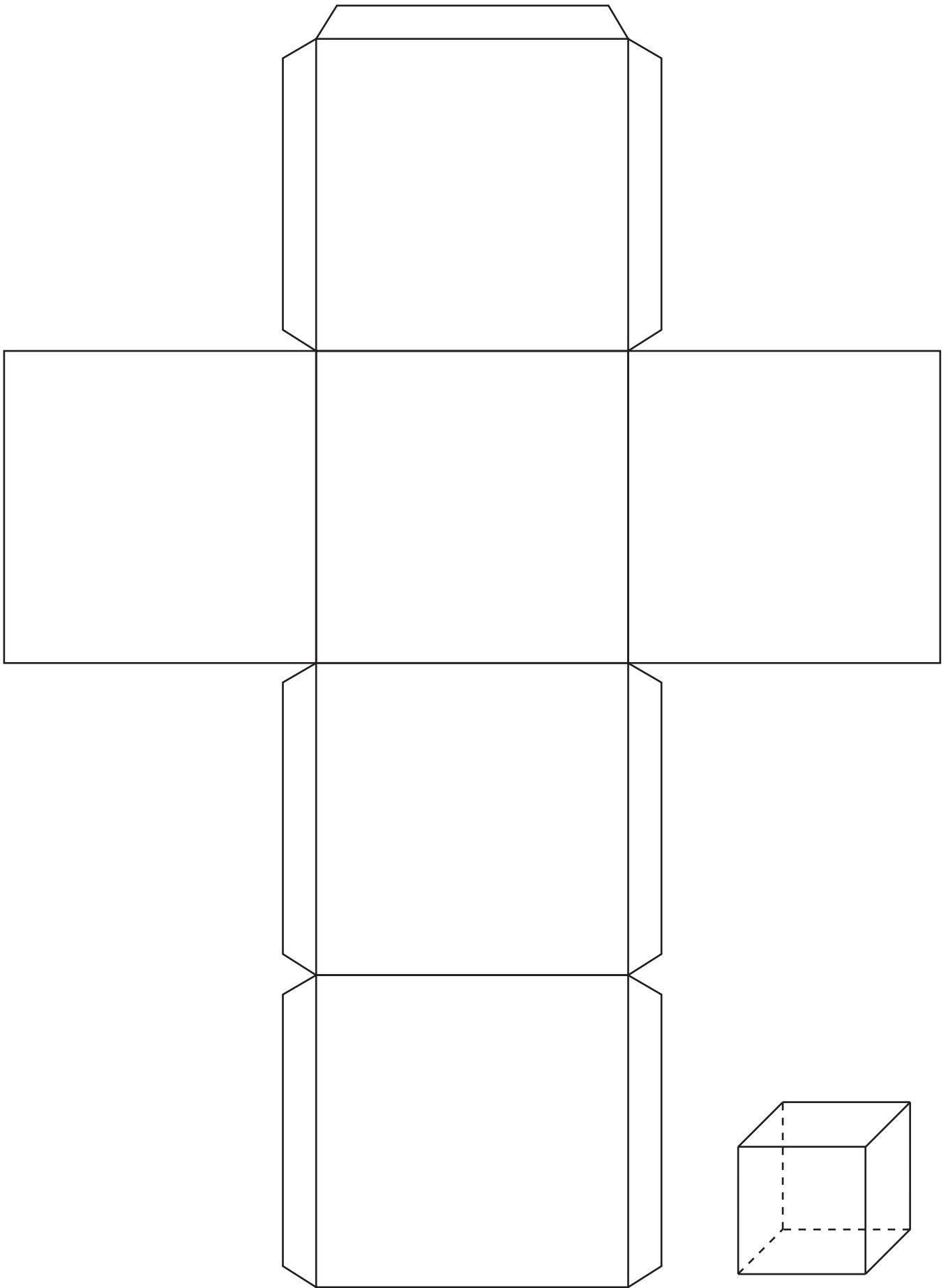
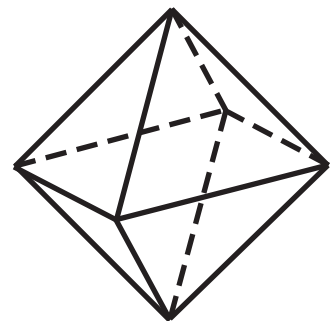
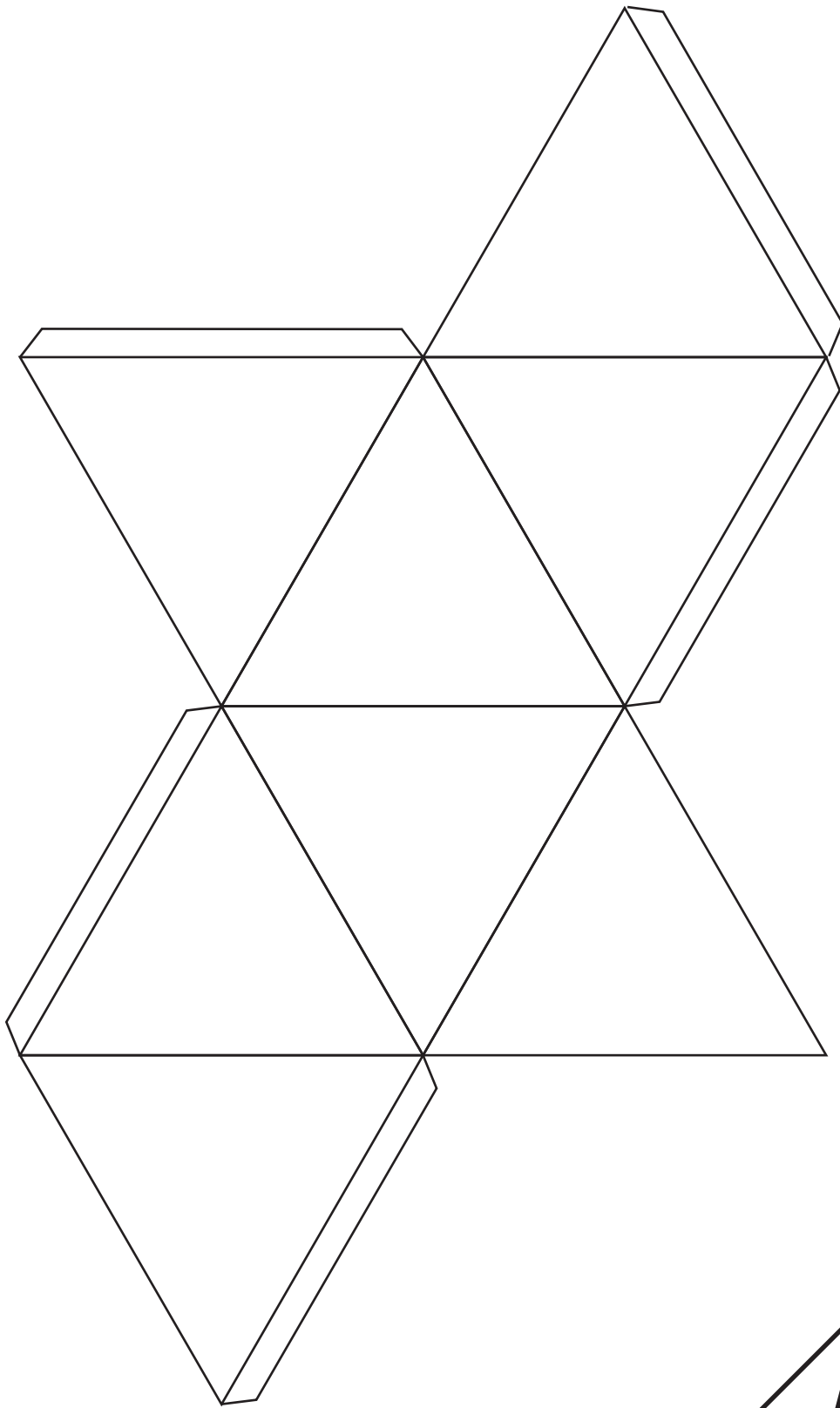


