

Evaluación extraordinaria de Julio EPV - 1º de ESO

-El examen versará sobre los 9 temas teóricos incluidos en el libro de texto de SM de 1º de ESO. **En el examen aparecerán ejercicios prácticos para los cuales es necesario el uso de: escuadra, cartabón, compás, lápiz, goma y regla, además de lápices y rotuladores de colores.**

-También se deberán presentar una serie de trabajos:

La dirección web en la que se alojan los trabajos de Julio de EPV de 1º de ESO:

http://www.laslaminas.es/images/cursos/primereso/EPV_trabajos_verano_1_eso.pdf

Se trata de un documento .pdf, el cual debe ser abierto por cualquier ordenador que se conecte a internet. En caso de no poder visualizarlo o abrirlo desde el ordenador se puede descargar el programa necesario de forma gratuita en: <http://get.adobe.com/es/reader>

(Es muy raro que un ordenador no tenga este programa instalado por lo que posiblemente no hará falta descargarlo)

- Si no se dispone de ordenador con impresora, o si se prefiere, se puede acudir a la conserjería del centro donde guardan una copia de los trabajos para poder ser fotocopiadas y vendidas.
- Reproduciendo u obteniendo los trabajos mediante cualquiera de las dos opciones (internet y equipo personal o conserjería) estos deberán cumplir las siguientes condiciones indispensables:
 - **IMPORTANTE:** El archivo consta de 14 páginas: Los trabajos se pueden imprimir sobre papel de dibujo, disponible en conserjería del centro a un precio económico. No obstante también serán aceptados trabajos impresos sobre folios.
- No se admitirá como válido ningún trabajo que haya sido firmado anteriormente por el profesor.
- Las láminas deberán ser presentadas bien grapadas o encuadernadas, o dentro de una funda de plástico o carpeta. Todas y cada una de ellas deberán tener el nombre y demás datos requeridos en el cajetín pasados a tinta.
- La nota final de la evaluación de Julio provendrá de la media aritmética entre las láminas y el examen al 50%. Siendo necesario para proceder a hacer media la entrega de **TODAS Y CADA UNA** de las láminas propuestas.
- Los trabajos se presentarán en el aula 117 y 119, donde se llevará a cabo el examen el día indicado por la dirección del centro.



Dpto. de Artes plásticas

¡¡ÁNIMO!!

Empleando la escuadra y el cartabón rellena los tres espacios a continuación con paralelas a las direcciones dadas. Procura que la distancia entre las paralelas sea la misma que la que te da el ejercicio y presentalo acabado a tinta negra.

A continuación, ayudandote de los ángulos de la escuadra y el cartabón trazarás los ángulos que se te piden en los puntos indicados sobre las rectas.

NOTA: Es importante que marques cada ángulo con un arco y escribas su magnitud al lado

EJEMPLO:



A- 15° (45-30 ó 60-45)

B- 30°

C- 45°

D- 60°

E- 75° (45+30)

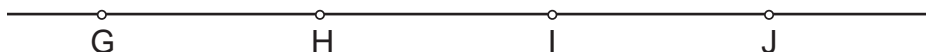
F- 90°

G- 105° (45+60)

H- 120° (suplementario de 60)

I- 135° (90+45, suplementario de 45)

J- 150° (60+90, suplementario de 30)



Apellido Apellido, Nombre

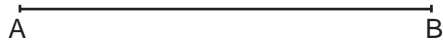
Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

Usos de la Escuadra y el Cartabón

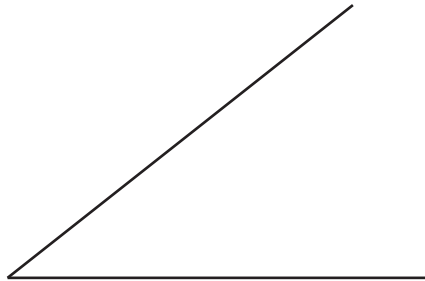
Traza la mediatriz del segmento AB



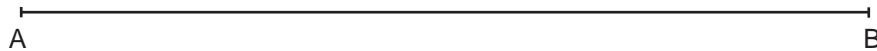
Traza la perpendicular a la recta r desde el punto P perteneciente a ella



Traza la bisectriz del siguiente ángulo



Divide el segmento AB en 9 partes iguales



NOTA IMPORTANTE: Se debe remarcar la solución de cada ejercicio a tinta y tener máximo cuidado en la limpieza y claridad de la presentación



Apellido Apellido, Nombre

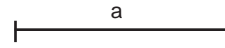
Fecha

Nº Lista y grupo

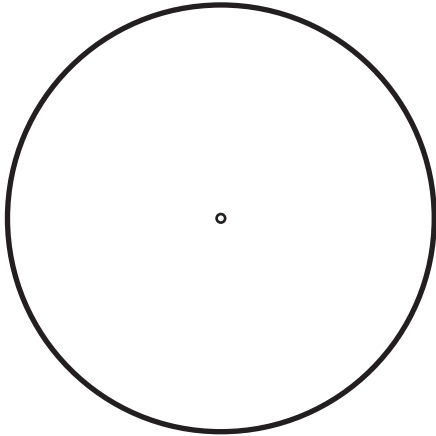
Título de la lámina

Paralelas y Perpendiculares con regla y compás
División de un segmento en partes iguales

