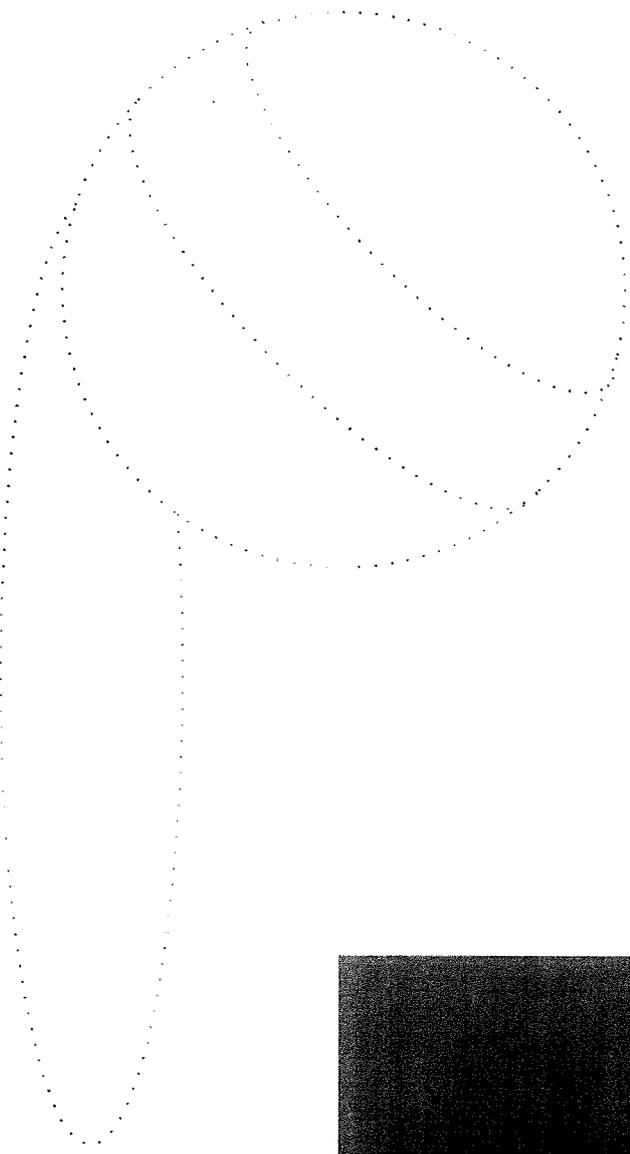
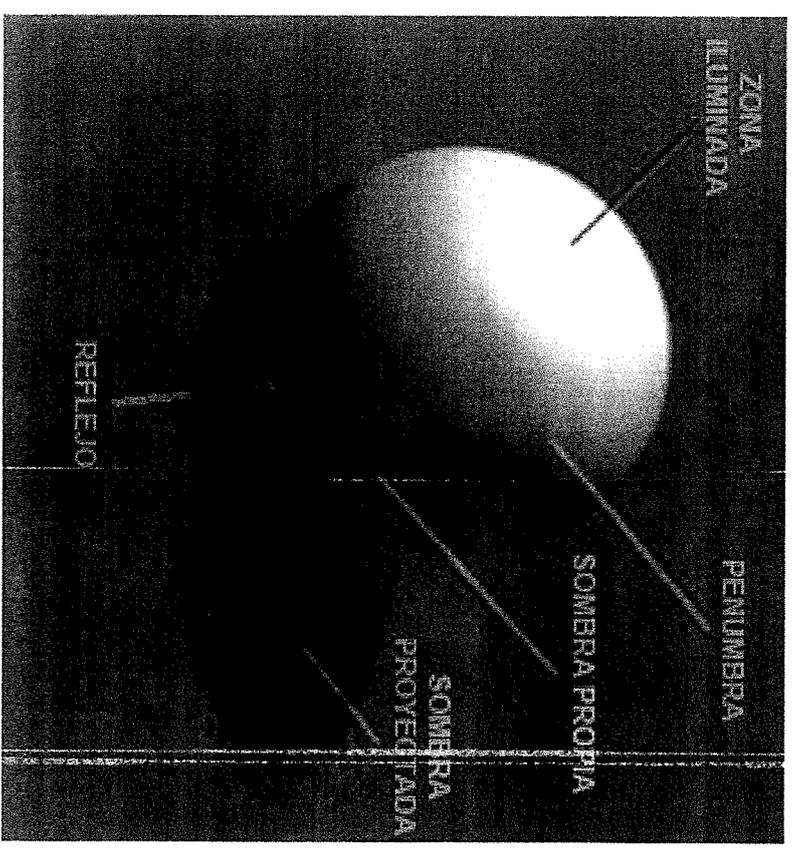


Observa la imagen que representa la estructura del claroscuro en una esfera. Reproduce sobre la esfera punteada el volumen, siguiendo los criterios del ejemplo. Utiliza un lápiz de mina blanda 3B, 4B, etc. para conseguir tanto los matices mas oscuros de la sombra propia y arrojada, como el resto de matices propios de la penumbra y tintas medias de la luz reflejada.



NOMBRE:  
APELLIDOS:  
CURSO:

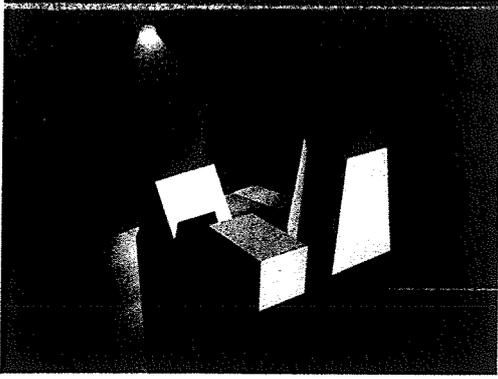
GRUPO:  
EVALUACIÓN:

TEMA:  
APARTADO:  
SUBAPARTADO:

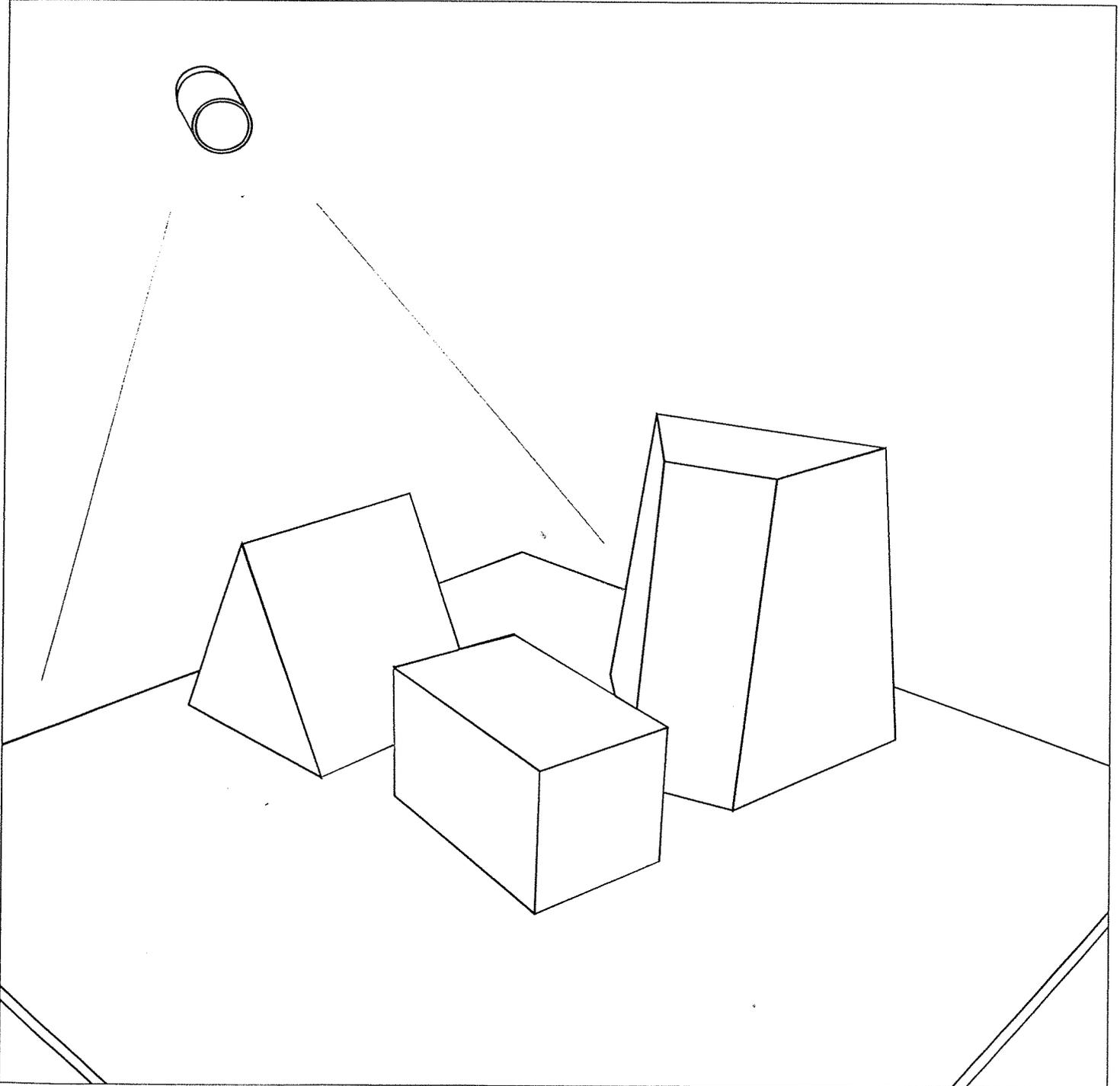
Estandar Estandar Estandar Estandar

Num.

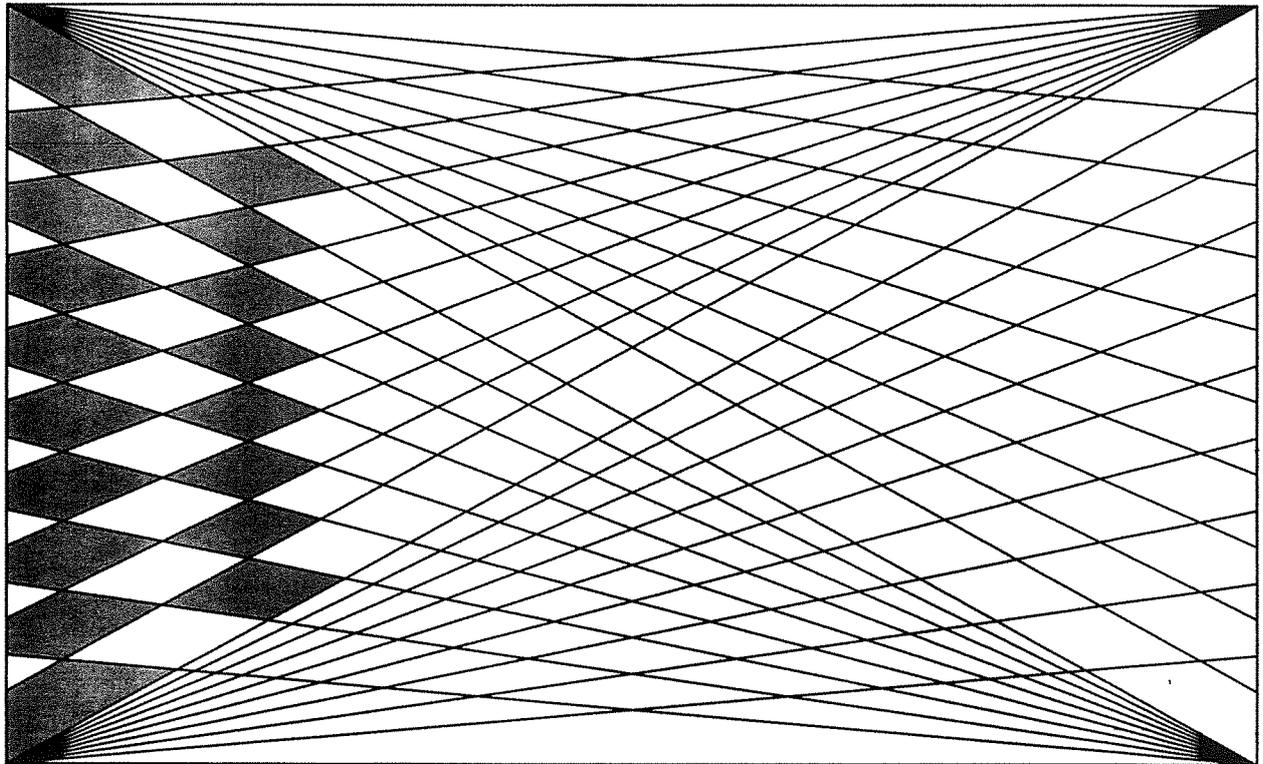
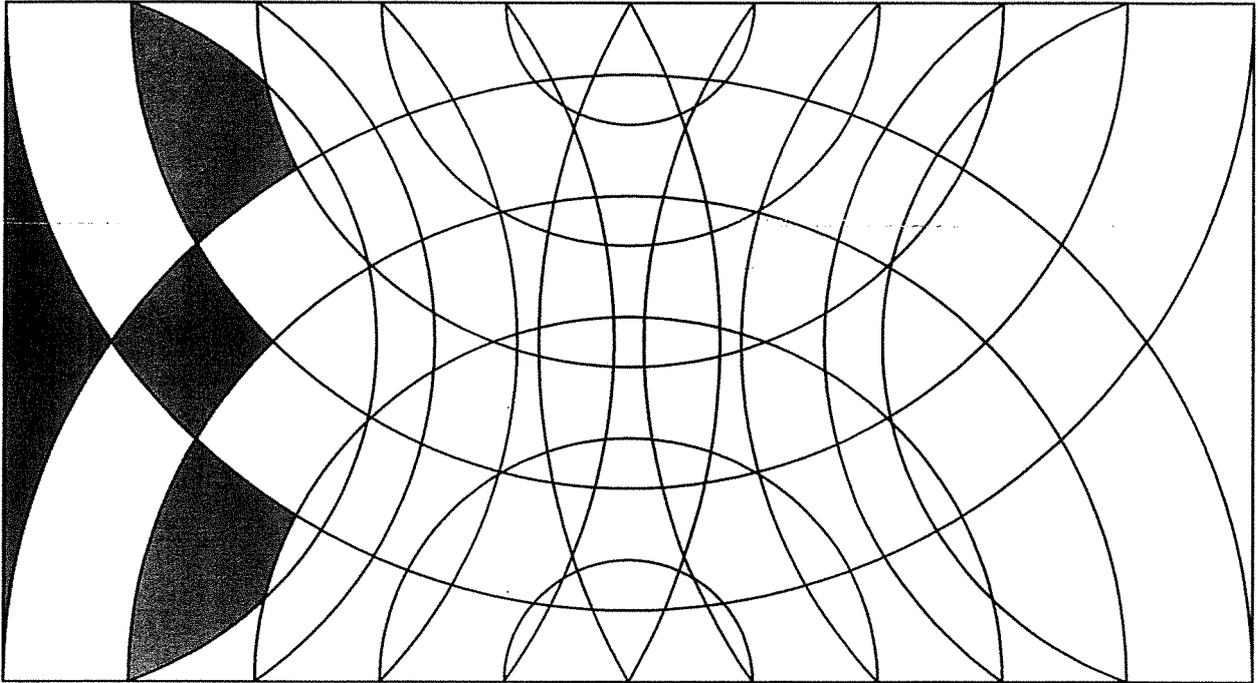
Calificación



- 1 Observa la dirección del foco de luz y las luces que se producen al incidir sobre estos cuerpos geométricos.
- 2 Determina qué zonas del dibujo quedarán iluminadas y cuáles oscuras.
- 3 Pinta las figuras creando este efecto de luz y sombra.



1.-Continúa el ajedrezado y comprueba el efecto del resultado final. Puedes utilizar dos colores.