SÓLIDOS PLATÓNICOS: DESARROLLO DEL TETRAEDRO REGULAR, El fuego



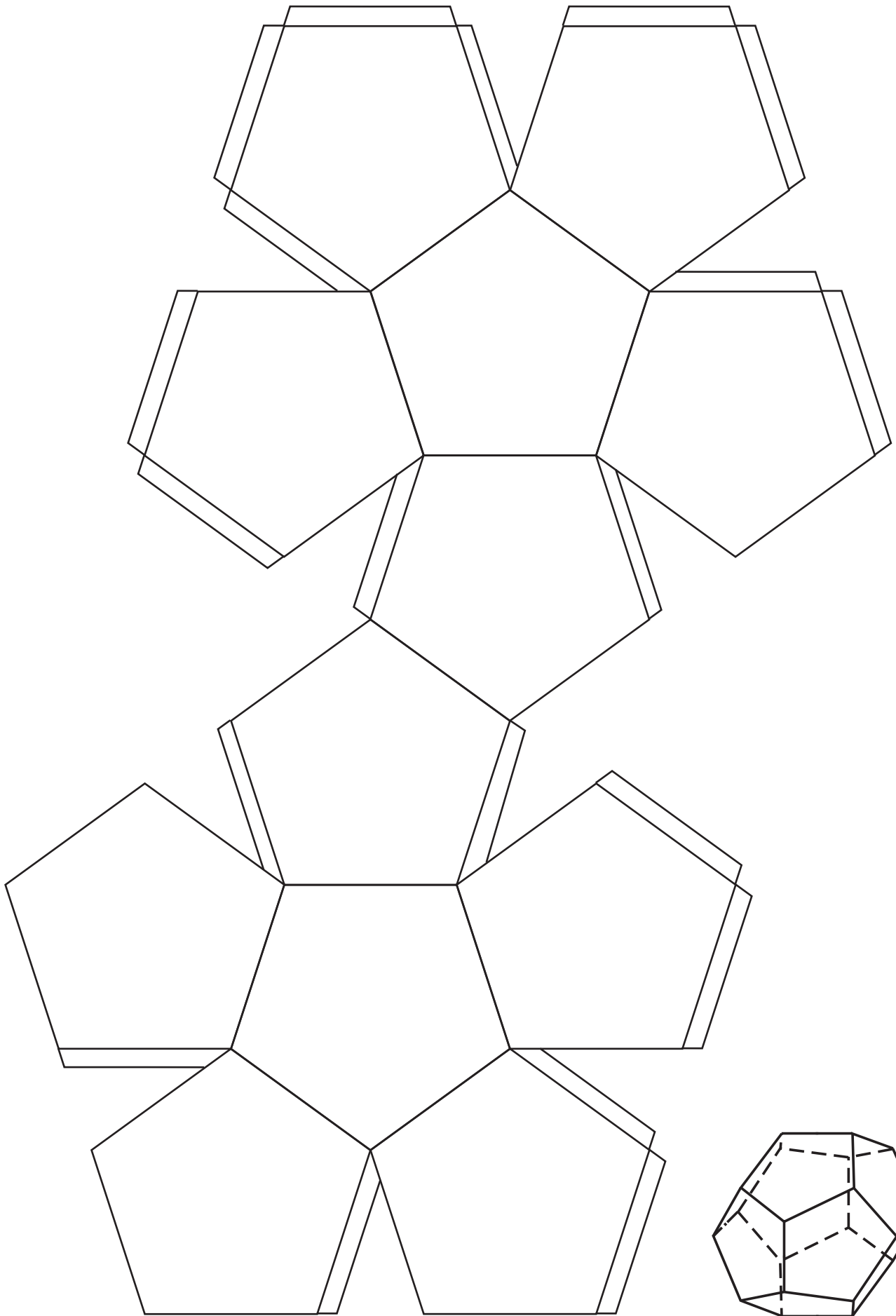
SÓLIDOS PLATÓNICOS: DESARROLLO DEL HEXAEDRO REGULAR O CUBO. La tierra





