



(Espai per caràtula / portada)

(Espai per caràtula / portada)

# dossier recuperació

**VISUAL I PLÀSTICA / DIBUIX 3r ESO**

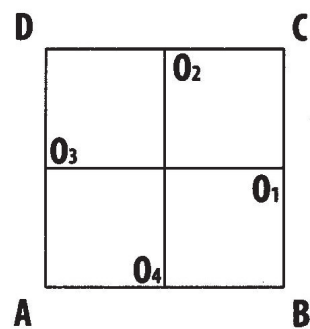
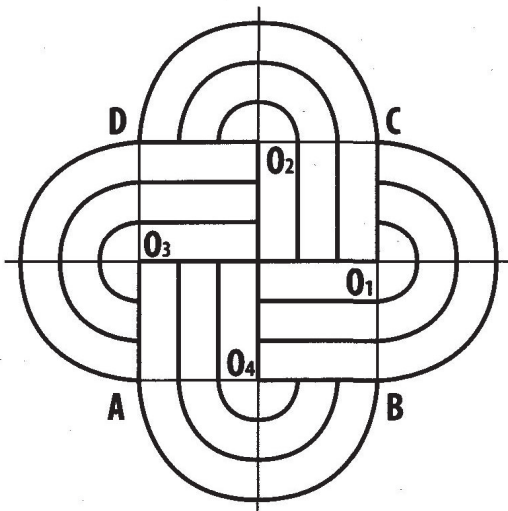
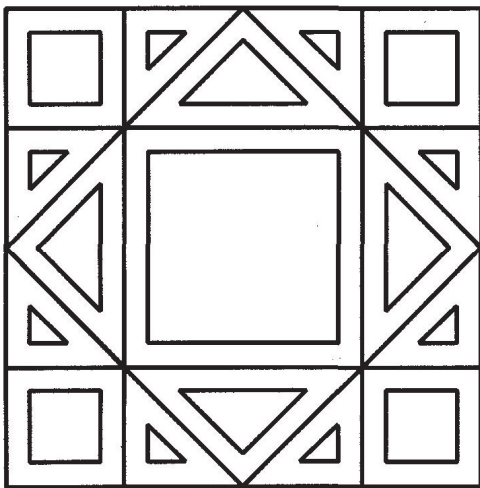
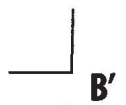
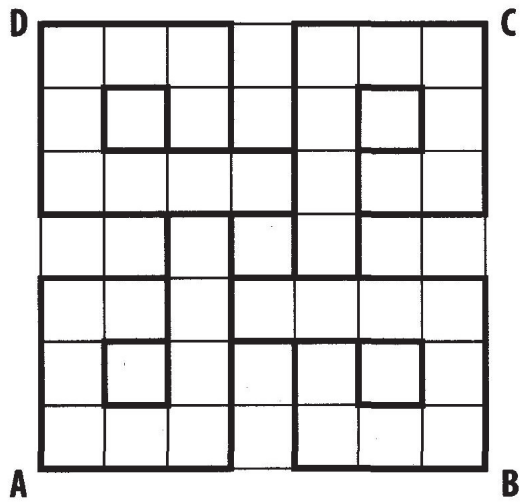
Alumne: \_\_\_\_\_

Grup: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

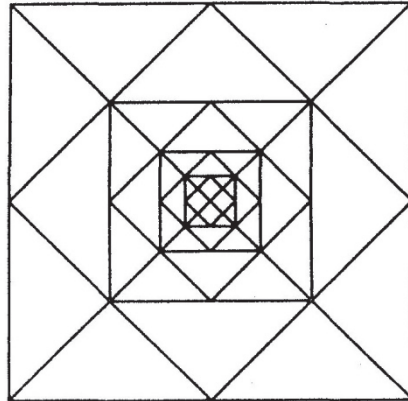
# TRAÇAT GEOMÈTRIC.

1. Formes geomètriques decoratives.  
Representa en els espais lliures les aplicacions següents.



## TRAÇAT GEOMÈTRIC.

2. Formes geomètriques decoratives.  
Dibuixa la divisió central del quadrat seguint el model, en un quadrat de 10 x 10 cm.