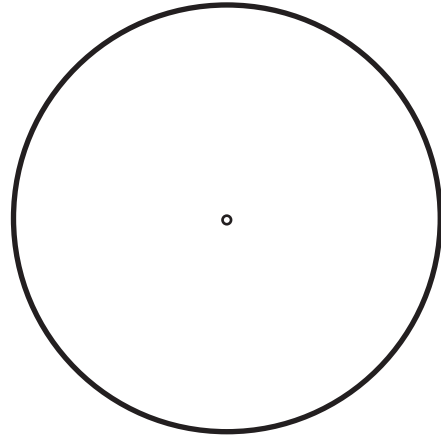
Dado el radio de circunferencia a , inscribir los polígonos regulares empleando el método específico para cada polígono:



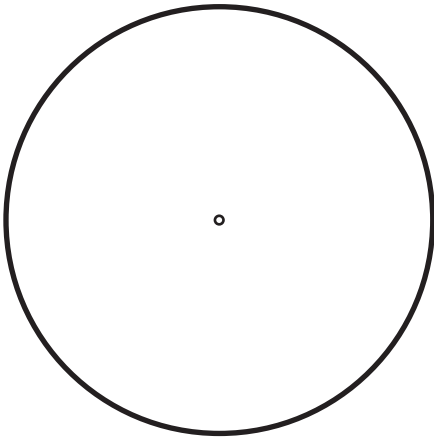
Triángulo equilátero



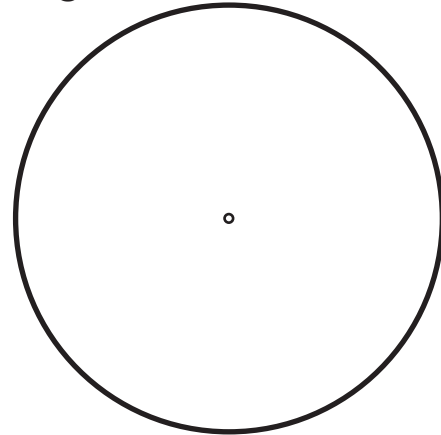
Hexágono



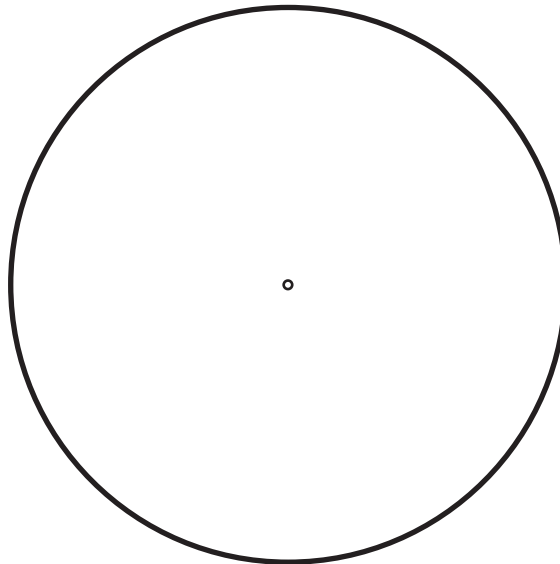
Cuadrado



Octógono



Construir un polígono regular de 13 lados inscrito en la circunferencia, emplea el método general:

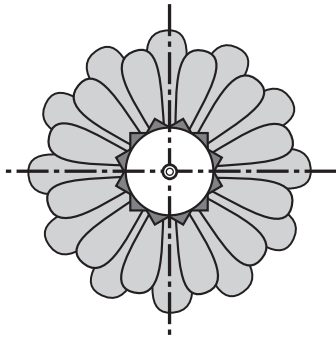


Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina
Polígonos dada la circunferencia