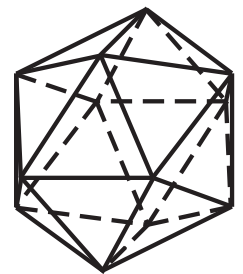
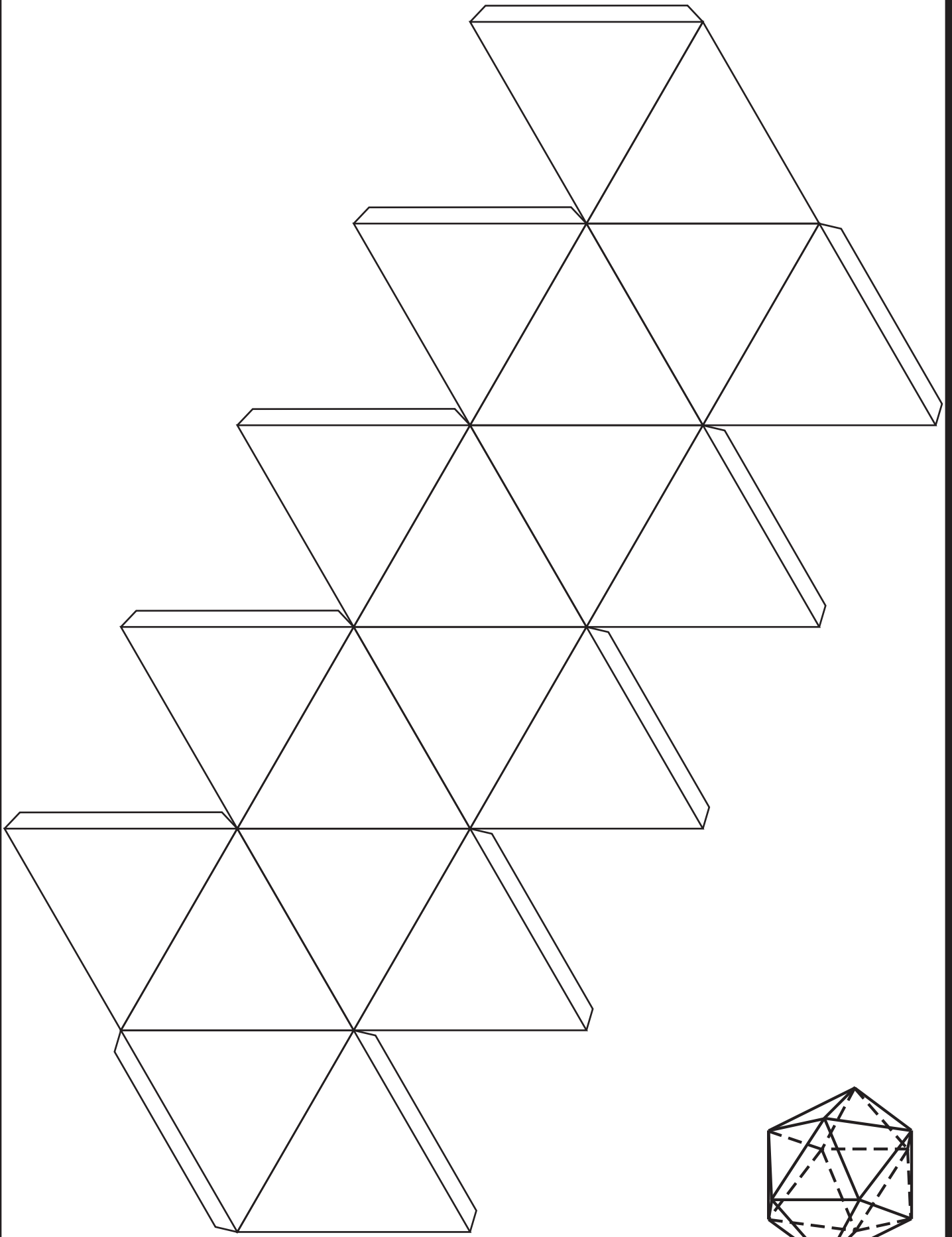
SÓLIDOS PLATÓNICOS: DESARROLLO DEL OCTAEDRO REGULAR: El aire





