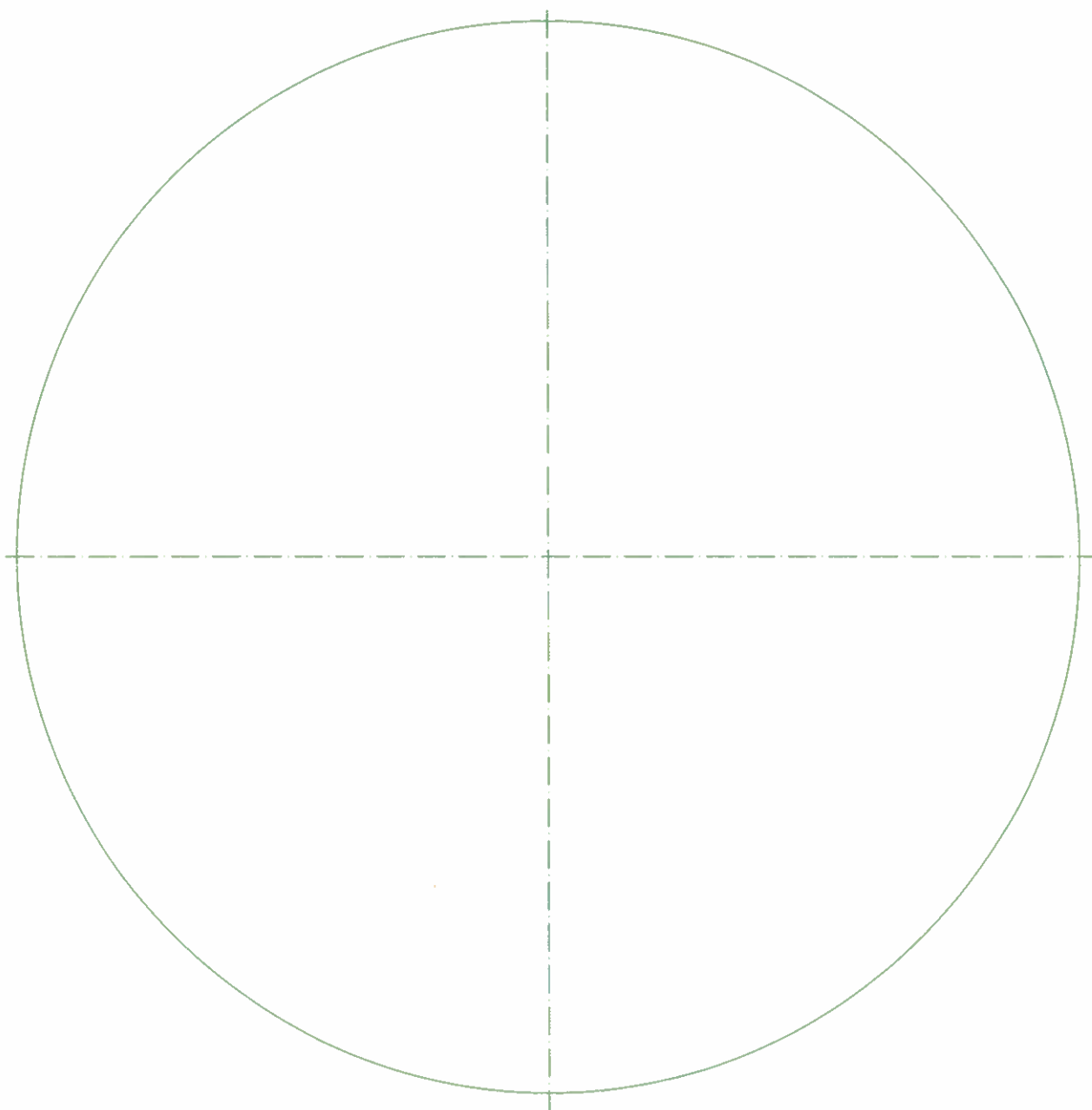
Esquema compositivo de la estrella del crucero de la catedral de Burgos.



Dibuja en la plantilla adjunta un diseño a partir de una de las estructuras geométricas que se presentan. Para ello, debes analizar con detenimiento su configuración y, con imaginación y destreza, desarrollar el diseño de la composición. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para hacer este trabajo.



Estructuras geométricas propuestas.

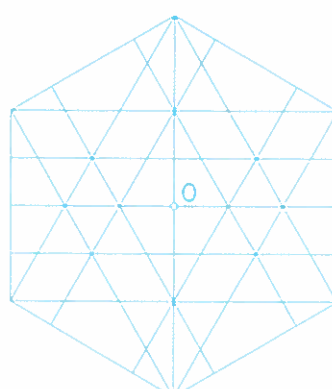
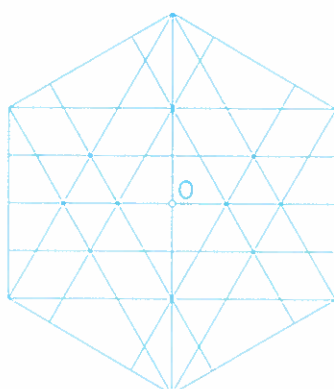
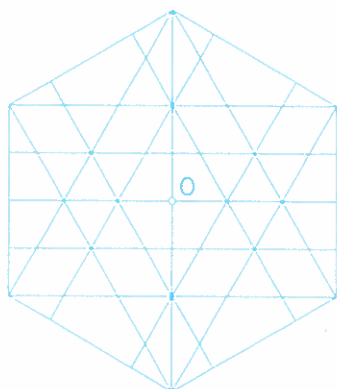
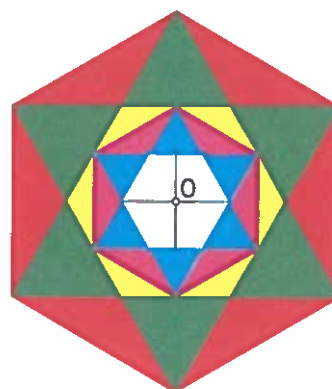
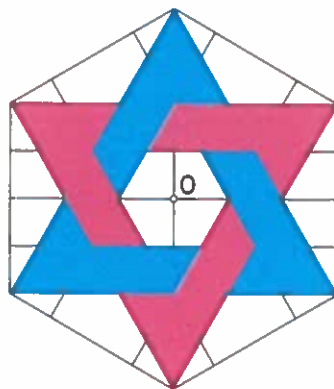
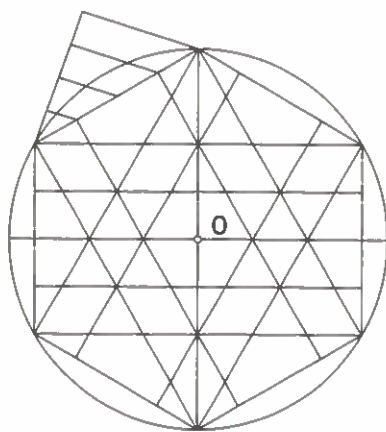


DIBUJO DE UN DISEÑO GEOMÉTRICO

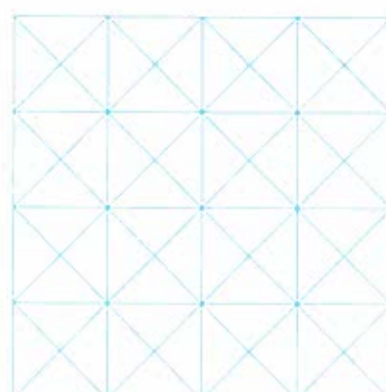
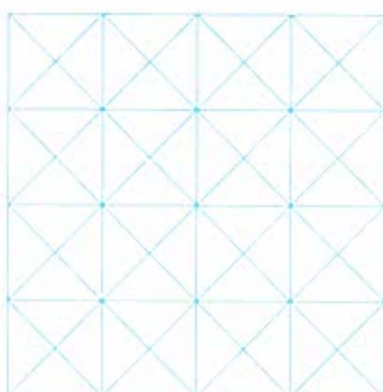
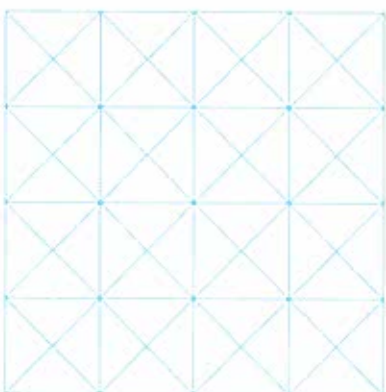
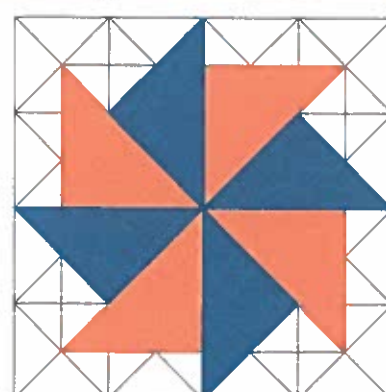
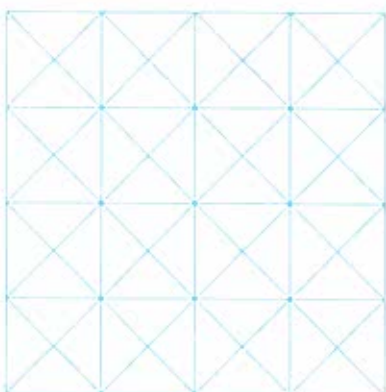
Nombre:

Fecha:

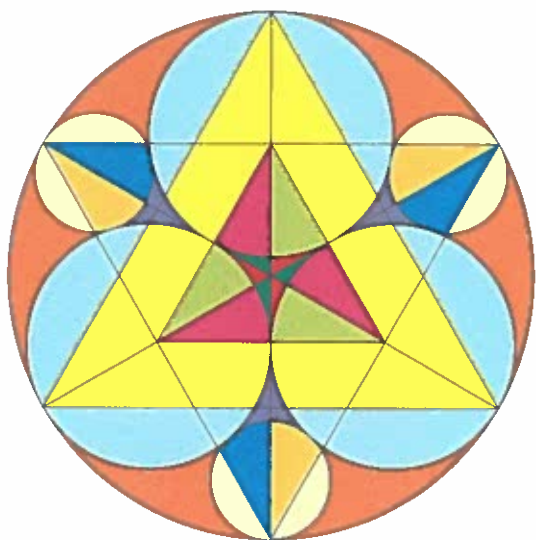
Las figuras adjuntas son composiciones geométricas originales diseñadas a partir de la división de la circunferencia en seis partes iguales. En la primera de ellas, se representa la estructura formal básica origen de todas las demás. Observa y analiza detalladamente el proceso de construcción de todas y cada una de ellas (punto de unión, fondo y forma, formas geométricas, módulos, líneas sobrantes...). Realiza en las retículas adjuntas nuevas composiciones aplicando colores. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para realizar alguna de ellas.