Dibujo Técnico



Nombre:

Apellidos:

Curso:

Grupo:

Evaluación:

Unidad:

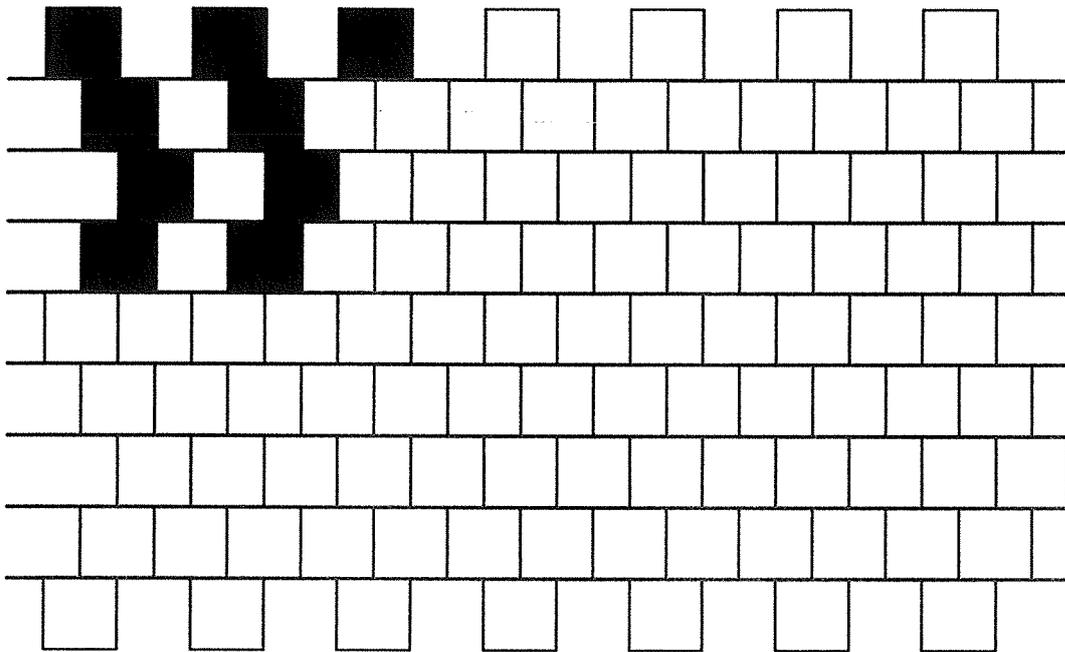
Estándar:

Estándar:

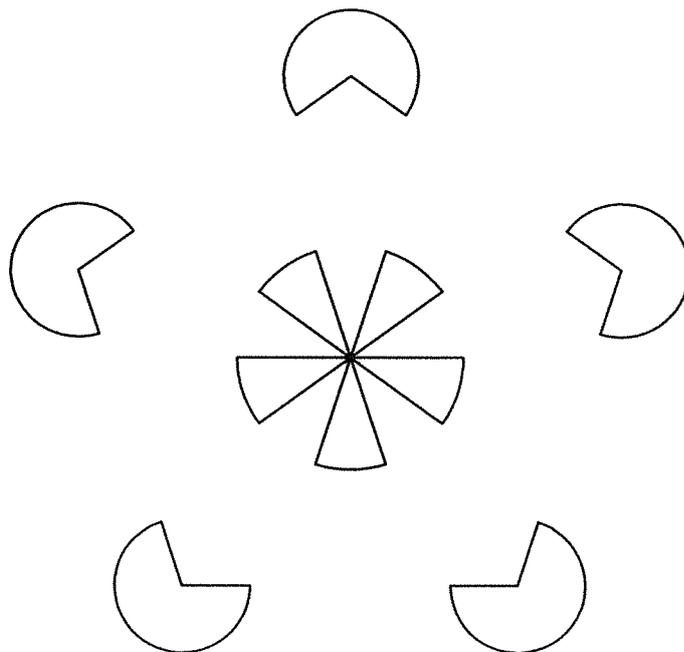
Estándar:

Estándar:

1.-Elige un color y pinta los cuadrados, Comprueba el efecto óptico que se crea en las líneas paralelas.



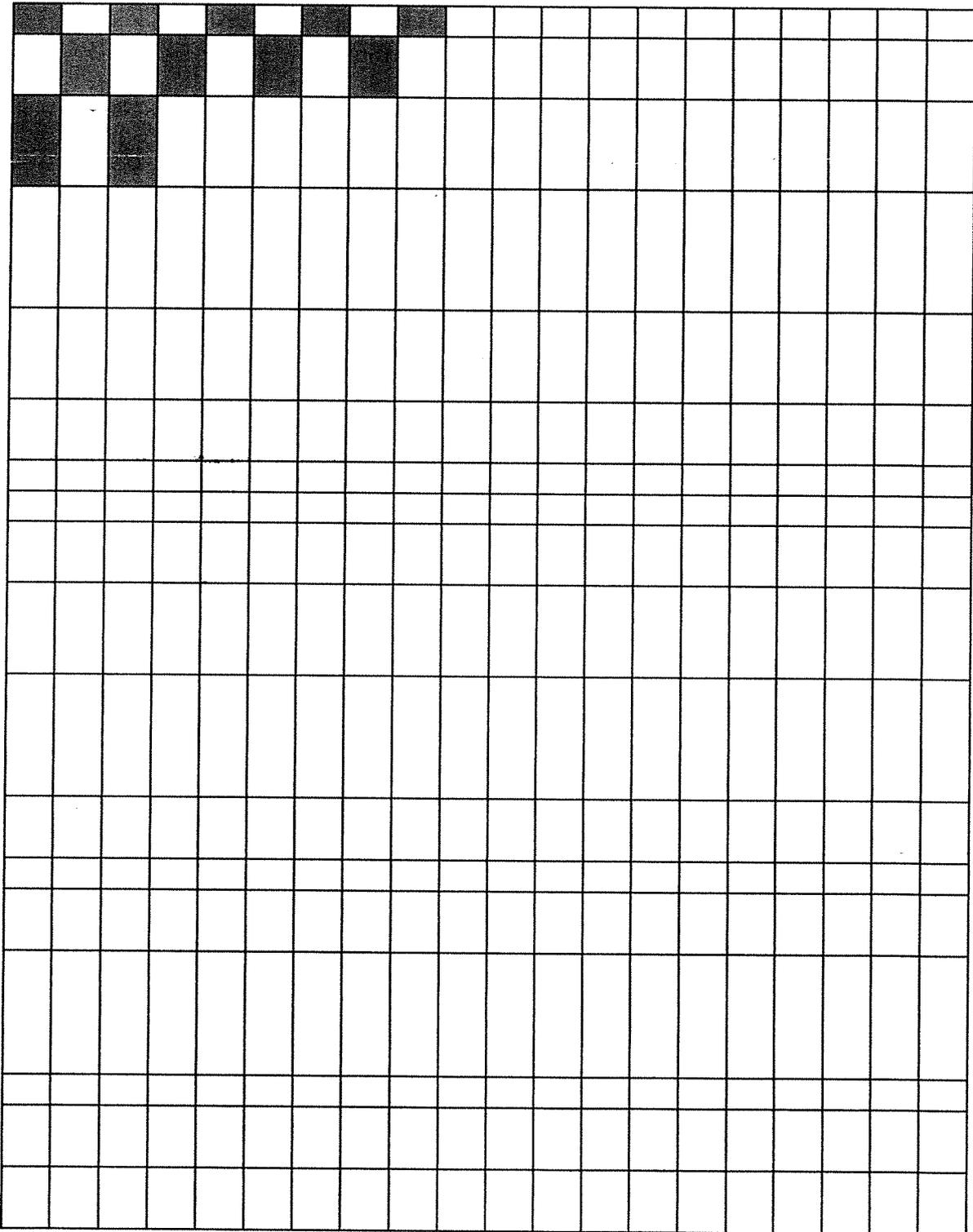
2.-Elige un color y pinta los sectores circulares. Comprueba el efecto óptico que se crea según la "ley del cierre".



Nombre:				
Apellidos:				
Curso:		Grupo:		Evaluación:
Unidad:				

Estándar:		

1.-Continúa el ajedrezado y comprueba el efecto del resultado final .



Dibujo Técnico



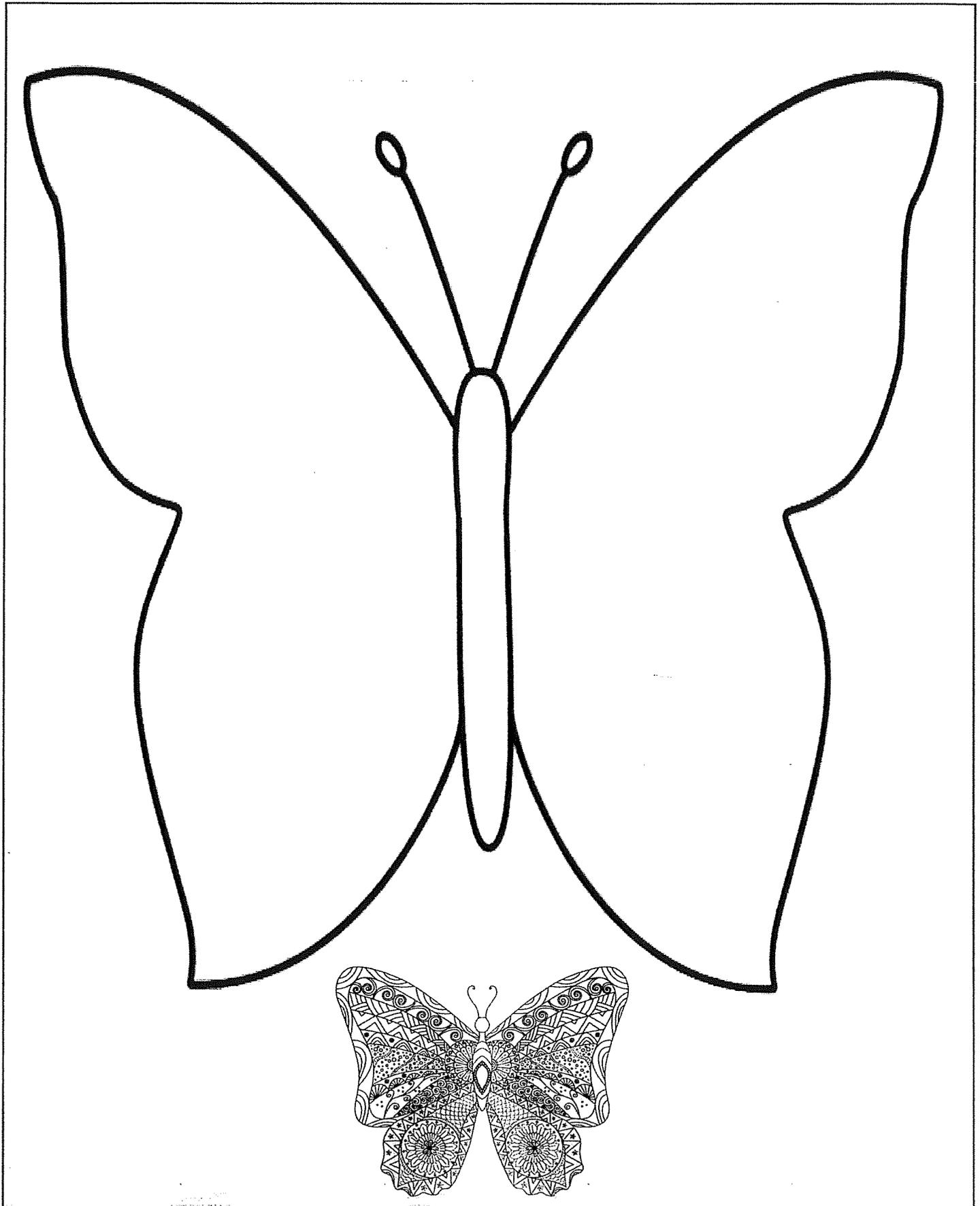
Fco. Javier  
Álvarez del Llano

Nombre:					
Apellidos:					
Curso:		Grupo:		Evaluación:	
Unidad:					

Estándar:		

NOMBRE:		
APELLIDOS:		
CURSO:		COLOR, TEXTURAS, ESPACIO Y VOLUMEN

Crea diferentes texturas gráficas para rellenar el contorno de la mariposa dibujado. Utiliza rotulador. Fíjate en el ejemplo de abajo.



# TRAZADO DE FORMAS PLANAS SOBRE CUADRÍCULA

## TEN EN CUENTA

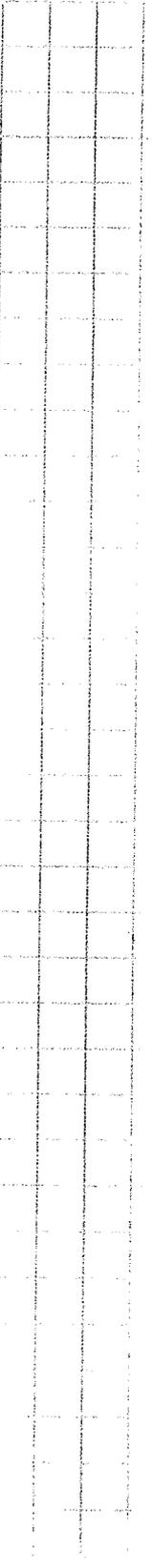
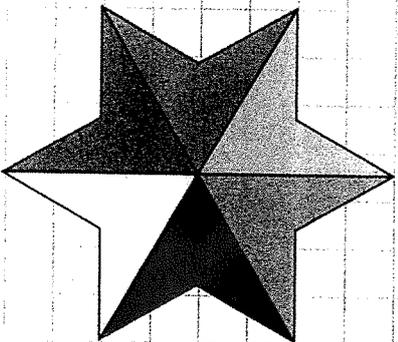
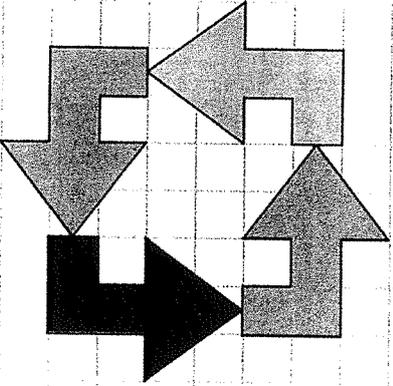
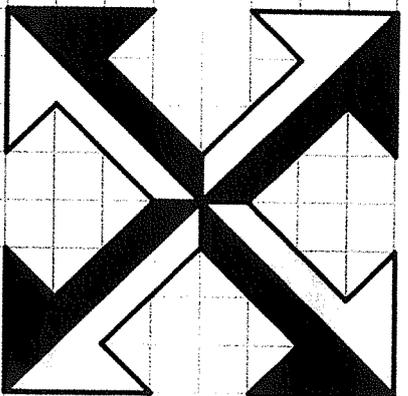
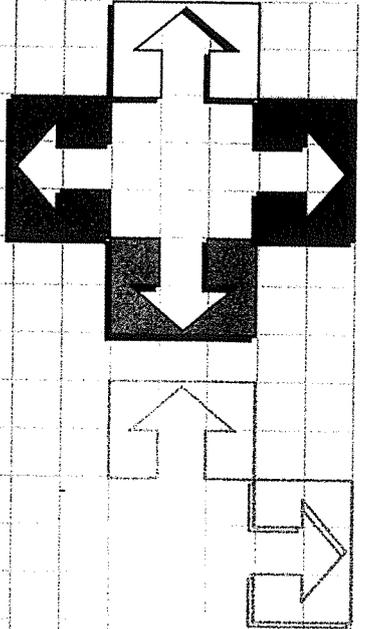
La técnica de copiar una forma plana sobre una cuadrícula es muy antigua. Esta técnica permite reproducir una imagen con exactitud, ya que consiste en trasladar cada uno de los puntos y líneas que componen la imagen a la cuadrícula en la que se va a copiar.

## ACTIVIDADES

Estudia estas formas geométricas planas. Copia sobre la cuadrícula las dibujadas e inventa otras.

## MATERIALES

Rotuladores y lápices de colores, regla y escuadra.



## DAN MIRÓ



Dan Miró fue pintor, escultor, grabador y diseñador. A los dieciocho años decidió dedicarse a la pintura. En esos primeros cuadros refleja paisajes ampestres plagados de colores vivos y brillantes. Después se trasladó a París, y bajo la influencia de los artistas surrealistas, se madurando su estilo. Este cuadro lo pintó en 1951 y se encuentra en el Museo Nacional de Arte Reina Sofía, de Madrid. El tema representa una libélula de alas rojas persiguiendo a una erpiente que se desliza en espiral hacia la estrella cónica.