SÓLIDOS PLATÓNICOS: DESARROLLO DEL DODECAEDRO REGULAR: El universo

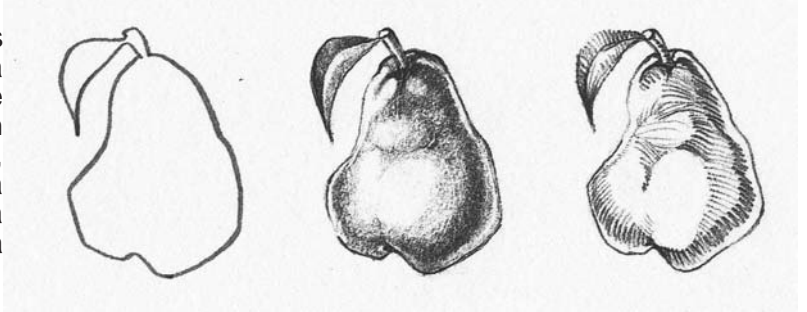




SÓLIDOS PLATÓNICOS: DESARROLLO DEL ICOSAEDRO REGULAR: El agua

Un contorno de un objeto sin colorear o sombrear, sin matices, aparece ante nuestros ojos como una figura plana. Es decir, podría ser el dibujo de un recorte de papel o de plancha metálica o de madera, sin volumen. Si, por el contrario, lo que queremos es representar el volumen de un objeto tendremos que recurrir al claroscuro.

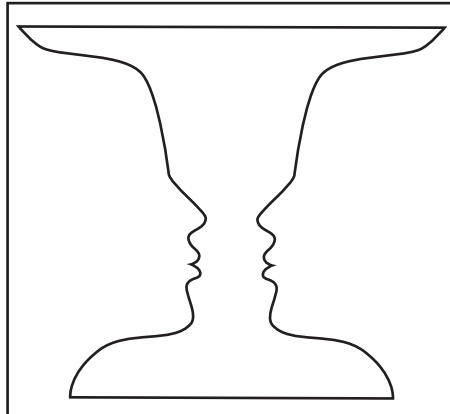
A continuación se te presentan tres representaciones de una fruta. La primera consiste en su contorno, no da sensación de volumen. Las dos siguientes están representadas con claroscuro en su interior, lo cual ayuda a entender el volumen de la fruta: en la primera de ellas el claroscuro ha sido representado con manchas y en la segunda con textura rayada.



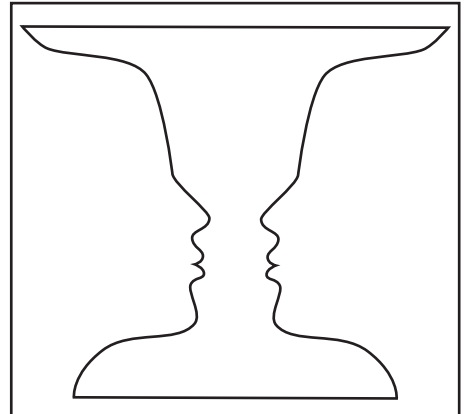
En esta lámina tendrás que hacer lo mismo que en el ejemplo pero con una figura ambigua que puede ser interpretada bien como dos caras o como un jarrón. Tendrás que dar claroscuro a la figura del jarrón para que deje de ser una representación ambigua. Hazlo dos veces: una con manchas de grises y otra con textura de rayado (como en el ejemplo de la fruta).