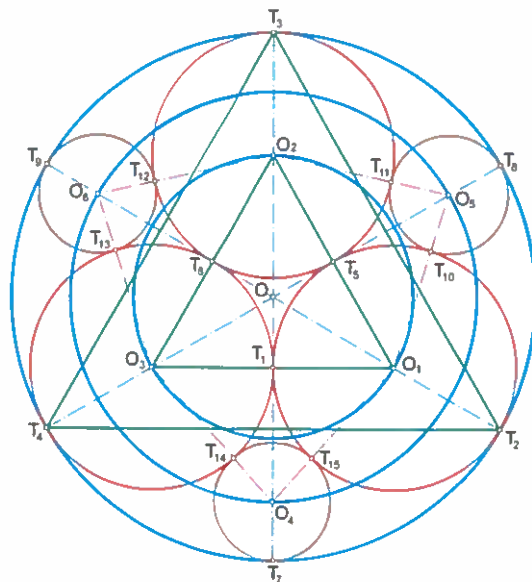
Las figuras adjuntas son composiciones geométricas originales diseñadas a partir de una red modular. En la primera de ellas, se representa la estructura formal básica origen de todas las demás. Observa y analiza detalladamente el proceso de construcción de todas y cada una de ellas (punto de unión, fondo y forma, formas geométricas, módulos, líneas sobrantes...). Realiza en las retículas adjuntas nuevas composiciones aplicando colores. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para realizar alguna de ellas.



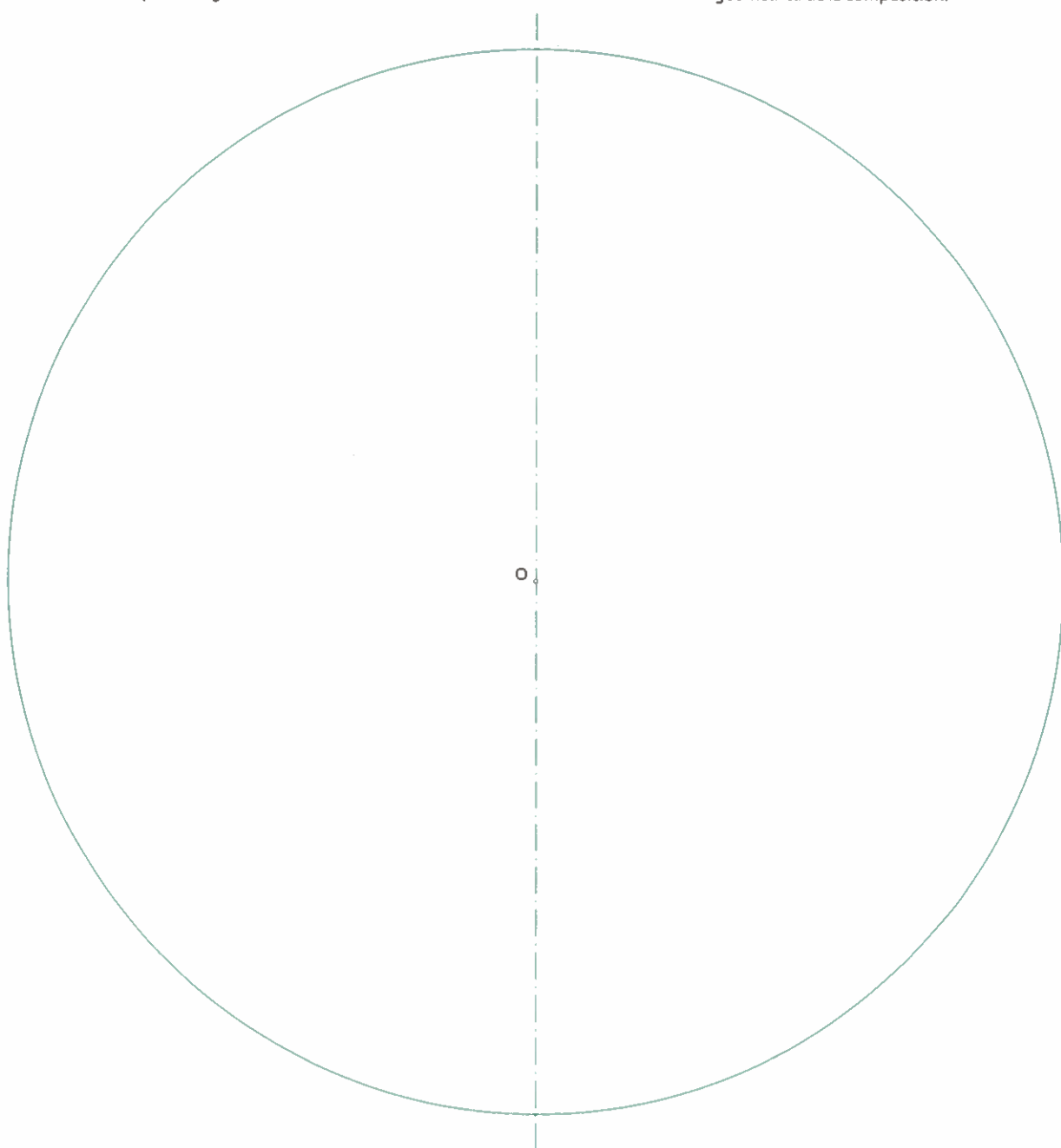
Dibuja en la plantilla adjunta una composición semejante a la dada. Para ello, debes analizar con detenimiento su configuración y determinar los centros de las circunferencias tangentes solución del ejercicio y los puntos de tangencias entre ellas.



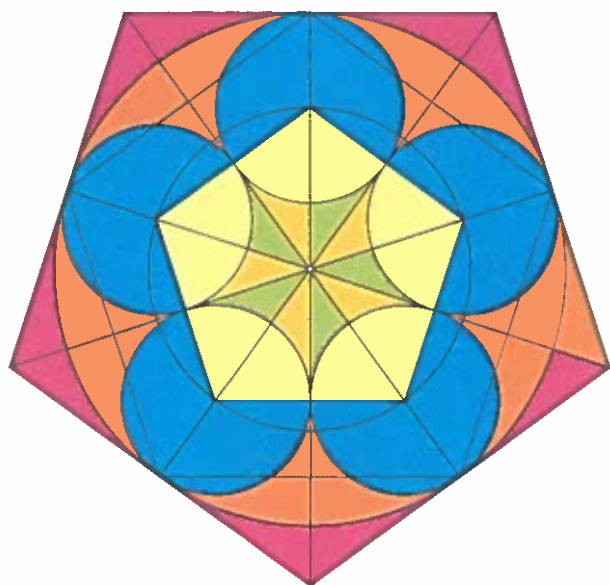
Composición geométrica.



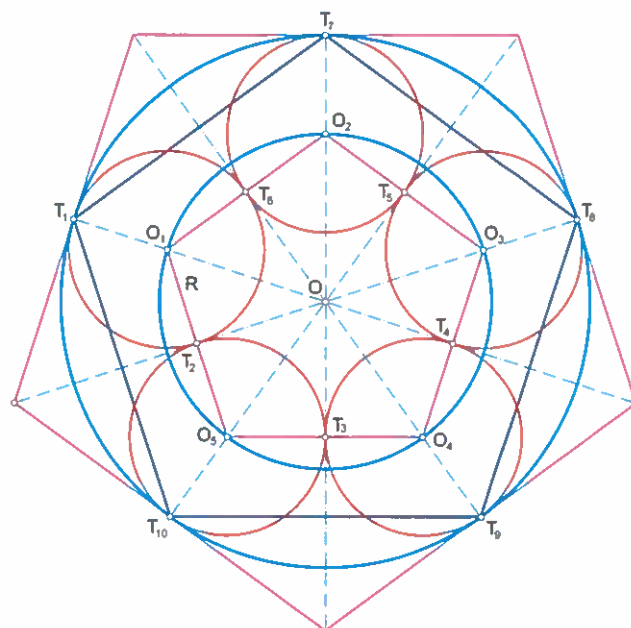
Estructura geométrica de la composición.



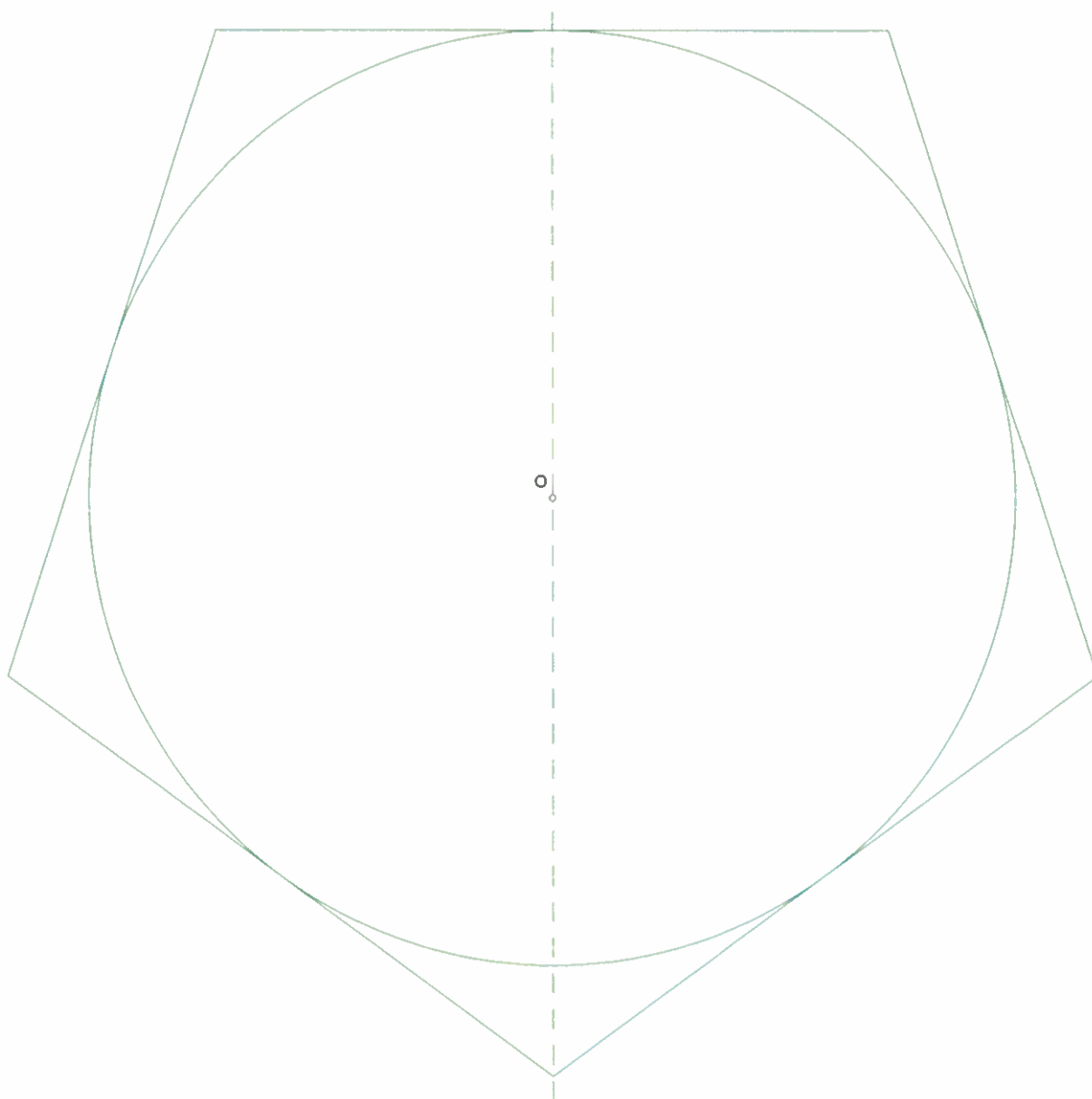
Dibuja en la plantilla adjunta una composición semejante a la dada. Para ello, debes analizar con detenimiento su configuración y determinar los centros de las circunferencias tangentes solución del ejercicio y los puntos de tangencias entre ellas.