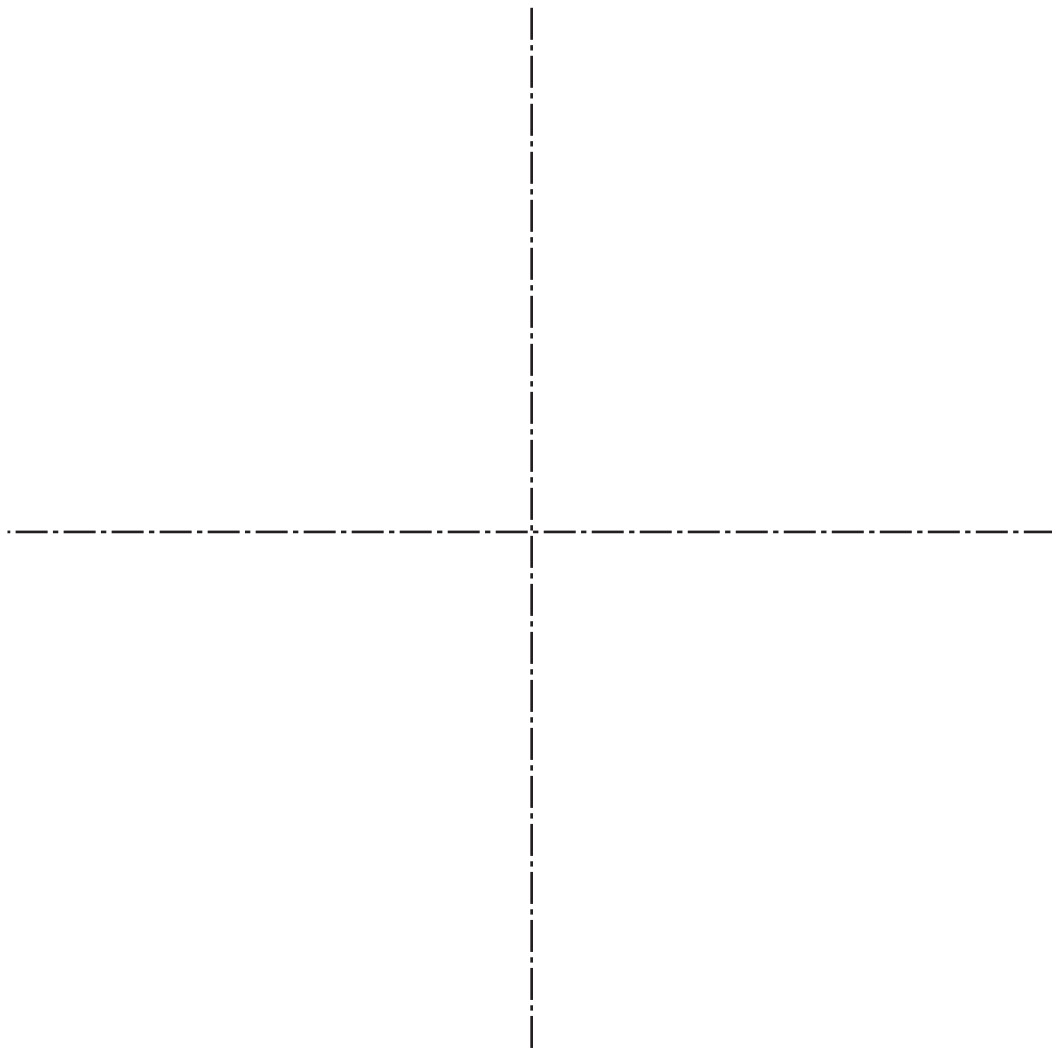
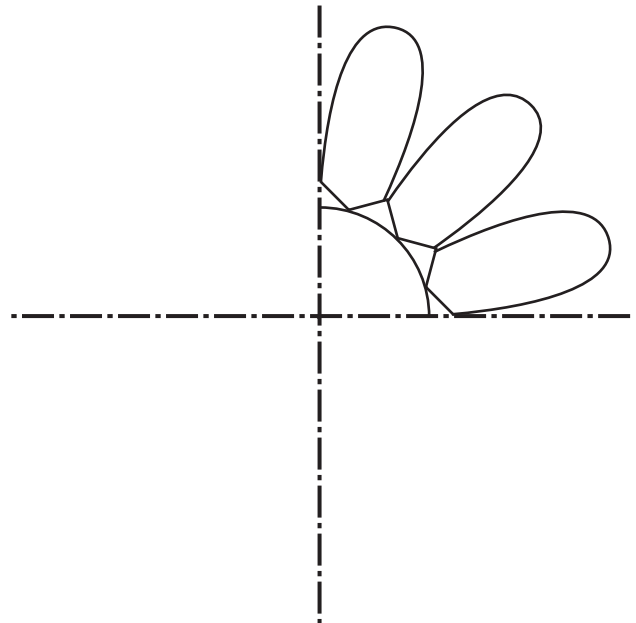
A la izquierda puedes observar cómo la flor representada está dividida por dos ejes en cuatro partes. Los ejes determinan los reflejos o simetrías, de modo que la figura está formada por una imagen reflejada cuatro veces.

Al mismo tiempo, cada elemento de la imagen se repite o refleja a la misma distancia, con el mismo tamaño y orientación opuesta, pero al otro lado del centro donde se cortan los ejes.

Debes de completar el dibujo de la derecha reflejando la parte que ya está dibujada. Primero dibuja un reflejo de la parte que hay ya dibujada, así ya tendrás la mitad de la flor. Después podrás reflejar esa mitad para completar el dibujo.

Abajo tienes que crear tu propio diseño. Intenta que sea original y diferente de los ejemplos. Puedes dibujar una rueda, una vidriera redonda con muchos elementos geométricos, etc. Dibuja primero un cuadrante y luego repite la operación que has hecho en el ejemplo.

Colorea con lápices o rotuladores los dos dibujos.



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina
SIMETRÍA AXIAL Y CENTRAL O RADIAL

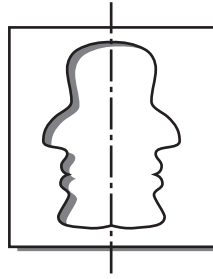
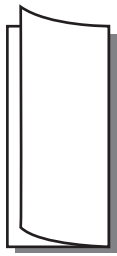
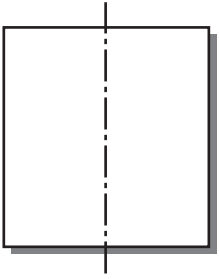
En este trabajo vas a hacer un dibujo o diseño con simetría axial. La figura principal de tu trabajo se compondrá de dos mitades las cuales son un reflejo la una de la otra.

1º- Recorta una hoja para que tenga el mismo tamaño que el espacio que tienes abajo para el trabajo.

2º- Dóblala por la mitad.

3º- Recorta por el lado doblado una figura, cuanto más te esfuerces y más complicada hagas la forma recortada más interesante será tu trabajo, piensa que el recorte cuando desdobles la hoja el recorte se va a reflejar creando una figura simétrica.

