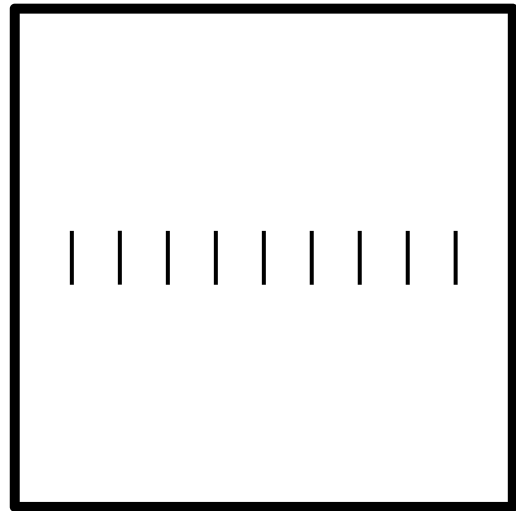
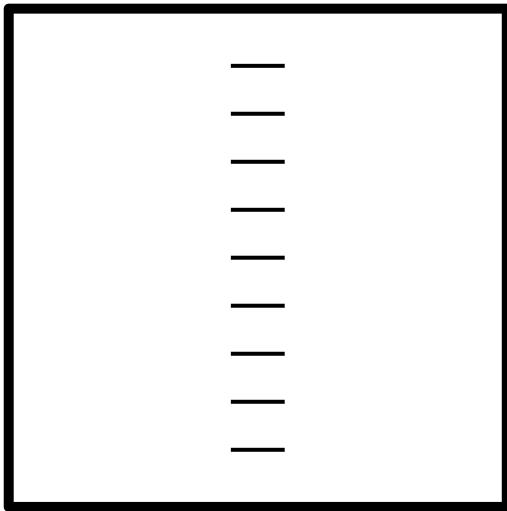


DOSSIER DE RECUPERACIÓ VISUAL I PLÀSTICA 3R D'ESO

RECTES PARAL·LELES, MEDIATRIU I BISECTRIU

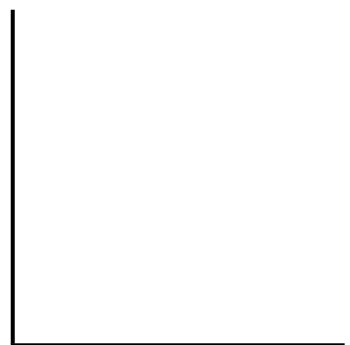
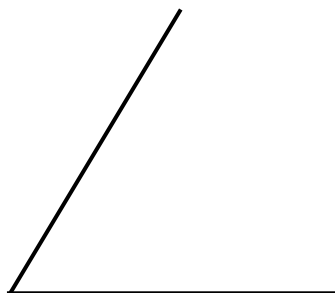
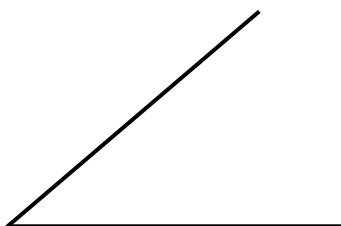
1- Completa les paral·leles amb l'ajuda de cartabó i escaire.



2-Traça la mediatriu dels següents segments:

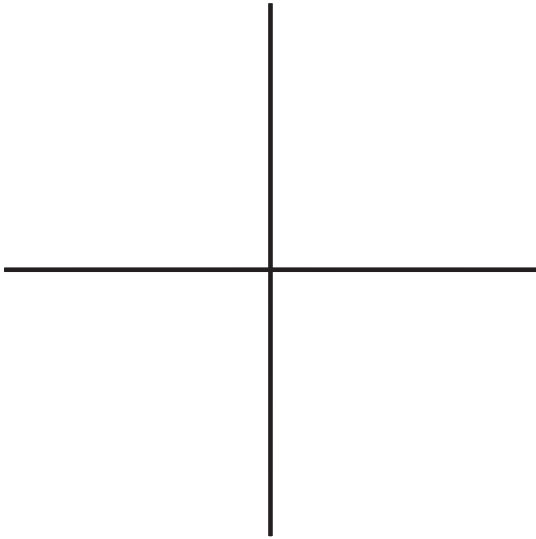


3-Traça la bisectriu dels següents angles:



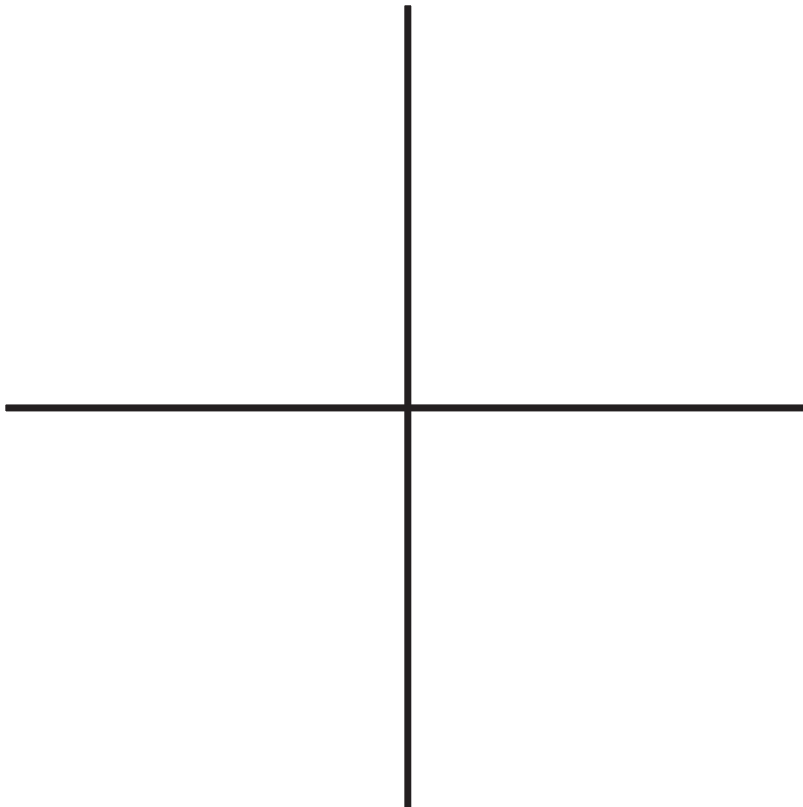
CONSTRUCCIÓ DE POLÍGONS REGULARS

4- Construeix un triangle equilàter circumscribit a una circumferència de 4cm de radi

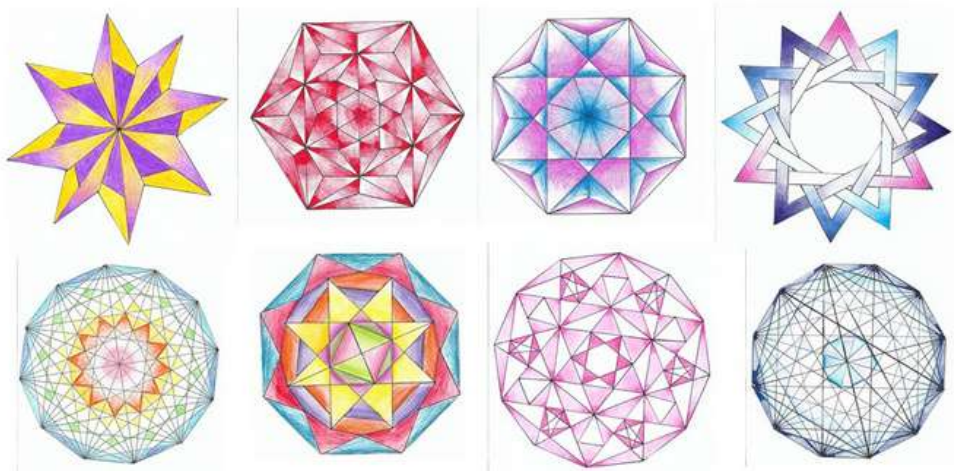


5- Construeix un triangle equilàter de 3,5 cm de costat

6- Construcció d'un hexàgon regular inscrit a una circumferència de 6 cm de radi-



CONSTRUCCIÓ DE POLÍGONS REGULARS



7- Crea un polígon estrellat a partir d'un hexàgon o un octàgon. Sigues creatiu i aconsegueix noves formes a partir dels punts geomètric trobats. Pinta la teva creació un cop acabada.

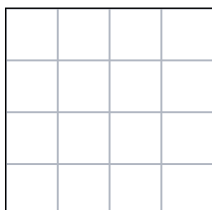
EL MÒDUL, TRANSFORMACIÓ I MOVIMENT

8- Dissenya un mòdul bàsic a la quadrícula donada. A continuació traça la xarxa modular corresponent aplicant les següents transformacions geomètriques:

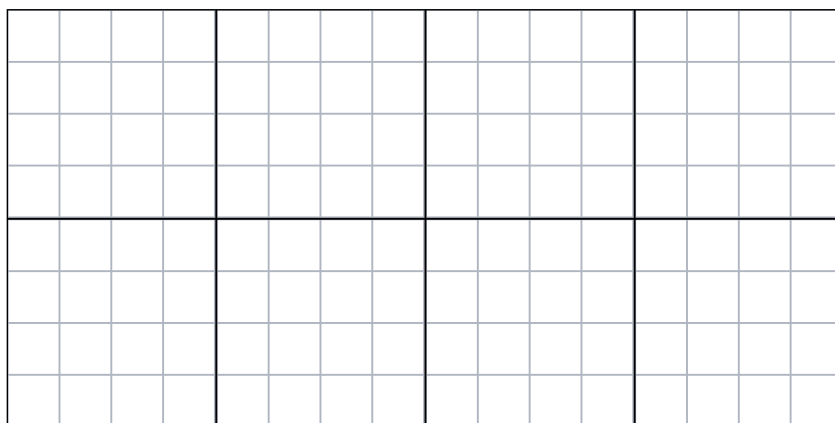
1- TRANSLACIÓ

2- GIR

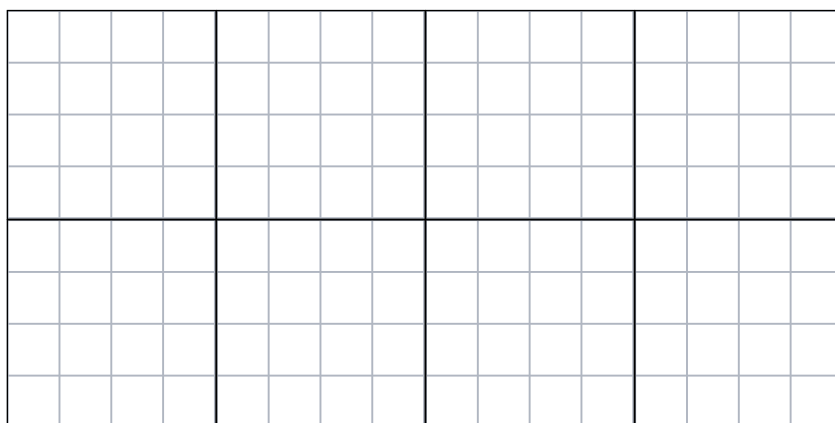
3-SIMETRIA



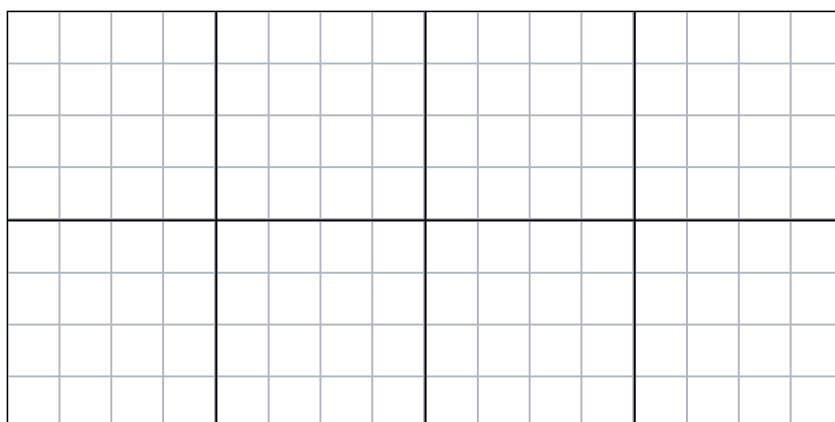
EL MÒDUL



1- TRANSLACIÓ: Repetició del mòdul a través del moviment de desplaçar. El mòdul no varia de direcció.



2- GIR: Moure el mòdul a través del gir. Canviant la direcció a 45° o 90°.

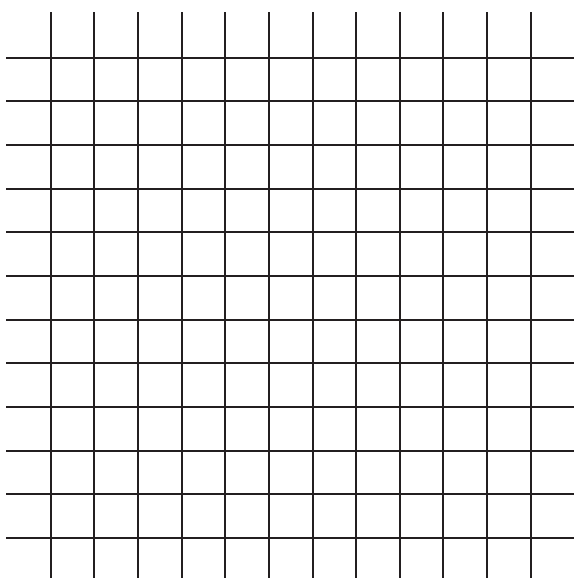
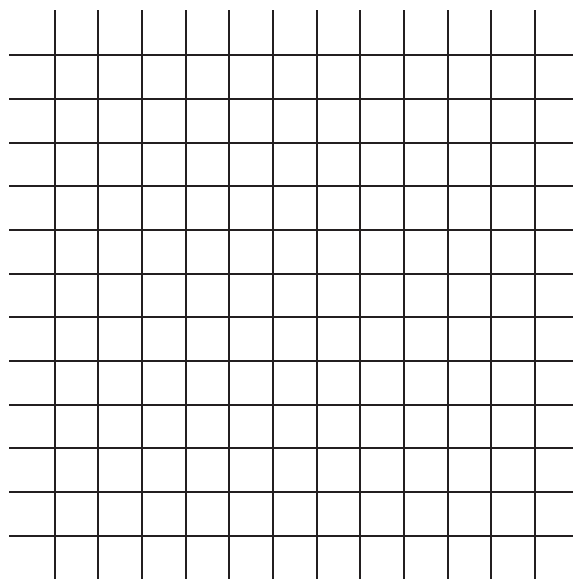
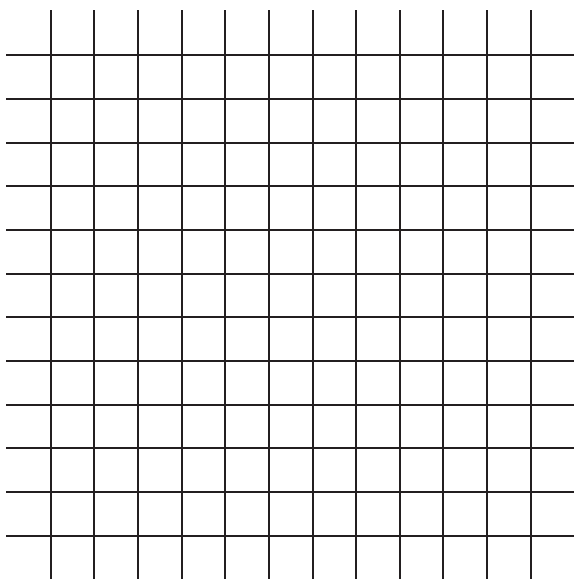
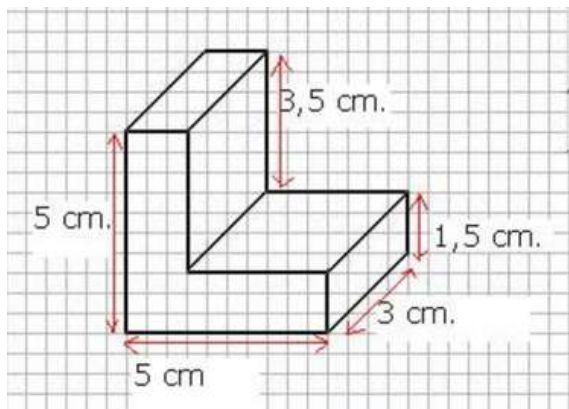


3- SIMETRIA: Repetir el mòdul aplicant un patró simètric. Que els mòduls quedin encarats.

SISTEMA DIÈDRIC

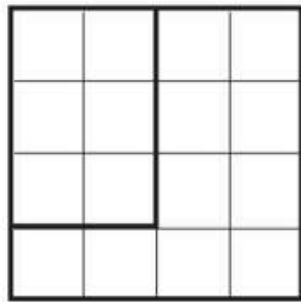
El sistema dièdric és el sistema de representació més utilitzat de la geometria descriptiva que serveix per representar en dues dimensions del pla, un objecte de tres dimensions. Ens proporciona dades objectives de l'objecte representat.

9- Fes la representació de l'alçat, la planta i el perfil de la següent figura a tamany real.

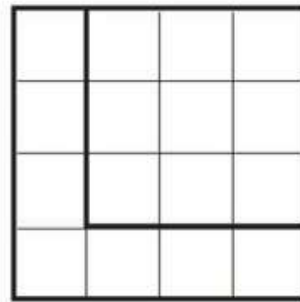


SISTEMA AXONOMÈTRIC

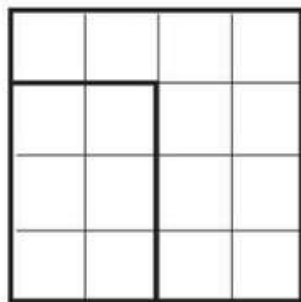
10- Dibuixa la figura en perspectiva a partir de les vistes donades.



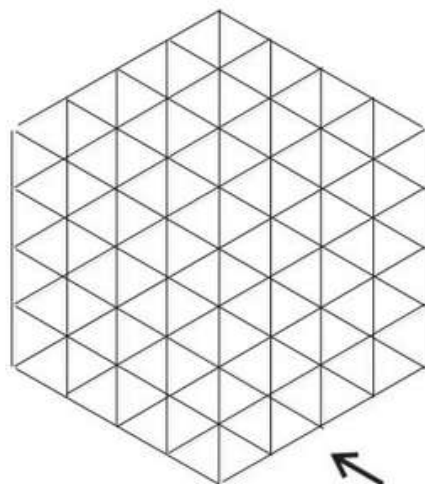
ALÇAT



PERFIL



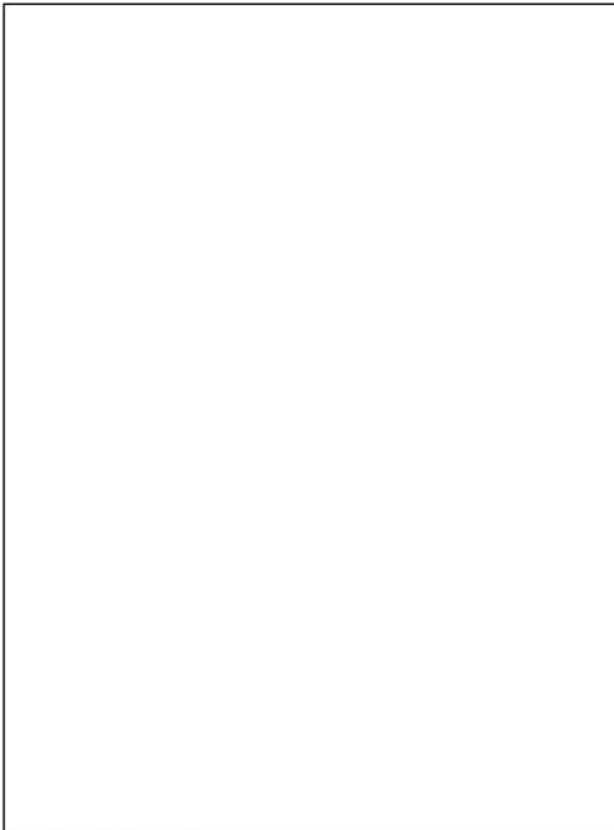
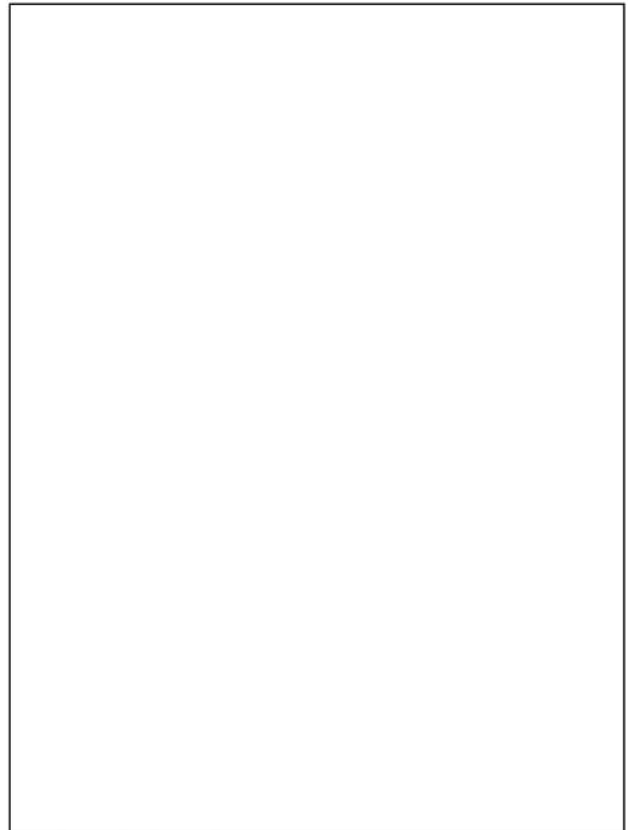
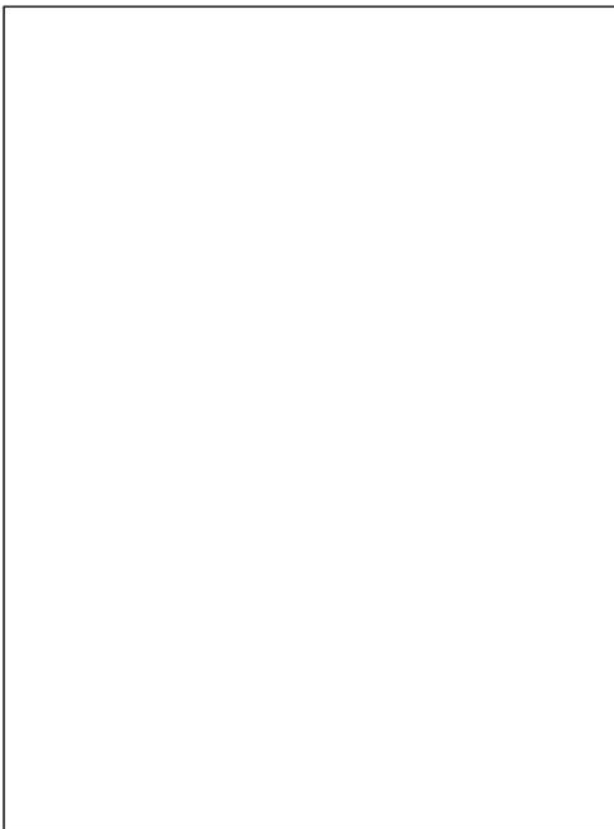
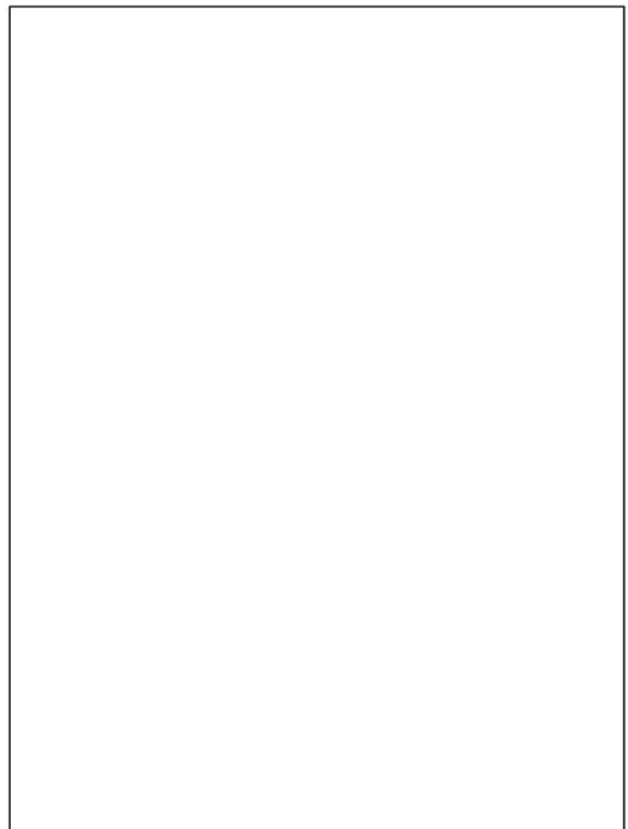
PLANTA