Composición geométrica.

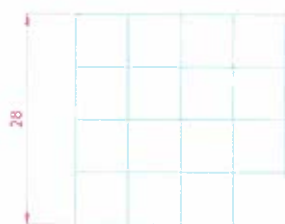


Estructura geométrica de la composición.

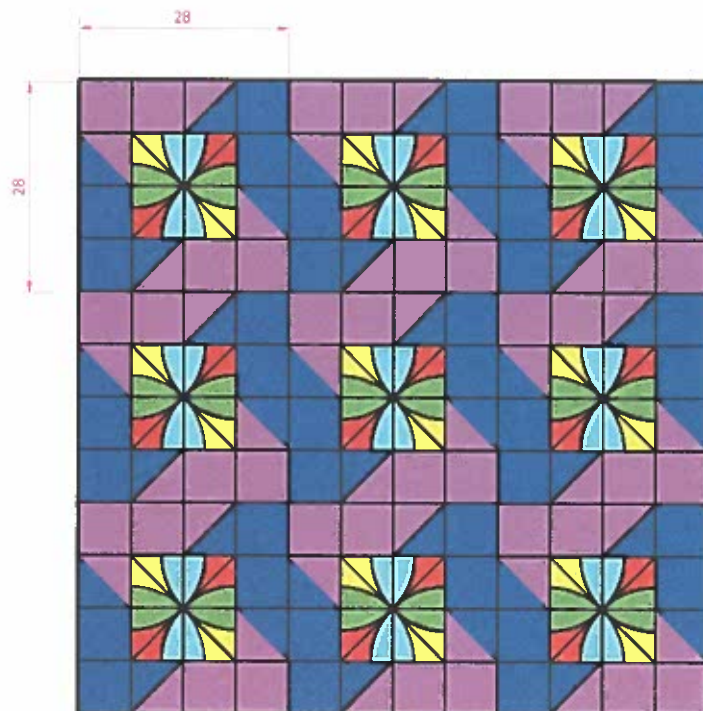
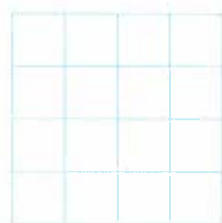


A partir de la composición modular adjunta, realiza en color, sobre las redes cuadradas dibujadas, el módulo básico y el módulo completo.

MÓDULO BÁSICO

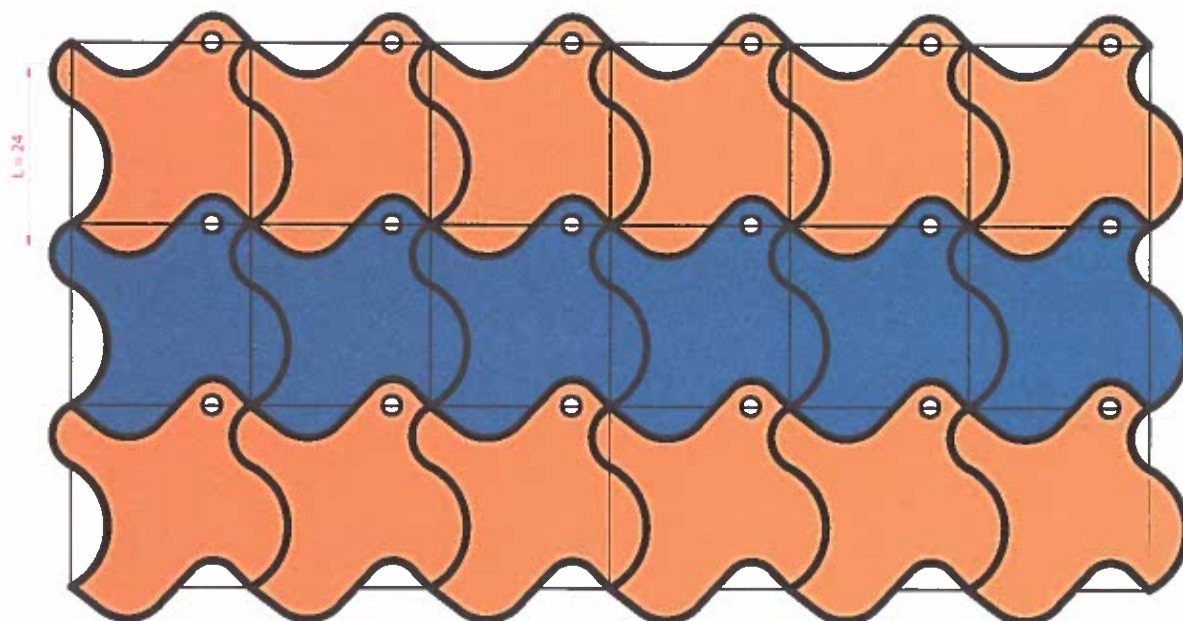
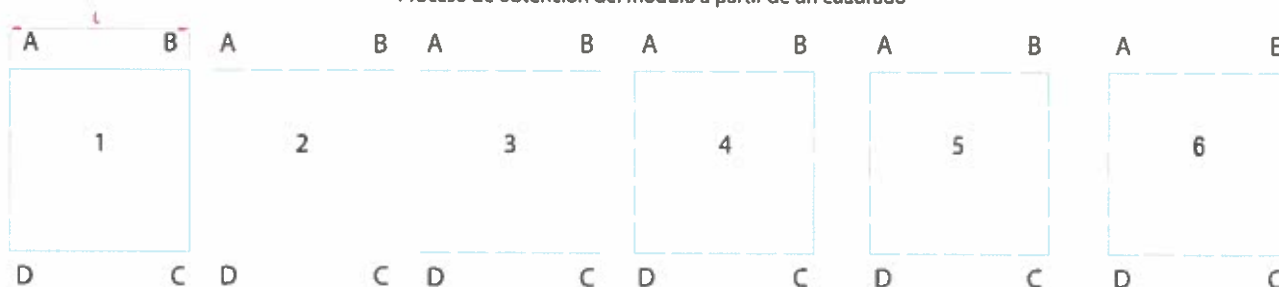


MÓDULO COMPLETO

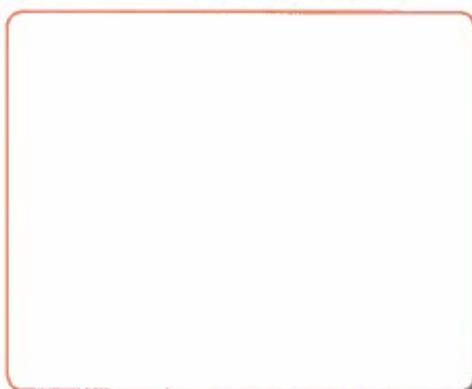
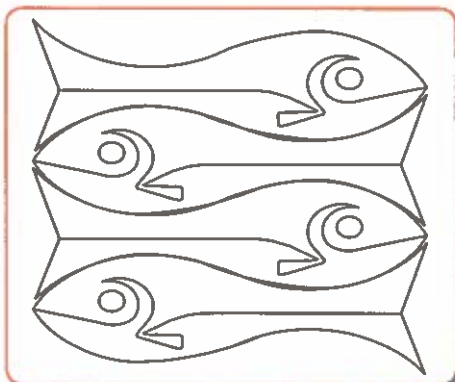
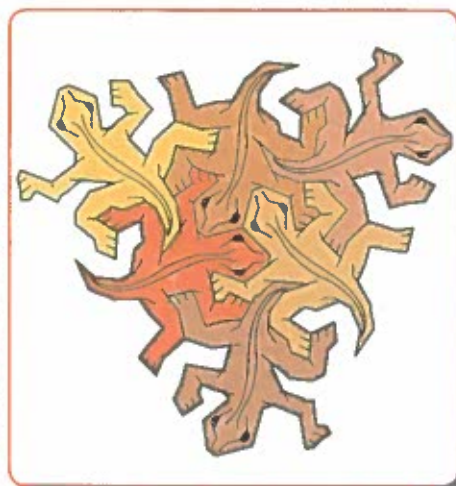
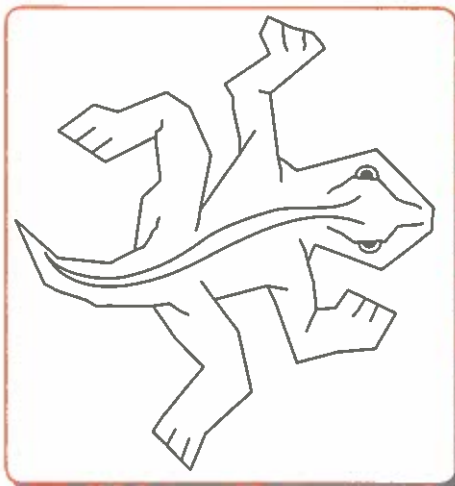


Realiza, en las casillas proporcionadas, el proceso de obtención del módulo a partir de un cuadrado, que permite obtener la composición modular adjunta. Para ello, deberás realizar una serie de transformaciones y pasos (respeta los que están indicados). Luego realiza esta composición modular con un programa informático.