*Libélulas de alas rojas.*

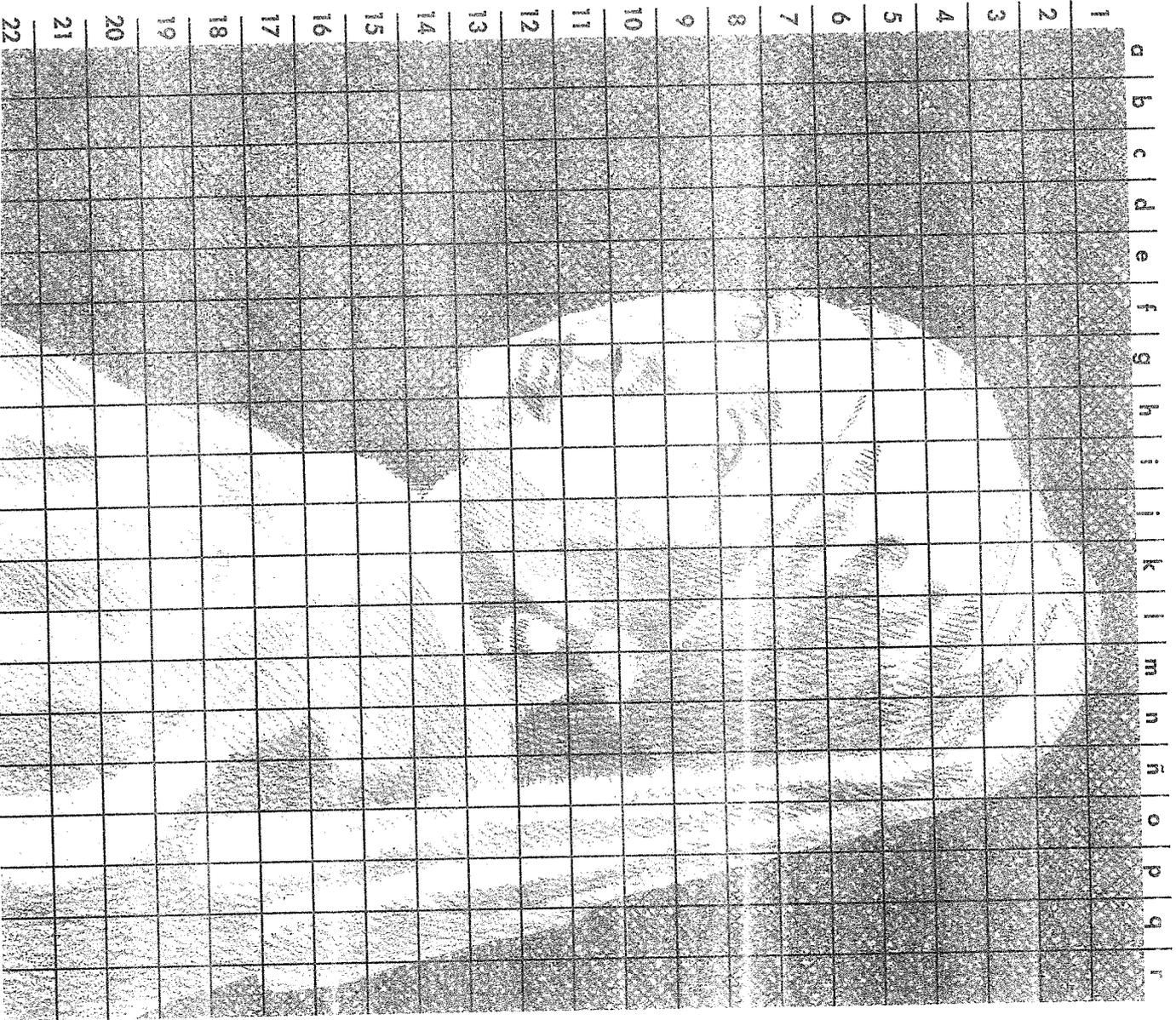


# VERMEER DE DELFT



Nació en Delft (Holanda) en 1632 y allí permaneció toda su vida. Es, después de Rembrandt, el pintor holandés más famoso del siglo XVII. Su obra abarca 34 cuadros de escenas de interior, como *La lechera*, o retratos, como este cuadro de *La joven de la perla*.

Sus pinturas destacan por la manera de tratar la luz, por la textura, por la perspectiva y por el uso de los colores transparentes. Retrató a personas de distinta condición social en la intimidad de sus hogares.





## COMPOSICIÓN EN CRUZ Y EN ELE

### TEN EN CUENTA

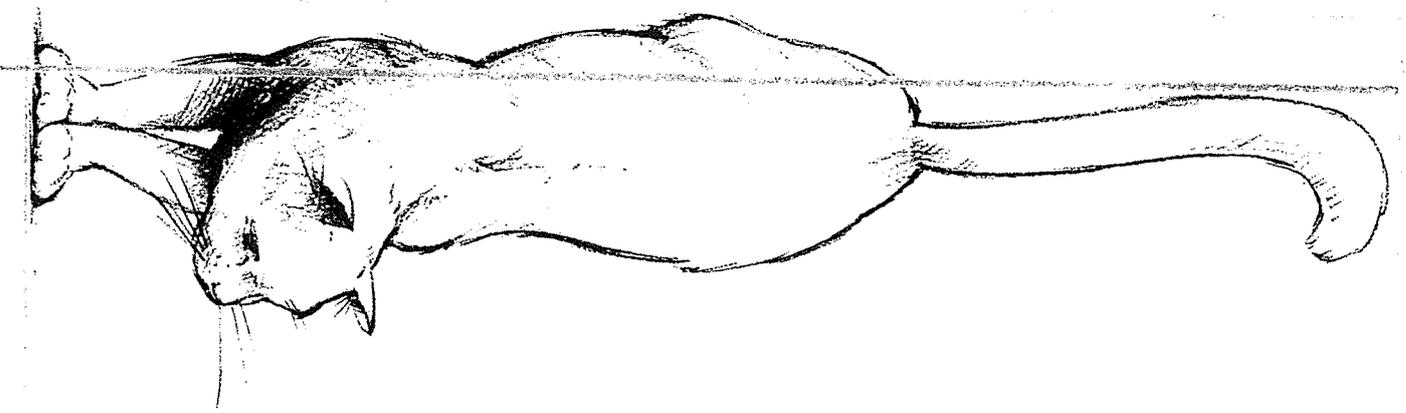
En la composición en ele, la masa o figura principal debe ponerse lo más cerca posible de uno de los márgenes, y el horizonte, muy bajo y con pocos detalles. Así es la composición del gato. En las composiciones en cruz, la línea de horizonte puede encontrarse por debajo del centro del dibujo, como viste en los ejemplos de la página anterior; o por encima, como ves en el esquema de la derecha.

### ACTIVIDADES

Completa la composición en ele con algún pequeño motivo que equilibre la figura del gato y coloréala. A continuación, haz, a la derecha, una composición en cruz a partir de las líneas sugeridas.

### MATERIALES

Lápiz blando de grafito y rotuladores.



# LA CARA REFLEJA LAS EMOCIONES

## TÉN EN CUENTA

Resulta difícil disimular las emociones. Nuestro rostro enrojece, las cejas suben o bajan, la nariz se nos agudiza... Todo lo que sentimos se refleja en nuestra cara.

Los "mimos", actores que no hablan, conocen muy bien las posibilidades del lenguaje gestual y nos entretienen contándonos aventuras mediante el uso exclusivo de los gestos.

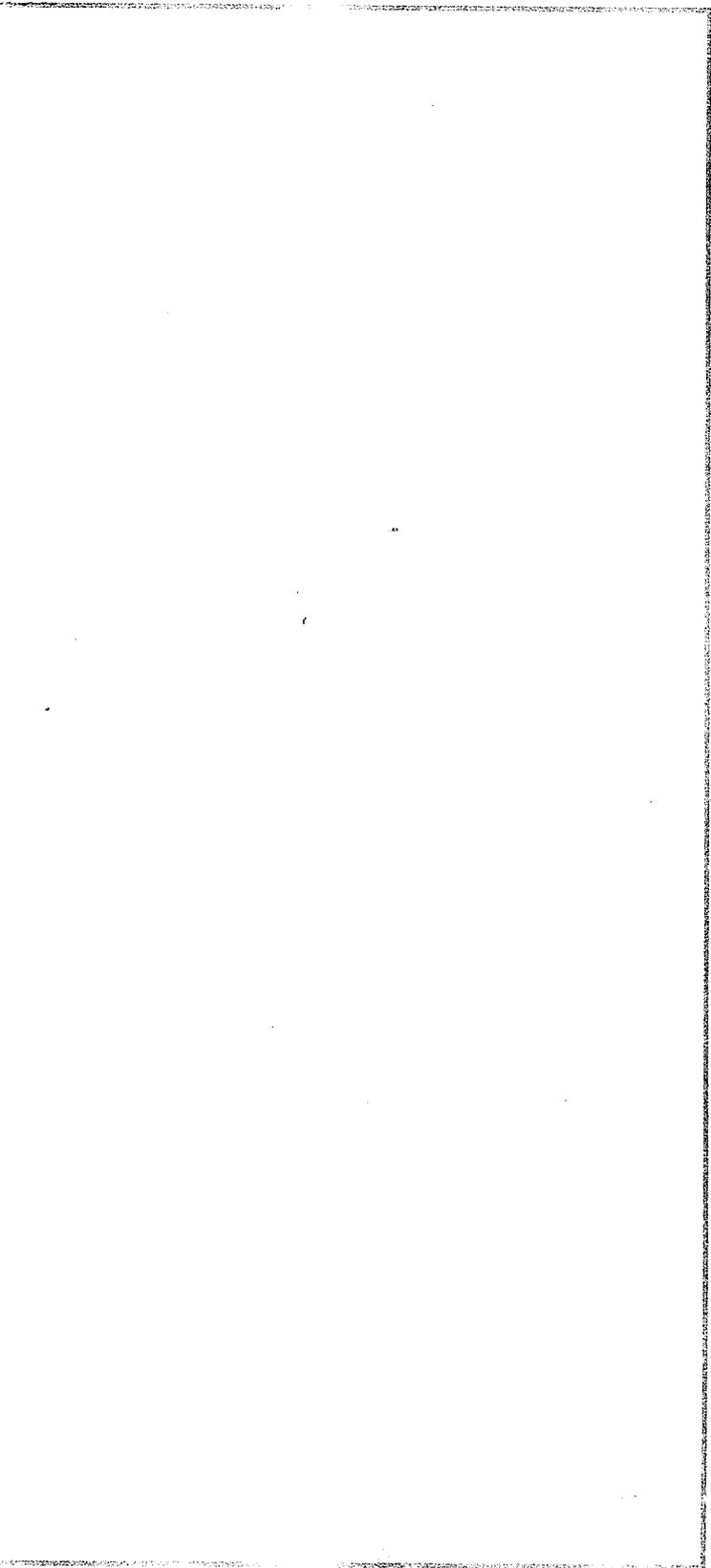
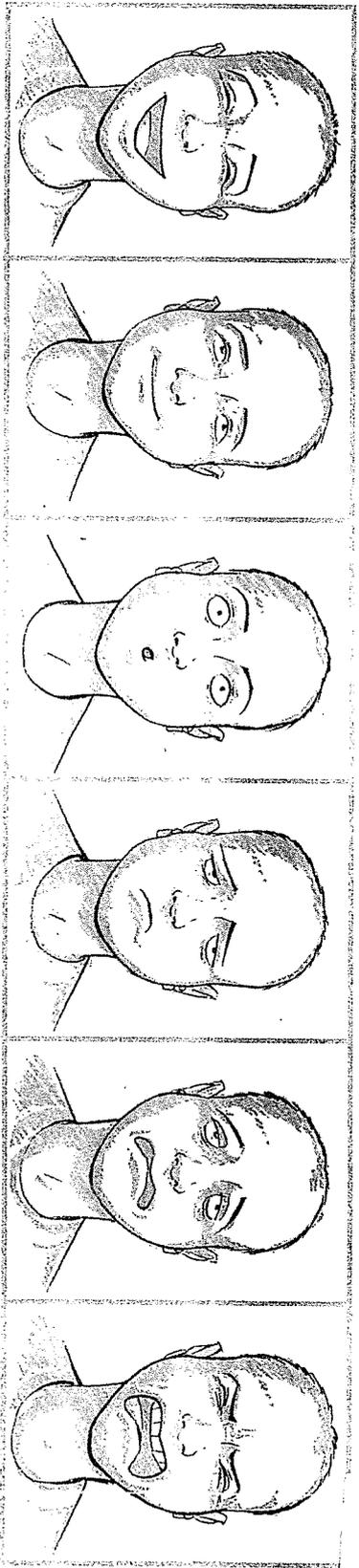
## ACTIVIDADES

Observa la secuencia. En ella, un mimo personaje sufre una serie de emociones, encadenadas desde la risa al llanto.

Dibuja la misma secuencia, pero en sentido inverso: del llanto a la risa.

## MATERIALES

Lápices de colores y rotuladores.



# L NOS EXPRESAN ACCIONES

## TEN EN CUENTA

También las manos nos permiten comunicarnos y expresar deseos, acciones e incluso estados de ánimo.

Una mano cerrada muestra tensión, desconfianza. Si, por el contrario, está abierta y extendida, demostrará confianza, tranquilidad. La postura y la colocación de la mano también nos indican deseos o acciones.

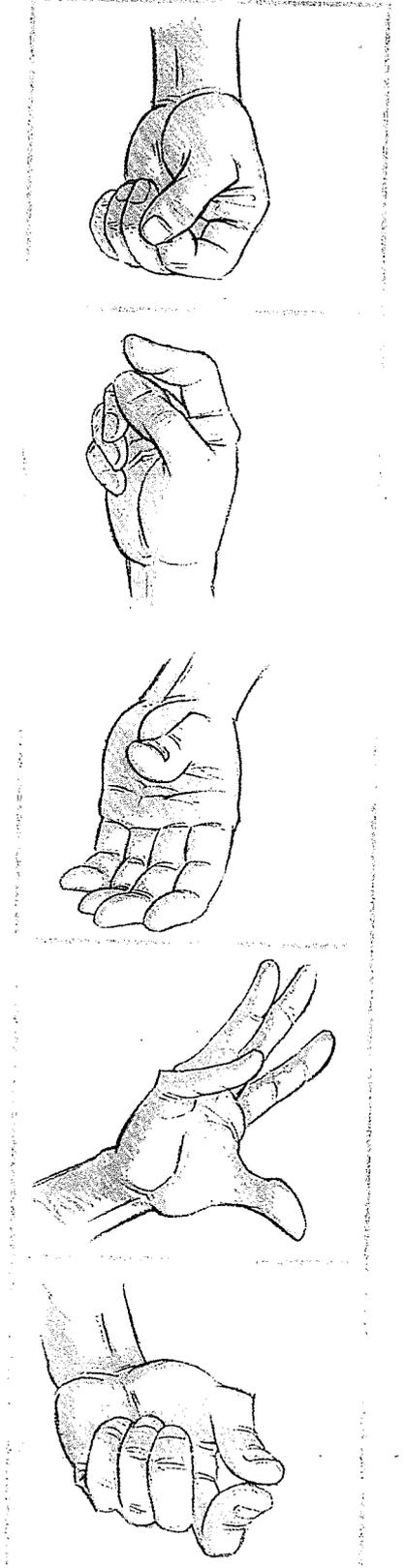
## ACTIVIDADES

Observa los ejemplos propuestos. Cada una de esas manos podría estar sujetando o agarrando un objeto.

Copia dos de estas manos y dibuja en ellas el objeto que a tu juicio podrían sujetar o agarrar.

## MATERIALES

Lápiz de grafito y lápices de colores.



# LA EXPRESIVIDAD DE LA CARA Y DE LAS MANOS

## TEN EN CUENTA

Normalmente, las manos suelen acompañar los gestos o expresiones de la cara, matizándolos y complementándolos.

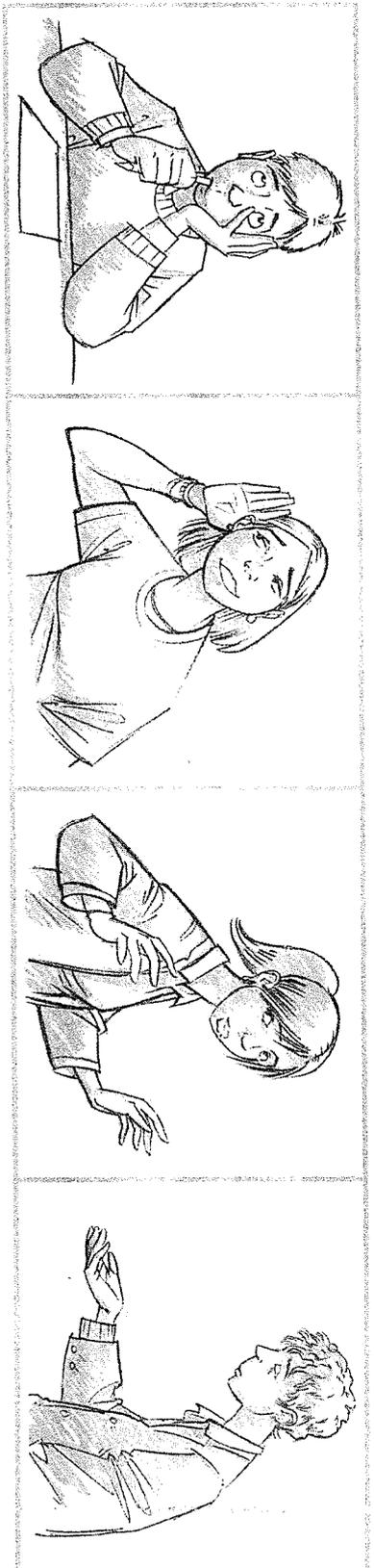
En ocasiones, este acompañamiento se produce de forma deliberada; pero la mayoría de las veces es involuntario.

## ACTIVIDADES

Observa los ejemplos de diferentes expresiones. Copia dos de estos ejemplos y, al lado de cada uno de ellos, dibuja lo que corresponda. Por ejemplo, si has escogido el dibujo de la joven que está escuchando, dibuja a su lado el ser, objeto o causa que produce el sonido.