4º- Desdobla la hoja, se mostrará la figura



5º-Pega la hoja recortada sobre la lámina y colorea con lápices y/o rotuladores tanto la figura como el fondo.

Para que el trabajo este mejor tienes que intentar que los colores tambien cumplan el reflejo que contiene la figura que has recortado.

Área principal para el desarrollo del trabajo artístico.



Apellido Apellido, Nombre

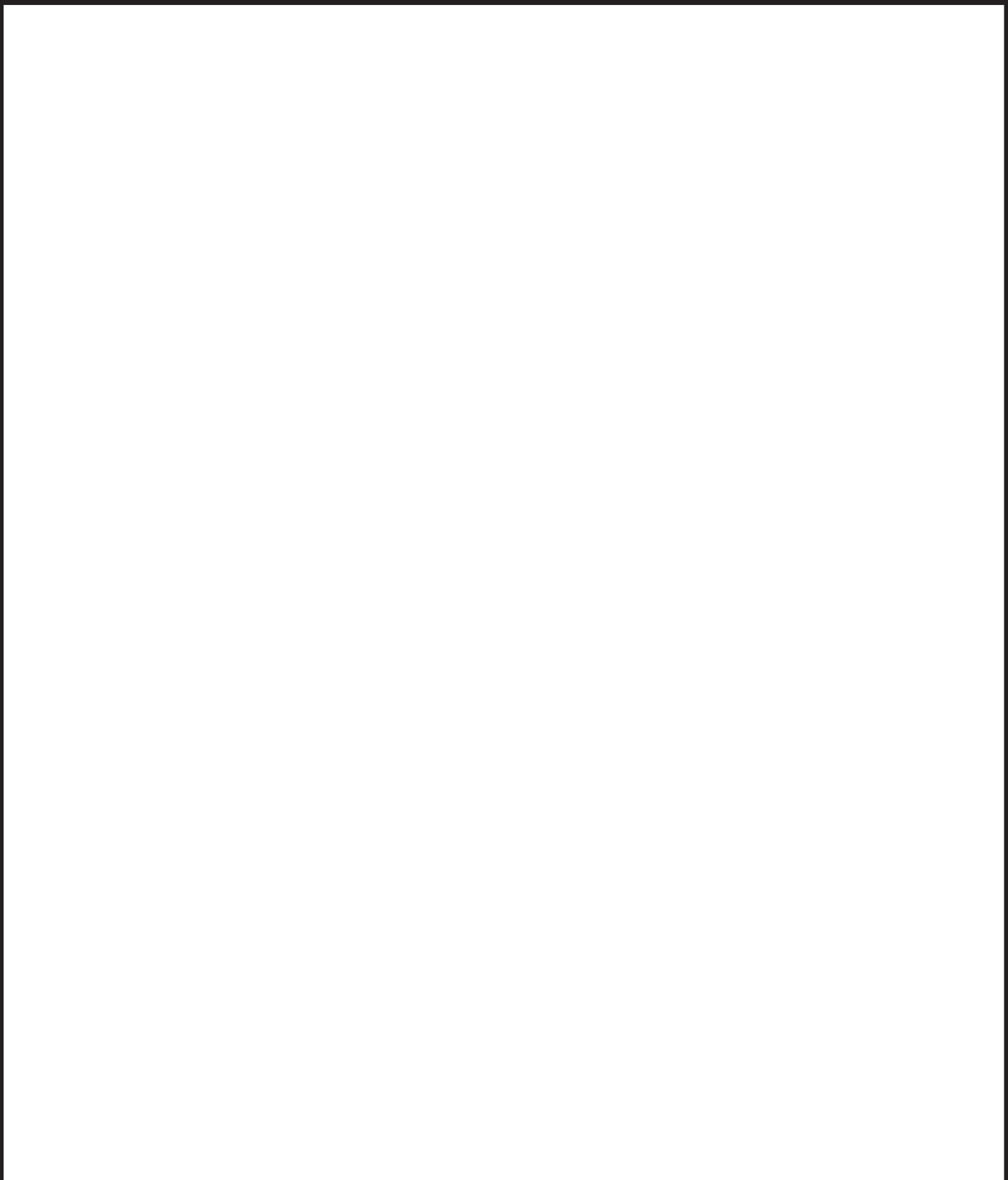
Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

SIMETRÍA AXIAL

Dibuja un cómic de entre cuatro y seis viñetas. Has de plasmar una historia en la que aparezcan los elementos principales del cómic: Viñetas, globos o bocadillos (de distintos tipos), metáforas visuales (dibujos que simbolizan o expresan distintas sensaciones), Onomatopeyas (palabras o letras que expresan sonidos, etc. Por supuesto debes de incluir la figura humana, en la historia.



Apellido Apellido, Nombre

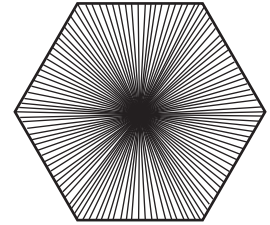
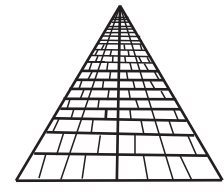
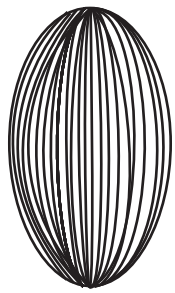
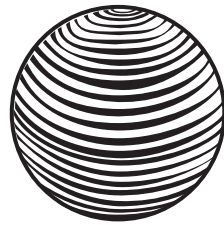
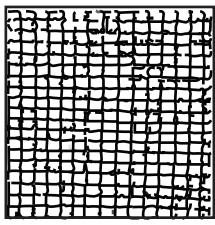
Fecha

Nº Lista y grupo

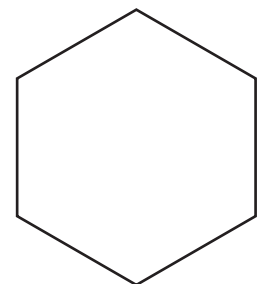
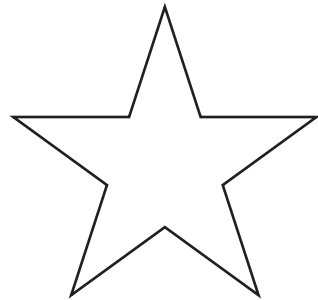
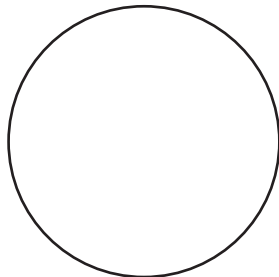
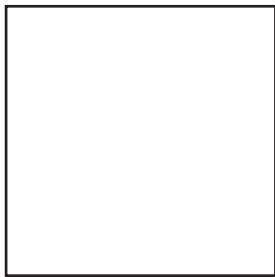
Título de la lámina

EL CÓMIC

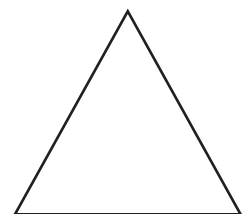
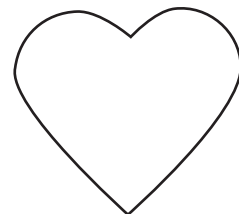
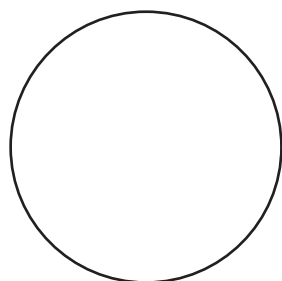
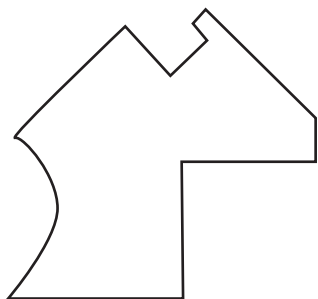
Según como dispongamos las líneas en el plano, o en el interior de figuras planas, estas pueden sugerir cosas diferentes: **espacio, volumen o superficies planas con textura.**
 En las siguientes figuras **indica** cuál de estas **características** aportan las líneas del interior a la forma. En las figuras de más abajo traza líneas en el interior que representen cada una de las tres condiciones espaciales.



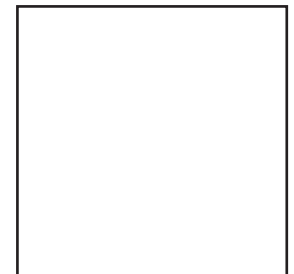
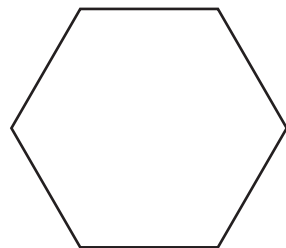
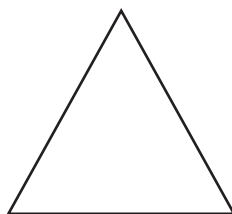
SUPERFICIES



ESPACIOS



VOLUMENES



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

POSIBILIDADES GRÁFICAS DE LA LINEA



CONTORNO: Es la línea que delimita la forma o figura. Un dibujo de contorno sólo tiene una línea que determina la forma sin ningún tipo de relleno.
SILUETA: Es una figura rellena con un color uniforme, como las sombras proyectadas, pero una silueta puede ser de cualquier color.
DINTORNO: Es el contenido de una figura dentro de su contorno, puede contener, puntos, líneas, texturas, todo tipo de colores y degradados, etc.

A la izquierda vemos la obra de Rene Magritte "Entrada en escena", en la cual el autor cambió el dintorno de la paloma por un cielo parcialmente nuboso de día en contraste con el cielo estrellado de noche de fondo.

En este ejercicio se te pide que dibujes dos contornos, de un objeto sencillo, o tan complejo como tu quieras. Al lado de cada contorno dibujarás las siluetas correspondientes con ese contorno (es decir, igual pero relleno de un color uniforme) y en la sección donde pone dintorno harás lo mismo que Magritte, cambiarás el dintorno de la figura por otro que tu elijas. No te olvides, en el apartado del dintorno rellenar también el fondo ¡¡¡Se Original!!!!

CONTORNO 1	SILUETA 1	DINTORNO 1 Figura y fondo cambiados
CONTORNO 2	SILUETA 2	DINTORNO 2 Figura y fondo cambiados



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

SILUETA, CONTORNO Y DINTORNO

La técnica de la témpera o Gouache se caracteriza por ser espesa, no se debe de mezclar con mucha agua. Solamente si se te está secando la mezcla ya que la témpera se seca rápidamente.

Si la mezclas con demasiada agua corres el riesgo de que el color se transparente y añadas a tu mezcla el blanco desaturando o suavizando el color.

R- Rojo
M- Majenta
C- Cyan
B- Blanco
A- Amarillo
Vi- Violeta
V- Verde
N- Negro

Aquí tienes lo que va a ser un esquema sencillo del círculo cromático. Es un Hexágono, por lo que nuestro mapa de color tendrá solo seis colores: los tres primarios y los tres secundarios.

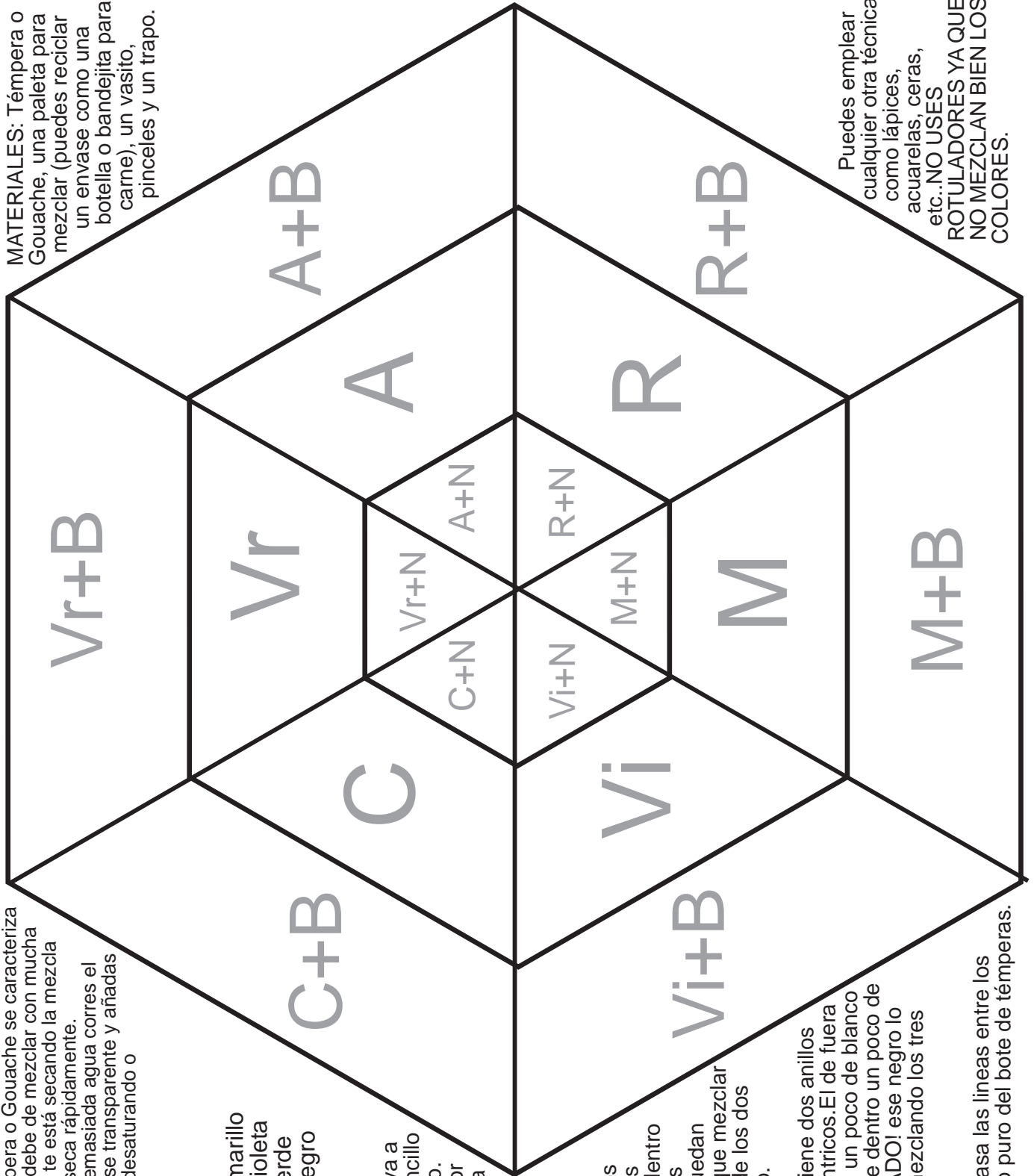
Debes de colocar los tres primarios lo más separados posible dentro del hexágono, en los triángulos que se quedan en el medio tienes que mezclar al 50% los colores de los dos triángulos de al lado.

Nuestro hexágono tiene dos anillos hexagonales concéntricos. El de fuera es para que añadas un poco de blanco a las mezclas y el de dentro un poco de negro. Pero ¡CUIDADO! ese negro lo debes de obtener mezclando los tres primarios por igual.

Cuando acabes repasa las líneas entre los colores con el negro puro del bote de témperas.

MATERIALES: Témpera o Gouache, una paleta para mezclar (puedes reciclar un envase como una botella o bandejita para carne), un vasito, pinceles y un trapo.

Puedes emplear cualquier otra técnica como lápices, acuarelas, ceras, etc.. NO USES ROTULADORES YA QUE NO MEZCLAN BIEN LOS COLORES.



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

HEXÁGONO CROMÁTICO

La principal característica de la acuarela como técnica pictórica es que emplea el blanco del papel para suavizar los colores (desaturarlos o iluminarlos). Para conseguir que el color se transparente más o menos solo hay que variar la cantidad de agua en la mezcla de color.

Otra curiosidad es que se puede mezclar tanto en la paleta como en el papel. Mientras el papel permanezca húmedo se podrá trabajar o modificar el color.

Por estas dos características es una técnica idónea para realizar escalas de color.

Con colores básicos vas a realizar "metamorfosis" de los colores que acabarán convirtiéndose en otros o esfumándose para convertirse en blanco. Trata de conseguir por lo menos 10 tonos (pasos entre un extremo y otro de la escala)

Puedes emplear cualquier otra técnica como lápices, acuarelas, ceras, etc..NO USES

ROTULADORES YA QUE NO MEZCLAN BIEN LOS COLORES.

ESCALA DE GRISES

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Negro

Blanco

GAMA CALIDA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rojo

Amarillo

GAMA FRIA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Violeta (azulado)

Azul

Verde (azulado)

ESPECTRO CROMÁTICO

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Rojo

Amarillo

Verde

Azul

Violeta

ESCALA LIBRE

Elige tú un color									Elige otro
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	------------



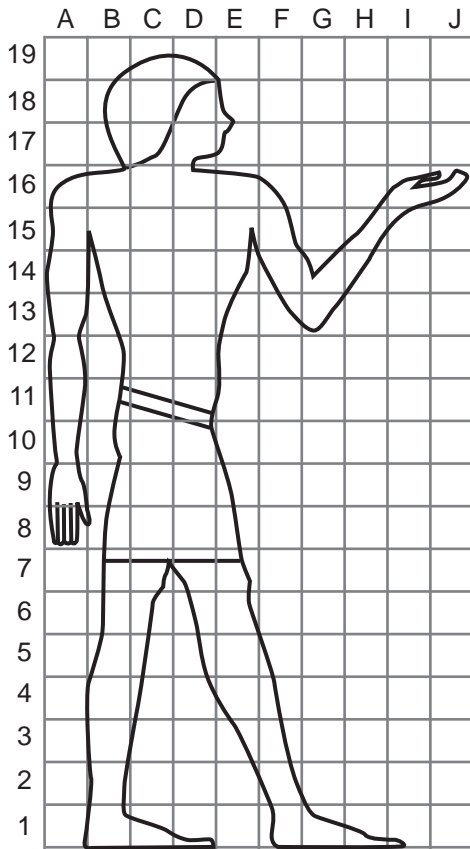
Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