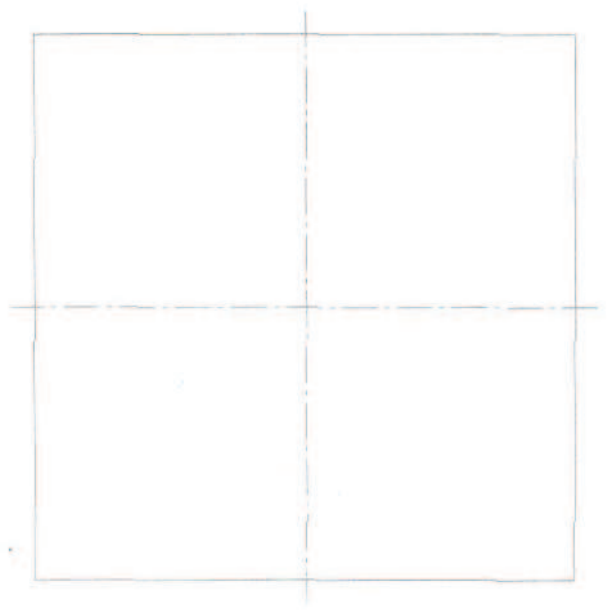
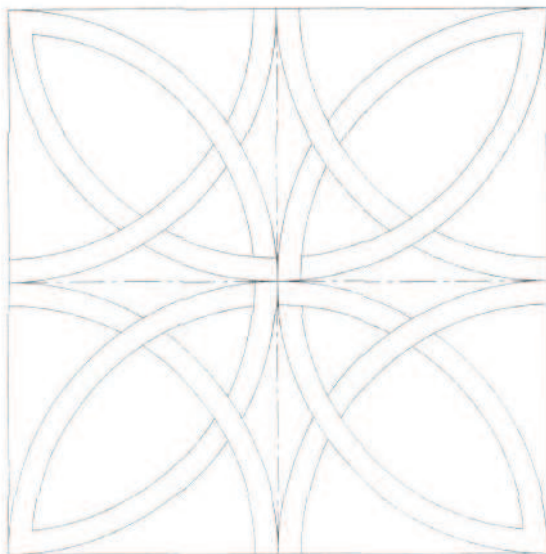
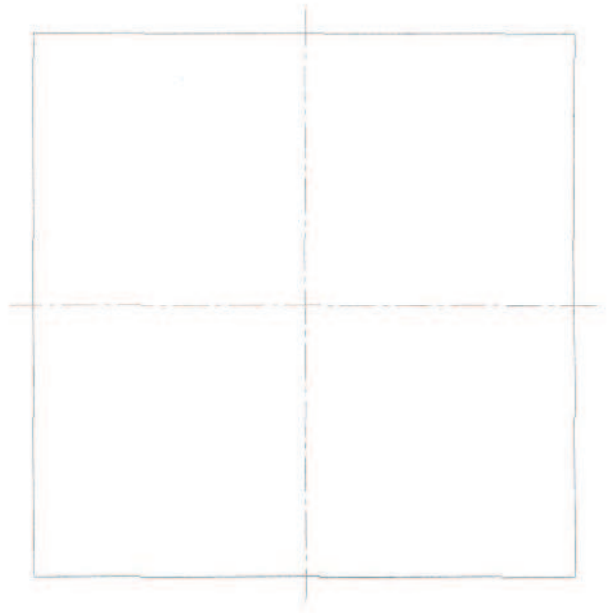
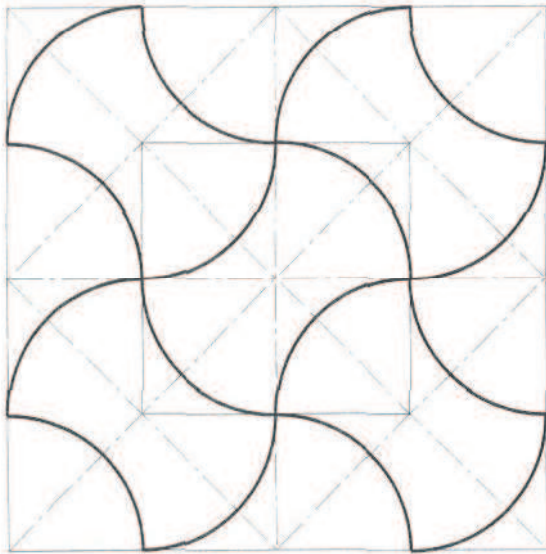
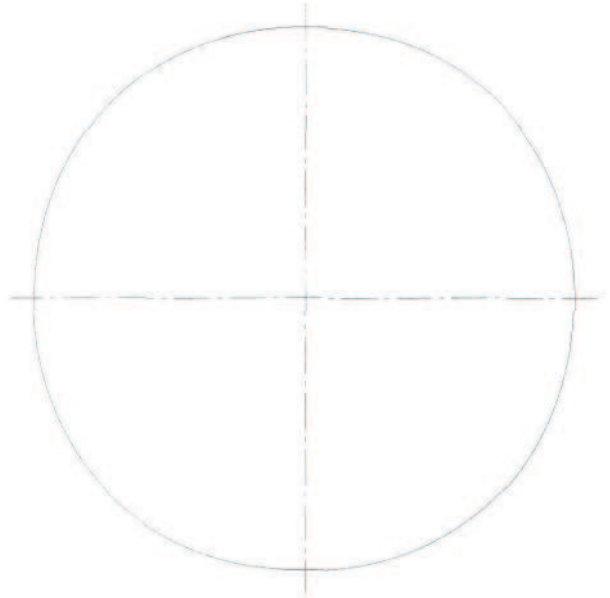
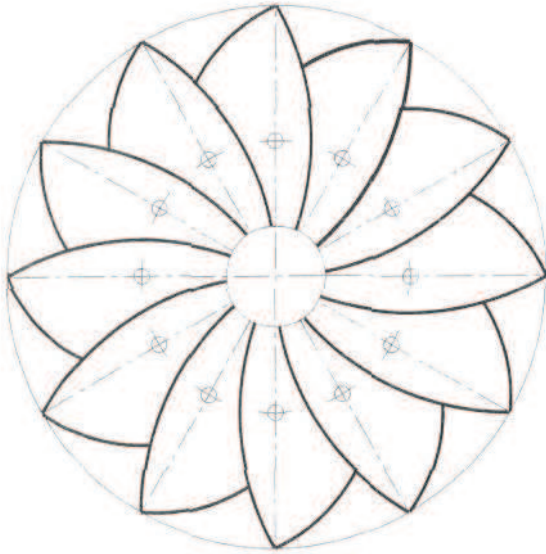


Base del esquema de crecimiento radial del cuadrado, del diseñador F. Kunibert.



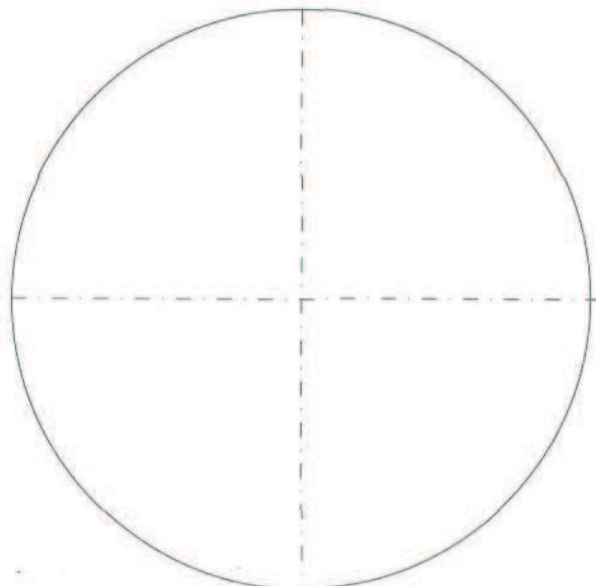
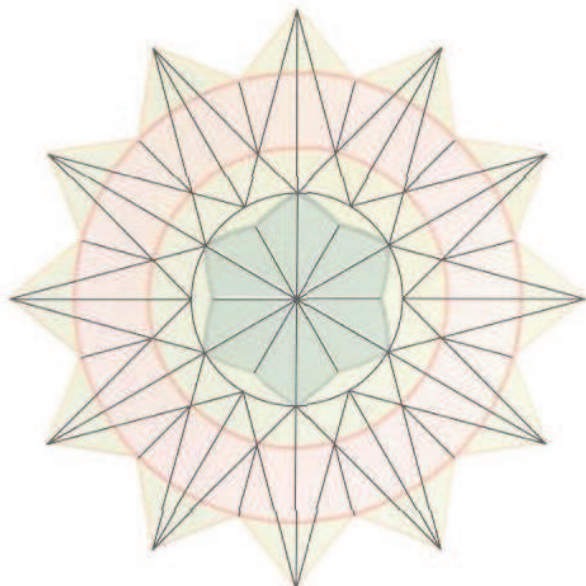