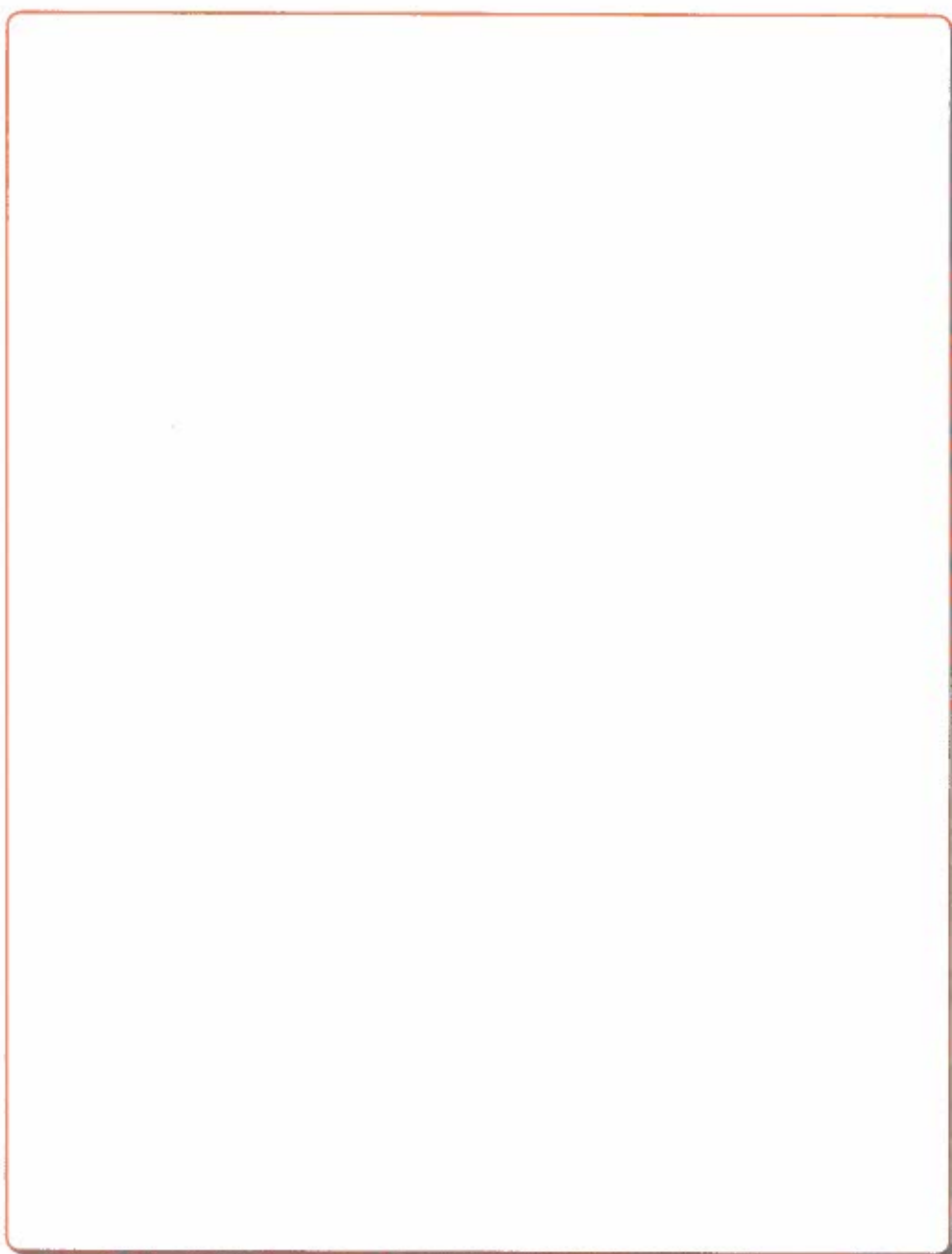
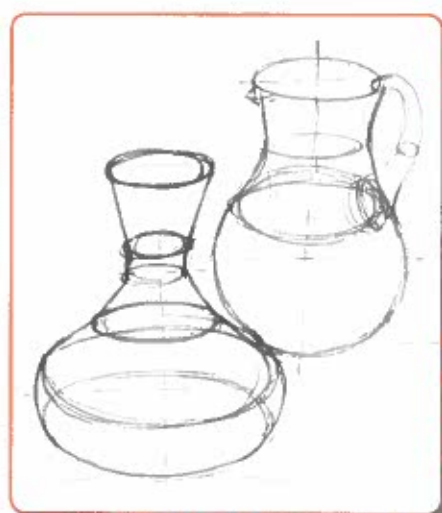
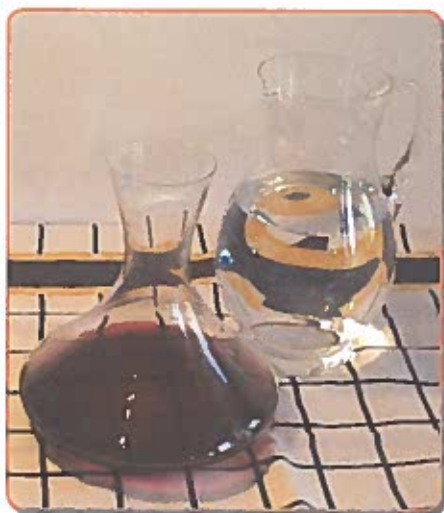
Proceso de obtención del módulo a partir de un cuadrado



En la primera fila de figuras tenemos una red modular hexagonal, diseñada por M. C. Escher, basada en la imagen de una salamandra, que engarza con otras figuras iguales encajando las partes salientes y entrantes como si fuesen piezas de un puzzle. Estudia la estructura de la siguiente trama (peces y barcos), también diseñada por este autor, descomponiendo las unidades o módulos que lo forman y analizando el engarce entre piezas. Por último, rediseña uno de los otros ejemplos dados (los peces o los pájaros) o crea una nueva trama modular con ellos, engarzando unas piezas con otras en forma de red, y aplícale diferentes colores de modo que obtengas un diseño decorativo adecuado para un papel de regalo.



En las primeras figuras se aprecian diferentes formas de analizar las formas geométricas básicas que componen la estructura o forma total de figuras volumétricas conocidas y de uso común como una jarra y un decantador de vino. Mediante técnica de dibujo a lápiz, realiza diferentes croquis para analizar las formas geométricas básicas (esfera, cono, tronco de cono, pirámide, etc.) que componen las dos piezas de las imágenes adjuntas.



En la parte superior de la lámina tienes dos ejemplos de imágenes corporativas de empresa. A partir de ellos y de otros que puedas tener en cuenta, planifica y realiza individualmente o en grupo, en la parte inferior o bien en otros soportes, algunos ejemplos de la imagen corporativa de una empresa. Para hacerlo, ten en cuenta los conceptos expuestos en el libro de teoría. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para realizar este trabajo.

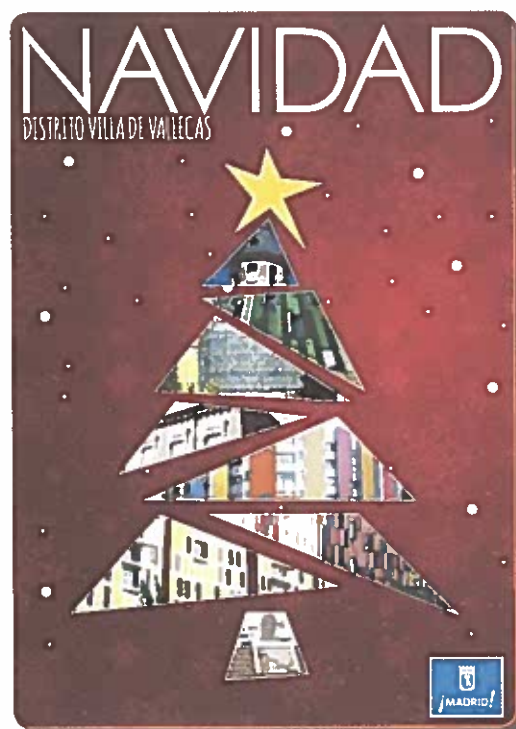


Bloque 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO - Unidad didáctica 5 - Actividad 4

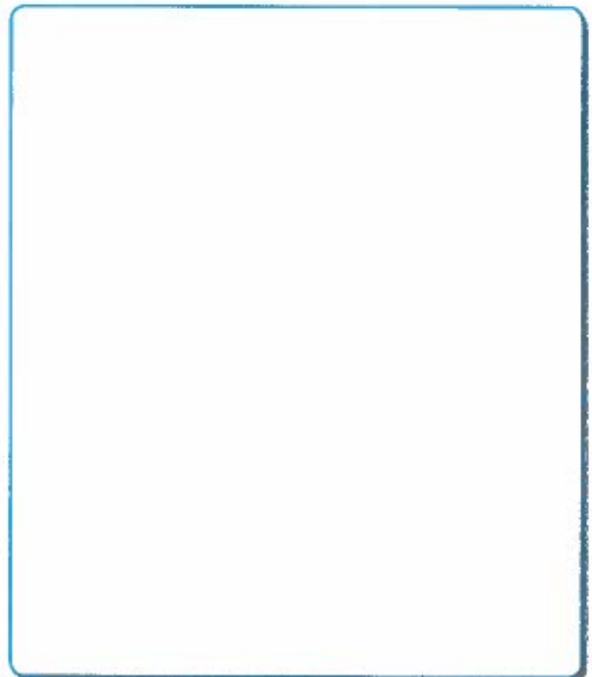
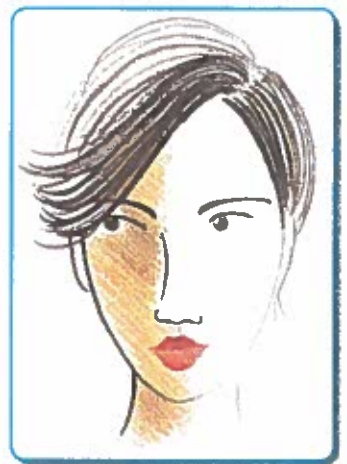
En las figuras adjuntas se presentan diferentes logotipos de empresas, entidades, cadenas comerciales o de televisión, etc. Identifica a qué entidad o marca corresponde cada uno de los logotipos y luego haz un estudio de los elementos que los componen, analizando su estructura o esquema formal para distinguir las formas geométricas básicas que intervienen en ellos, y de su proceso de diseño. Se muestra como ejemplo el proceso de diseño del logotipo de la cadena de supermercados E. Leclerc.



En la parte superior de la lámina tienes tres ejemplos de diseños gráficos. A partir de ellos y de otros que puedas tener en cuenta, elabora, individualmente o en grupo, en la parte inferior, el diseño gráfico de una postal navideña, de un anuncio o invitación de una fiesta de cumpleaños, de un acontecimiento de tu centro de estudios o de otro motivo que se te ocurra. Para hacerlo, ten en cuenta lo expuesto sobre el proceso creativo y sus fases en el libro de teoría. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para realizar este trabajo.