## MATERIALES

Lápices de colores y rotuladores.



# LA MANO

## TEN EN CUENTA

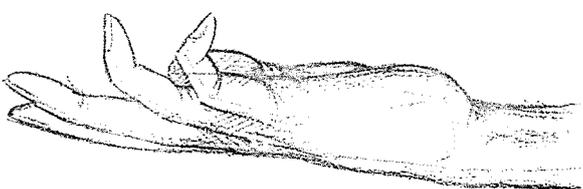
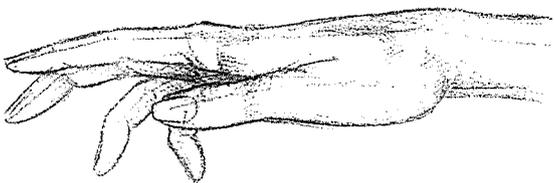
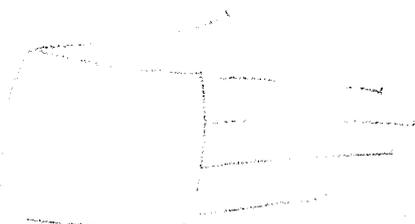
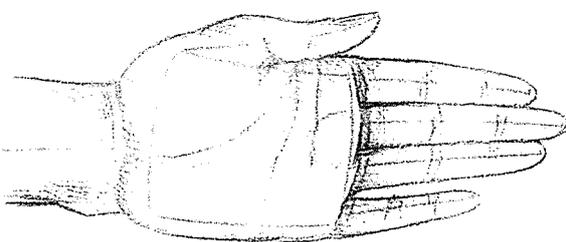
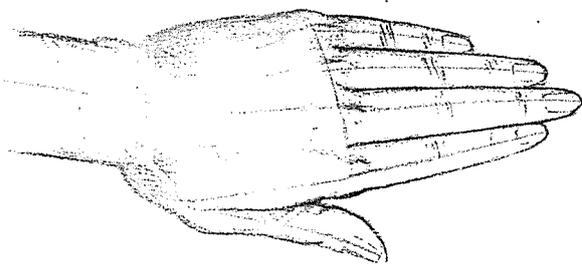
Observa con atención las partes de la mano y las distintas formas que adoptan según su postura.

## ACTIVIDADES

Haz el encaje de las manos sobre el esquema azul, como has aprendido en las páginas anteriores, y dibújatalas a la derecha de cada modelo.

## MATERIALES

Lápiz de grafito blando.



## EL PIE

### TEN EN CUENTA

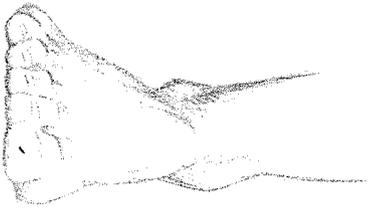
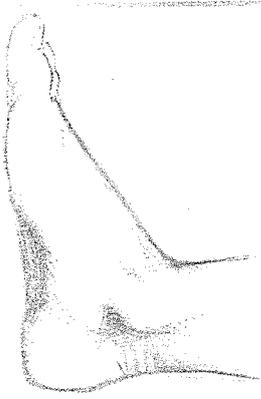
Estudia con detenimiento las distintas formas que adoptan los pies según estén apoyados o flexionados. Analiza también el punto de vista desde el que los observamos.

### ACTIVIDADES

Haz el encaje de los pies, como has aprendido en las páginas anteriores, y dibújalos a la derecha de cada modelo.

### MATERIALES

Lápiz de grafito blando.



## IONES: DETALLES Y POSICIONES

### TEN EN CUENTA

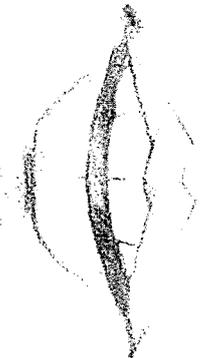
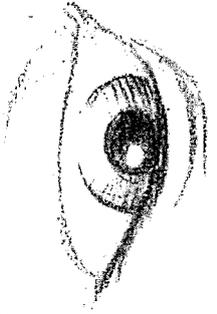
Estudia con detenimiento la distinta forma que adoptan los ojos y la boca según estén abiertos o cerrados.

### ACTIVIDADES

En primer lugar, haz el encaje de las facciones con líneas azules suaves. Después, termina el dibujo fijándote en el modelo.

### MATERIALES

Lápiz de grafito blando y lápiz azul.



## LA CABEZA: DETALLES, DE PERFIL

### TEN EN CUENTA

En esta página se vuelven a mostrar el ojo, la nariz, la boca y la oreja; en esta ocasión, vistos de perfil.

Observa con detalle la forma de cada uno de estos elementos.

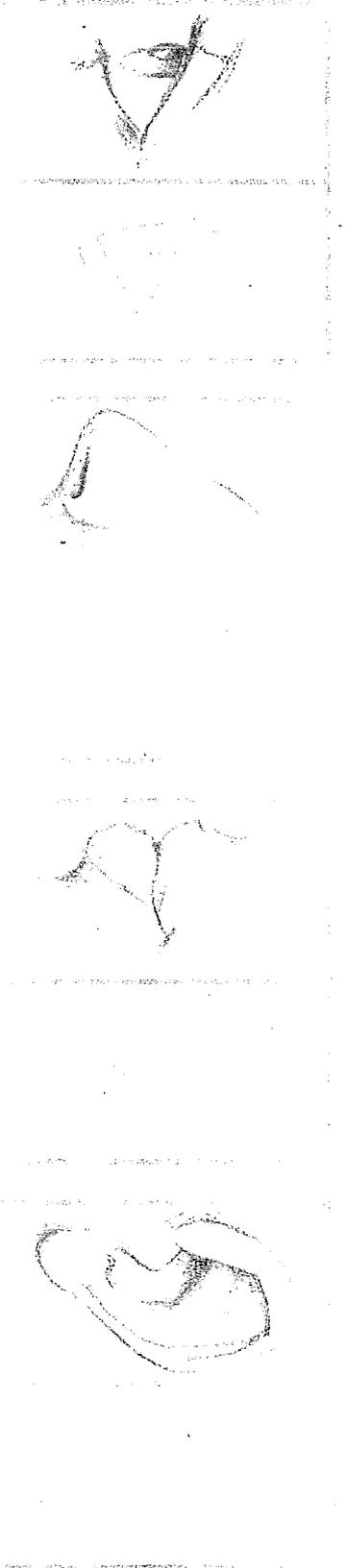
### ACTIVIDADES

Ejercita el dibujo de las facciones en los recuadros de la parte superior de la página.

Utiliza estas facciones para completar la cara sobre las líneas azules.

### MATERIALES

Lápiz de grafito blando.



## LA CABEZA: DETALLES, DE FRENTE

### TEN EN CUENTA

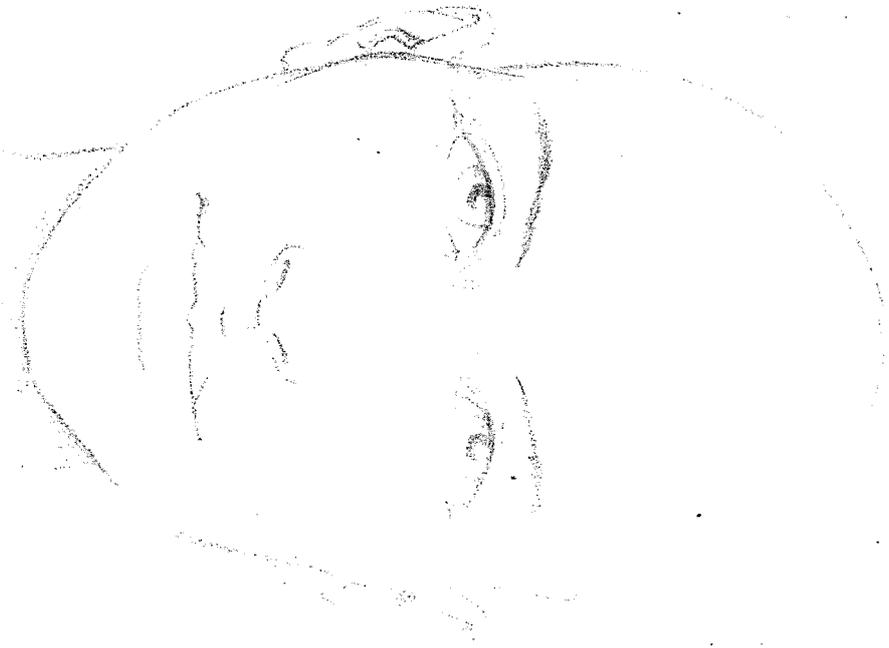
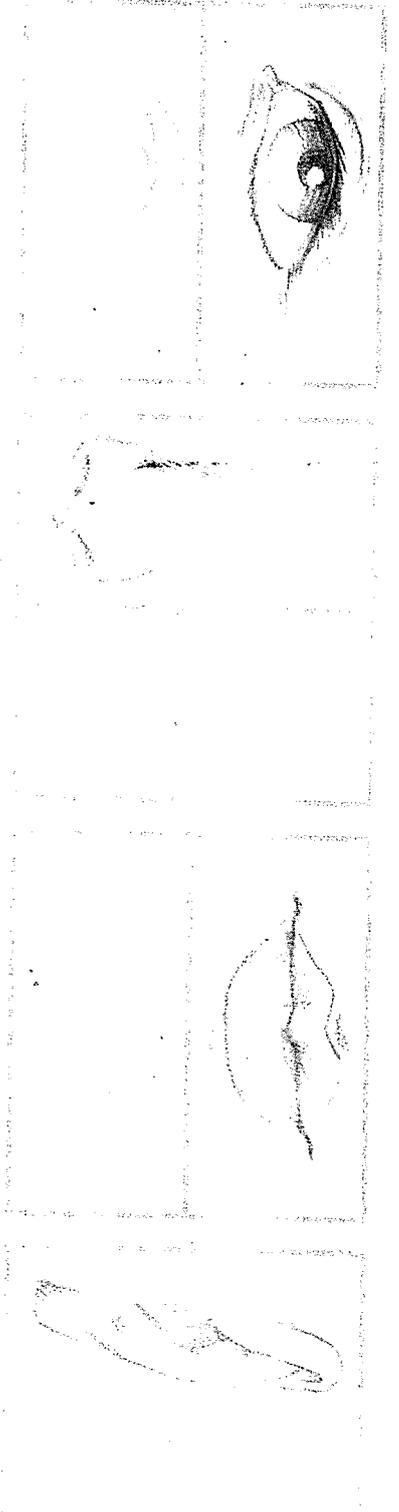
En esta página se muestran en detalle, y de frente, la forma y la proporción de los ojos, la nariz, la boca y las orejas. Observa de qué modo se han encajado estos elementos en la figura de la izquierda.

### ACTIVIDADES

Ejercita el dibujo de las facciones en los recuadros de la parte superior de la página. Utiliza estas facciones para completar la cara sobre las líneas azules.

### MATERIALES

Lápiz de grafito blando.



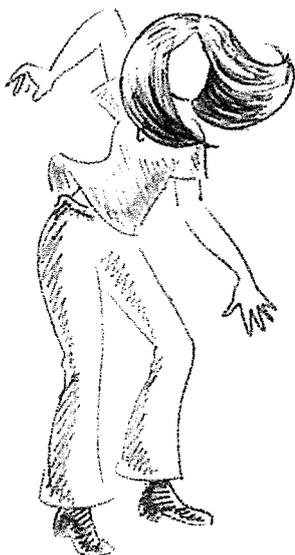
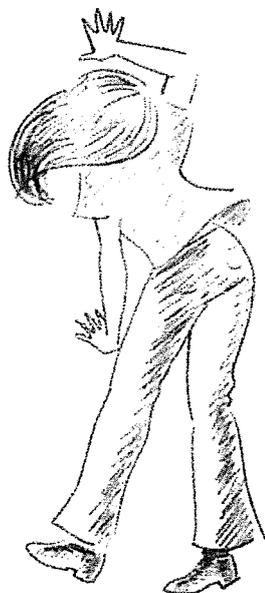
# Lineas para sugerir movimiento



Observa los distintos pasos de baile representados en esta página y cómo se ha realizado el movimiento con trazos enérgicos, unas veces rectos y otras ondulantes, de lápiz de color. Después, dibuja otro posible paso.

## Materiales

- Lápices de colores





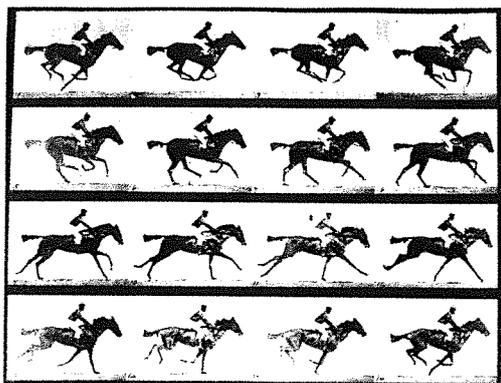
- 1 En el siguiente dibujo se han repetido varias veces las figuras de un chico y una chica corriendo. Observa que el tamaño de estas figuras no es siempre el mismo; las hay más grandes y más pequeñas.
- 2 Repasa las figuras de forma que queden ordenadas. Ten en cuenta que las figuras más grandes están situadas delante y, probablemente, tapanán las que se encuentran detrás.



PROBLEMA 1

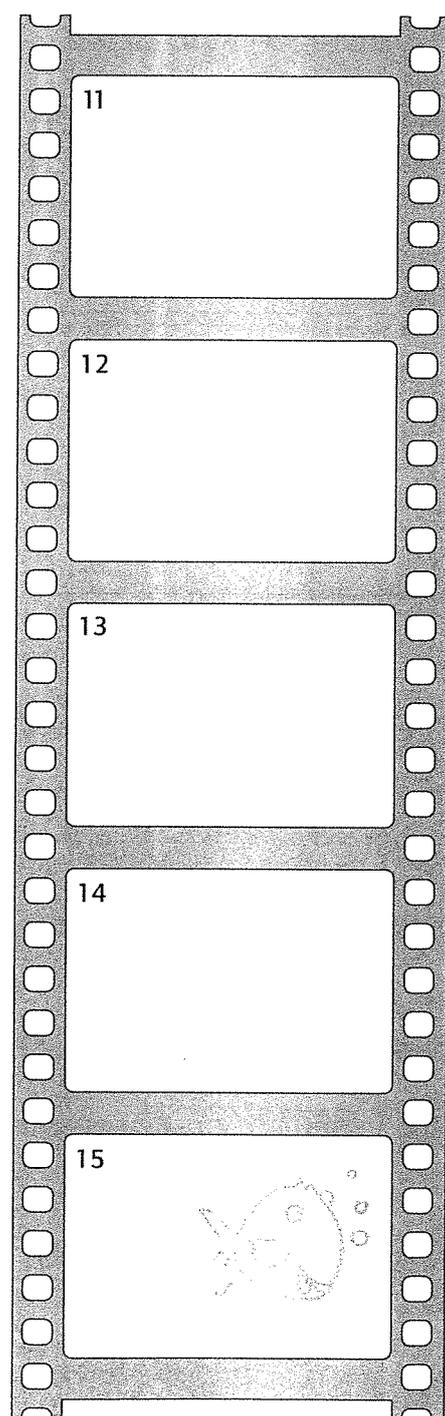
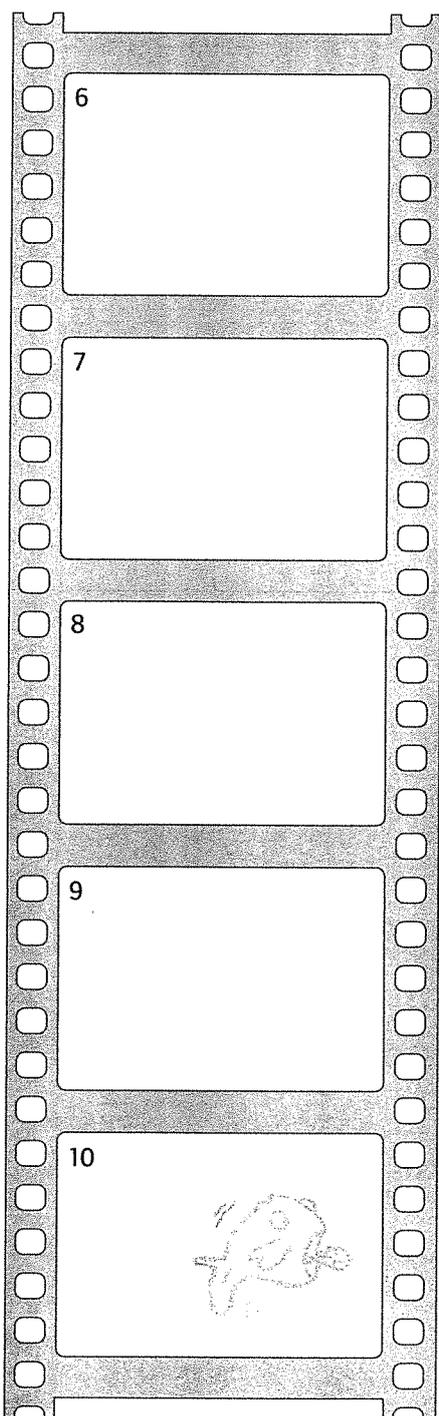
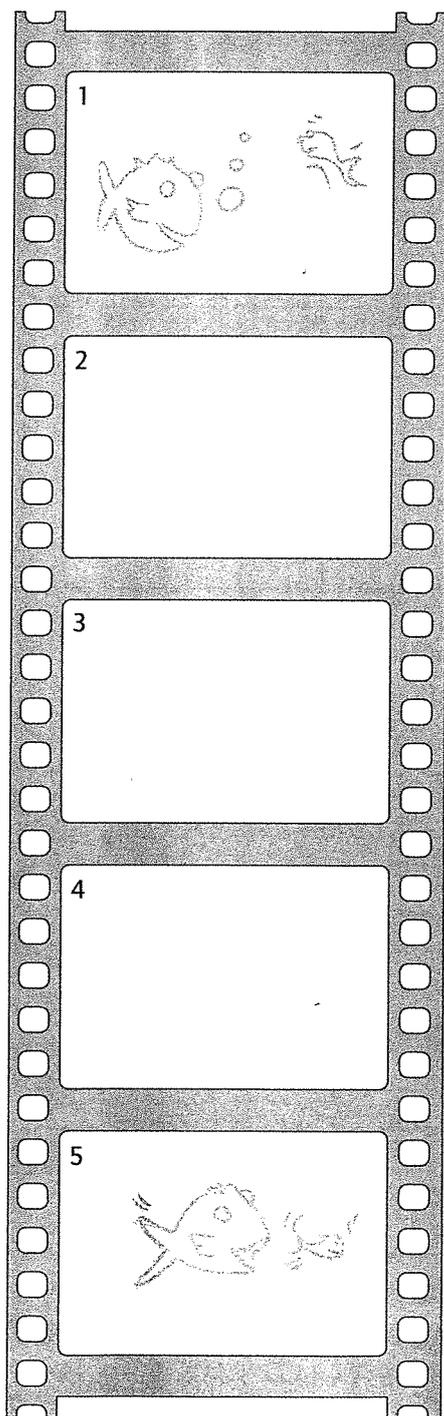
Interpreta el modelo propuesto solo a base de planos.





En los fotogramas de abajo se han representado diferentes momentos de un movimiento. Es un movimiento que comienza en el fotograma 1 y acaba en el 15. En las casillas 5 y 10 se han representado posiciones intermedias de este movimiento.

- 1 Completa los fotogramas que faltan para crear la secuencia completa del movimiento.
- 2 Corta y pega cada una de estas viñetas en la parte exterior de las páginas de un bloc o de una libreta.
- 3 Pasa rápidamente las páginas del bloc o de la libreta y podrás ver cómo se produce la sensación de movimiento.



A partir del guion propuesto, realiza un cómic de ocho viñetas y móntalo como te apetezca.

Amanecía en el valle cuando Ug y Thog subían la montaña en busca de alimento. Atrás, en el campamento, el resto del pequeño grupo aún dormía.

Algo se movió entre unos matorrales, y los dos guardaron silencio para avanzar muy lentamente. Ug dio un mal paso y cayó ladera abajo rodando a gran velocidad, hasta parar chocando contra un gran árbol.

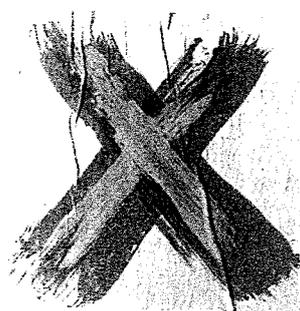
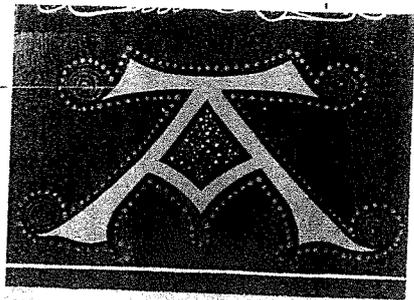
Cuando Thog llegó a su lado, Ug lucía un enorme chichón y no paraba de reírse. Su amigo pensó que se había trastornado por el golpe; pero, entonces, Ug, con el dedo, dibujó algo en la arena. Había inventado la rueda.

# Tipografía de capitulares

Observa el diseño de distintas capitulares o letras mayúsculas. Después, elige el estribillo de una canción y diseña una capitular para la primera letra. Escribe todo el estribillo con una letra acorde al diseño creado y al espíritu de la canción.

## Materiales

- Rotuladores
- Lápices de colores

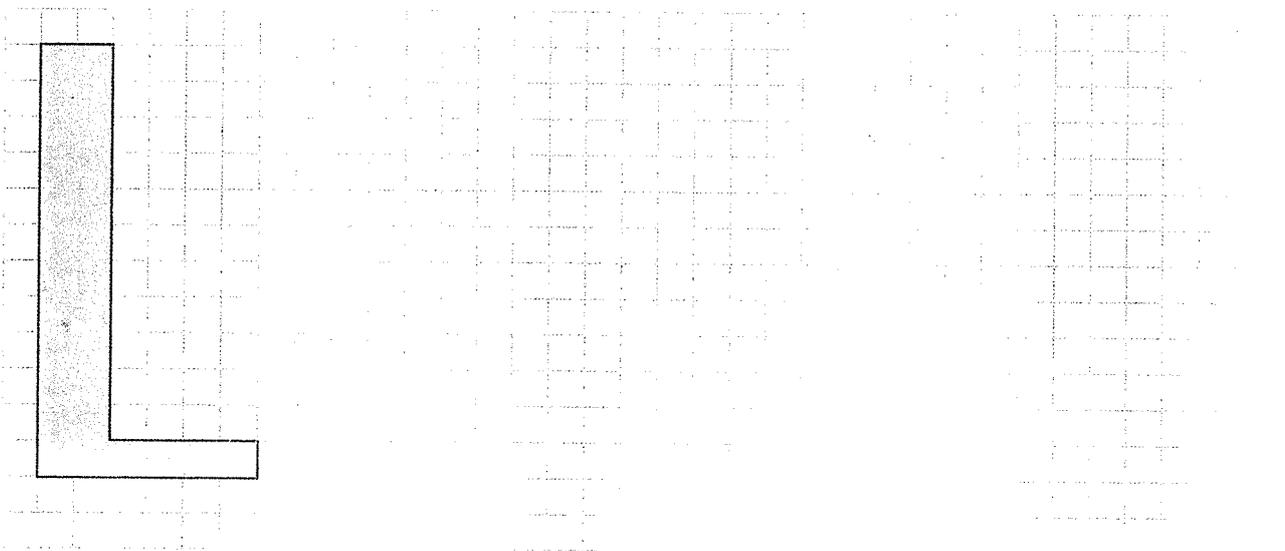
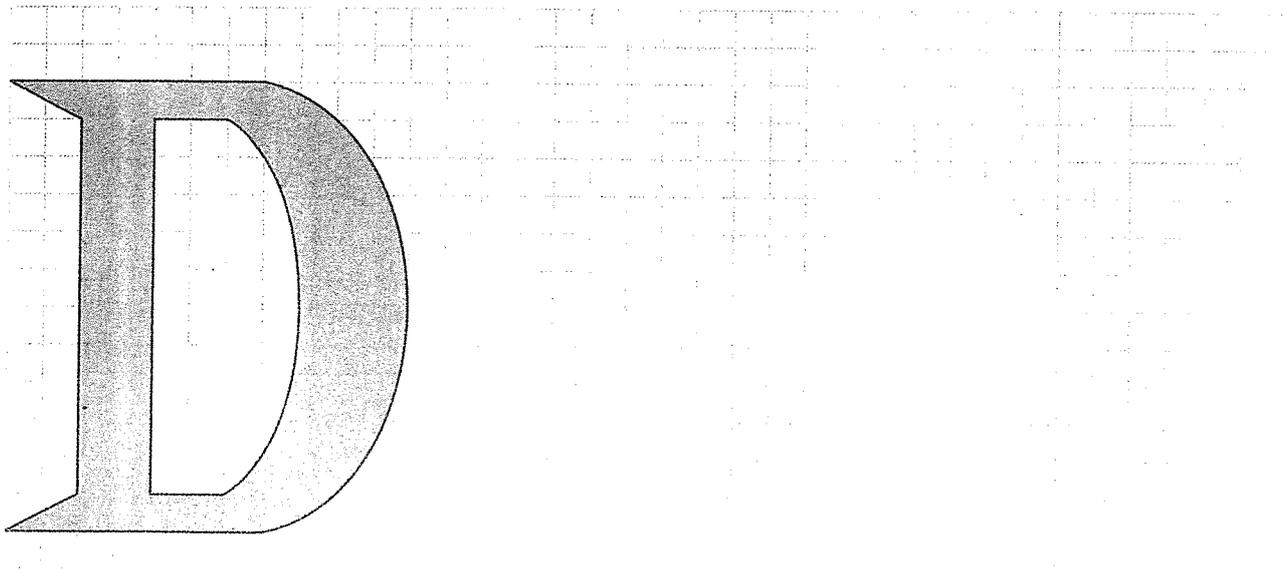


# Tipografía con cuadrícula

Dibuja las dos siguientes letras del abecedario en cada caso. Primero, observa las características de cada modelo: el ancho que ocupa en la cuadrícula, el grosor de los palos y los remates o terminales en la cabeza y el pie de la letra, etc. Después, diseña las letras ayudándote de la cuadrícula.

## Materiales

- Lápiz de grafito
- Rotuladores



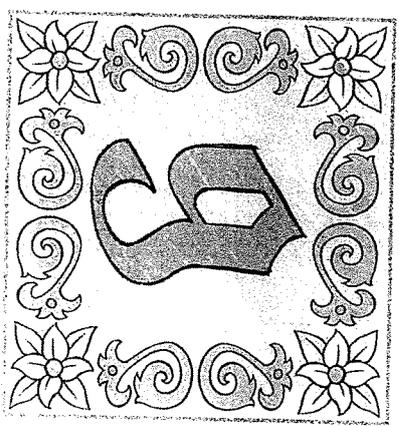
## SERIES, ORNAMENTALES

### TEN EN CUENTA

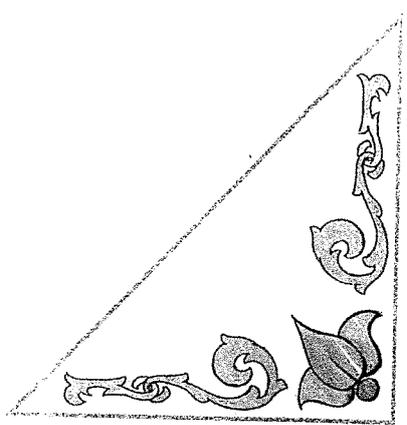
La mayoría de los objetos de uso cotidiano, como los muebles, las vasijas, la ropa y diversos utensilios, contienen adornos que les embellecen y les dan cierta originalidad.

Aquí se muestran tres ejemplos de esto: en A se ofrece el diseño de una letra inicial que puede ser utilizada como sello personal; en B se presenta un pañuelo o servilleta con unas grecas, y en C aparece una vasija decorada con una serie ornamental.

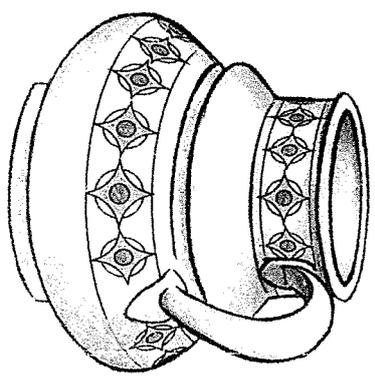
A



B



C



F

D

**ACTIVIDADES**

Crea tus propios diseños para decorar las figuras D, E y F. Coloréalas.

### MATERIALES

Lápices de colores, rotuladores y ceras duras.

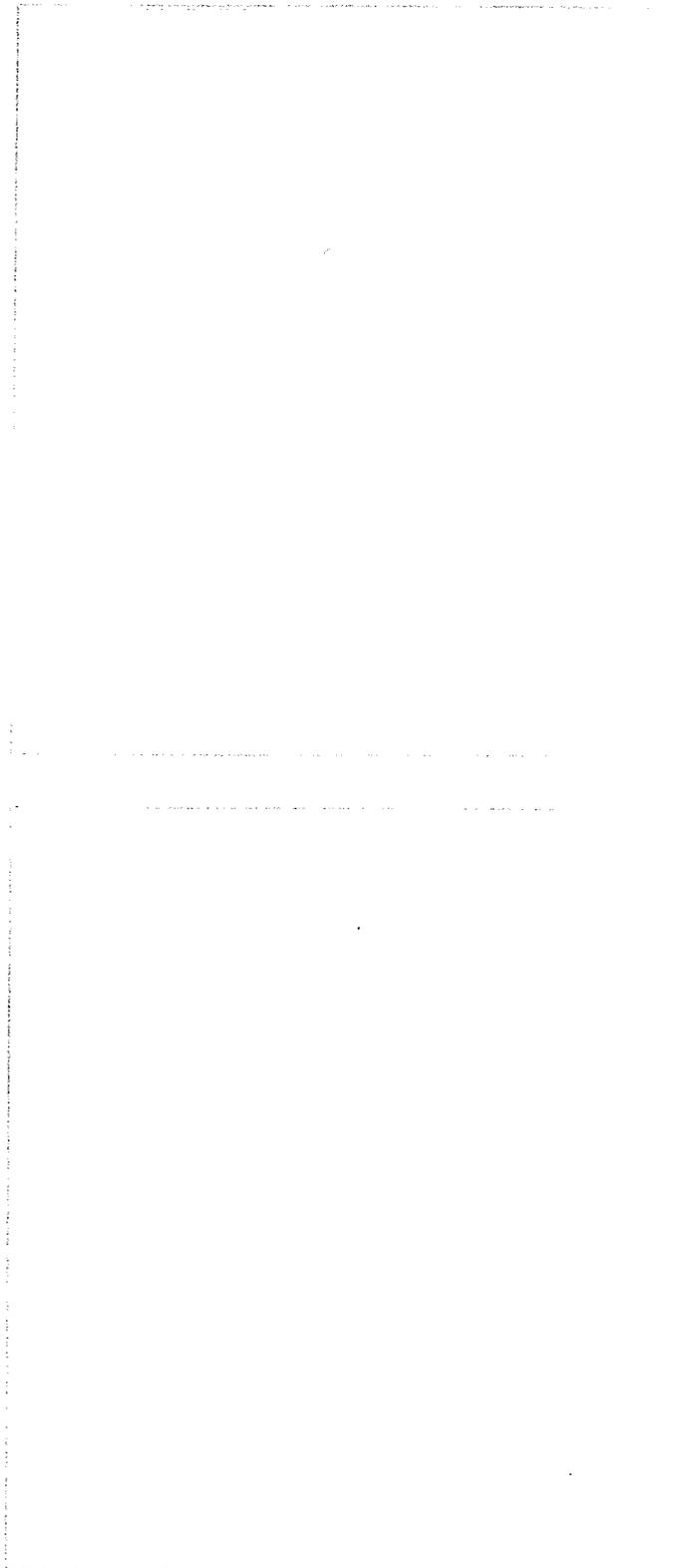
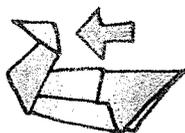
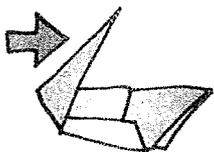
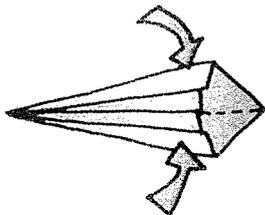
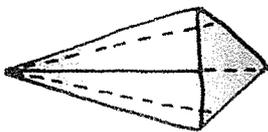
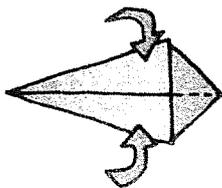
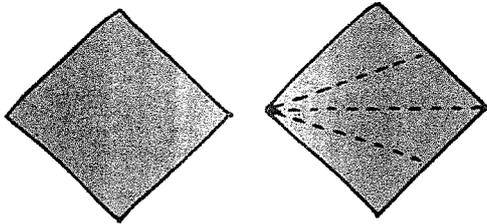
E

# Obra exenta

Haz un cisne mediante papiroflexia siguiendo los pasos de esta página. Después, obsérvalo, elige dos puntos de vista y haz dos dibujos de la obra.