Figura ambigua: Dos caras o jarrón



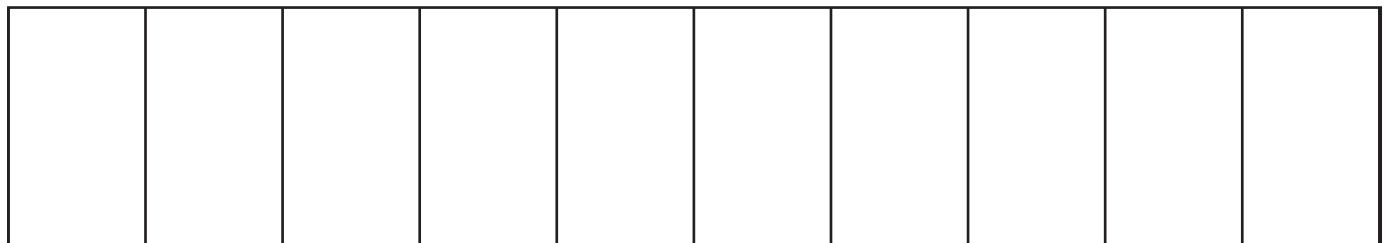
Jarrón sombreado con mancha



Jarrón sombreado con textura de líneas

A continuación se te presentan dos retículas en las que tendrás que hacer una escala de grises, una con manchas planas y otra con textura rayada. En ambas no debes de tocar el extremo izquierdo (blanco), el de la derecha debes de llenarlo con el negro mas intenso, entre ellas has de hacer una escala de grises.

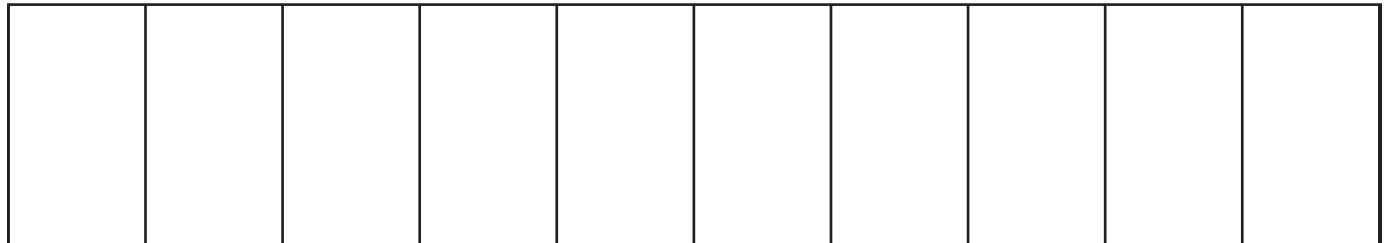
**ESCALA DE GRISES CON MANCHAS PLANAS**



Blanco

Negro

**ESCALA DE GRISES CON TEXTURA DE LINEAS (rayado)**



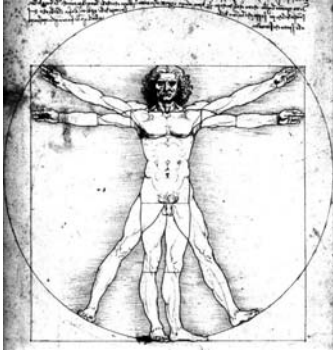
Blanco

Negro

Realiza el trabajo con Lápices de GRAFITO. Si empleas lápices de distintas durezas obtendrás unos resultados con mucha más calidad. Los lápices blandos son los que tienen la letra B en su numeración. Existen desde el B hasta el 6B siendo este último el más blando y con el que conseguirás el negro más intenso.

Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha

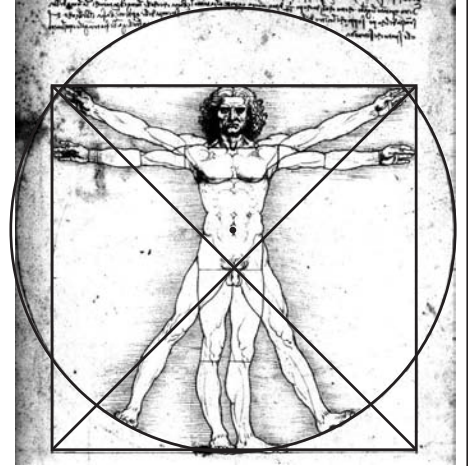




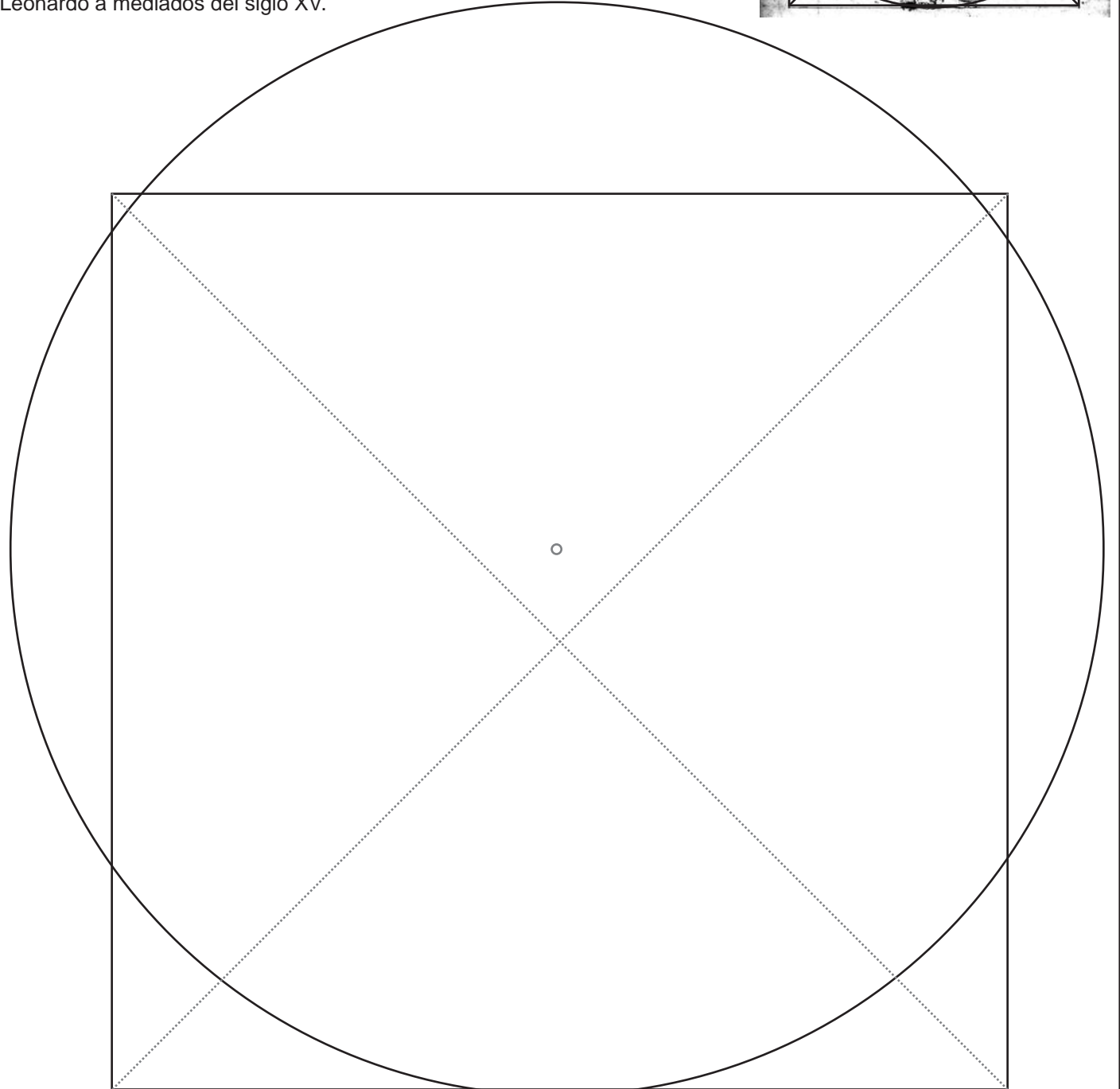
Reproduce abajo la figura humana respetando las proporciones que nos mostró Leonardo Da Vinci.

Este dibujo se conoce como "Hombre Vitruviano" el cual fue realizado siguiendo los textos de Vitruvio, antiguo arquitecto romano.

A la derecha puedes observar que el ombligo queda en el centro de la circunferencia y la entrepierna se sitúa en el centro del cuadrado. Busca tu otras referencias que te ayuden a situar todos los elementos en el dibujo.



Puedes representar una figura humana libremente, es decir, puedes inventar otro personaje, dándole el atuendo (ropa, rasgos y caracterización) que te apetezca. Pero es muy importante que respetes las proporciones que nos enseñó Leonardo a mediados del siglo XV.



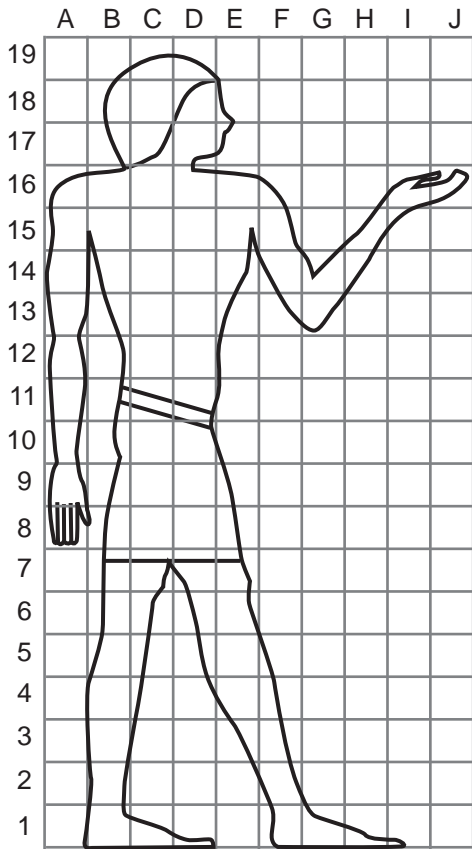
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha



laslaminaS.es

Título de la lámina

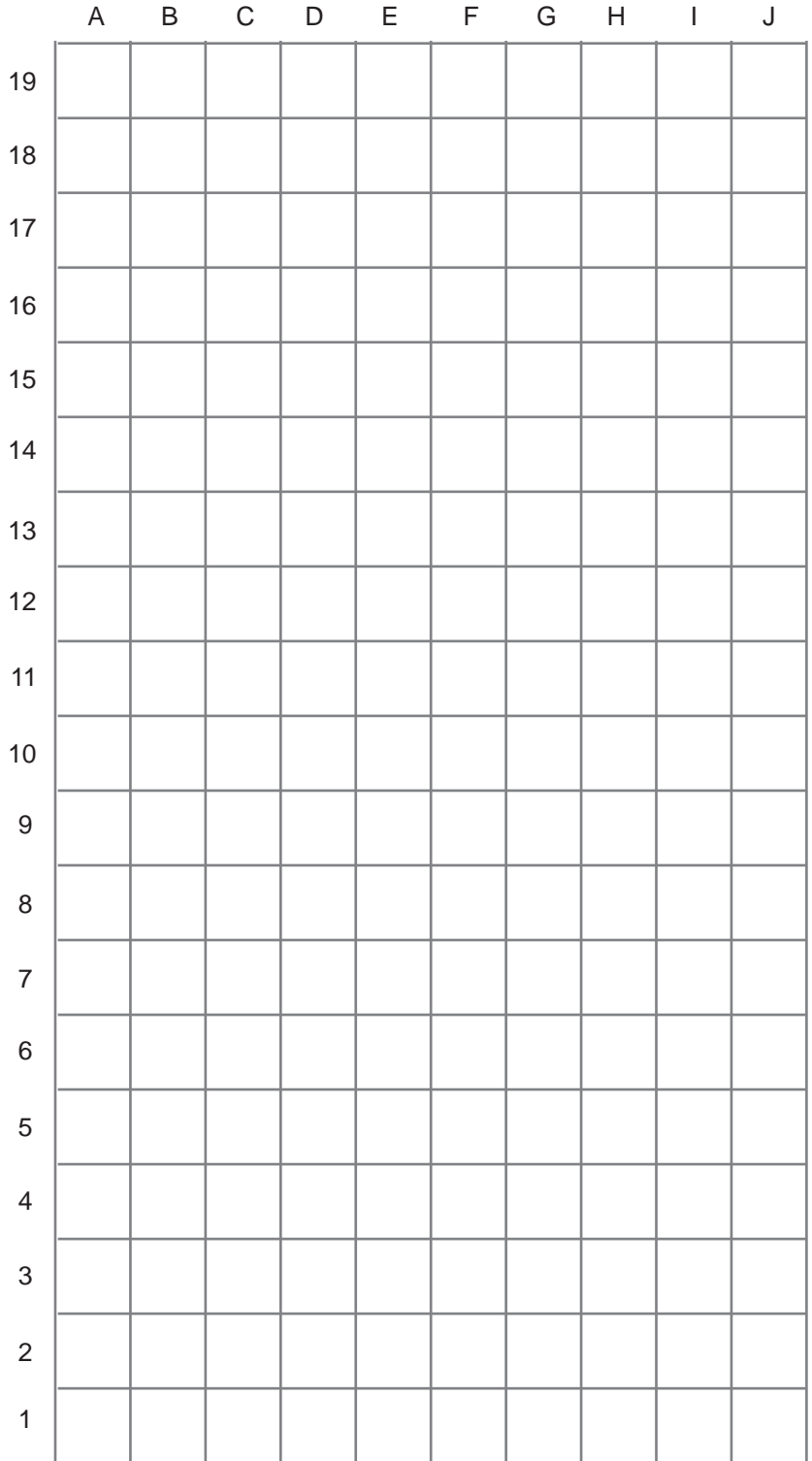
26-LA FIGURA HUMANA: HOMBRE VITRUVIANO



Los egipcios dibujaban y esculpian la figura humana siguiendo unas proporciones basadas en el tamaño del puño cerrado.

Así trazaban una cuadrícula que tenía entre 18 y 22 cuadrados cada uno de los cuales media lo mismo que el puño.

Copia la figura humana de la izquierda sobre la cuadrícula de abajo a la derecha vacía. Fíjate bien en que cuadrito se sitúa cada elemento. Puede resultarte de ayuda situar primero algunas partes concretas como la nariz, codos, rodillas, manos y pies.



Cuando acabes de copiar la figura puedes caracterizarla con un atuendo más moderno acorde con tus gustos.

Finalmente colorea el resultado.

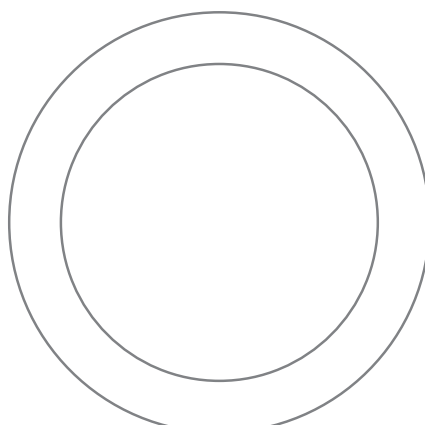
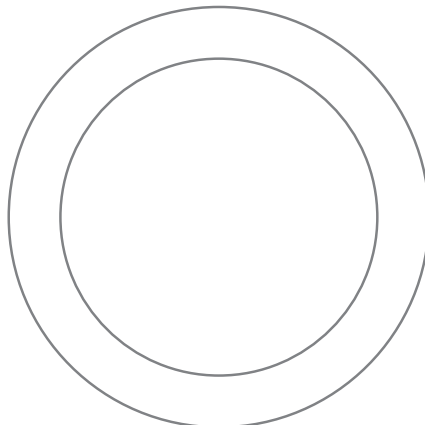
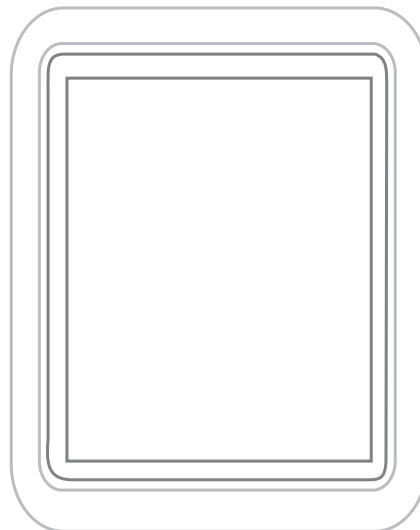
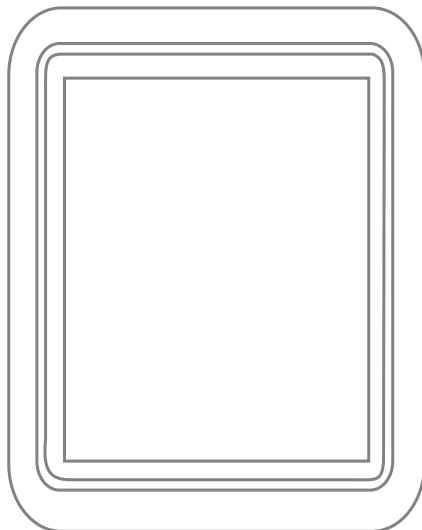
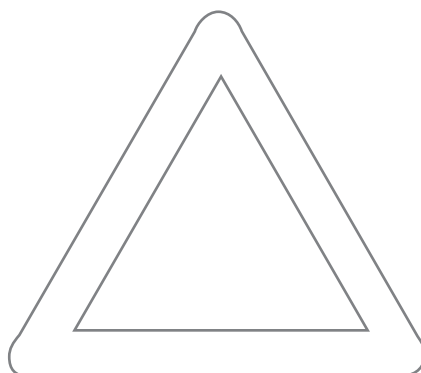
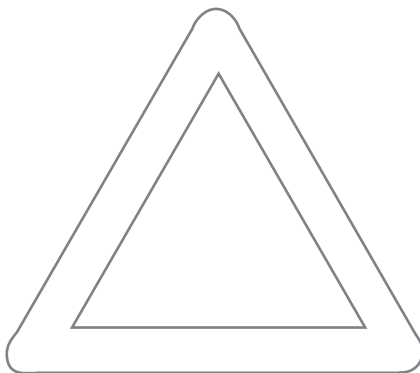
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha





El **código de circulación** emplea las figuras y los colores para darnos información. Una **señal triangular** nos está avisando de algún **peligro** y están enmarcadas por el **color rojo**. Las **señales cuadradas o rectangulares** suelen ser **azules** y simplemente son **informativas**. Las **circulares** que están **enmarcadas por rojo** significan **prohibición** y las que tienen su circunferencia exterior o su fondo **en azul** significan **obligatoriedad**. Aquí tienes unos ejemplos de señales de tráfico, nos avisan de posibles desprendimientos en los alrededores de la carretera, de que hay un parking cercano y de la prohibición de la circulación para camiones.

Diseña más señales, puedes inspirarte en tu vida cotidiana, en circunstancias con tus amigos o en problemas o normas del instituto...Pero **debes de emplear el código de formas y colores que emplea el código de señales de circulación**. Por favor, se creativ@ y no copies imágenes del código de circulación, inventa tus propias señales.



Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha