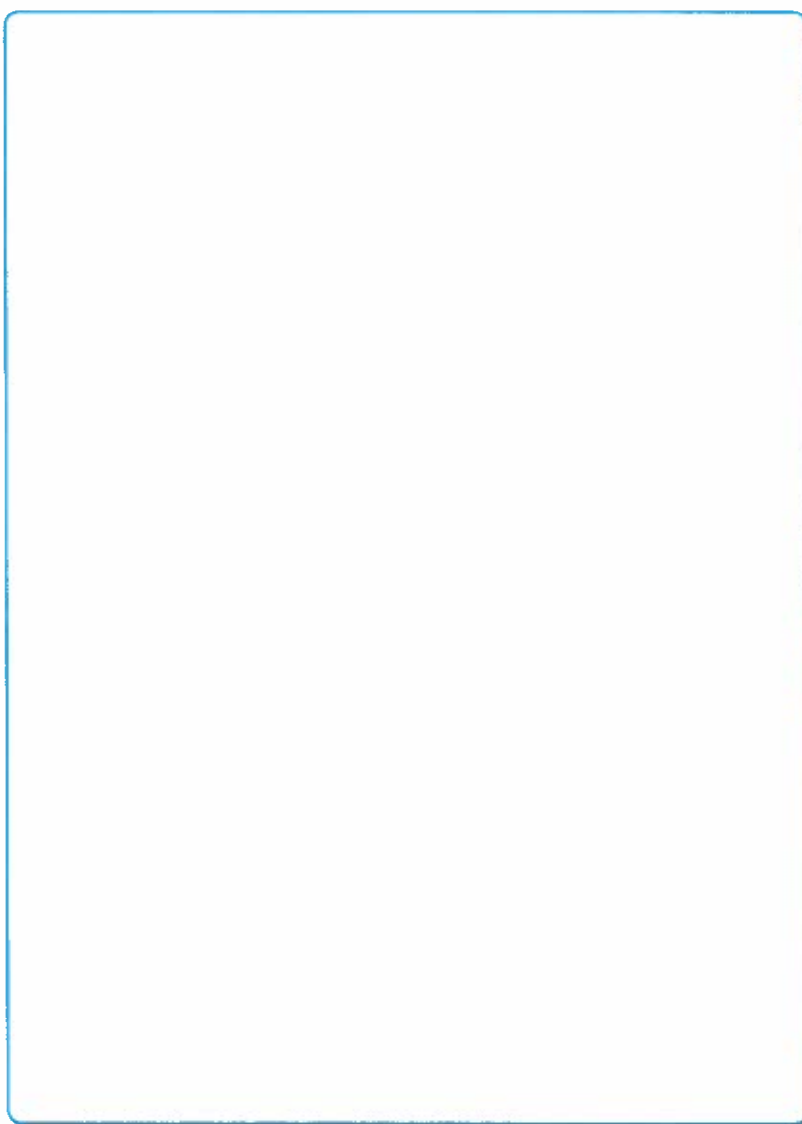
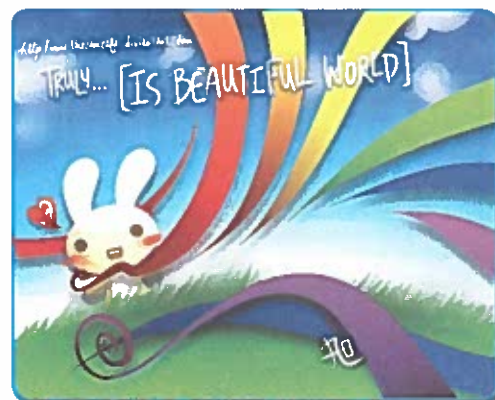
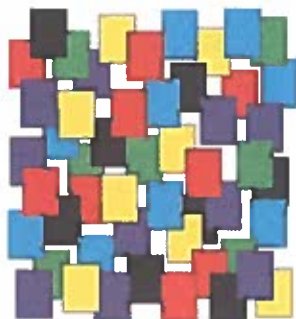
En las imágenes aparecen dibujados los rasgos básicos (pero suficientes) para definir una cara mediante simples trazados lineales; son bocetos o dibujos rápidos empleados en el diseño de ropa, complementos, etc. Dibuja a base de trazos lineales, empleando lápices o barras de ceras de colores, los rasgos de estas dos conocidas caras del mundo del espectáculo (o los de cualquier otro rostro extraído de una revista o los de la cara de un amigo o amiga). Haz borradores previamente.



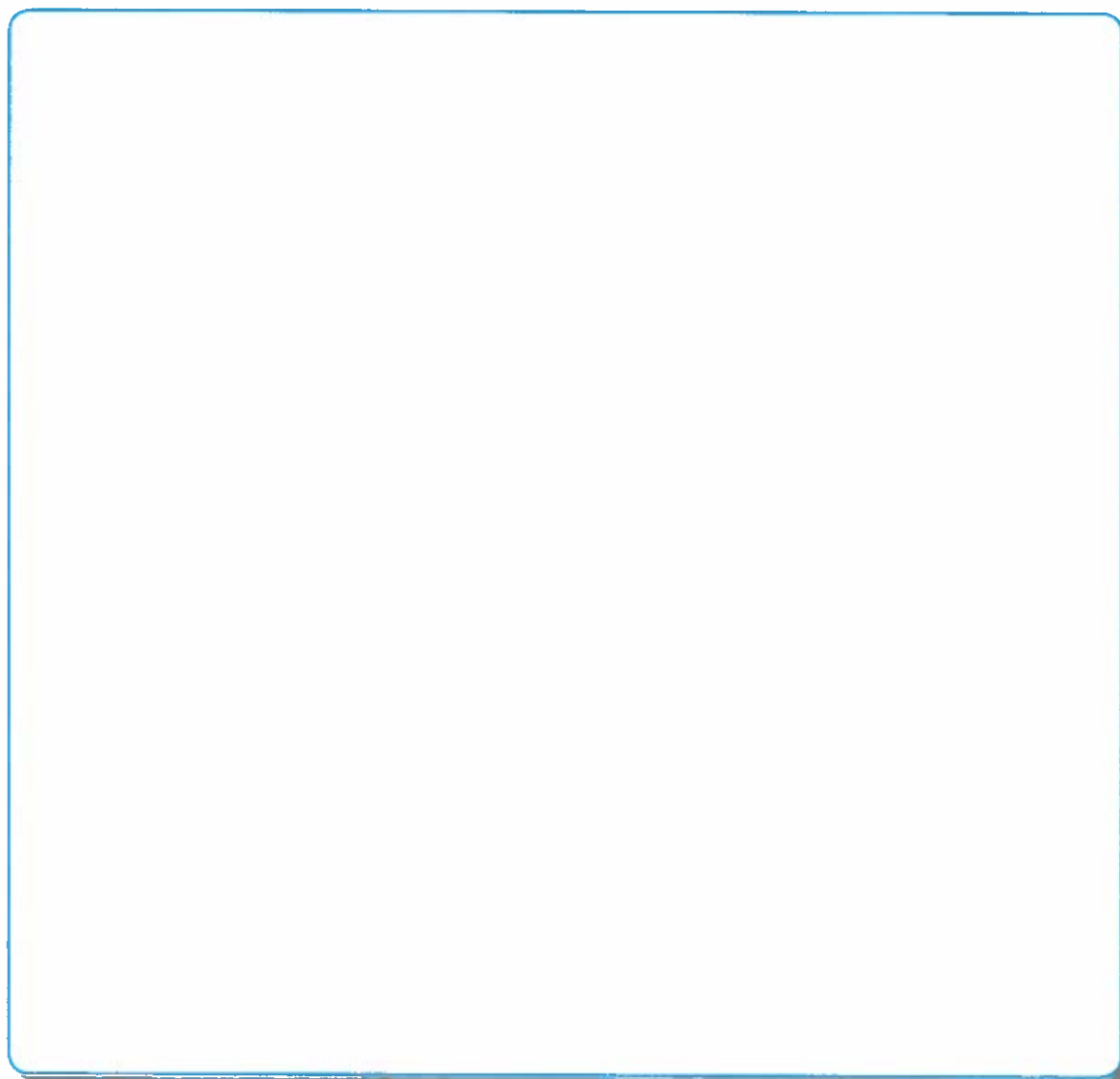
El simbolismo de los colores es fundamental en el ámbito comercial, en la publicidad, en el diseño de eslóganes... Analiza el simbolismo de los colores de los carteles y eslóganes publicitarios que te mostramos y después, tomando uno de ellos como referencia, diseña un cartel para un acontecimiento concreto, como unas jornadas, una campaña institucional o un evento deportivo. También puedes, simplemente, rediseñar uno de los ejemplos cambiando sus formas, eligiendo una gama de colores diferente y añadiéndole un nuevo lema o eslogan.



AQUÍ VIVIMOS, AQUÍ VOTAMOS



A partir de la escena fuertemente colorista que se propone, realiza una interpretación aplicando colores diferentes a los dados. Utiliza la plantilla de la parte inferior de la página para hacer diferentes pruebas de colores y luego, a partir de estos ensayos, diseña en otro soporte (por ejemplo, una cartulina) una escena con este motivo que pueda servir como cartel de propaganda o anuncio de una marca comercial. Experimenta con diferentes técnicas de color y pintura.



En las imágenes se muestran un paisaje de mar y cielo con nubes en una puesta de sol y un boceto a lápiz 5B. Realiza sobre el boceto del recuadro inferior un ejercicio de uso del color con técnicas de barras de pastel, buscando los colores más cercanos a los de la imagen para cada una de las zonas (nubes, mar, cielo, reflejos del sol...). También se puede plantear una interpretación libre de los colores y formas con otra técnica, como por ejemplo lápices de colores.



PAISAJE: PUESTA DE SOL Y NUBES

Nombre:

Fecha:

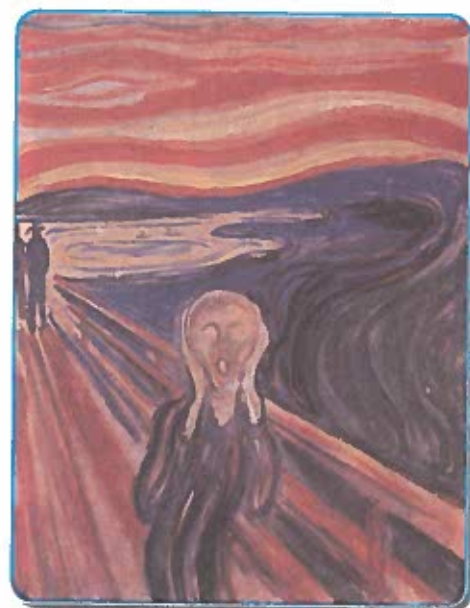
Empleando una técnica de color, como las barras de pastel o las ceras de colores, realiza una interpretación de la cabeza del ave que proponemos en los ejemplos. Se trata de un loro de plumaje de colores vivos. Haz previamente un bosquejo a lápiz, sobre la plantilla de la figura sugerida, de cómo distribuir los colores por zonas con los diferentes tonos que emplearás. Asimismo, haz ensayos en hojas aparte con trazos lineales cortos y gruesos para aproximarte a la textura de las plumas de colores.