ALÇAT

EL PUNT I LA LÍNIA

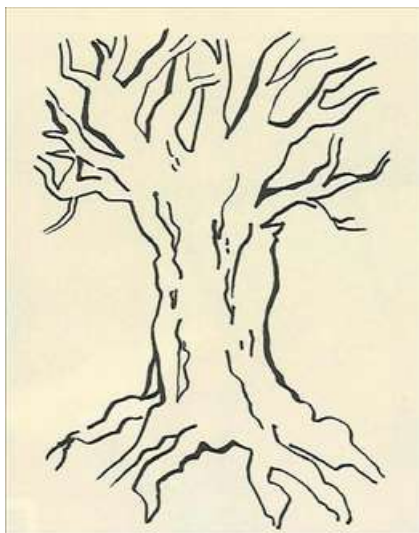
11- Un punt és un element visual. De fet, és el mínim i més simple element visual.
Dibuixa quatre composicions amb punts:

**PUNTS REGULARS****PUNTS IRREGULARS****PUNTS COM A DEGRADAT****PUNTS DE DIFERENTS MIDES I TEXTURES**

EL PUNT I LA LÍNIA

La línia és l'element del llenguatge visual i plàstic que utilitzem per defecte. Tendim a expressar-nos, d'entrada, amb dibuixos de línia.

12- Copia la imatge de l'arbre dins el requadre a llapis. A continuació repassa'l amb retolador negre jugant amb el gruix de les línies com el model.



13- Omple els rectangles donats amb diferents tipus de línies. Inspira't amb els exemples.



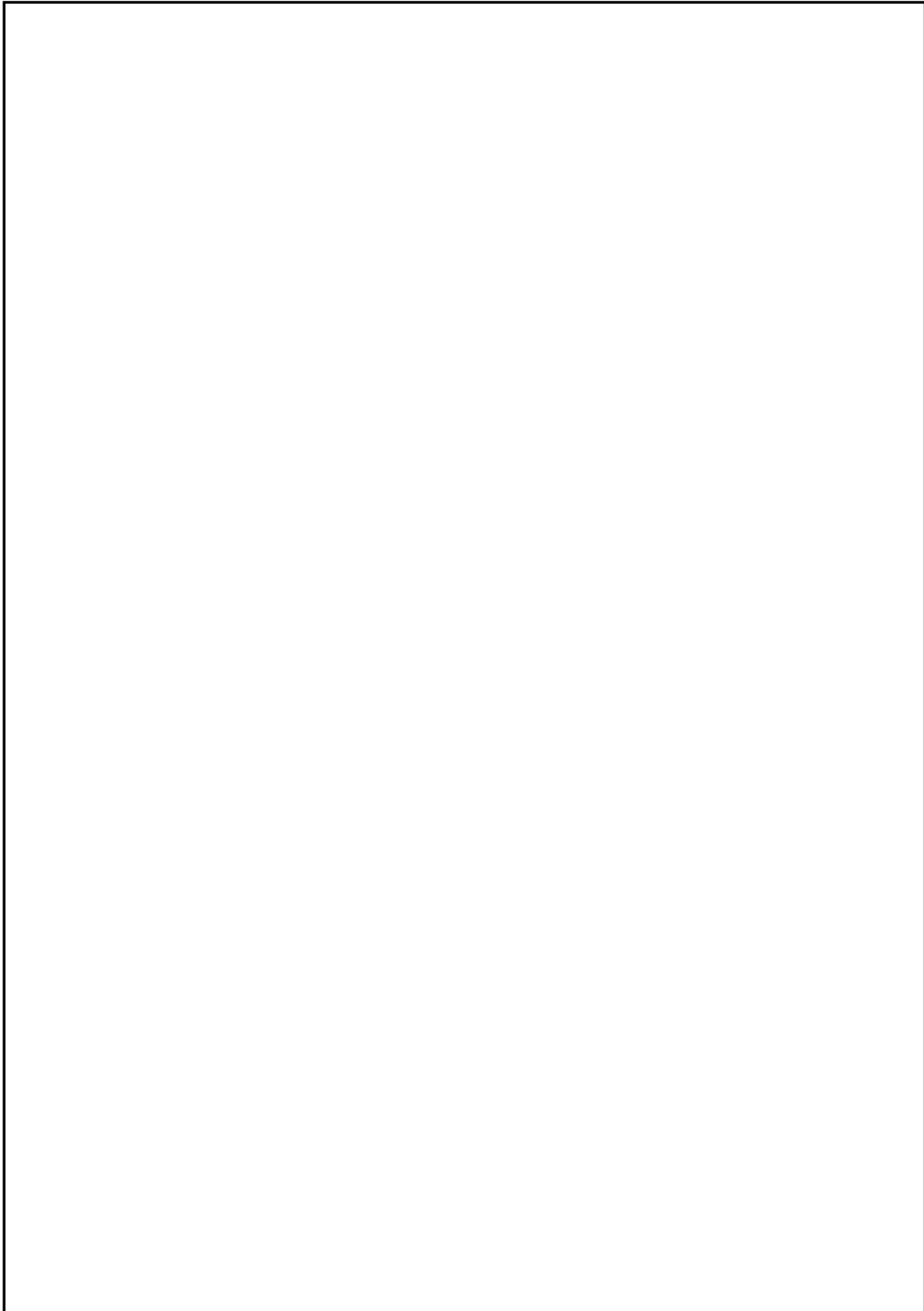
EL PUNT I LA LÍNIA

Act. 14- Realitza un dibuix una làmina DinA4 utilitzant els retoladors o els llapis de colors. El requisit és que no es pot emplenar cap figura amb color. Tot el que facis ha de ser realitzat a través de línies rectes, corbes, entretallades o discontinües i trames. Aquí et deixo alguns exemples que et faran veure-ho mes clar. Et recordo que es pot copiar o calcar una imatge de partida si fos necessari. Com en principi necessitaràs encaixar o esbossar el teu dibuix en el format, et recomano que ho facis amb el llapis i que en finalitzar el treball l'esborris. El resultat queda molt mes elegant.



EL PLA

Act. 15- Crea una composició a partir de la tècnica del collage, utilitzant fulls de colors. Com a mínim han d'apareixer 5 elements diferents. Pot ser una composició abstracta superposant figures geomètriques o bé una composició figurativa (element natural, paisatge, retrat, etc.) . Pensa com poses els diferents colors per crear profunditat.



EL COLOR

Act. 16- Contesta les següents preguntes:

Què és el color? (Definició)

Mescla subtractiva (Què és?, colors primaris, colors secundaris,...)

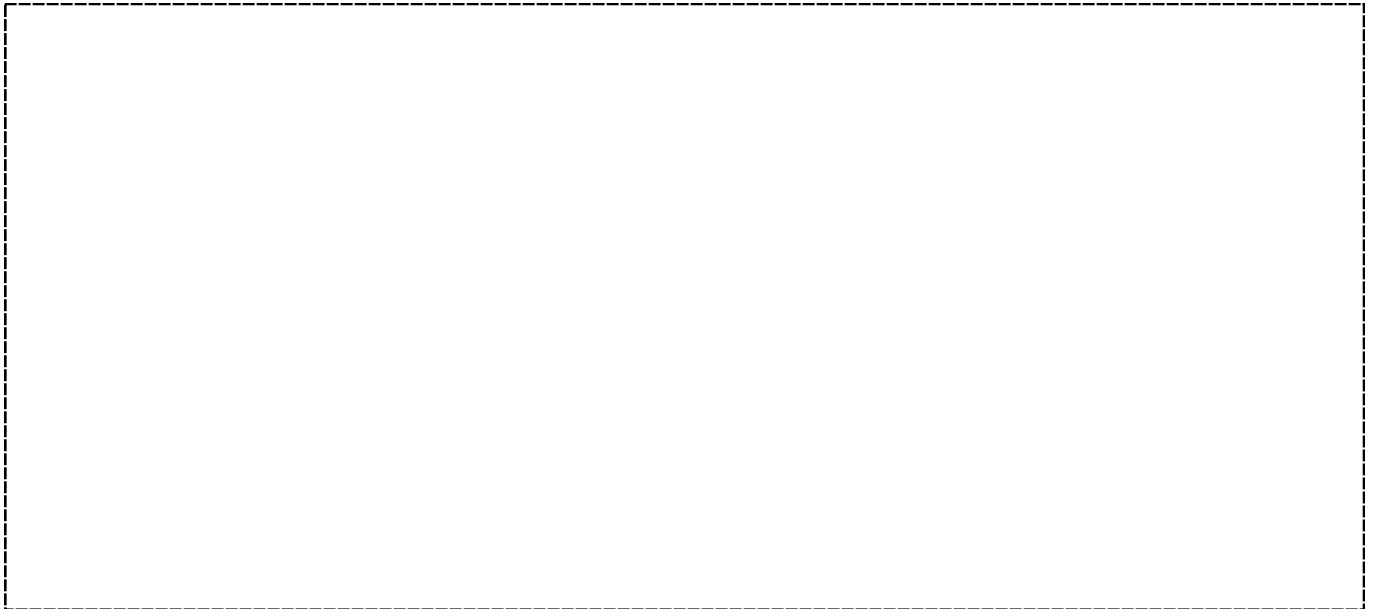
Mescla additiva (Què és?, colors llum primaris, colors llum secundaris,...)

Cercle cromàtic (Què és?, dibuixar un exemple)



EL CLAROBSCUR

Act. 17- Agafa una fotografia en blanc i negre. Selecciona una imatge en la que tinguis varies intensitats de negre i que sigui de bona qualitat. Proposo que agafis per exemple alguna textura de núvols, d'escorça d'arbre, de textura de roca o sorra. Representala sobre una làmina dins un rectangle de 18 cm x 8 cm. Un cop la tinguis acabada, enganxa-la a aquesta pàgina.



LLEI DE PROXIMITAT

Act. 18- Dibuixa amb llapis i sense fer pressió el contorn de la teva mà. Plena la superfície del dibuix amb elements repetits (mans petites, paraules, cors, estrelles). Pots utilitzar els colors que creguis adients.

Un cop estigui la mà emplenada d'elements borra el contorn que havies dibuixat prèviament.

TÈCNICA: Llapis HB, llapis de colors, paper de dibuix.



Exemples d'imatges treballant la llei de proximitat

El retrat

Act. 19- Fer un retrat o autorretrat a partir de mitja fotografia d'un rostre.

Passos a seguir: Fes-te una fotografia del teu rostre o d'algun familiar o conegut. Imprimeix-la i divideix-la en dues parts. Redibuixa el rostre fent la simetria de les faccions i les proporcions de la part seleccionada.

Amb aquest exercici, a part de representar les diferents parts de la cara, s'ha après que la simetria dels cossos és només aparent.

Aquí et deixo alguns exemples:



FES-HO EN UNA LÀMINA A PART.