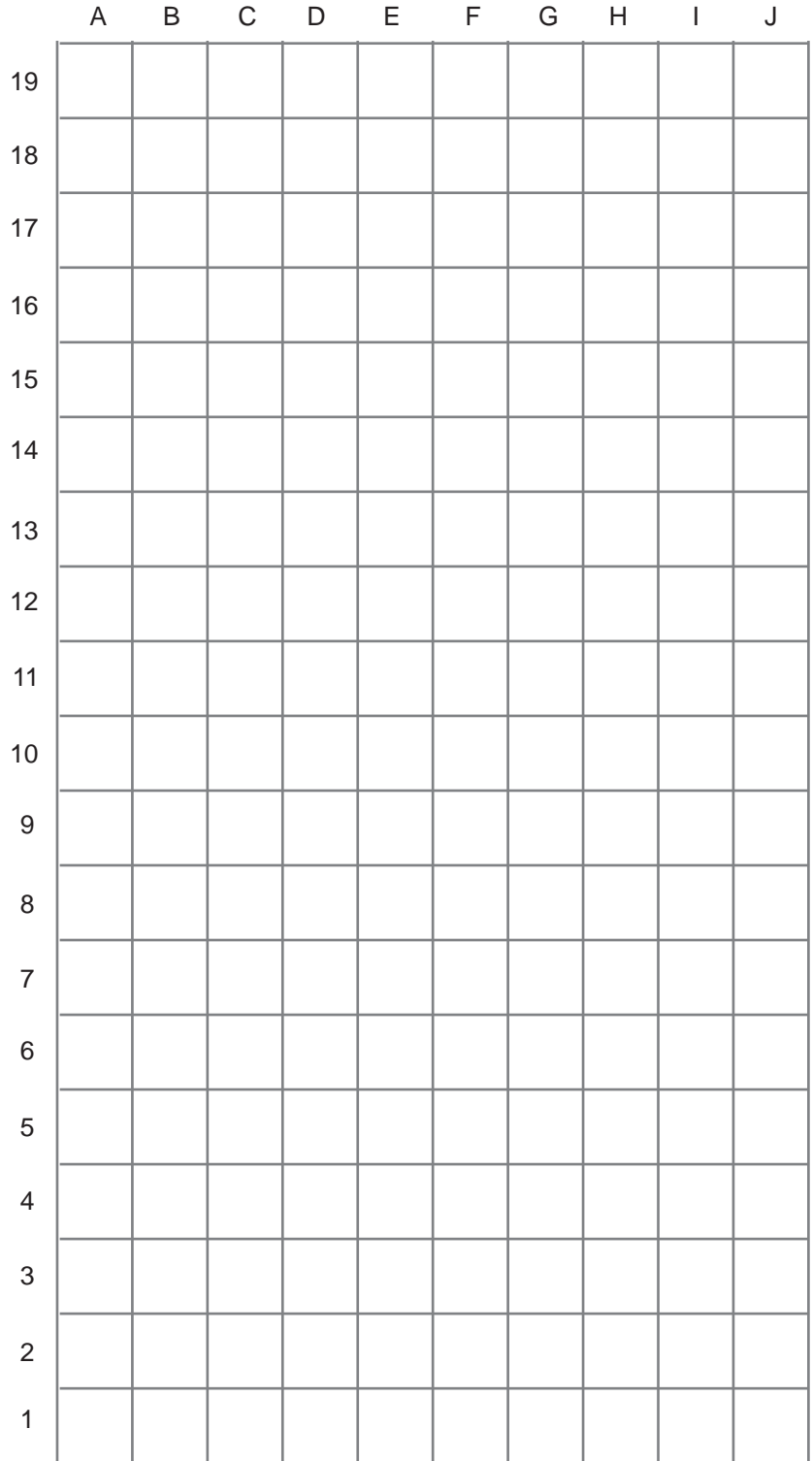
DEGRADADOS CROMÁTICOS



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 cuadrado 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.



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

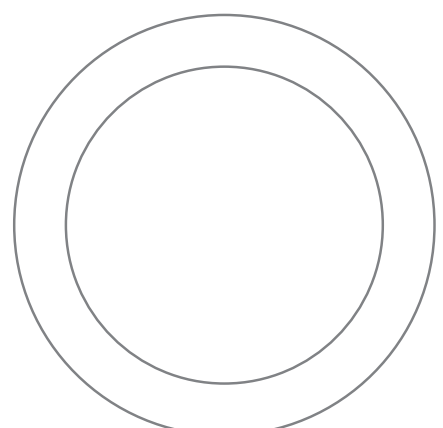
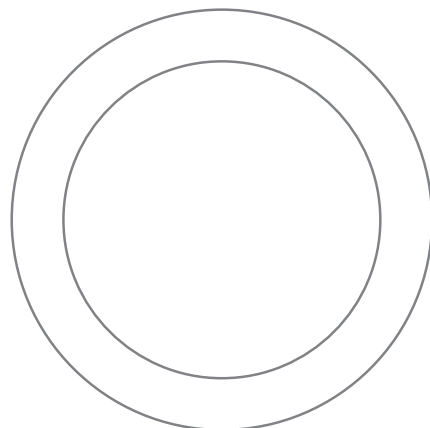
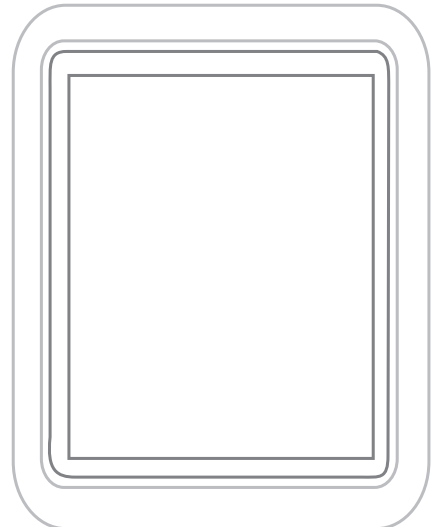
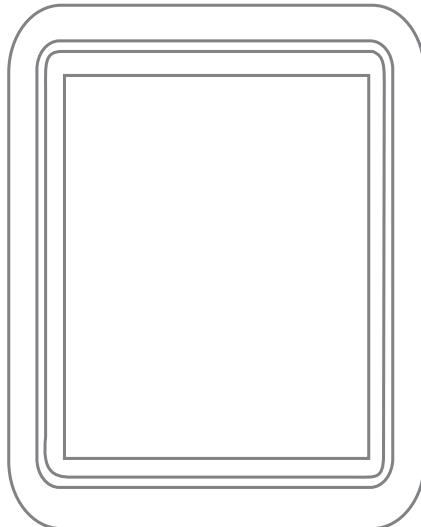
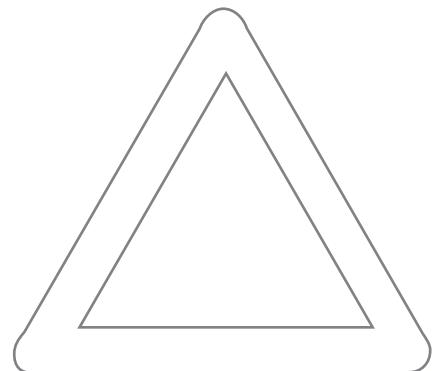
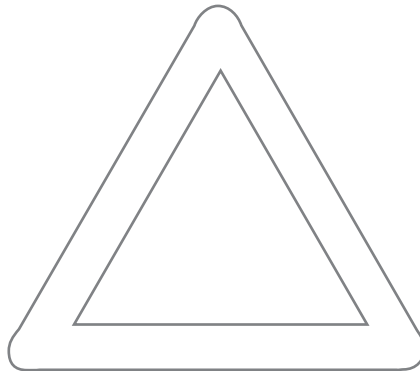
Nº Lista y grupo

Título de la lámina

LA FIGURA HUMANA: EL CANON EGIPCIO

El código de circulación emplea las figuras y los colores para darnos información. Una señal triangular nos está avisando de algún peligro, las señales cuadradas o rectangulares suelen ser azules y simplemente son informativas y las circulares obligatoriedad (si llevan azul) o prohibición (si llevan rojo). 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 prohibida 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...



Apellido Apellido, Nombre

Fecha

Nº Lista y grupo

Título de la lámina

CÓDIGO VISUAL DE IMÁGENES INDICATIVAS