- 1º. Marca con rotulador de color, sobre las figuras adjuntas, las líneas de fuerza que te sugieren actitud de: reposo o movimiento, profundidad o distancia, gestos, ondulaciones, etc.
- 2º. Utilizando un calco colocado sobre una de las imágenes, haz un esquema lineal de la misma y sintetízalo en la parte inferior.



Les blés jaunes, de V. van Gogh.



El grito, de Munch.

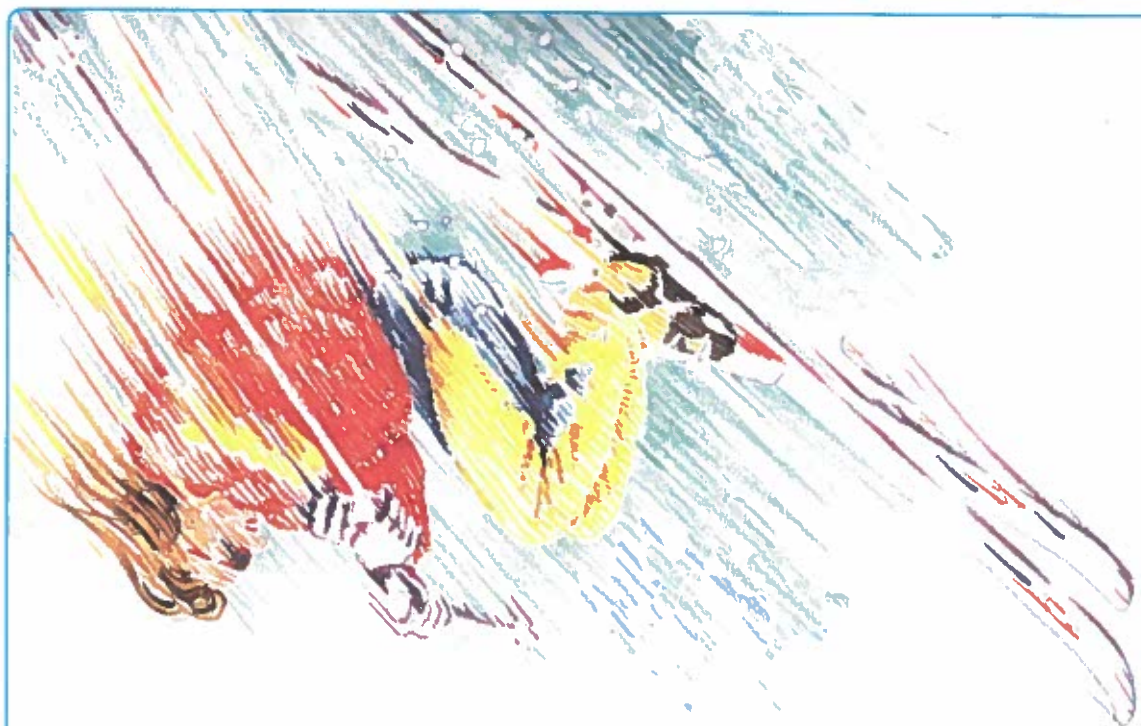


1. Realiza un boceto a lápiz de uno de los dos ejemplos e indica la secuencia de los elementos que se repiten.



2. A partir de la imagen dada, realiza un ritmo compositivo creciente similar, de modo que se vean diversas circunferencias de color dispuestas a partir de un centro o núcleo. Utiliza la técnica de rotuladores de colores.

El ritmo de una obra plástica se consigue disponiendo las formas en secuencias más o menos regulares. Estas secuencias o repeticiones pueden ser uniformes, si un elemento se repite constantemente en una dirección (arcos, orlas, cenefas, tejas, ladrillos, adoquines...) o si se alternan varios elementos (por ejemplo, de dos en dos, combinando uno grande y uno pequeño, o superior e inferior, o un color y su complementario...), y también hay ritmos de formas crecientes o decrecientes, cuando una misma forma se repite varias veces aumentando o disminuyendo de tamaño. En las imágenes podemos ver un ejemplo de ritmo uniforme (tejas) y uno de formas crecientes y decrecientes (escultura de arcos metálicos en la avenida de la Ilustración, en Madrid).



En la figura superior se puede observar cómo, mediante técnicas de dibujo y rayados de colores, se puede crear una sensación visual de velocidad y movimiento trepidante en una escena (en este caso, un esquiador descendiendo por la nieve a gran velocidad). Utilizando rotuladores o lápices de colores, aplica estas técnicas a la fotografía adjunta del esquiador. Realiza primero el contorno o silueta, y luego haz rayados oblicuos de diferentes colores para comunicar a la escena esa impresión visual de movimiento.

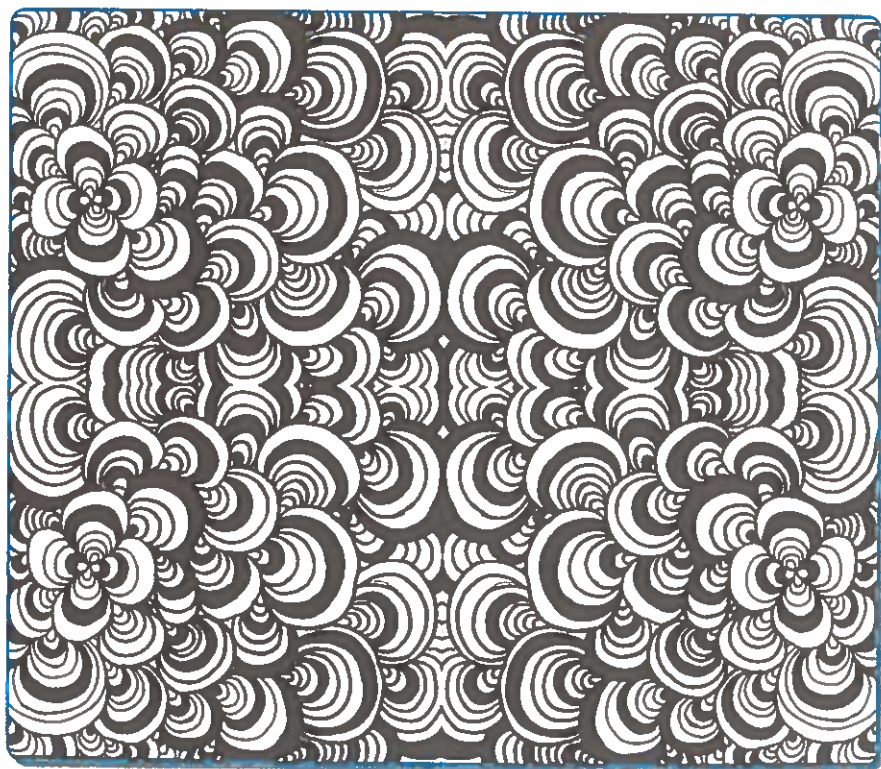
EL MOVIMIENTO EN LA COMPOSICIÓN

Nombre:

Fecha:

Realiza una composición simétrica tomando como referencia la imagen que se adjunta. Usa el recuadro derecho, donde se insinúa la composición, como plantilla para hacer un borrador, y después haz el diseño definitivo en otro soporte, como una cartulina de color claro. Se trata de que trabajajes conceptos estudiados en el libro de teoría, como los de módulo, simetría, ritmo y color:

- El módulo, en esta composición, es cada una de las unidades en forma de bolsa o concha, formadas por diferentes líneas en arcos.
- Simetría: se ve en la imagen que hay una mitad simétrica respecto a un eje vertical y otra respecto a un eje horizontal.
- El ritmo es ascendente o descendente en la expansión de las diferentes curvas de cada unidad o módulo.
- En cuanto al color, este aspecto deberás desarrollarlo tú, puesto que el ejemplo es en blanco y negro. Podéis trabajar, en diferentes grupos, varias gamas de colores con tratamientos diferentes. Por ejemplo: gama de colores fríos siguiendo el orden de la rueda de colores (violetas-morados, azules [añil, cielo, turquesa...], verdes [claro, oscuro, caqui...]); gama de colores calientes según el orden de la rueda (amarillos, tostados, naranjas, sienas, ocre, rojos...); parejas de colores complementarios (verde-magenta, cian-rojo, amarillo-violeta...), etc.



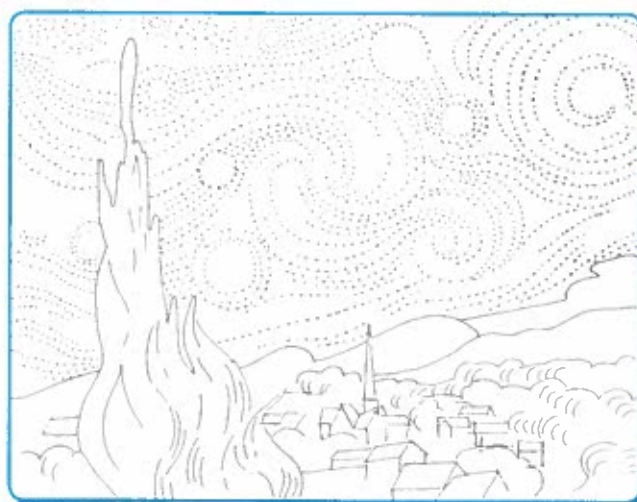
COMPOSICIONES. SIMETRÍA, RITMO Y COLOR

Nombre:

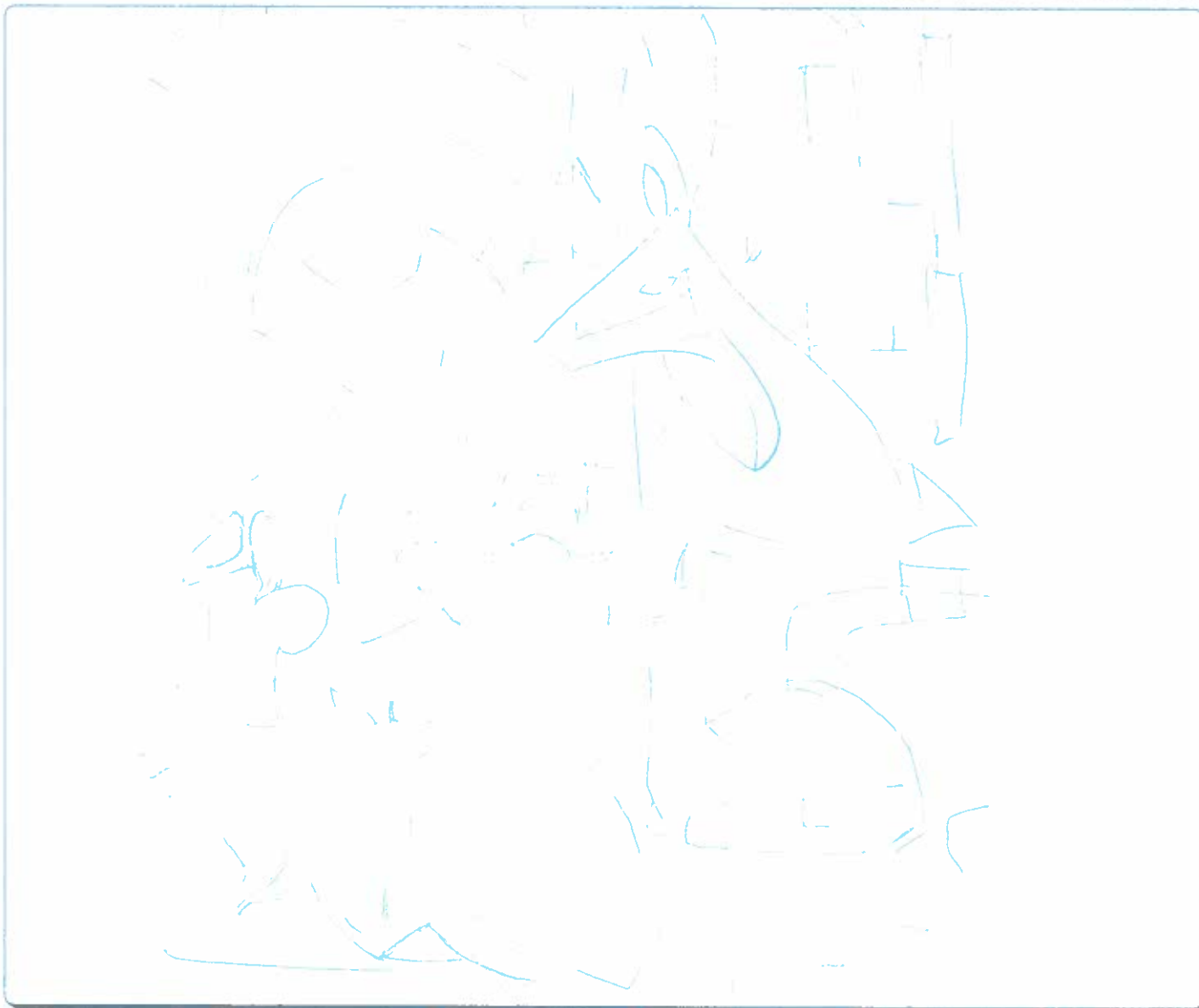
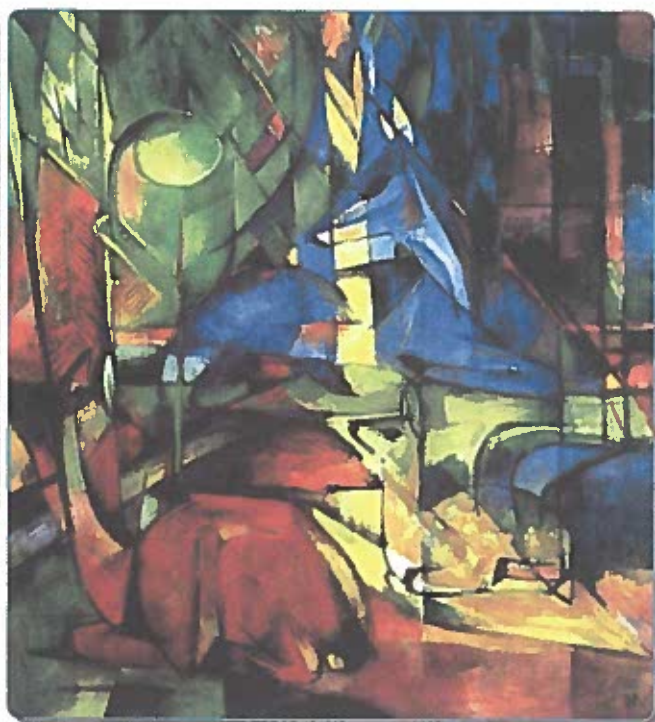
Fecha:

En las imágenes adjuntas se muestran el conocido cuadro de Van Gogh *La noche estrellada* y un esquema o análisis de la obra en el que se pueden apreciar las formas de las estrellas y astros nocturnos en espiral, que giran y danzan por el firmamento y parecen sugerir la trayectoria de los planetas desplazándose por el cielo. Van Gogh consiguió dar a esta obra una gran dosis de ritmo y movimiento, disponiendo los elementos sobre un fondo azul oscuro y con trazos blancos y amarillos. En las figuras inferiores, tienes otra obra de Van Gogh (*La habitación del artista en Arles*) y una obra del artista estadounidense Roy Lichtenstein, del movimiento pop art, que sugiere el galope de un caballo y su jinete.

Tomando como referente uno de estos cuadros y sus elementos, haz un esquema en el que se pongan de manifiesto los elementos de composición de la habitación (si eliges el primer cuadro) o el galope del caballo y su jinete (si eliges el segundo).



Te presentamos varias obras conocidas de un autor del siglo XX, Franz Marc. Elige una de ellas, busca información en Internet sobre el autor y su obra y, siguiendo el esquema del libro de teoría, realiza una ficha resumen. En el espacio disponible haz una interpretación libre de una de las obras con técnica de pastel, alterando los colores del cuadro original según tu criterio.



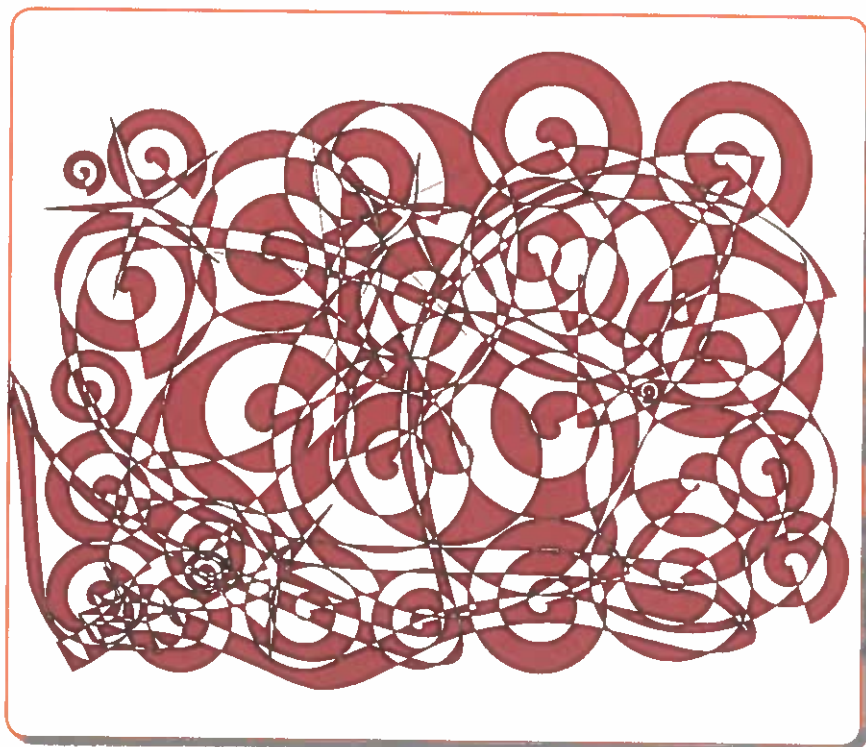
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA OBRA DE UN ARTISTA

Nombre:

Fecha:

Bloque 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO - Unidad didáctica 6 - Actividad 1

En la figura adjunta se muestran motivos de diseño de estampados de telas basados en trazados geométricos curvos o rectos con un solo color o pocos colores o tonos. Rediseña alguno de estos motivos (se presenta el esquema de uno de ellos) con diferentes gamas de colores, de forma que sirva como motivo decorativo para la estampación de pañuelos de cuello, toallas de playa o telas.



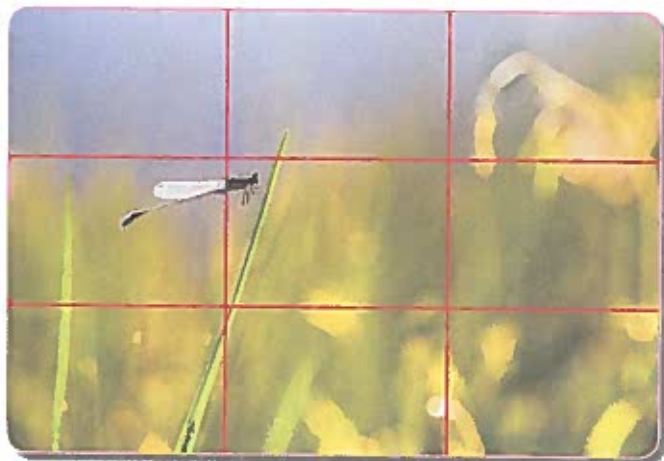
**DISEÑO DE UN MOTIVO PARA ESTAMPAR EN PAÑUELOS,
TOALLAS O TELAS**

Nombre:

Fecha:

En esta actividad te proponemos las siguientes tareas:

1. Recopila fotografías aparecidas en diversos medios impresos y efectúa un análisis formal y de contenido, estudiando sus finalidades. Haz una puesta en común en grupo. Para ello, ten en cuenta todo lo expuesto al respecto en el libro de teoría.
2. Analiza con detenimiento las fotografías de prensa adjuntas en esta lámina y responde a las preguntas que se formulan debajo de cada una de ellas.
3. Toma diferentes fotografías, usando diferentes tipos de planos y puntos de vista, y siguiendo las recomendaciones dadas para conseguir buenas fotografías. Si dispones de programas informáticos adecuados, utilízalos para hacer algún tipo de tratamiento de ellas (modificación del color, retoque fotográfico, etc.).



Leyes compositivas:

Tipo de plano: Punto de vista:

Tipo y finalidad de la fotografía:



Fotografía de prensa sobre el Mobile World Congress, celebrado en Barcelona

Tipo de plano: Punto de vista:

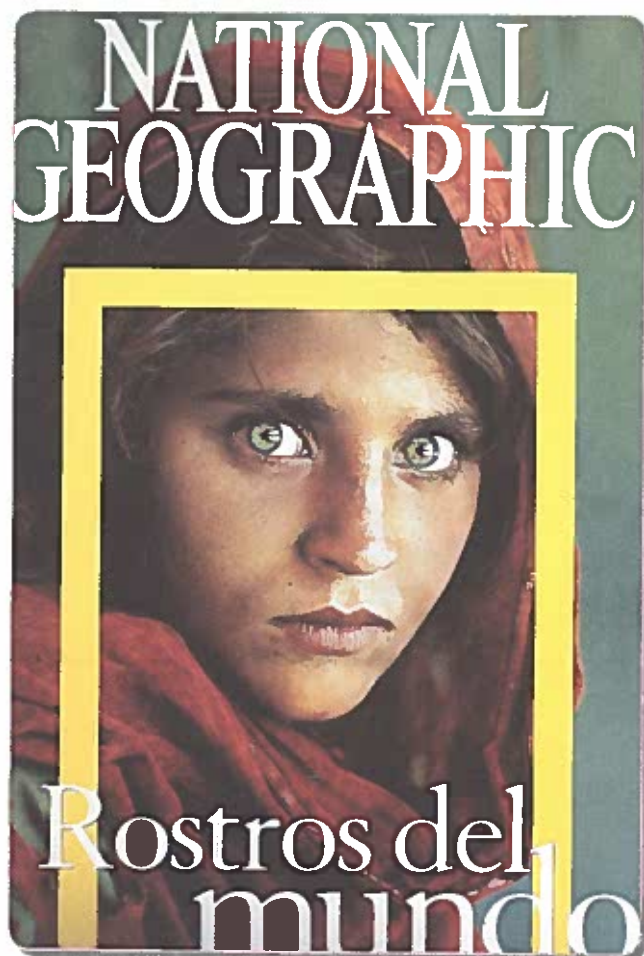
Tipo y finalidad de la fotografía:



Fotografía de prensa especializada

Tipo de plano: Punto de vista:

Tipo y finalidad de la fotografía:



Fotografía de una revista

Tipo de plano: Punto de vista:

Tipo y finalidad de la fotografía:

En las imágenes siguientes se presentan diferentes planos de fotogramas de películas. Indica en cada caso qué tipo de plano es, según el encuadre, y con qué punto de vista se ha realizado. Para ello, ten en cuenta lo expuesto en el libro de teoría.

En un documento aparte, describe los sentimientos e impresiones que te causa cada fotograma y explica qué función cumple.

Por último, visiona diferentes películas e identifica y analiza (individualmente o en grupo) los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara utilizados.



Tipo de plano:

Punto de vista:



Tipo de plano:

Punto de vista:



Tipo de plano:

Punto de vista:



Tipo de plano:

Punto de vista:



Tipo de plano:

Punto de vista:



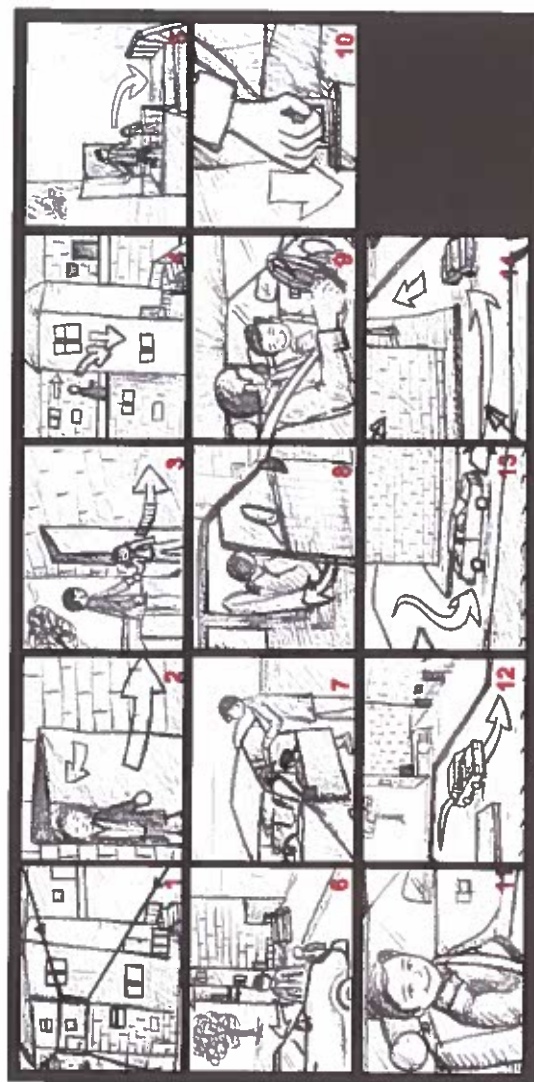
Tipo de plano:

Punto de vista:

Bloque 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA - Unidad didáctica 7 - Actividad 3

En las imágenes se presentan dos ejemplos de storyboards de películas. Tomándolos como modelos, realiza en el espacio reservado un storyboard a modo de guión para la secuencia de una película. Para ello, ten en cuenta lo expuesto sobre este tema en el libro de teoría.
El storyboard de la izquierda fue realizado por el director de cine Álex de la Iglesia para una de sus películas (fue dibujante gráfico antes de iniciar su carrera como cineasta) y se ha extraído de una agenda que publicó la entidad Kutxa hace unos años.

Si dispones de programas informáticos adecuados, realiza el storyboard con alguno de ellos.



REALIZACIÓN DE UN STORYBOARD

Nombre:

Fecha:

En las siguientes imágenes se presentan diferentes anuncios publicitarios. Analízalos y responde a las preguntas que se formulan debajo de cada uno de ellos. Ten en cuenta lo expuesto en el libro de teoría.

En un documento aparte, haz un análisis más detallado de cada anuncio respondiendo a las preguntas "¿qué vemos?" y "¿qué nos sugiere?", es decir, contenido denotativo y contenido connotativo.

Por último, visiona diferentes anuncios publicitarios de televisión y analízalos con actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que lo componen.



Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

Mensaje publicitario:

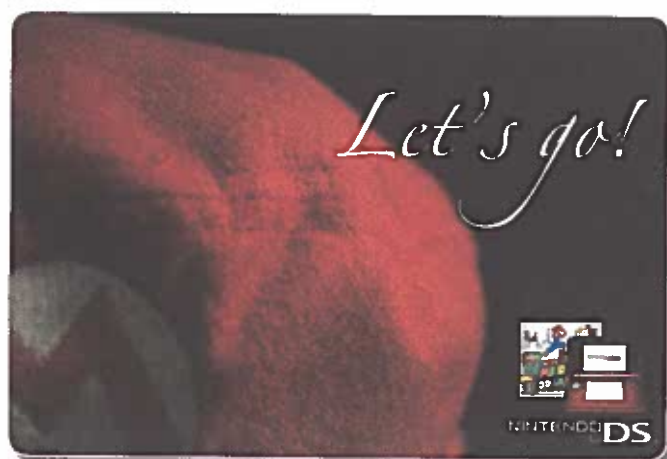


Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

Mensaje publicitario:



Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

Mensaje publicitario:



Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

Mensaje publicitario:



Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

Mensaje publicitario:



Figura retórica utilizada:

Tipo de publicidad:

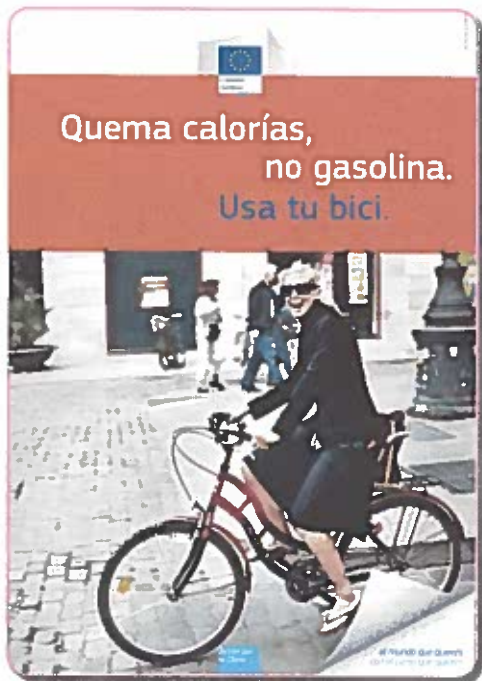
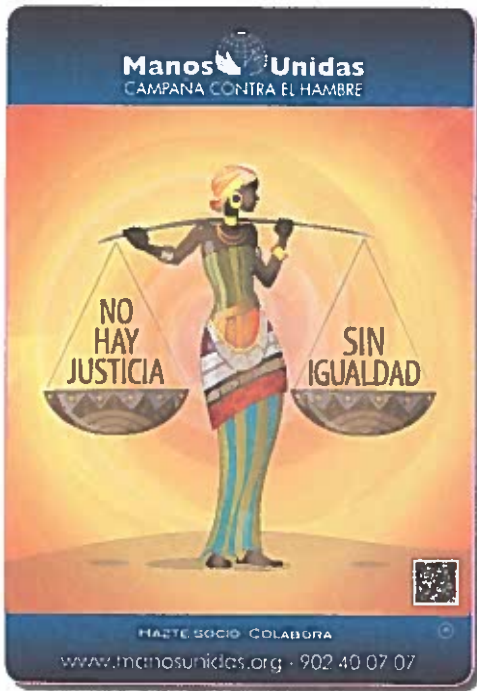
Mensaje publicitario:

ANÁLISIS DE MENSAJES PUBLICITARIOS

Nombre:

Fecha:

En esta actividad os proponemos que diseñéis en grupo un cartel con un tema de actualidad (el cambio climático, el hambre u otro que consideréis importante). En todo cartel hay dos elementos fundamentales: imágenes y texto. Las imágenes pueden ser tomadas de fotografías, dibujos de personajes de cómics o de libre creación, etc., y pueden hacerse con colores (lo más general) o en blanco y negro. Para los colores conviene recordar lo explicado sobre sus significados (calmados, agresivos, fríos, cálidos...). En el texto importan, además del tipo de letra usado para el rótulo, su tamaño y su colocación (en el centro o en los lados). En las imágenes adjuntas os presentamos algunos ejemplos e ideas que pueden resultaros útiles. Para vuestro cartel, seguid el esquema del proceso de creación y tened en cuenta lo expuesto al respecto en el libro de teoría. Haced en esta lámina un boceto de vuestro cartel individualmente. Después, trabajando en grupo, realizad en un soporte diferente (por ejemplo, cartulina) el cartel elegido o consensuado. Si disponéis de programas informáticos adecuados, utilizadlos para hacer este trabajo.



DISEÑO DE UN CARTEL

Nombre:

Fecha: