



SÈRIE **CREA**

Educació visual i plàstica

QUADERN

El quadern Educació visual i plàstica per a quart curs d'ESO és una obra col·lectiva concebuda, dissenyada i creada al departament d'Edicions Educatives de Grup Promotor / Santillana Educación, S. L., dirigit per **Teresa Grence Ruiz** i **Pere Macià Arqué**.

En la realització ha participat l'equip següent:

ARTIMAGOS (Malena F. Alzu / Esther Pérez-Cuadrado Martínez)

TREBALLS MANUALS

Paloma Mate Cabañas

EDICIÓ

Elena Alfonso Talavera

EDICIÓ EXECUTIVA

Montserrat Herrero González

Adolf Vallejo Cortinas

DIRECCIÓ DEL PROJECTE

Lourdes Etxebarria Orella

ESO
4

Direcció d'art: **José Crespo**

Projecte gràfic:

Portada: **Pep Carrió**

Interiors: **Manuel García**

Imatge de coberta: **Leila Méndez**

Cap de projecte: **Rosa Marín**

Coordinació d'il·lustració: **Carlos Aguilera**

Cap de desenvolupament de projecte: **Javier Tejada**

Desenvolupament gràfic: **Raúl de Andrés, Jorge Gómez**

Direcció tècnica: **Jorge Mira**

Subdirecció tècnica: **José Luis Verdasco**

Coordinació tècnica: **Ángeles Bárzano**

Confecció i muntatge: **María Delgado, Leticia Fernández, Lourdes Román i Eduard Cánovas**

Correcció: **Lurdes Monguillot**

Documentació i selecció fotogràfica: **Rebeca Crespo**

Fotografies: E. Ibáñez; J. Jaime; J. V. Resino; ORONOZ; S. Enríquez/Bajo Cero, Madrid; A. G. E. FOTOSTOCK/Dorival Moreira; ADOLFO DOMÍNGUEZ, S.A.; DIGITALVISION; EFE/MG; EFE/SIPA-PRESS; GARCÍA-PELAYO/Juancho; HIGHRES PRESS STOCK/ AbleStock.com; ISTOCKPHOTO; MUSEUM ICONOGRAFÍA/J. Martín; PHOTOALTO; Devota y Lomba; BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA/Laboratorio Biblioteca Nacional; FUNDACIÓ GALA-SALVADOR DALÍ/TEATRE MUSEU DALÍ; MATTON-BILD; MICROSOFT; MUSEU NAVAL, MADRID; NATIONAL GALLERY, LONDON; SERIDEC PHOTOIMAGENES CD; ARXIU SANTILLANA

© 2015 by Grup Promotor / Santillana Educación, S. L.

Frederic Mompou, 11 (Vila Olímpica).

08005 Barcelona

Printed in Spain

ISBN: 978-84-9047-899-8

CP: 551238

Dipòsit legal: M-30805-2013

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només es pot fer amb l'autorització dels seus titulars, llevat d'excepció prevista per la llei. Si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment, adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org).

Presentació

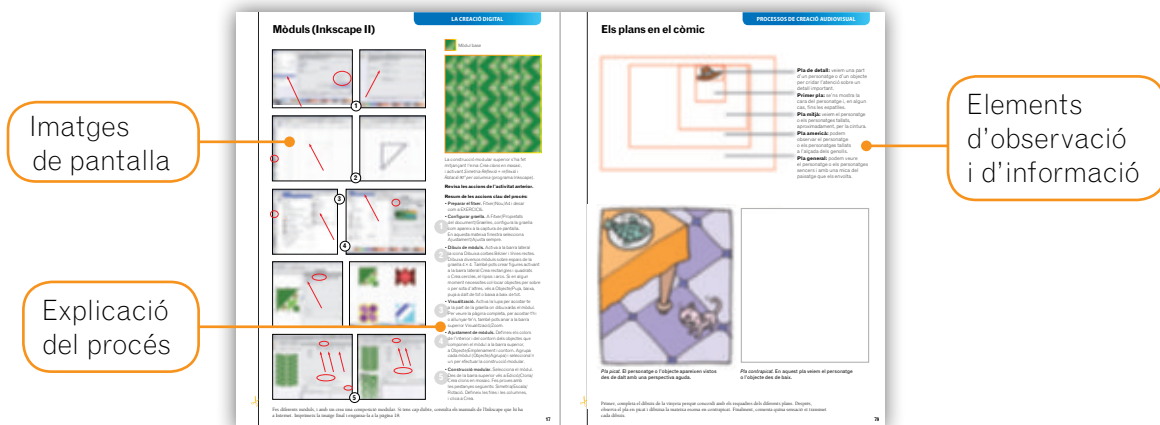
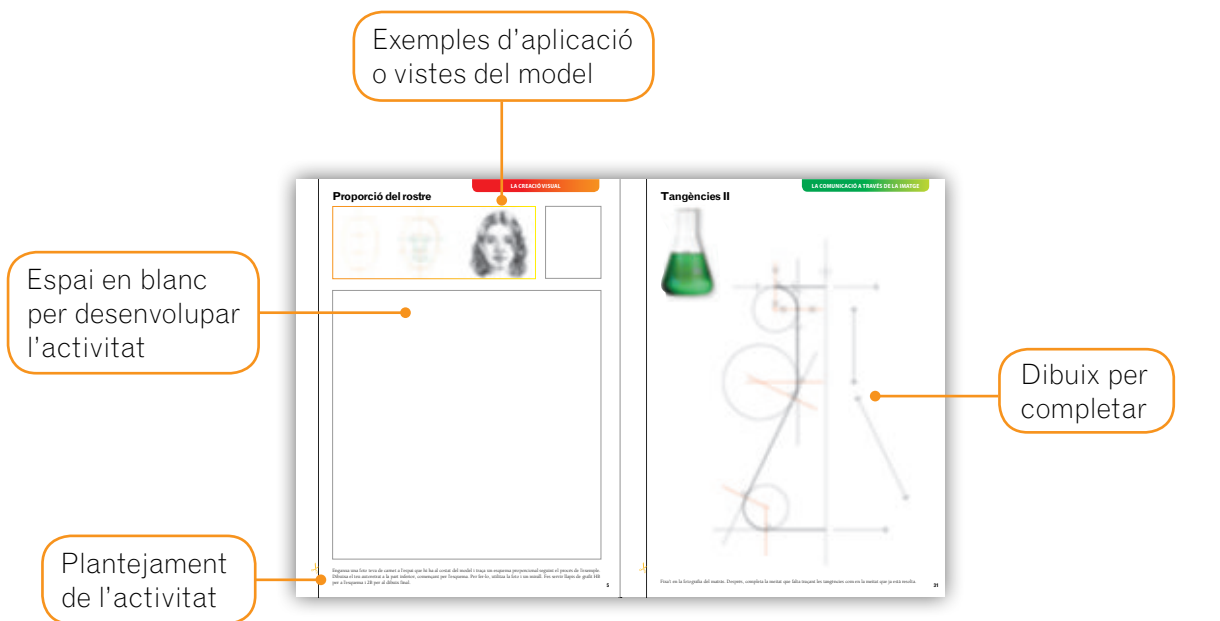
Les activitats són un element essencial d'aquest quadern, i en aquestes activitats es basen de manera directa els continguts de cada unitat del llibre d'Educació visual i plàstica de quart d'ESO.