## Materiales

- Lápiz de grafito
- Lápices de colores

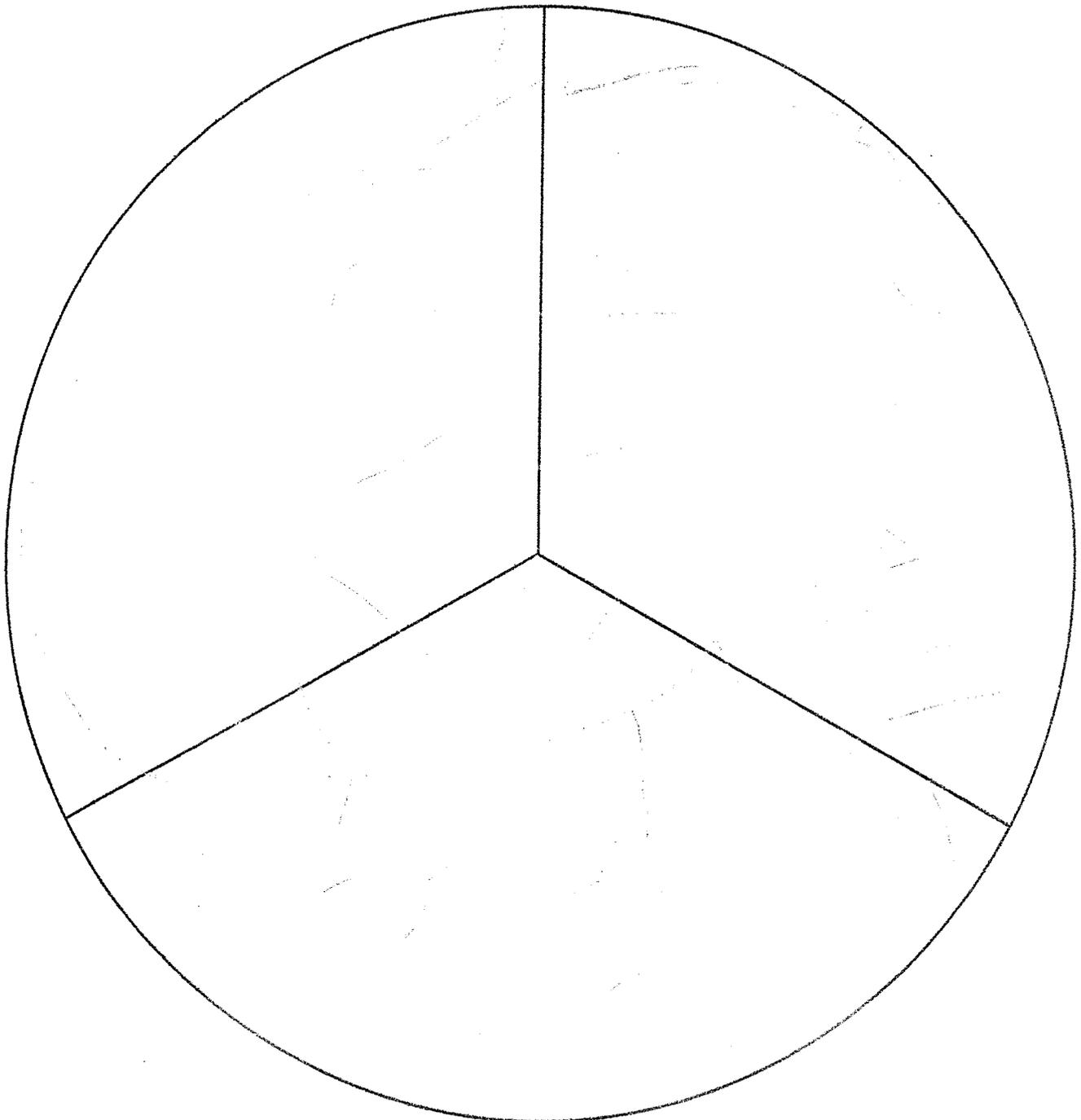


# Colores primarios, secundarios y terciarios

Decora un sector del dibujo con colores primarios (magenta, amarillo, cian); otro, con secundarios (rojo, verde, violeta); y otro, con terciarios (mezcla de secundarios). Utiliza solo lápices magenta, amarillo y cian, y consigue los secundarios y terciarios dando capas finas de lápiz.

## Materiales

- Lápices de colores

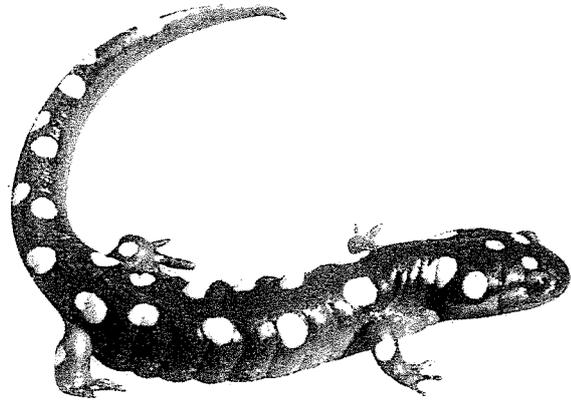
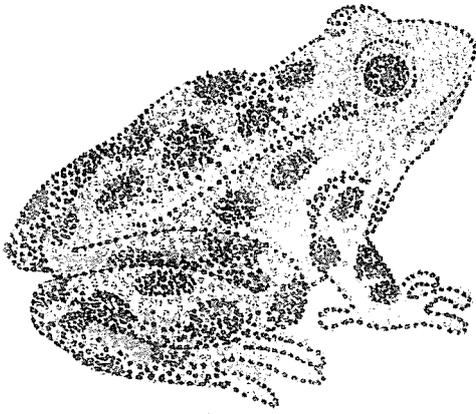


# El punto

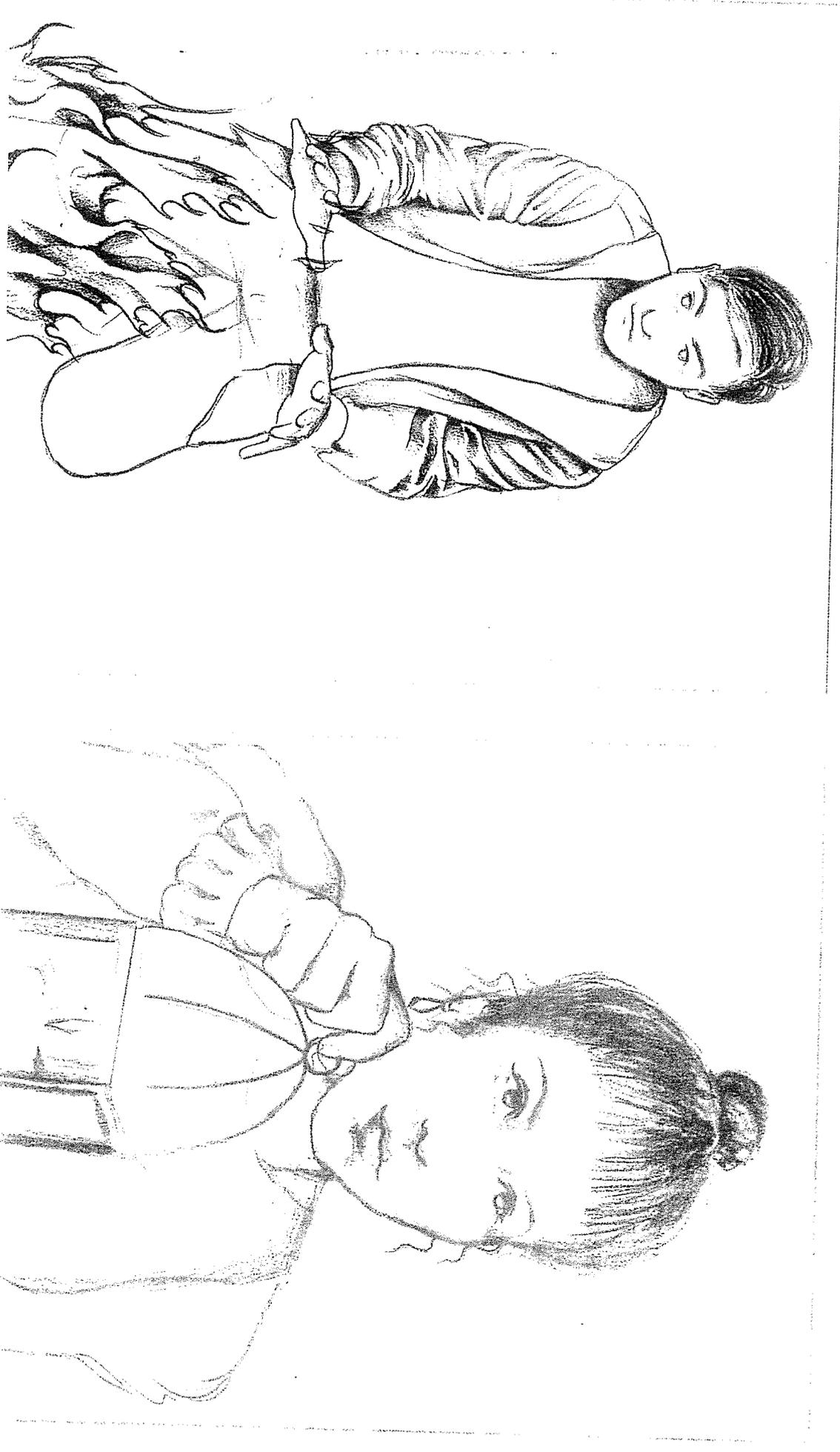
Observa el dibujo a base de puntos de color.  
Después, colorea con puntos la salamandra.

## Materiales

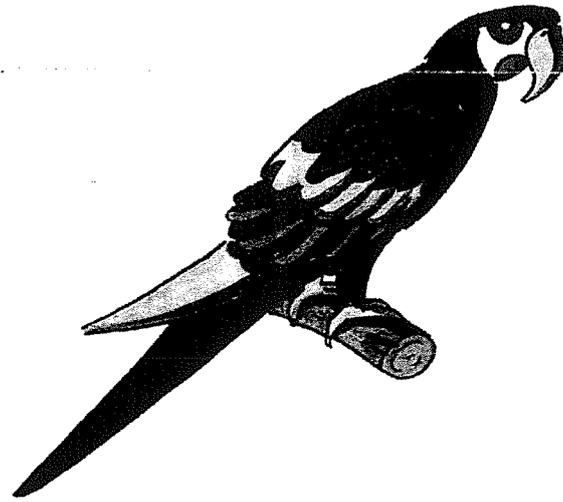
- Lápiz de grafito
- Rotuladores



Colorea las composiciones teniendo presente la luz que emiten el fuego y el candil, respectivamente.

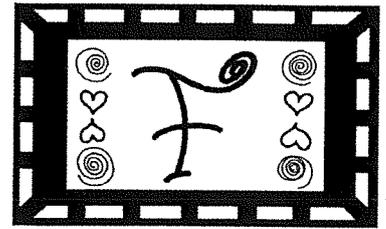
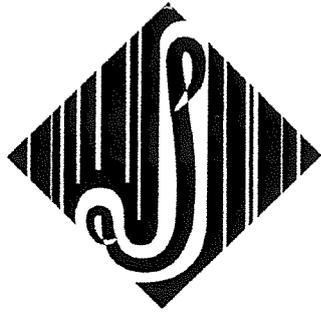
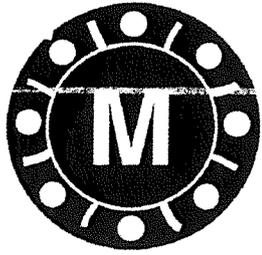


# res complementarios



Completa el dibujo con témperas. Para obtener las zonas de sombra, mezcla el color con su complementario.

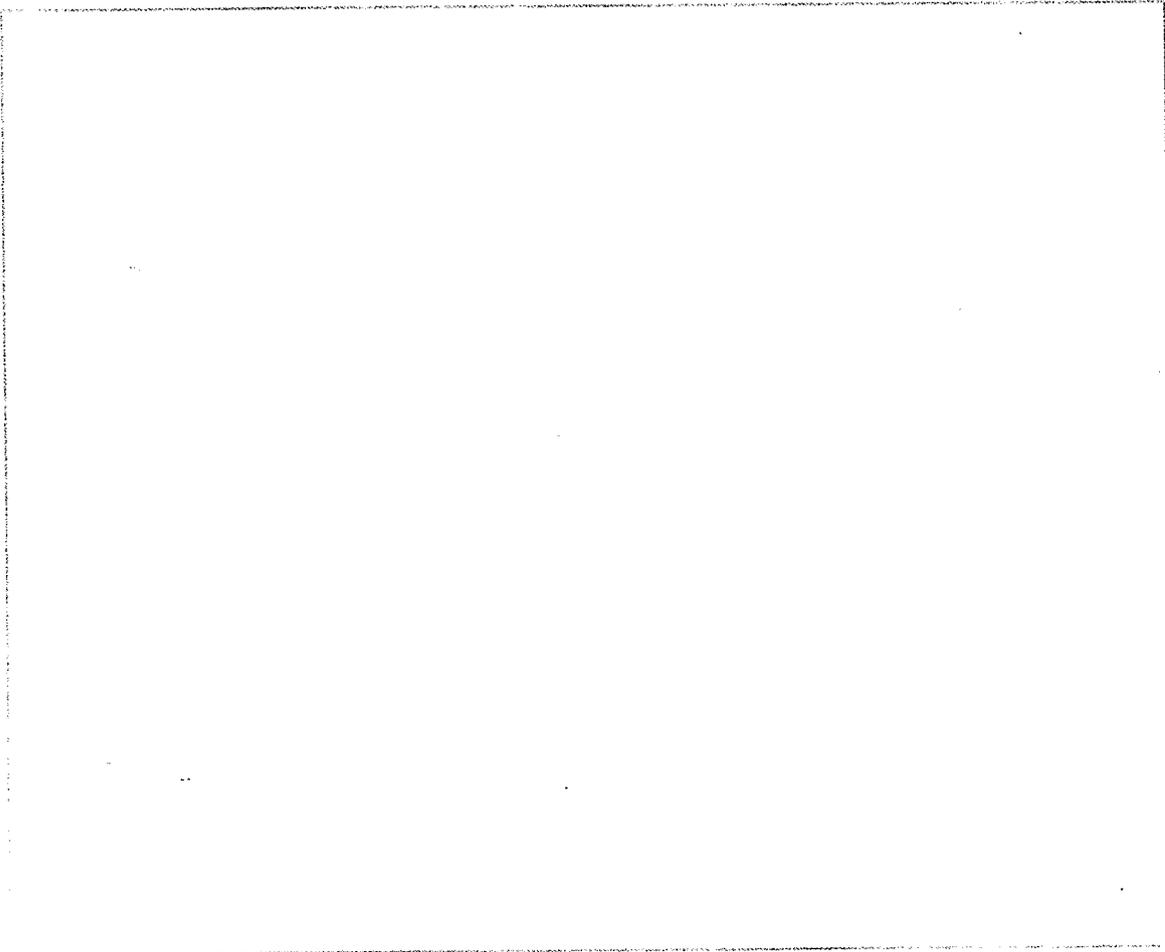
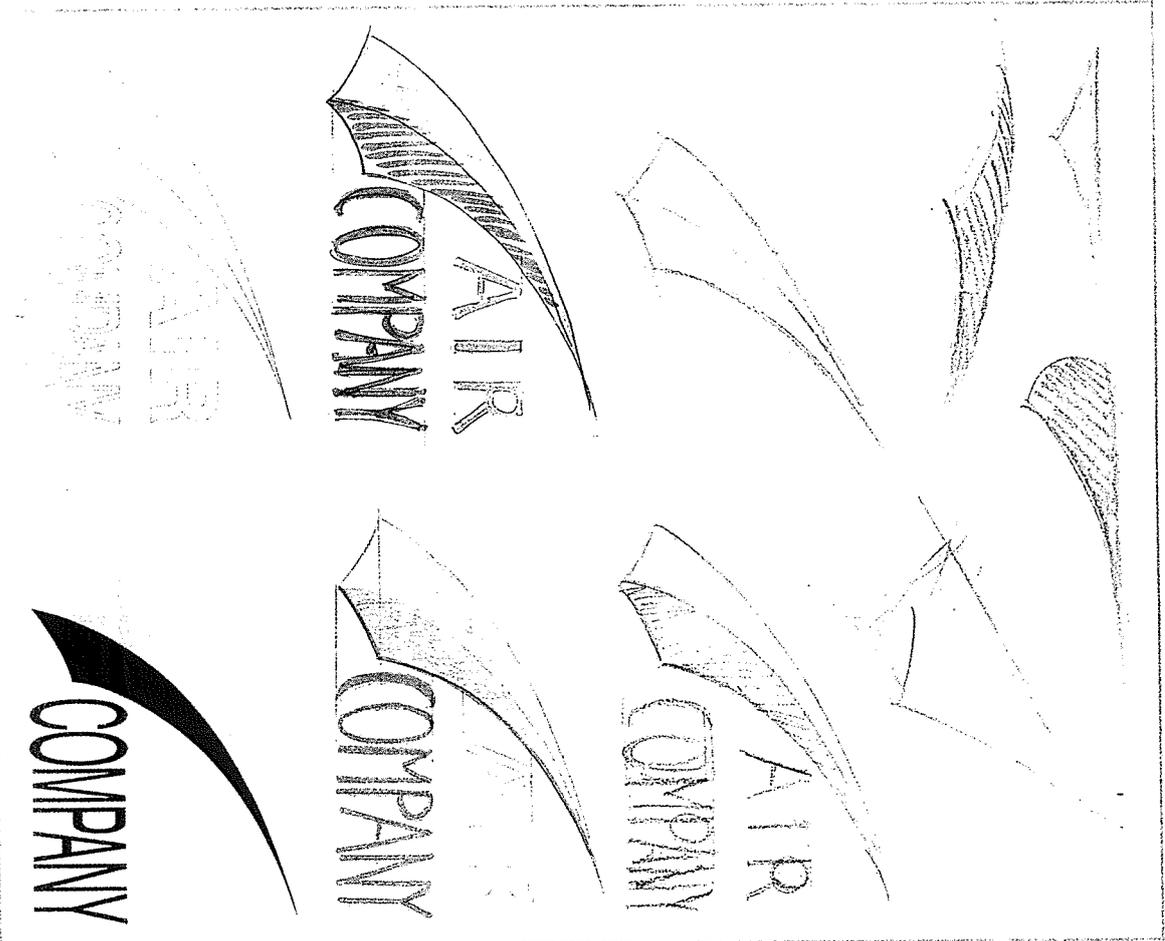
# año de logos

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the student to draw their own logo.

Observa estos tampones personalizados. Después, inventa el tuyo propio. Haz varios diseños y elige el que más se adecue a ti. Debe ser muy esquemático y geométrico.

La imagen y sus elementos (II)

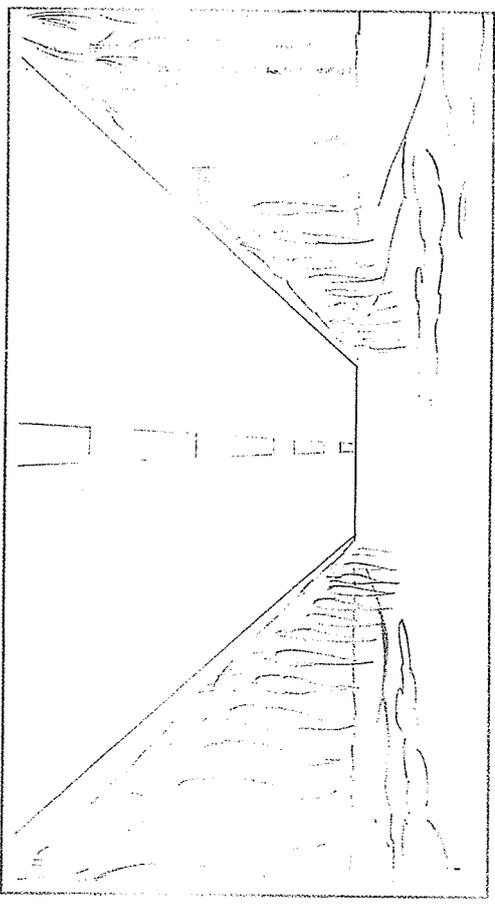
Diseña un logotipo para una compañía de aviones. Toma el modelo como referencia para tu trabajo.



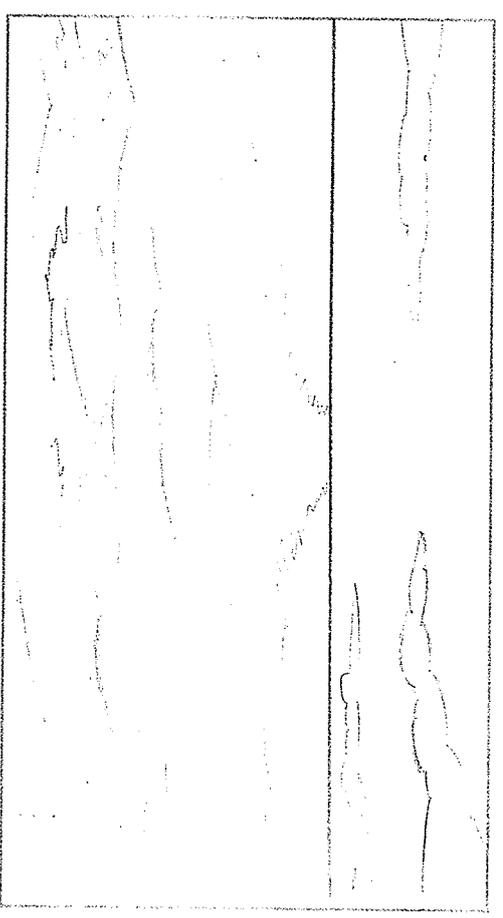
# 1

## El Periscopio del Arte

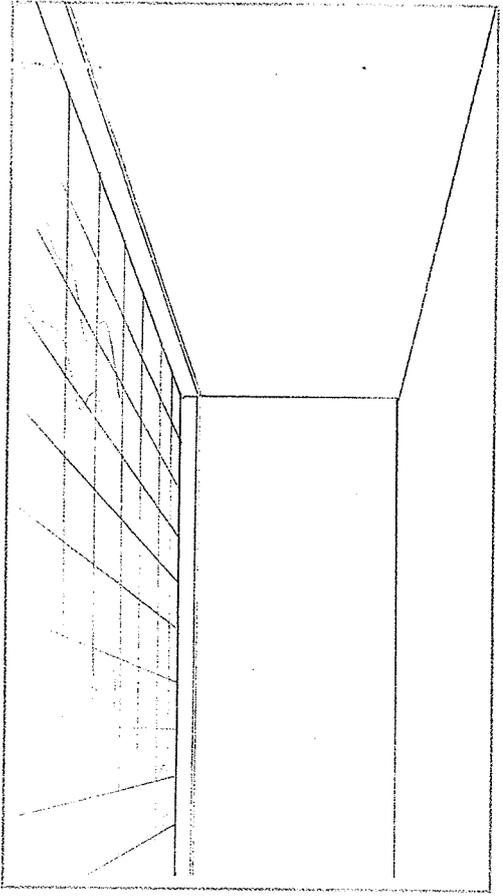
Dibuja lo que se te pide en cada recuadro, jugando con los tamaños para crear profundidad. Colorea el resultado.



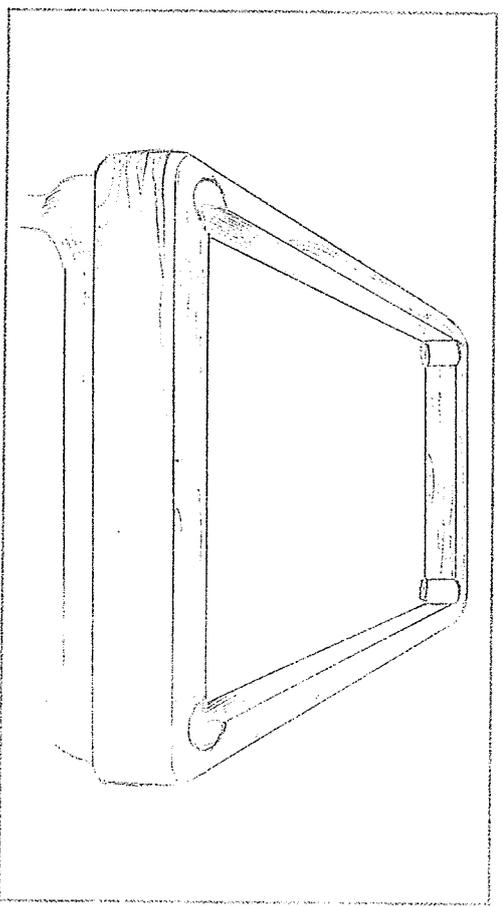
**A** Coches circulando por una carretera.



**B** Barcos navegando por alta mar.



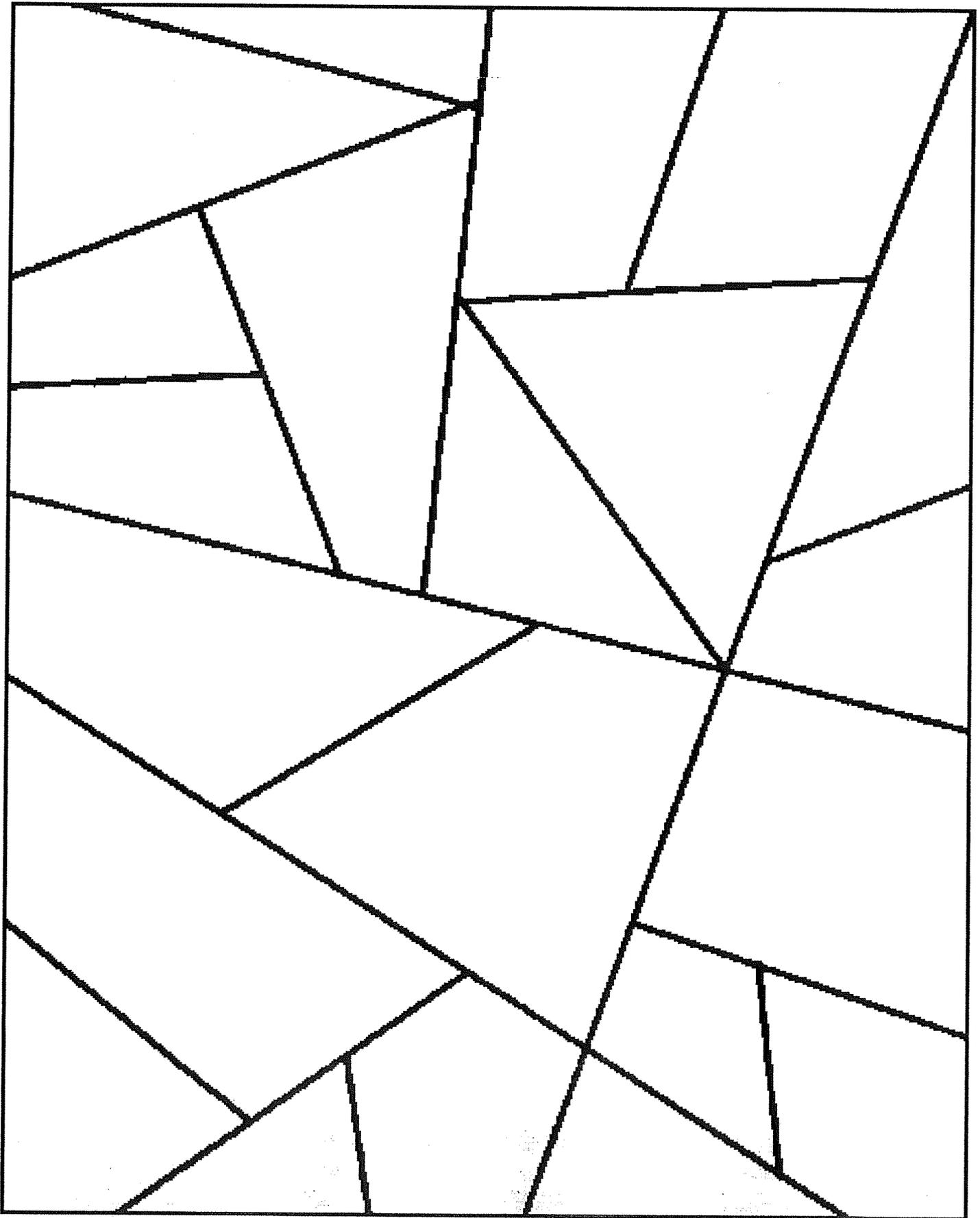
**C** Cuadros colgados en una pared.



**D** Bolas sobre una mesa de billar.

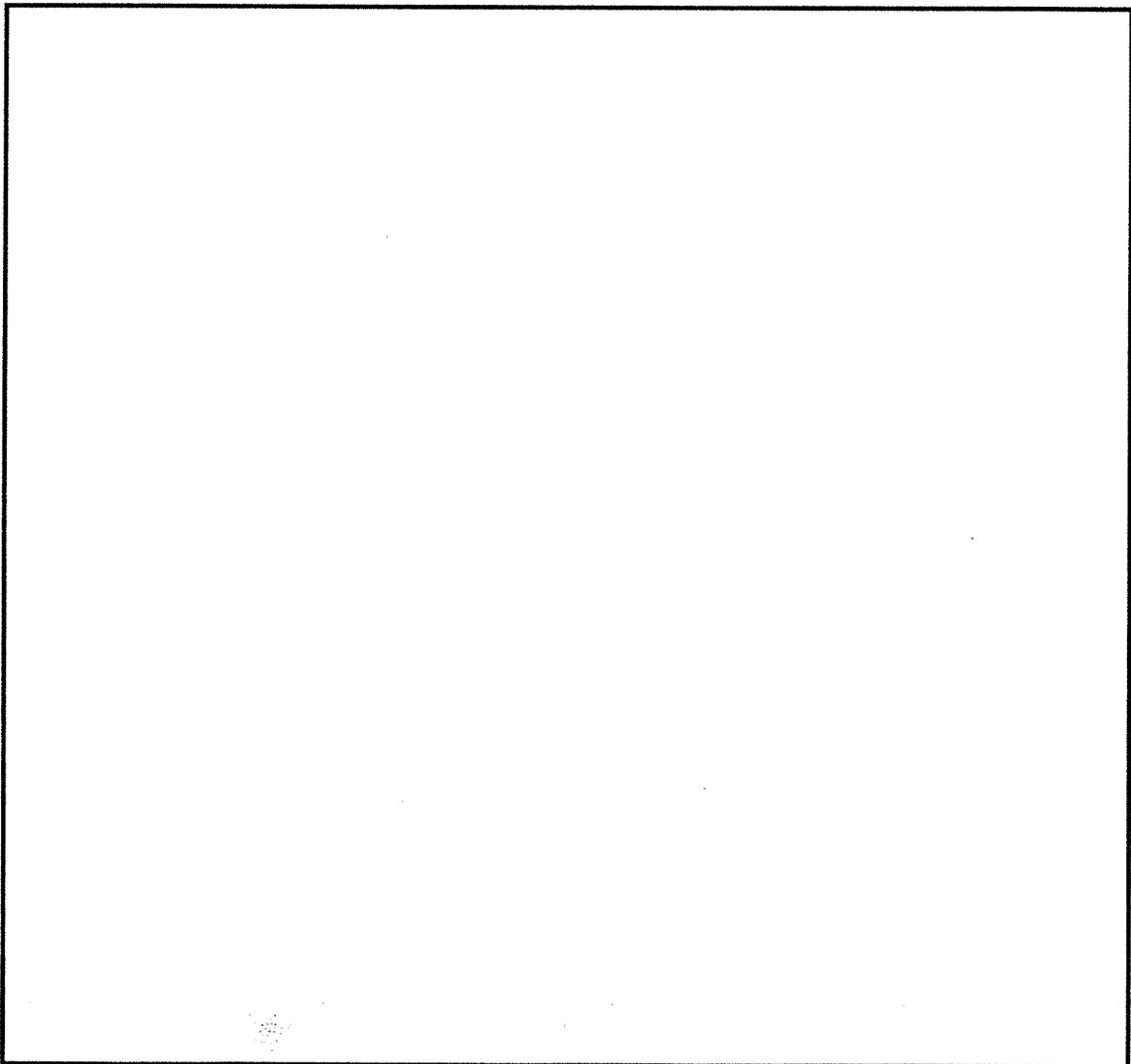
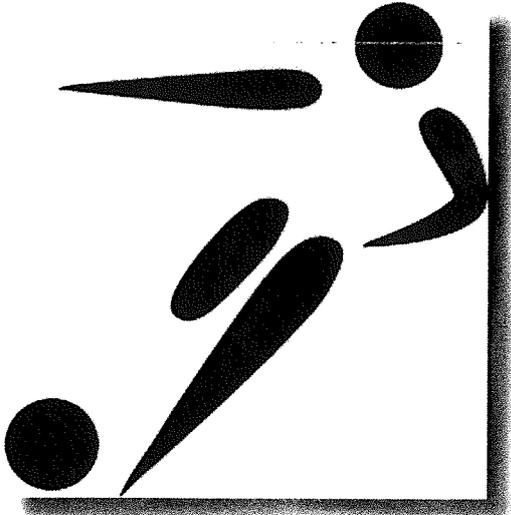
NOMBRE:		
APELLIDOS:		
CURSO:		SIGNOS DE EXPRESIÓN: PUNTO, LÍNEA Y PLANO

Utilizando la técnica del frottage, rellena las diferentes áreas del dibujo



NOMBRE:		LAMINA -5
APELLIDOS:		
CURSO:	LA PERCEPCIÓN. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUAL	

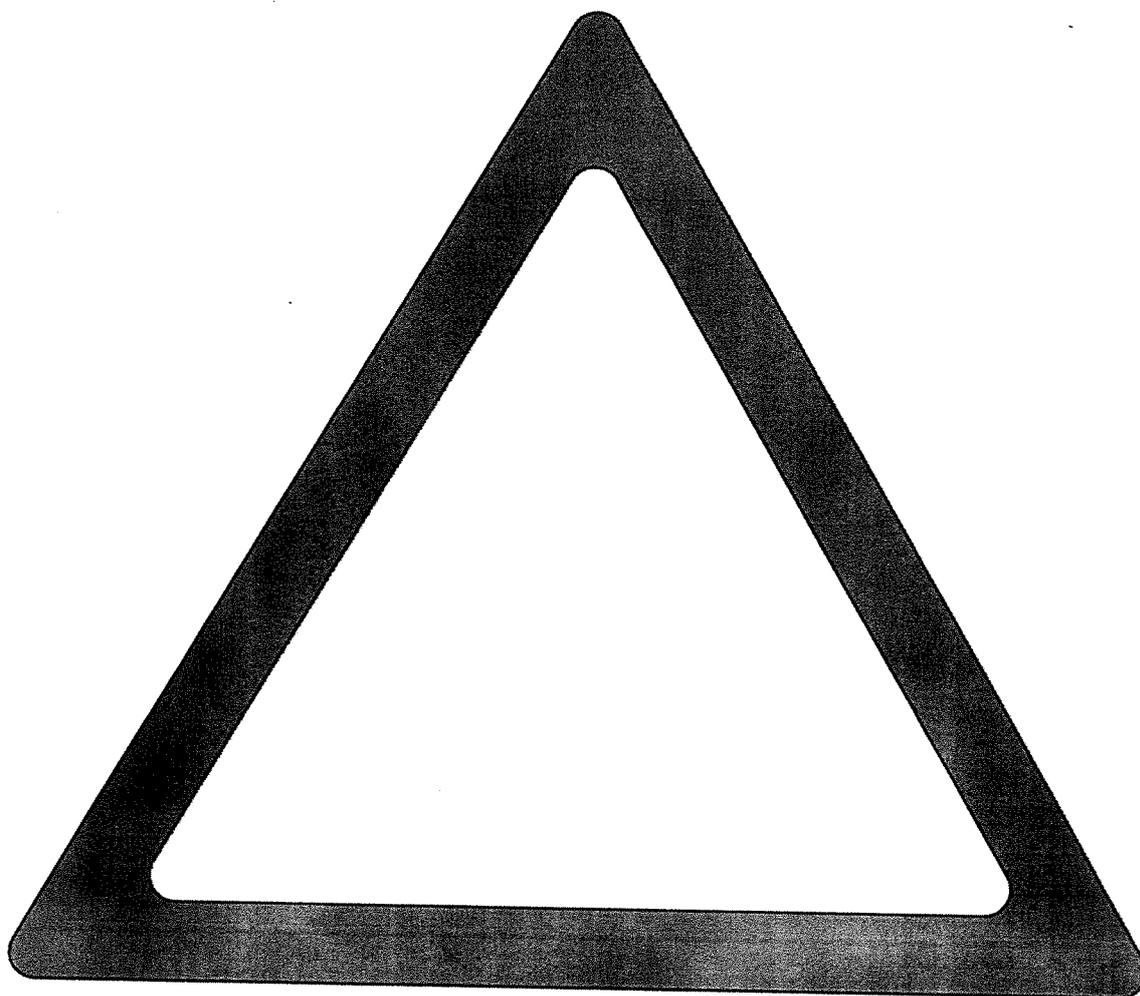
1.-Observa los pictogramas olímpicos del futbol y el baloncesto. Crea tus propios pictogramas sobre uno de estos deportes. Dibújalo y coloréalo en el recuadro de la parte inferior.



NOMBRE:		LAMINA -4
APELLIDOS:		
CURSO:	LA PERCEPCIÓN. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUAL	



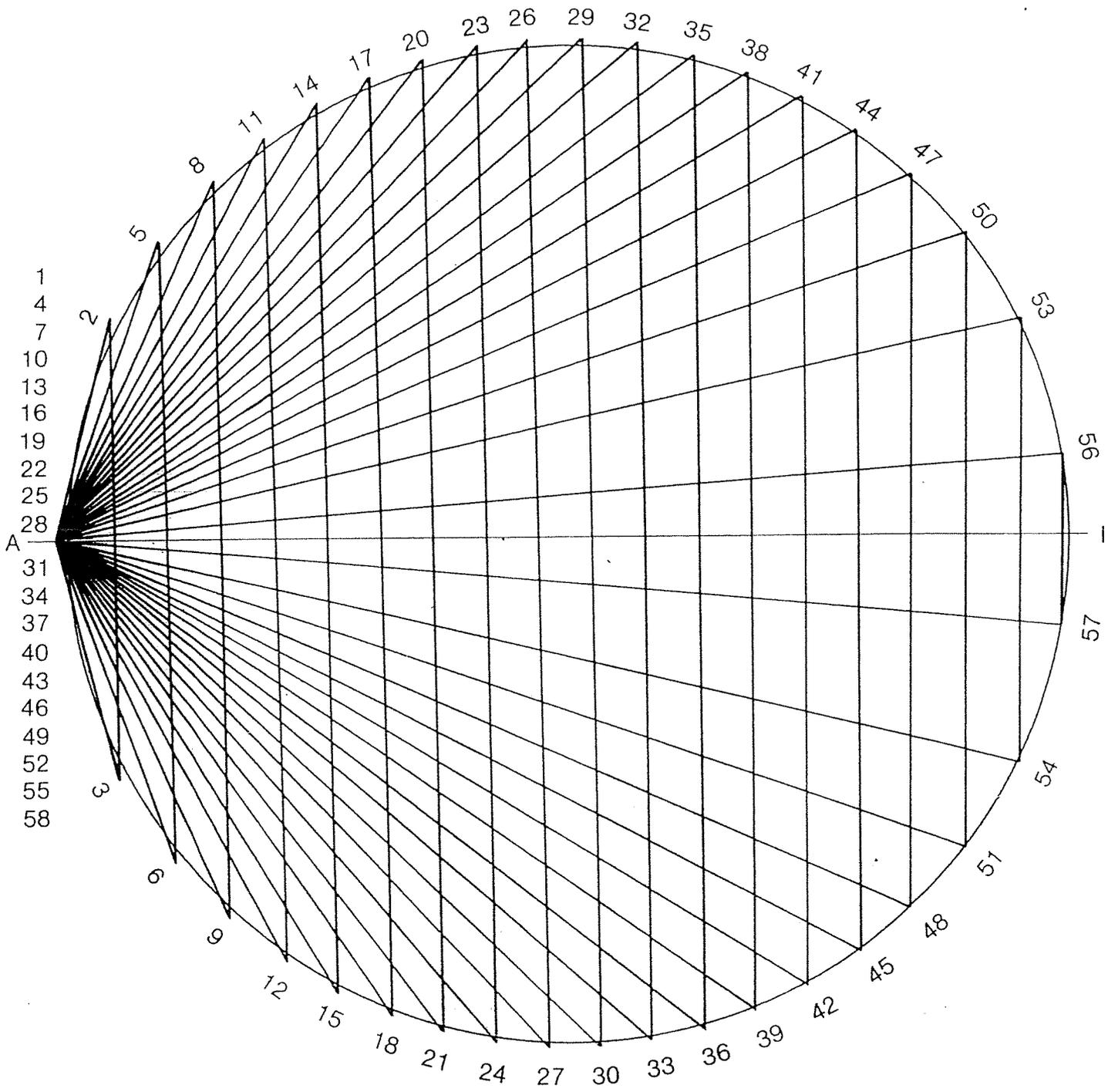
1.-Diseña una señal personalizada. Como puedes apreciar es de advertencia y precaución, tenlo en cuenta a la hora de elegir el motivo.



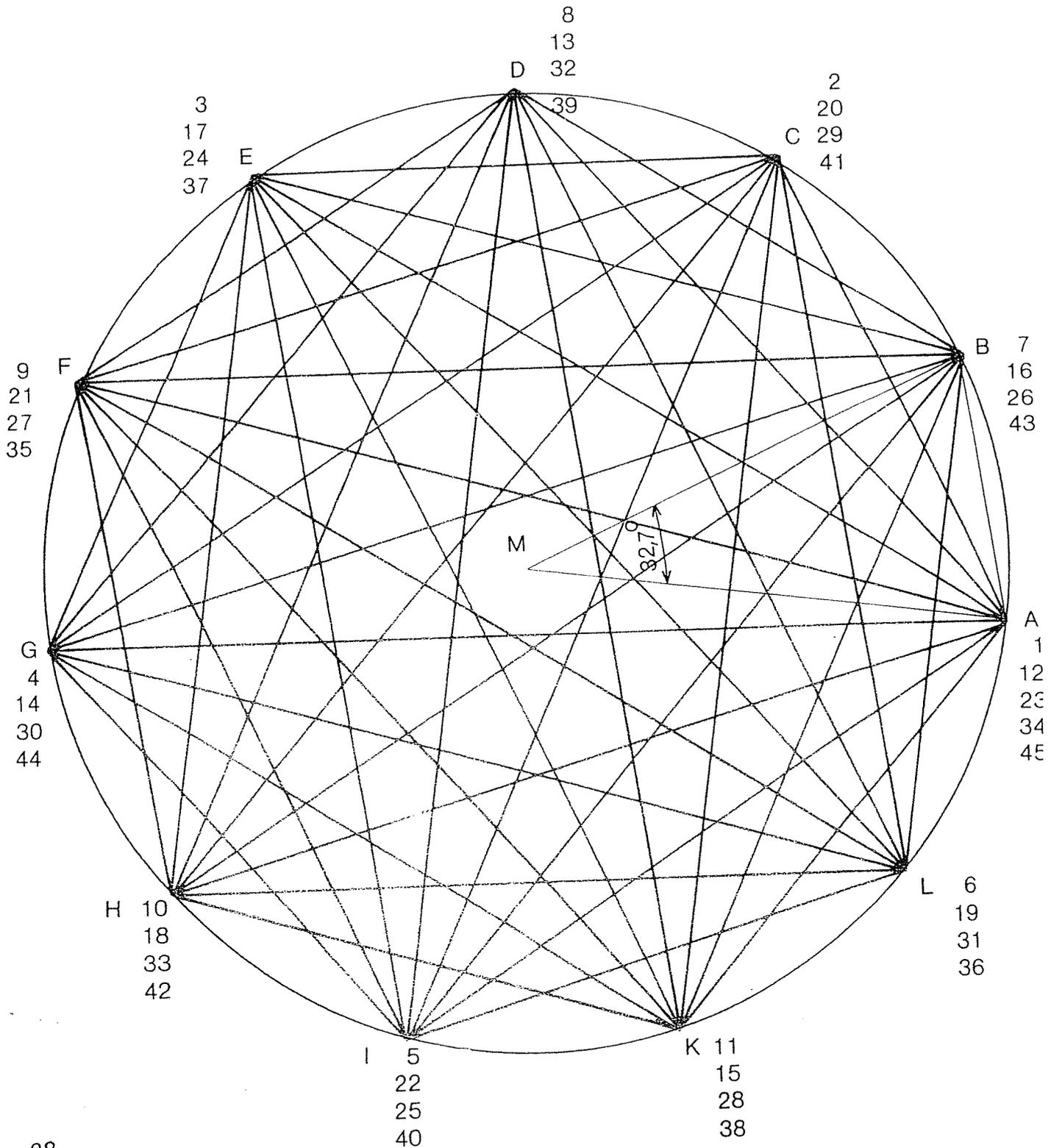
**Imagen circular.** Dibujar una circunferencia con un radio cualquiera. A través del centro trazar una recta AB y a distancias iguales, trazar perpendiculares a esta horizontal. Las intersecciones de las perpendiculares con la circunferencia marcan los puntos para fijar los clavos. Tener en cuenta que el clavo o tornillo en A debe ser más fuerte que los demás y estar bien firme.

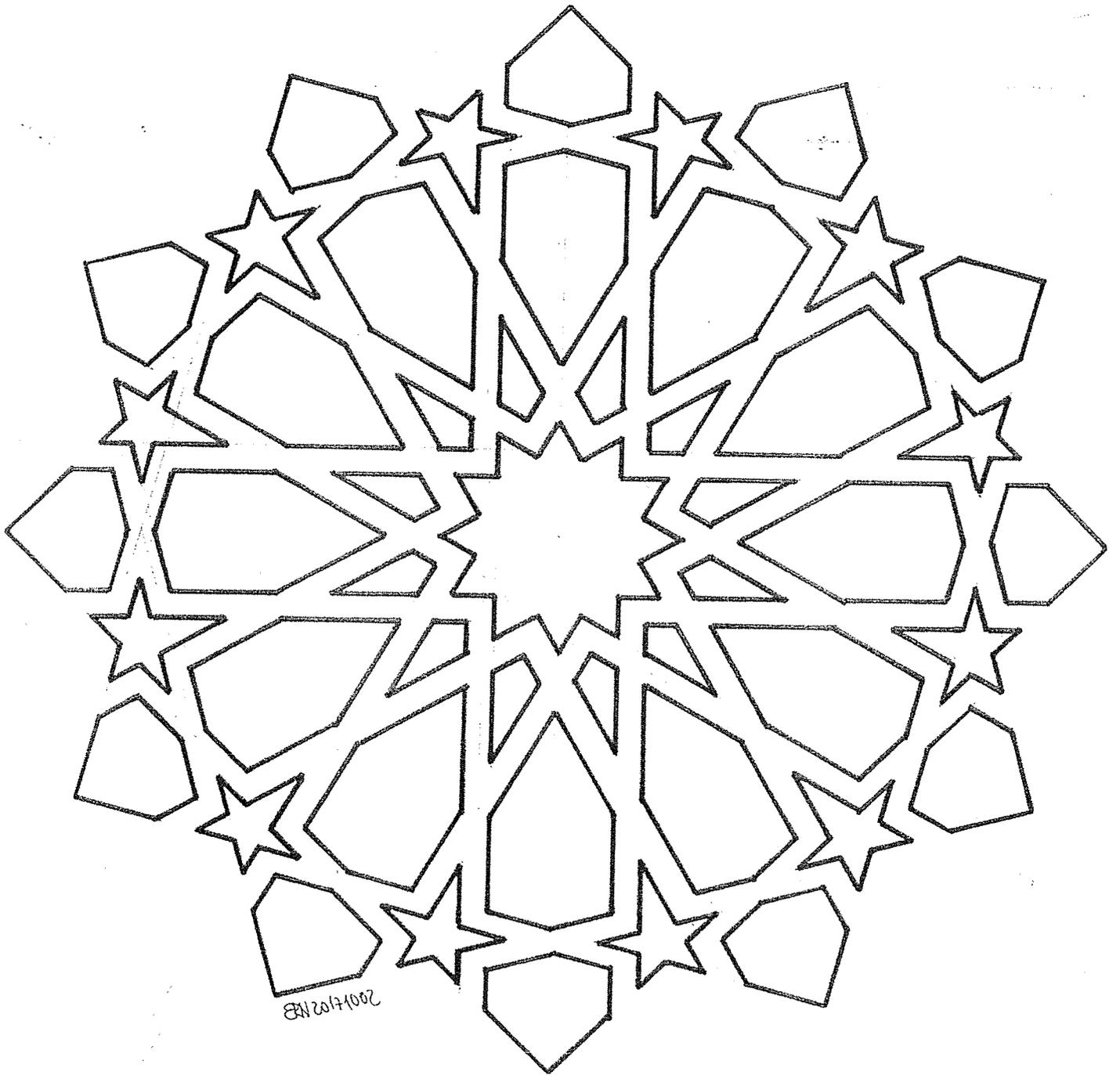
**Variante.** Dividir la circunferencia en segmentos iguales, partiendo desde B hacia ambos lados. Así los hilos verticales varían las distancias y mantienen un cierto ritmo.

Una composición semejante puede basarse también en otras figuras geométricas, por ejemplo: la elipse.



**Imagen con un número impar de puntas.** Trazar nuevamente una circunferencia de radio cualquiera y dividirla en un número impar de segmentos iguales. He aquí un método sencillo: calcular el ángulo en M ( $360^\circ$  dividido por el número de puntas; por ejemplo:  $360^\circ : 11 = 32,7^\circ$ ); marcarlo con el transportador apoyado en MA, lo que da el punto B en la intersección con la circunferencia. Ahora puede marcarse la distancia AB en la circunferencia para obtener así los once puntos para fijar los clavos. Algunas otras indicaciones referentes a estas construcciones se hallan en las últimas páginas. Entonces, proceder a unir los puntos A hasta K de tal modo que en la primera vuelta se salta siempre un punto; en la segunda, dos; etc.





2007102MB