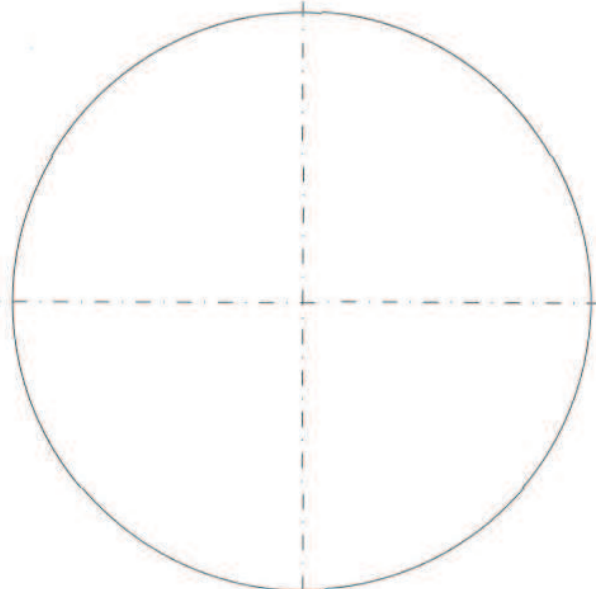
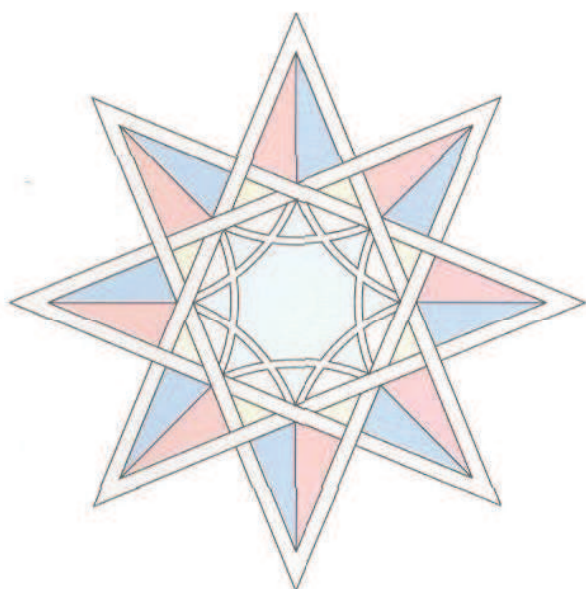
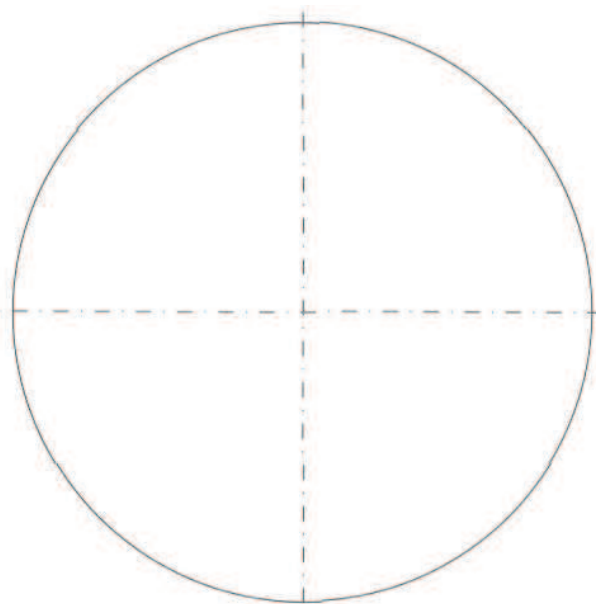
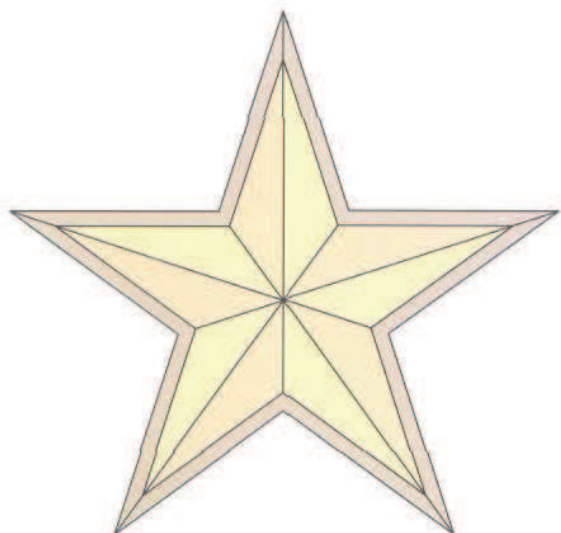
### TRAÇAT GEOMÈTRIC.

3. Dissenys amb arcs de circumferència.  
Analitza el procés de construcció de les següents figures i construeix-les en els espais adjunts.



## TRAÇAT GEOMÈTRIC.

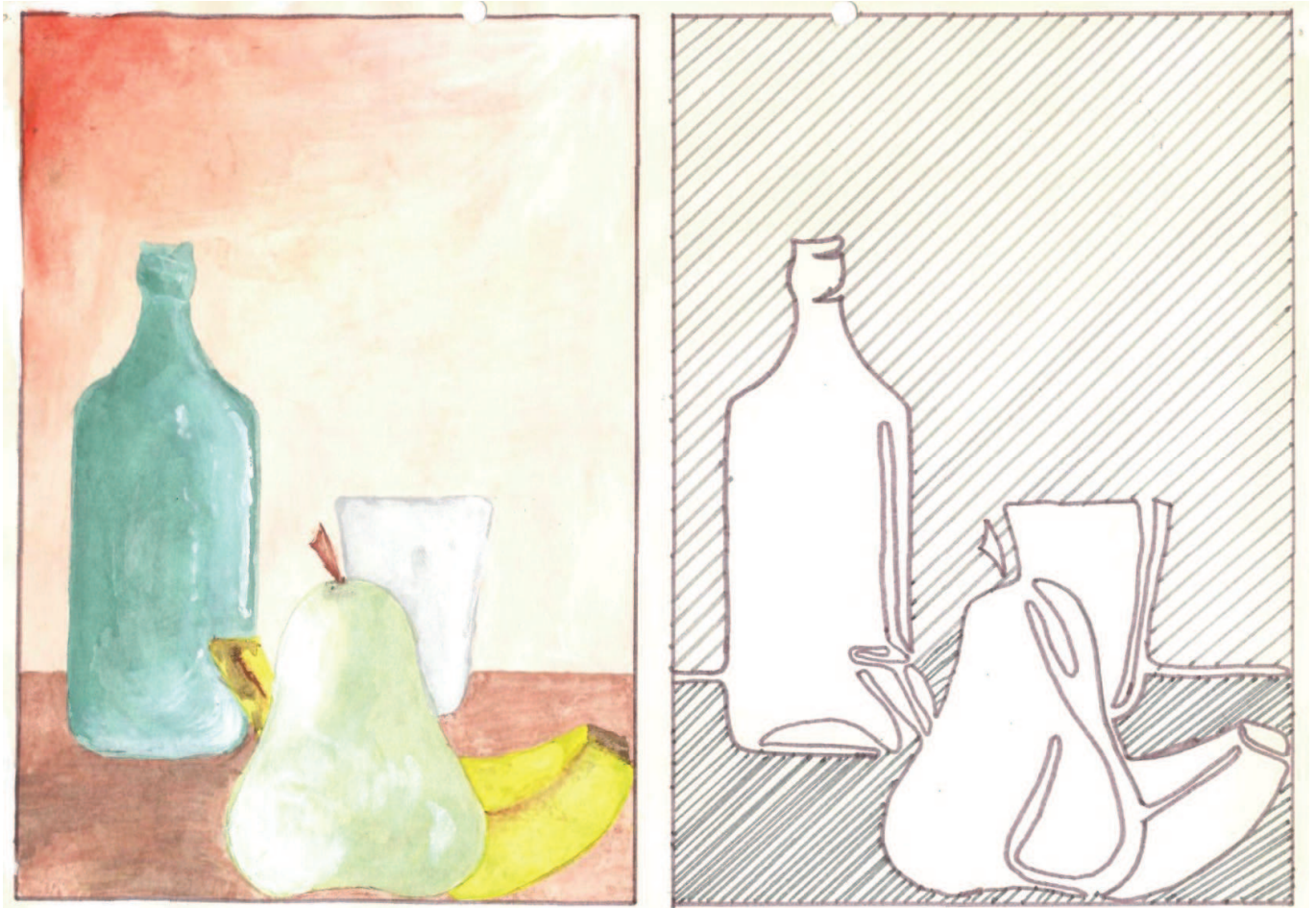
4. Polígons estrellats.  
Interpreta i dibuixa els polígons estrellats donats. Es suggereix un acabat amb color.



## COMPOSICIÓ.

5. Dibuix d'un bodegó.
  - a. Dibuixa una composició on intervinguin una ampolla, un got i dues peces de fruita.
  - b. Aplica color, línies o punts amb les tècniques que consideris més adients.

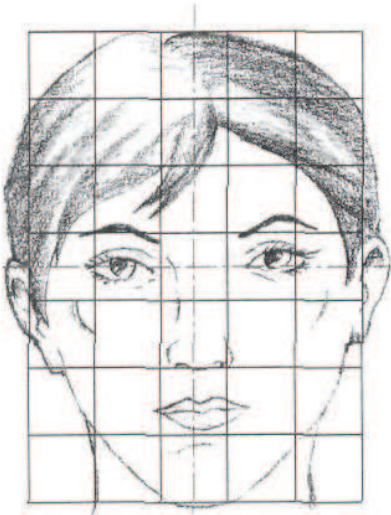
Exemples de treballs realitzats per alumnes:



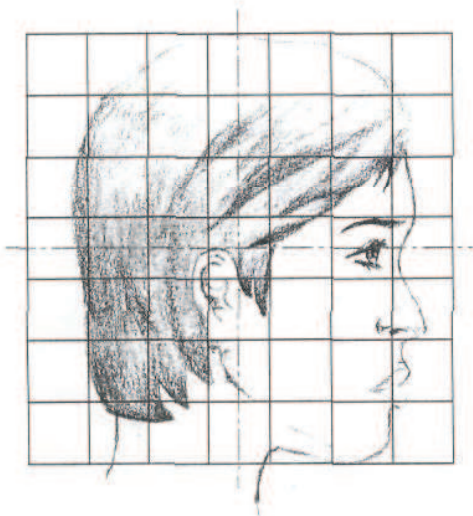
## DIBUIX A MÀ ALÇADA. ENCAIX.

6. Exercici d'encaix. Representació del cap humà.  
Pren com a model didàctic les diferents posicions del cap humà i reproduueix-les en els espais adjunts en la mateixa proporció 1/1.

1. Reproduueix el model següent en la mateixa mida o proporció 1/1.



2. Reproduueix aquest model en proporció 6/7.

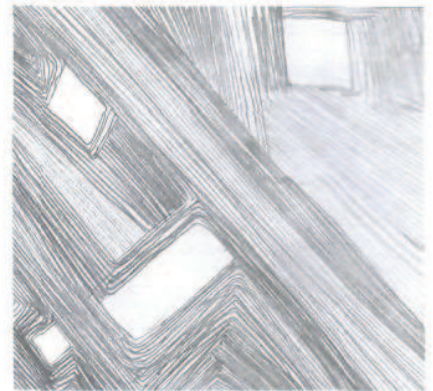
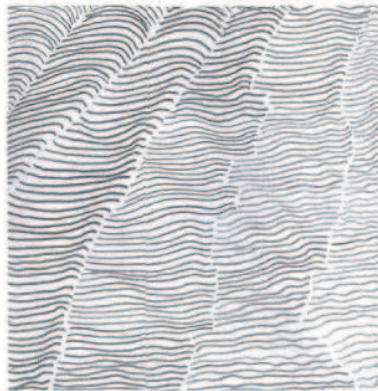


3. Reproduueix el model en proporció 3/2.

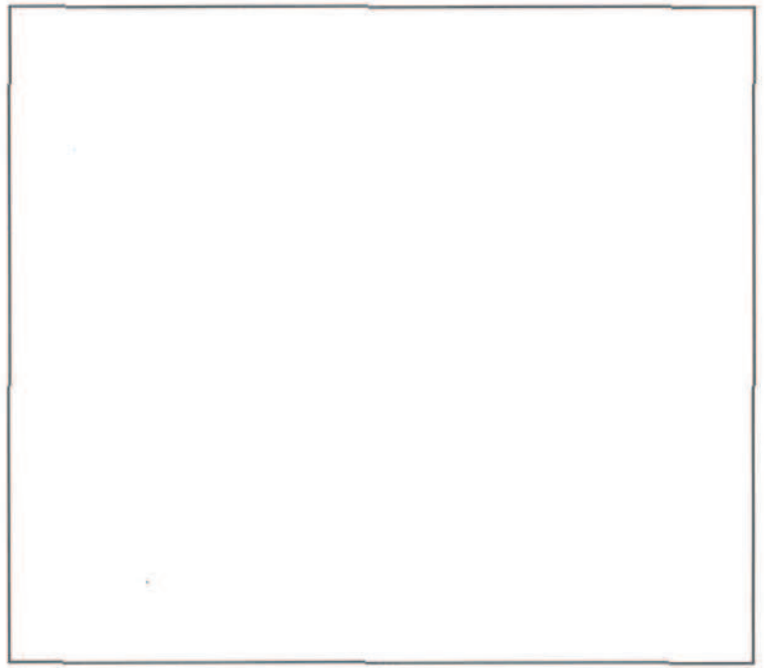
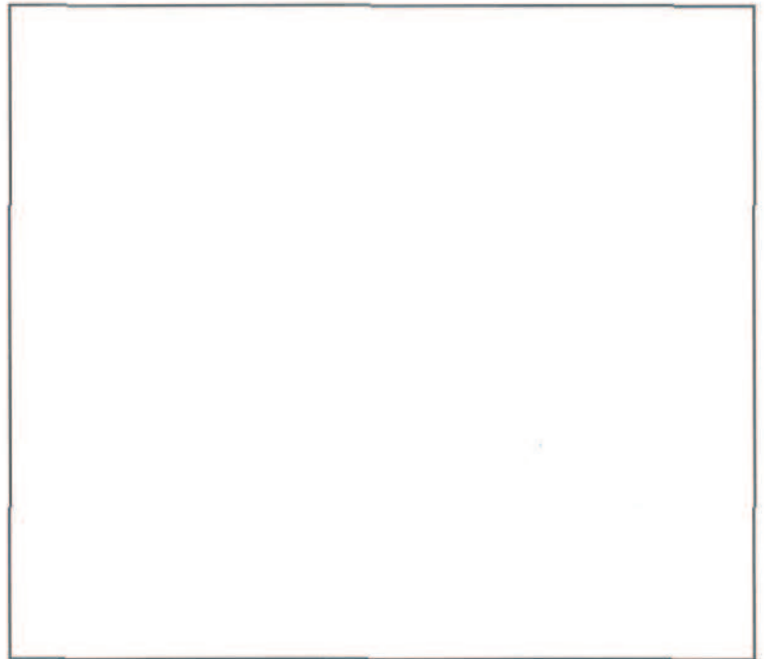


## TEXTURES.

### 7. Textures mitjançant ritmes lineals.



Mitjançant ritmes lineals, realitzats a mà i, prenent com a referent les textures naturals realitzades per alumnes, dissenya mitjançant tècniques de llapis, textures relacionades amb les fotografies proposades.





## TEXTURES.

8. Creació de textures aplicades a una forma.  
Procés:  
a. Dibuixa el perímetre d'una fulla al teu criteri.  
b. Repeteix la mateixa forma quatre vegades en una làmina.  
c. Crea i aplica diferents textures en les quatre fulles.

Es mostren exercicis realitzats per alumnes:



## COMPOSICIÓ D'ESTRUCTURES.

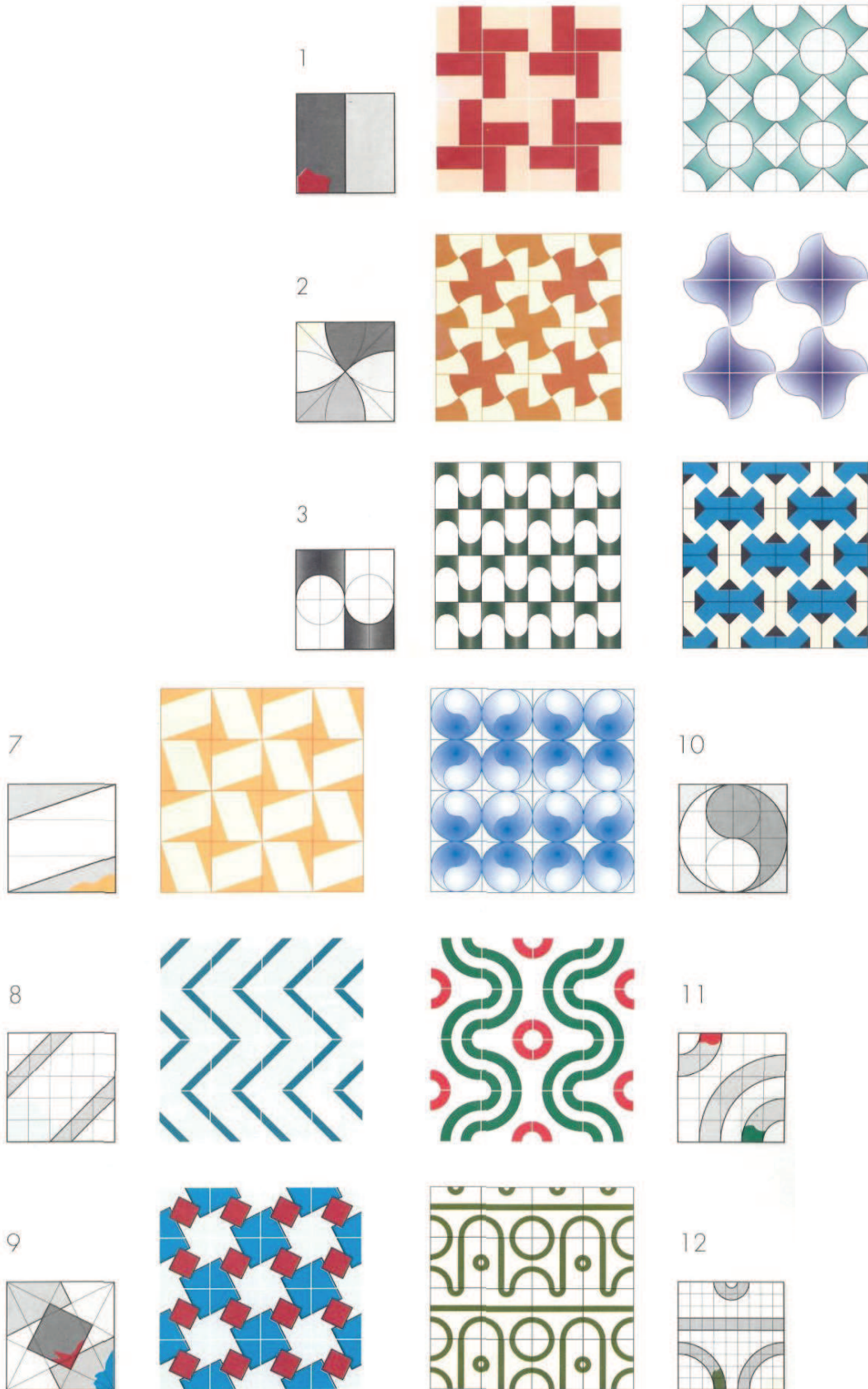
9. Creació d'un mòdul.

Procés:

a. Dissenya un mòdul quadrat.

b. Dibuixa una composició a partir del mòdul trobat.

Es mostren diferents exemples:



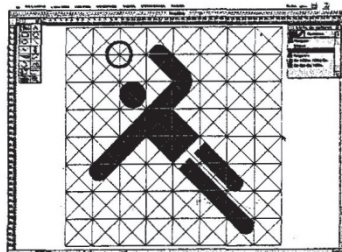
# DISSENY GRÀFIC.

10. Disseny de pictogrames.  
 Dibuixa uns nous símbols o pictogrames relatius a dos esports o activitats.

Es mostren diferents exemples:



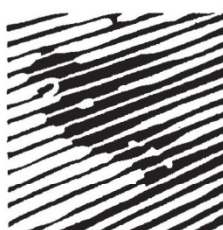
Otl Aicher. Pictogrames dels Jocs Olímpics de Múnic, 1972. La geometria permet la simplicitat de les formes d'aquests pictogrames.



En els programes informàtics de dibuix es pot activar la xarxa geomètrica, la qual facilita l'estructuració en els treballs de disseny gràfic i afavoreix la unitat de les proporcions de les figures en les col·leccions de pictogrames.



Pictogrames dels Jocs Olímpics d'Atlanta, 1996. Els contorns de les figures estan molt estudiats per representar l'anatomia i les proporcions del cos humà amb formes i ritmes d'elegància clàssica.



Pictogrames dels Jocs Olímpics d'hivern de Grenoble, 1968. Fixa't que no s'hi utilitza la línia de contorn per delimitar les figures. Les diferències de gruix dels traços lineals permeten intuir-les i provoquen un efecte òptic que dona una gran sensació de moviment.



consigna automàtica

enfermeria



escalera mecànica

salida

ejemplos de pictogramas



Josep M. Trias. Pictogrames dels Jocs Olímpics de Barcelona, 1992. Les característiques que més sobresurten en aquests pictogrames són l'extrema simplificació de les figures i l'espontaneïtat de la pinzellada.