Aquest quadern de pràctica consta de sis unitats, organitzades de manera que permeten treballar els diferents apartats autònomament.

Cada unitat disposa de fitxes de treball que possibilitaran a l'alumne afermar els coneixements que ha adquirit per mitjà de la reflexió, l'expressió i la creativitat.

Al llarg de tot el quadern, les pàgines parells estan en blanc perquè els alumnes practiquin i desenvolupin la creativitat.

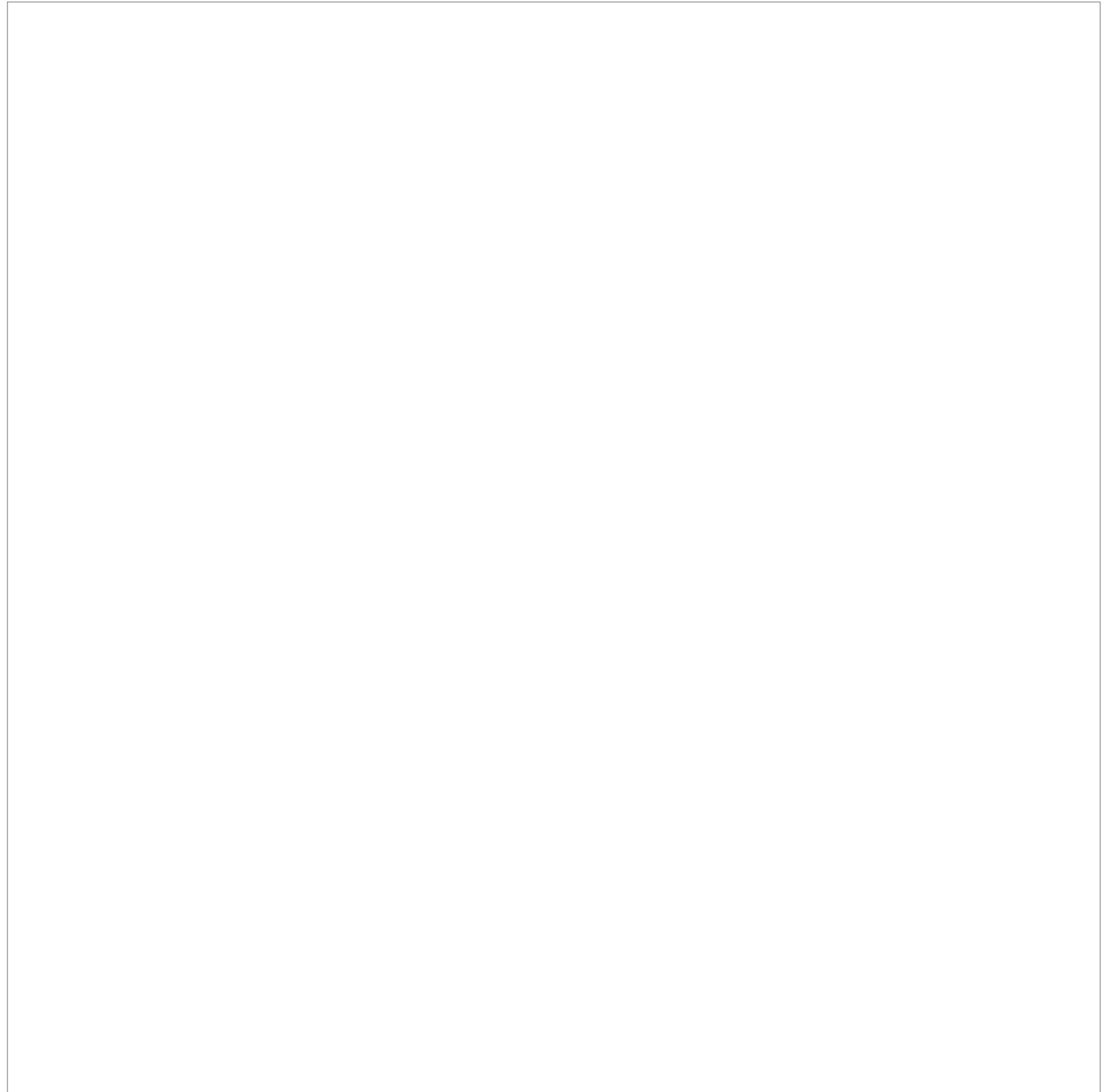
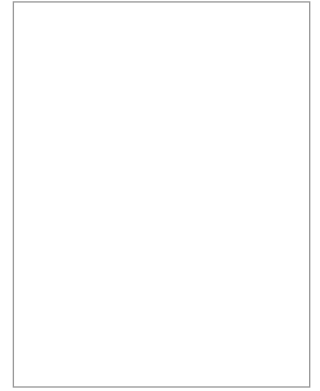
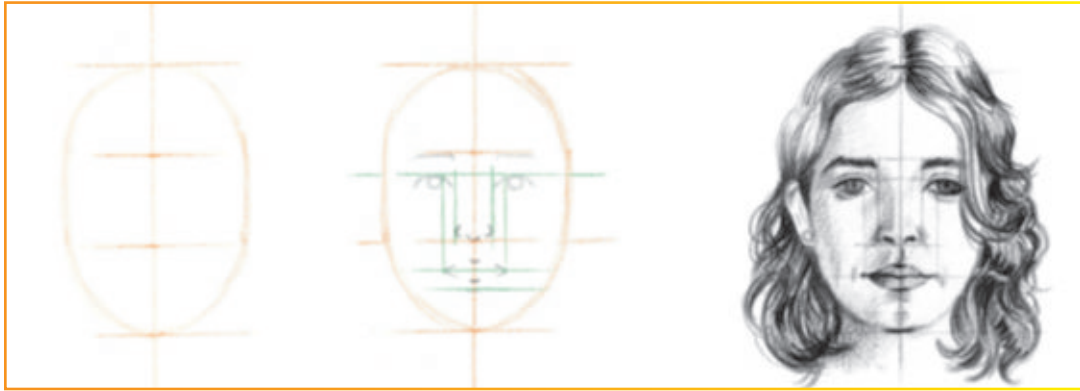
Les pàgines del quadern contenen els elements següents:



Índex

1. La creació visual	5
■ Proporció del rostre	
■ Proporció de la figura humana	
■ Desproporció: la caricatura	
■ Proporció inversemblant	
■ Disseny de logotips	
2. La creació digital	15
■ Tipografia (Inkscape I)	
■ Mòduls (Inkscape II)	
■ Embalatge (Inkscape III)	
3. La comunicació a través de la imatge	21
■ Escales i acotacions I	
■ Escales i acotacions II	
■ L'el·lipse	
■ La paràbola	
■ Tangències I	
■ Tangències II	
■ Enllaços	
4. La representació objectiva de l'espai	35
■ Identificació de vistes en dièdric	
■ Traçat de vistes en dièdric	
■ Cònica de dos punts I	
■ Cònica de dos punts II	
■ Perspectiva cònica frontal: quadrícula	
■ Perspectiva cònica frontal: volum	
■ Una escala en perspectiva cònica frontal	
■ Perspectiva cònica obliqua: volum	
■ Circumferències en sistema isomètric	
■ La perspectiva cònica en l'art	
5. El disseny gràfic	55
■ Tipografia amb quadrícula	
■ Tipografia de lletres majúscules	
■ Publicitat	
■ Anunci en una tarjeta plegable	
6. Processos clàssics de creació artística	63
■ Composició i llum	
■ Harmonia i color	
■ Clarobscur	
■ La distribució de colors	
■ Encaixament a partir del color	
■ Moviment d'escombratge	
■ Textures amb tremp	
■ Dibuix científic	
■ Imatges invertides	
7. Processos de creació audiovisual	81
■ Efectes fotogràfics	
■ Il·lustració d'un text	
■ Guió il·lustrat	
■ Els plans en el còmic	

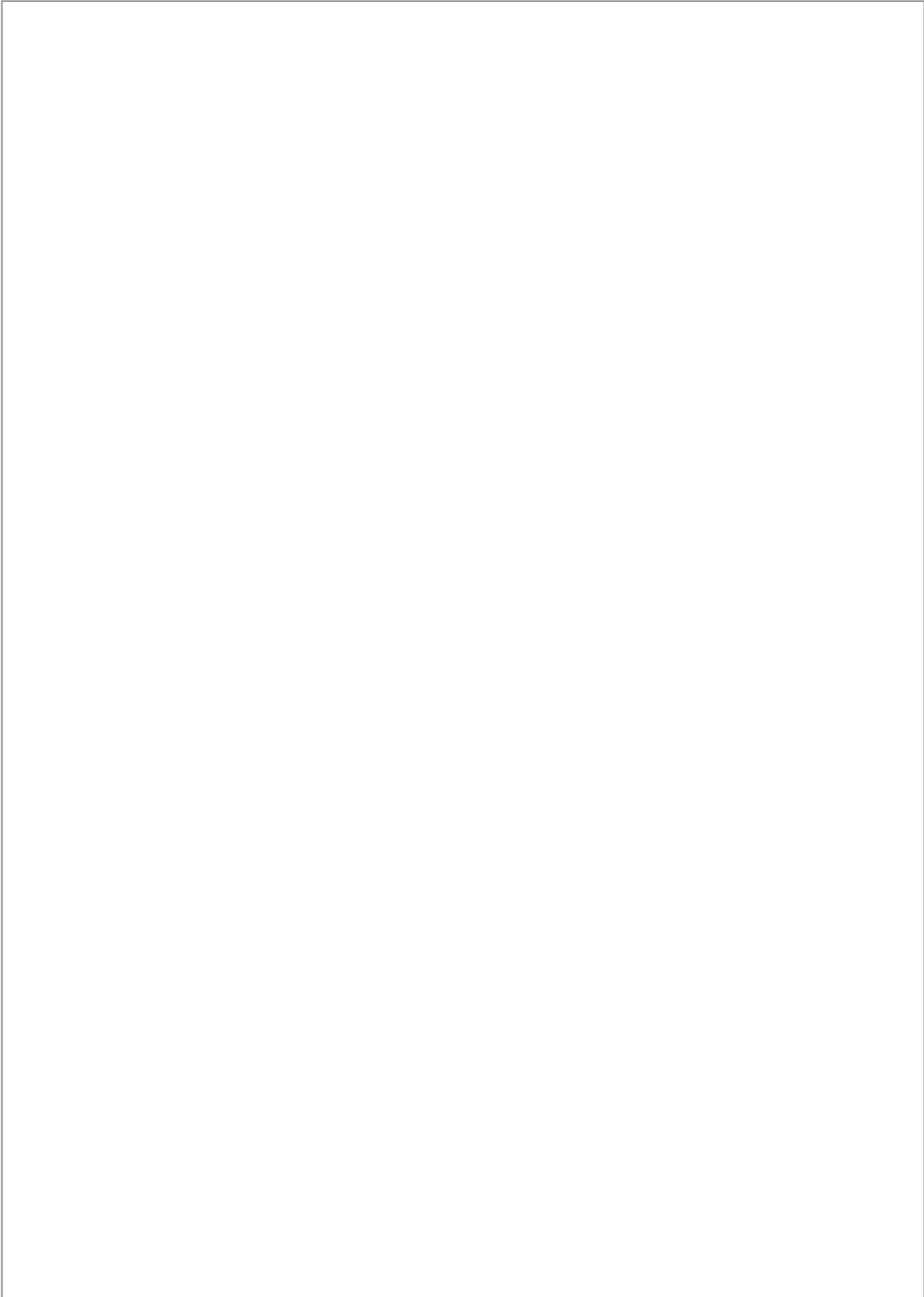
Proporció del rostre



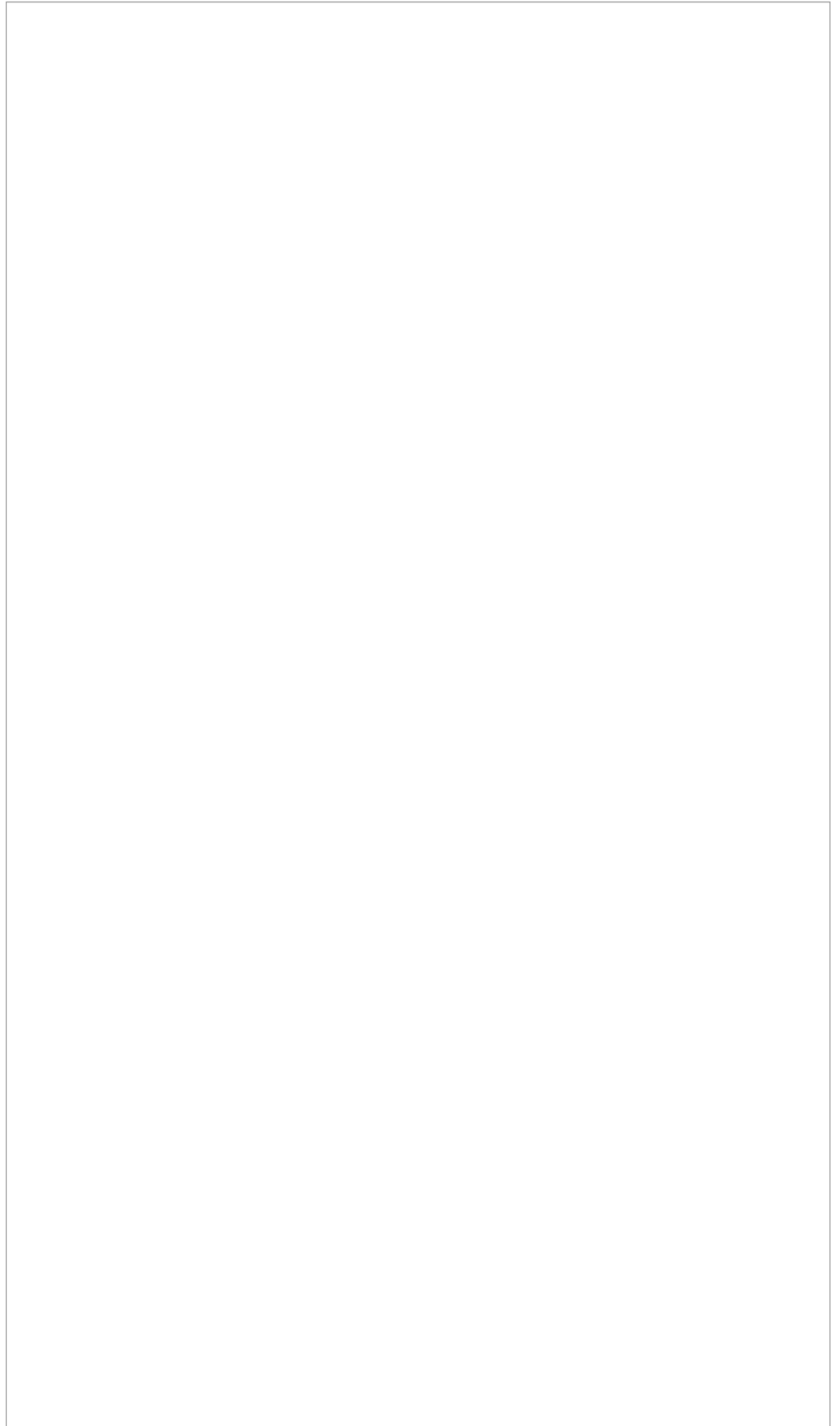
Enganxa una foto teva de carnet a l'espai que hi ha al costat del model i traça un esquema proporcional seguint el procés de l'exemple. Dibuixa el teu autoretrat a la part inferior, començant per l'esquema. Per fer-lo, utilitza la foto i un mirall. Fes servir llapis de grafit HB per a l'esquema i 2B per al dibuix final.



Nom: Data:

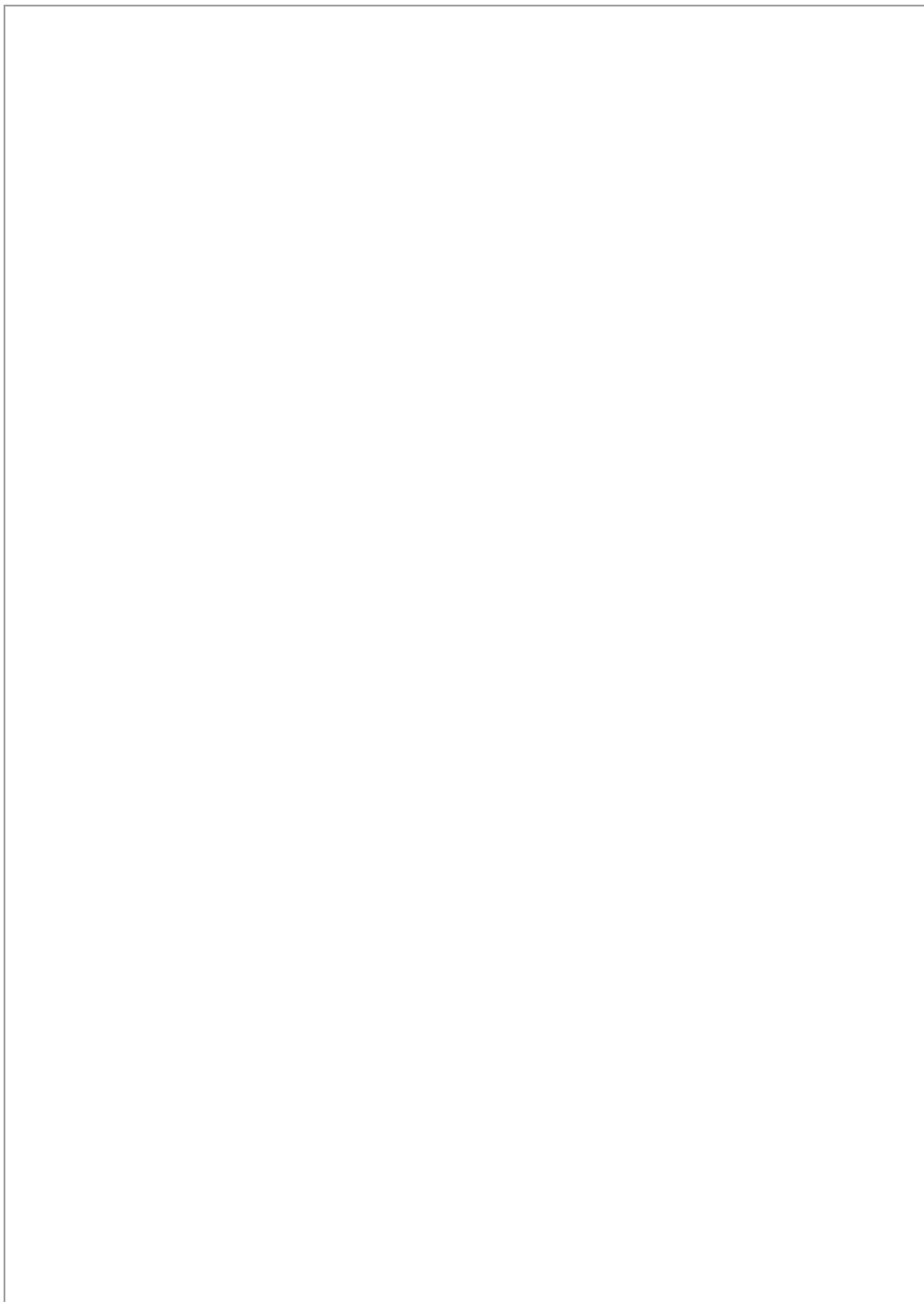


Proporció de la figura humana



La proporció de la figura humana de vegades s'altera amb finalitats artístiques o publicitàries. Fixa't en la desproporció del figuri de Devota & Lomba: què intenta destacar? Dibuixa un figuri seguint aquestes pautes a partir d'una de les fotografies. Pinta'l amb llapis de colors.

Nom: Data:



Desproporció: la caricatura



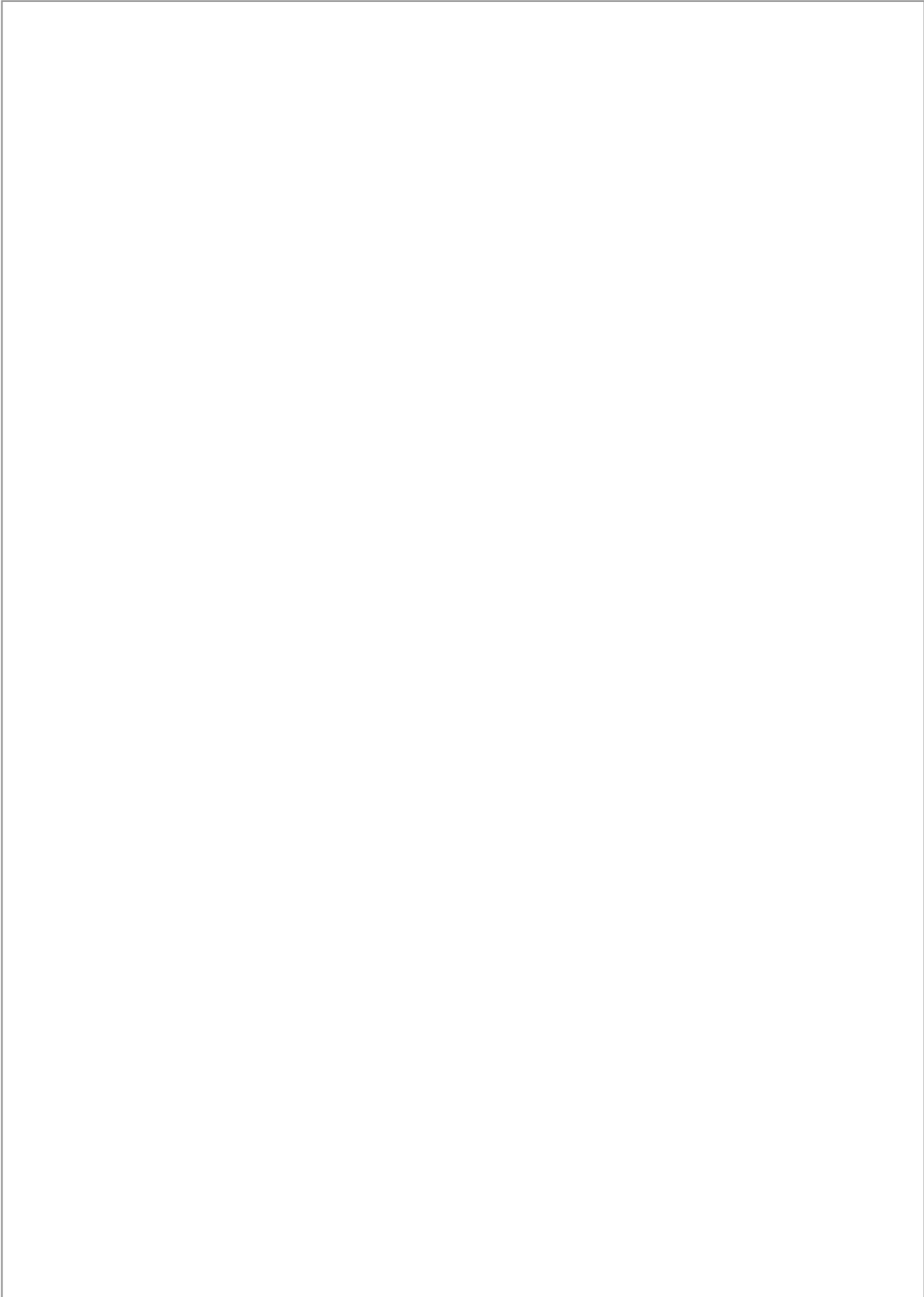
DESCRIPCIÓ
DEL PERSONATGE:

Empty space for student response.

Observa la desproporció en els rostres i els cossos dels personatges, utilitzada per destacar aspectes psicològics del seu caràcter. Descriviu la personalitat d'un personatge per a un còmic i després destaca aquestes característiques per mitjà de la desproporció. Utilitza retoladors.



Nom: Data:



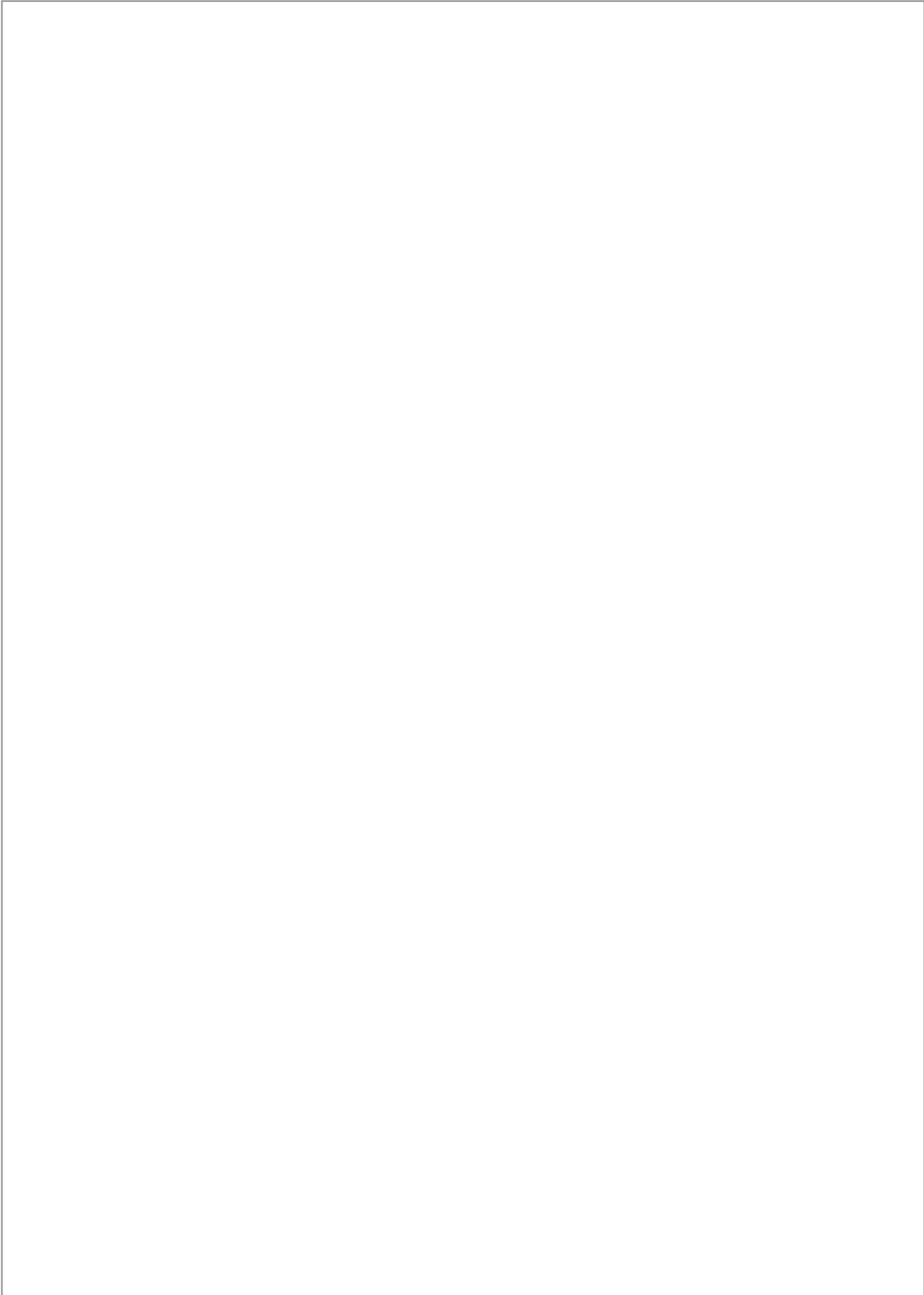
Proporció inversemblant



Fixa't com en les imatges de l'exemple es fa servir la desproporció amb intenció expressiva i estètica. Elabora un cartell que tingui com a finalitat animar la gent a practicar esport. Utilitza la tècnica del collage aprofitant de manera creativa la desproporció dels elements retallats de diaris i revistes.



Nom: Data:



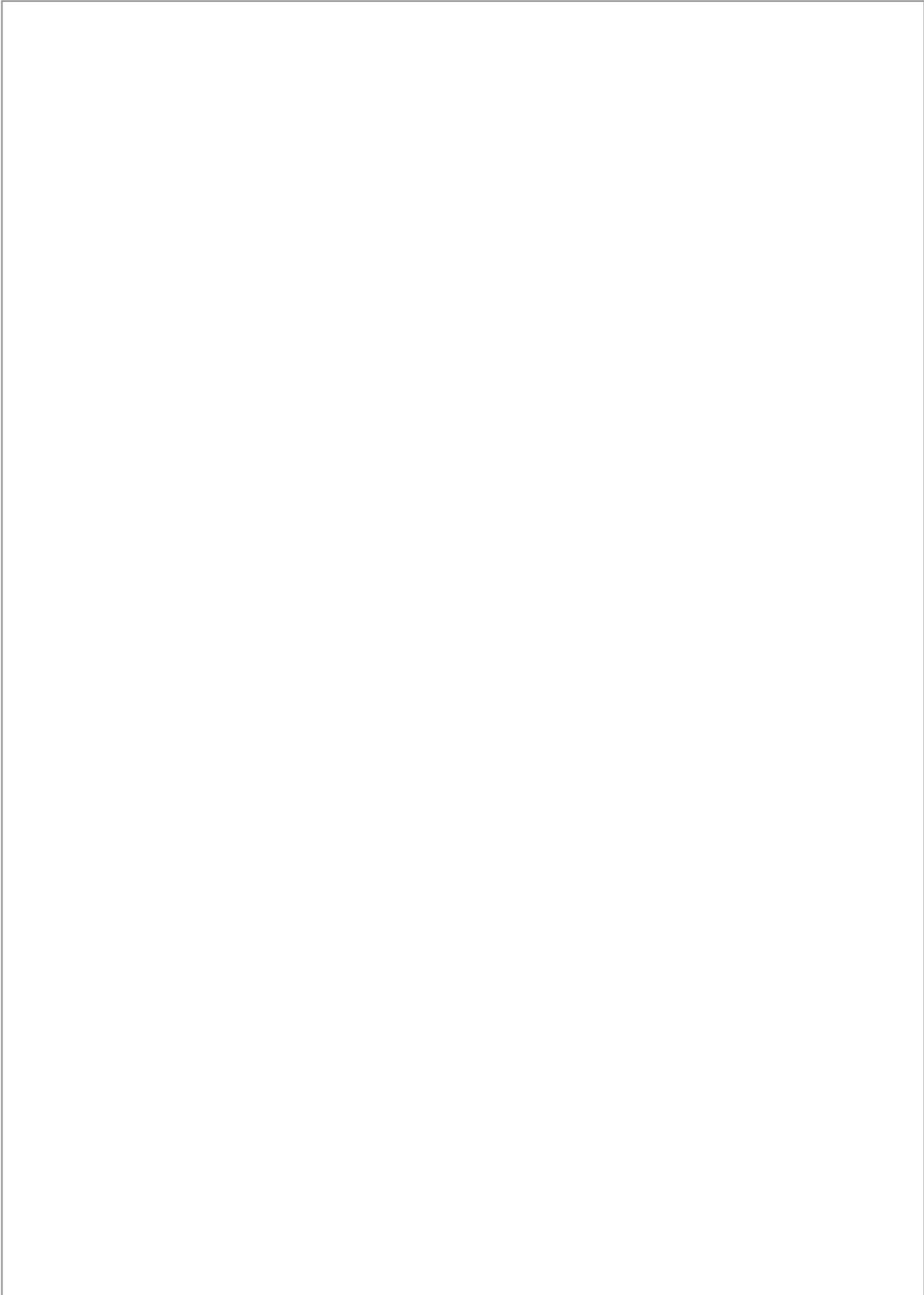
Disseny de logotips

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to create their own logo design.

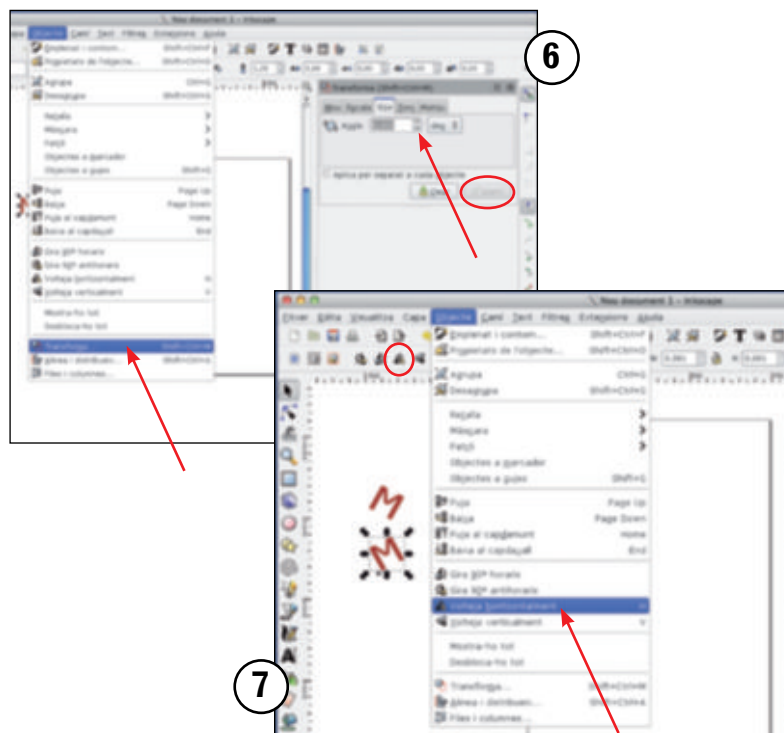
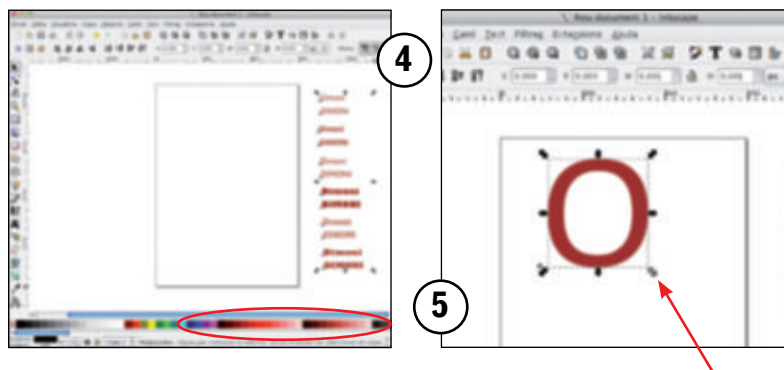
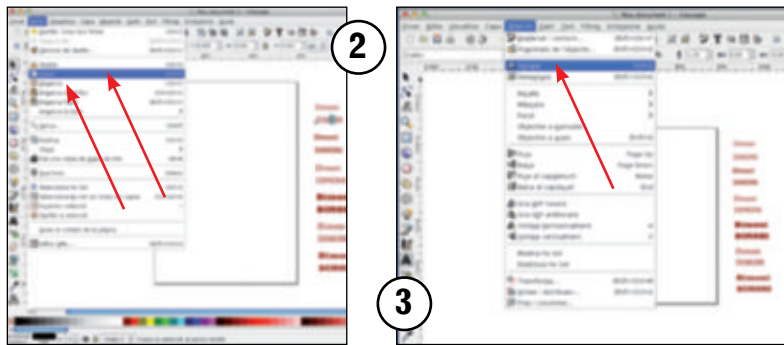
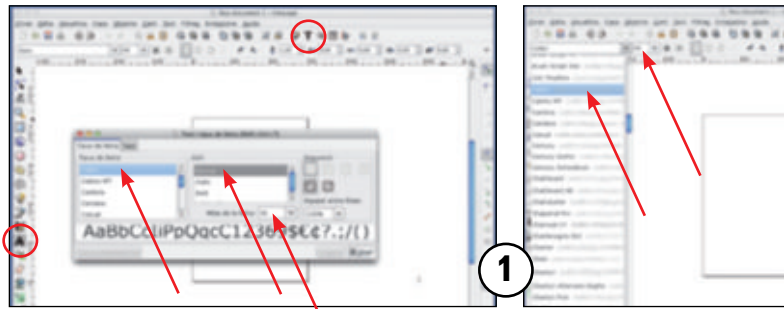
Fixa't en aquests segells personalitzats. Després, inventa't el teu propi segell. Fes diversos dissenys i escull el que trobis més adequat per a tu. Ha de ser molt esquemàtic i geomètric.



Nom: Data:



Tipografia (Inkscape I)



La imatge superior està composta per les lletres de la paraula *dimoni*. Per fer-la, s'ha fet servir el programa Inkscape.

Resum de les accions clau del procés:

- **Preparar el fitxer.** Clica a la barra superior Fitxer/Nou/A4 i desa com a EXERCICI4.
- 1 • **Inserir text.** Pots accedir a la finestra de text des de les icones amb una lletra disponibles a la barra superior i a la barra lateral. Hi defineixes el tipus de lletra i la mida. Escribeu diverses vegades la paraula que il·lustraràs, en diferents opcions de lletra, i deixa-les al marge com a referència.
- 2 • **Copiar i enganxar.** Amb l'objecte o el tipus seleccionat, copia i enganxa amb Edició/Copia i Edició/Enganxa.
- 3 • **Agrupar.** Si hi vols aplicar una escala, girar o moure diversos elements junts, agrupa'ls primer a Objecte/Agrupar.
- 4 • **Colors.** Amb l'objecte o el tipus seleccionat, clica al color que decideixis de la barra inferior.
 - **Moure objecte.** Amb l'objecte o el tipus seleccionat, clica i arrossega amb el ratolí.
- 5 • **Aplicar escala.** Pots aplicar una escala a l'objecte seleccionat arrossegant les cantonades (pressionant amb majúscula perquè l'escala sigui proporcional) o des d'Objecte/Transforma/Escala/Apply.
- 6 • **Girar.** Per girar 90° l'objecte, disposes d'una icona amb dos triangles a la barra superior o clica a Objecte/Gira. Per girar altres dimensions, defineix-les en nombre o pressionant les fletxes a Objecte/Transforma/Gira. Si cliques al tipus, apareixen a les cantonades fletxes dobles corbades, que es poden arrossegar per girar l'objecte.
- 7 • **Reflectir.** Si vols fer una figura simètrica a una altra, copia-la i, seleccionada la còpia, clica en els triangles separats per línia discontinua, o a Objecte/Transforma/Reflex.

Selecciona una paraula (MONARCA, PRINCESA, CASTELL, BOSCH, BRUJIA, DRAGÓ) i crea una interpretació gràfica de la paraula fent servir les lletres que la formen. Utilitza les eines del programa Inkscape descrites en aquesta pàgina. Si tens cap dubte, consulta els manuals de l'Inkscape que hi ha a Internet. Imprimeix la imatge final i enganxa-la a la pàgina 16.



Nom: Data:

