

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**PLANTEL SUR**  
**ÁREA DE TALLERES**  
**GUÍA PARA EXAMEN EXTRAORDINARIO**  
**TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II**



MTRA. MARÍA DE LOS REMEDIOS RAMÍREZ LÓPEZ

D.G. MARITZA FABIOLA VARGAS GONZÁLEZ

<b>INDICE</b>	página
Introducción.....	3
Ubicación de la materia de Taller de Expresión Gráfica.....	5
Propósito del Taller de Expresión Gráfica.....	6
Primera unidad .....	6
Segunda unidad .....	19
Tercera unidad .....	27
Porcentaje de evaluación para el examen extraordinario.....	35
<b>Anexo 1</b>	
Cuestionario de investigación teórica del Taller.....	37
<b>Anexo 2</b>	
Bibliografía recomendada por temática.....	38
<b>Anexo 3</b>	
Glosario de términos.....	39
<b>Anexo 4</b>	
Instrucciones para elaborar las láminas para el examen.....	43
Bibliografía.....	46

## INTRODUCCIÓN

La guía para el examen extraordinario del Taller de Expresión Gráfica II (TEG) está basada en el Plan de Estudios del Colegio de Ciencias y Humanidades 2004 y diseñada para apoyar los aprendizajes de la asignatura, ofreciendo las herramientas necesarias para que el estudiante pueda aprobar el examen extraordinario.

El objetivo de este documento, es que el alumno tenga una idea clara de las actividades que debe seguir para presentar el examen extraordinario; por lo tanto, se muestran los puntos básicos de estudio y la forma en que serán evaluados.

Las tres unidades de aprendizaje que integran esta guía, cuentan con las instrucciones precisas para elaborar trabajos teóricos y prácticos; los cuales deberán presentarse el día del examen, pues son un requisito para continuar el proceso de evaluación.

Finalmente, este documento presenta en cada unidad, la información general para lograr los aprendizajes indicados y se anexa la bibliografía y las direcciones electrónicas que ayudarán al alumno en su estudio.

La guía de estudios del Taller de Expresión Gráfica II, consta de las siguientes secciones:

\*Ubicación de la asignatura del Taller de Expresión Gráfica II en el Plan de Estudios.

\* Tres unidades de aprendizaje desarrolladas con actividades teóricas y prácticas. (Requisito para examen)

\*Cuestionario con preguntas abiertas que deberán resolverse y que son el instrumento teórico que ocupa a la asignatura. (Requisito para examen Anexo 1)

\*Bibliografía: capítulos y unidades que se recomiendan para obtener información precisa sobre los contenidos del Programa de Estudios.

(Anexo 2)

\*Vocabulario de términos del área artística. (Anexo 3)

\*Instrucciones para la elaboración de láminas. (Requisito para examen. Anexo 4)

\*Porcentajes de evaluación para el examen Extraordinario.

Es importante recordar que el resolver correctamente esta guía de estudio, no garantiza la aprobación del examen, falta aún la aplicación teórica y práctica del extraordinario en el aula. Por ello, es que se recomienda estudiar, leer y repasar los textos recomendados y realizar las siguientes actividades:

\*Cuadros de análisis

\*Mapas mentales

\*Resúmenes

\*Elaboración de láminas

\*Visitas a museos

Las actividades de estudio que se proponen en esta guía servirán al alumno para desarrollar correctamente las habilidades necesarias en la asignatura y con ello obtener éxito en el examen extraordinario.

### **Ubicación de la materia de Taller de Expresión Gráfica**

El Taller de Expresión Gráfica, pertenece al Área de Talleres de Lenguaje y Comunicación, es una asignatura optativa de los semestres quinto y sexto. La materia tiene como propósito el desarrollar la facultad humana de producir signos, a través del uso adecuado de códigos propios del lenguaje gráfico, así también, promueve en el alumno las actividades de observar y de comprender para ampliar la sensibilidad estética.

Es la materia que introduce al alumno en los fundamentos básicos para una futura elección en su formación profesional en: Artes Visuales, Diseño y Comunicación Visual y Diseño Gráfico, entre otras.

El contenido de esta materia pone énfasis en cómo el hombre durante su evolución, ha utilizado los sonidos para comunicarse y ha sido capaz de codificarlos a través de signos y utilizarlos en la escritura; pero esta no es la única vía de expresión, pues la palabra no siempre resulta adecuada para comunicar con precisión aspectos técnicos, ni para manifestar plenamente ideas y emociones; y de esta necesidad, surgen las artes en general como medio de expresión.

## TEMARIO

### TALLER DE EXPRESIÓN GRÁFICA II

#### Actividades de aprendizaje

#### PROPÓSITO DEL SEXTO SEMESTRE

##### El alumno:

Conozca y aplique adecuadamente el color en diversos mensajes gráficos, para enfatizar las sensaciones, ideas y sentimientos.

#### PRIMERA UNIDAD

##### El color y su aplicación en las técnicas de pintura

##### PROPÓSITO:

Al finalizar la unidad, reconocerá las posibilidades de representación gráfica de las técnicas de pintura para expresar con mezcla de colores sus sensaciones, ideas y sentimientos.

APRENDIZAJE	CONTENIDO TEMATICO
El alumno Comprenderá los principios de la teoría del color, para aplicarlos en la realización de composiciones pictóricas con diversas técnicas de pintura.	Teoría del color Técnicas de pintura Acrílico Pastel Lápices de color Acuarela Collage

# DESARROLLO DE LA UNIDAD UNO

## INFORMACIÓN GENERAL

### Descomposición de la luz blanca

La luz blanca o visible es el conjunto de todas las longitudes de onda del espectro visible. Puede descomponerse en luces monocromáticas, siempre que atraviese algún obstáculo que obligue a las diferentes ondas que constituyen la luz blanca a viajar a velocidades diferentes, por ejemplo un prisma transparente, el resultado es el arcoíris o espectro de la luz blanca.

La descomposición de la luz blanca en los diferentes colores que la componen, data del siglo XVIII, debido al físico y astrónomo y matemático Isaac Newton.

La luz blanca se descompone en estos colores principales

Rojo, el que sufre la menor desviación, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil, violeta, el color que sufre la mayor desviación.

Esto demuestra que la luz blanca está constituida por la superposición de todos estos colores. Cada uno de los cuales sufre una desviación distinta, ya que el índice de refracción de un vidrio, es diferente para cada uno de los colores.

Si la luz de un color específico, proviene del espectro de la luz blanca, al atravesar un prisma, esta no se descompondría en otros colores ya que cada color que compone el espectro es un color puro.

El ojo humano distingue unos 10 000 colores. Se emplean, también sus tres dimensiones físicas: saturación, brillantez y tono, para poder experimentar la percepción.

El círculo cromático se divide en tres grupos de colores primarios, con los que se pueden obtener los demás colores.



El primer grupo de primarios (químicos)

Según los artistas diseñadores: amarillo, rojo y azul. Mezclando pigmentos de estos colores se obtienen todos los demás.

El segundo grupo de colores primarios. Amarillo, verde y rojo. Si se mezclan en diferentes porcentajes, forman otros colores y si se hacen en cantidades iguales producen la luz blanca.

El tercer grupo de colores primarios: magenta, amarillo y cian,. Utilizados para la impresión.

Definimos como colores secundarios: verde, violeta y naranja, los colores secundarios se obtienen de la mezcla en una misma proporción de los colores primarios.

Consideramos como colores terciarios: al rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado, amarillo verdoso, azul verdoso y azul violáceo entre otros. Los colores terciarios surgen de la combinación en una misma proporción de un color primario y otro secundario.

El estudio del color es muy amplio, pudiendo abordar desde el campo de la física, la percepción fisiológica y psicológica, la significación cultural, el arte, la industria, etcétera. El conocimiento que tenemos y hemos adquirido sobre



el color en la escuela elemental, hace referencia al color pigmento y proviene de las enseñanzas de la antigua academia de pintura que consideraba como colores primarios al rojo, el amarillo y el azul.

El blanco y el negro son llamados colores acromáticos, ya que los percibimos como no colores.

Escribe el significado de los colores y la sensación que causa

Psicología del color

El color desprende diferentes expresiones del ambiente, que pueden transmitirnos la sensación de calma, plenitud, alegría, violencia, maldad, etcétera.

La psicología de los colores fue estudiada por grandes maestros a lo largo de nuestra historia como por ejemplo Kandinsky.

Blanco: es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz. Es la suma o síntesis de todos los colores y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y la inocencia, significa paz o rendición. Mezclado con cualquier color reduce su croma y cambia sus potencias psíquicas, la del blanco es siempre positiva y afirmativa. Los cuerpos blancos nos dan la idea de pureza y modestia. El blanco crea una impresión luminosa de vacío, positivo infinito.

Negro: es lo opuesto a la luz, concentra todo en sí mismo, es colorido de la disolución, de la separación, de la tristeza. Puede determinar todo lo que está escondido y velado: muerte asesinato, noche. También tiene sensaciones positivas como seriedad, nobleza, pesar.

Símbolo del error, del mal, el misterio y en ocasiones simbólica algo impuro y maligno. Es la muerte, es la ausencia de color. También transmite nobleza y elegancia.

## Gris

Es el color que iguala todas las cosas y que deja a cada color sus características propias sin influir en ellas, se puede expresar: desconsuelo, aburrimiento, pasado, vejez, indeterminación, desánimo.

Es el centro de todo ya que se encuentra entre la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos. Simboliza la neutralidad, indecisión y ausencia de energía. Muchas veces también expresa tristeza, duda y melancolía. El color gris es una fusión de alegrías y penas, del bien y del mal. Da la impresión de frialdad metálica, pero también sensación de brillantez, lujo y elegancia.

Por ejemplo una invitación de un color brillante debe evocar la imagen del mismo valor, sino y en caso opuesto conseguiríamos un efecto contraproducente transmitiendo la sensación de falsificación.

Si es de color oro, la imagen debe combinar en concordancia con el color expuesto, para que se tenga una visión agradable y equilibrada de la presentación.

## Amarillo

Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia o con una gran deficiencia mental, Van Gogh, tenía por este color una especial predilección, especialmente en los últimos años de su crisis.

Este primario significa envidia, ira, cobardía y los bajos impulsos y con el rojo y el naranja constituye los colores de la emoción. También evoca satanismo (color del azufre) y traición. Es el color de la luz, la acción, el poder y simboliza la arrogancia, oro, fuerza, voluntad y estímulo.

Mezclado con negro constituye un matiz verdoso y muy poco grato y que sugiere enemistad, disimulo, crimen, brutalidad y recelo. Mezclado con blanco puede expresar cobardía, debilidad y miedo. También riqueza cuando tiene una leve tendencia verdosa.

Los amarillos también suelen interpretarse como joviales, afectivos, excitantes e impulsivos. Están relacionados con la naturaleza. Psicológicamente se asocia con el deseo de liberación.

El amarillo irradia siempre en todas partes y sobre todas las cosas, es el color de la luz y puede significar egoísmo, celos, envidia, odio, risa, placer.

## Rojo

Se considera con una personalidad extrovertida, que vive hacia afuera, tiene un temperamento vital, ambicioso y material, y se deja llevar por el impulso, más que por la reflexión.

Simboliza sangre, fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión, fuerza, disputa, desconfianza, destrucción e impulso, así mismo crueldad y rabia. Evoca a la guerra, el diablo y el mal.

Mezclado con blanco es frivolidad, inocencia y alegría juvenil. Su mezcla con el negro estimula la imaginación y sugiere dolor, dominio y tiranía.

Expresa sensualidad, virilidad y energía, considerado símbolo de una pasión ardiente y desbordada. Por su asociación con el sol y el calor es un color propio de las personas que desean experiencias fuertes.

## El color marrón

Es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos. Con esto, hemos podido reacciones que producen los colores según Moles.

Rosa.- es el dicho popular "lo ves todo de color de rosa" refleja fielmente su significado. Ingenuidad, bondad, ternura, buen sentimiento, ausencia de todo mal.

Como funciona el ojo humano para identificar los colores

La sensación del color depende de tres factores, la naturaleza de la luz, la naturaleza pigmentaria y las condiciones de nuestro órgano receptor visual.

Cada color posee unas cualidades que afectan directamente al cerebro a través de estímulos nerviosos. Un color puede producir sensaciones de calor o frío, puede crispar o relajar concentrarse o expandirse, llamar la atención o pasarse desapercibido. Así un tono claro sobre un tono oscuro, aumenta su tamaño aparente. Los colores claros tienden a expandirse.

En la retina están situados dos tipos de células: los conos y los bastones. Los conos registran diferencias cualitativas y cuantitativas de las radiaciones visuales, estimándose que existen tres tipos diferentes de conos que son sensibles a las tres regiones espectrales. Azul- violeta, verde y rojo-naranja.

El órgano de la vista trabaja como un sistema de computadora, donde el ojo actúa como unidad de alimentación y el cerebro hace las veces de centro de cálculo. La sensación de color es el producto de la salida.

El tono

El término tono, se confunde a menudo con color pero hay una diferencia. Las variaciones de un único tono producen colores diferentes, por ejemplo un tono rojo puede ser, rojo claro, rojo oscuro, rojo apagado o brillante y estas son variaciones de color dentro del mismo tono

La naturaleza no nos dio los pigmentos necesarios para describir todos los tonos del espectro.

El contraste actúa a través de la atracción o excitación del público observador, mediante la combinación de diferentes intensidades o niveles de contraste, en el color, tamaño y textura. Etc. Pueden proporcionar mayor significado en la composición.

El contraste de tono se basa en la utilización de tonos muy contrastados, la combinación de claro-oscuro, el mayor peso lo tendrá el elemento con

mayor oscuridad. Para que este perdiera protagonismo en el diseño, tendríamos que disminuir la intensidad del tono y redimensionarlo, después, para que no perdiese equilibrio la composición. Este tipo de contraste es uno de los mas utilizados en composiciones graficas.

### Contraste de los colores

El tono es una de las dimensiones del color mas importantes. El contraste mas efectivo se obtiene combinando los diferentes tonos. El contraste creado entre dos colores será mayor cuanto mas alejados se encuentran del círculo cromático. Los colores opuestos contrastan mucho mas, mientras que los análogos apenas lo hacen, perdiendo importancia visual ambos.

Matiz.- es la característica que nos permite diferenciar entre el rojo y el verde, el amarillo etcétera, que comúnmente llamamos color.

Existe un orden natural de los matices: rojo amarillo, verde, azul, purpura y se pueden mezclar con los colores adyacentes para obtener una variación continua de un color al otro. Por ejemplo: mezclando el rojo y el amarillo en diferentes proporciones de uno y otro se obtienen diversos matices del anaranjado hasta llegar al amarillo. Lo mismo sucede con el amarillo y el verde, el verde con el azul. Etcétera.

Munsell define al color rojo , amarillo, verde azul, y purpura como matices principales y los ubica en intervalos equidistantes conformando el círculo cromático. Luego introdujo a cinco matices intermedios amarillo, rojo, verde, purpura azul y rojo purpura.

Valor.- Define la claridad de cada color o matiz, este valor se obtiene mezclando cada color con blanco o negro y la escala varia de 0 negro puro a 10 blanco puro.

## Intensidad

Es el grado de partida de un color a partir del color neutro del mismo valor. Los colores de baja intensidad son llamados débiles y los de máxima intensidad se denominan saturados o fuertes. Imagina un color gris el cual le va añadiendo amarillo y quitando el gris hasta alcanzar un amarillo vivo, esto sería una variación en el aumento de intensidad de ese color. La variación de un mismo valor desde el neutro (llamado color débil) hasta su máxima expresión (color fuerte intenso)

El matiz, el llamado valor y la intensidad pueden variar independientemente de una forma tal que absolutamente todos los colores pueden ser ubicados en un espacio tridimensional, de acuerdo con estos tres atributos. Los colores neutros se ubican a lo largo de la línea vertical. Llamada eje neutral con el negro en la parte baja, blanco en la parte de arriba y grises en medio.

Los matices se muestran en varios ángulos alrededor del eje neutral. La escala de intensidad es perpendicular al eje y aumenta hacia afuera.

Es la cantidad mezclada de otro color, también son importantes los no colores, como el blanco, el negro y los grises. Una prueba de que pocos seres humanos saben ver todos los colores en su exactitud de intensidad, valoración o matiz es que solo contamos en el idioma con palabras para los tres primarios y tres secundarios. Los terciarios carecen de un término para cada uno y lo que usamos son nombres compuestos.

## Características de las técnicas de color

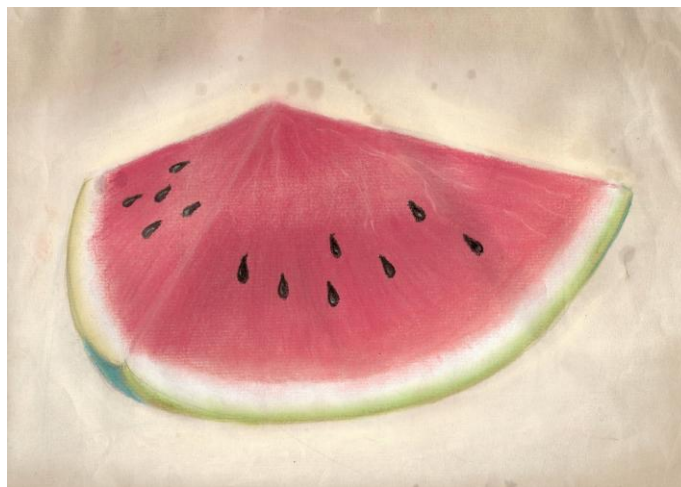
### **Acrílico**

Es una técnica moderna que utiliza como base la resina llamada acrílico que fue muy usada por los muralistas mexicanos, se seca rápidamente al extremo de tener que limpiar el pincel una vez usado.



## Pastel

Esta técnica ofrece la posibilidad de mezclar colores sino de sobreponerlos, aparte de yuxtaponerlos. Una vez terminada la pintura, se fija con sustancias especiales para evitar que se desprendan los granos de color.



## Lápiz de color

Estos colores son mas familiares, se pueden usar fundidos, resisten a la luz y nos son toxico. Son pues recomendables y se venden en cajas de 12, 24 y 36 piezas.



### **Lápiz graso ( crayola)**

Se venden en conjuntos de colores, son resistentes al agua y a la luz, no son tóxicos y se pueden emplear para dibujar sobre cartón, madera y tela no se alteran a la luz.



### **Collage**

Se realiza con determinados materiales, de preferencia con el papel llamado lustre o con fotografías de revistas y periódicos, se utilizan las siluetas en combinaciones que nos permiten obtener los mismos efectos o resultados de un dibujo coloreado.



Este procedimiento puede considerarse como una etapa transitoria entre el dibujo y la pintura, ya que las manchas o fotografías coloreadas que se logran con las siluetas, te hacen percibir las analogías y contrastes que los colores con mayor precisión que las líneas. El recorte de la silueta exige determinado ejercicio manual, que sirve para coordinar el dibujo con las actividades manuales. Para el recorte se puede proceder de varias maneras, siguiendo un orden en el grado de dificultad.



## **EJERCICIO TEÓRICO**

\*Realiza una investigación y un resumen sobre la teoría del color luz y la teoría de color pigmento

\*Construye a través de la investigación bibliográfica un cuadro con los diferentes las diferencias que encuentres entre ambas teorías.

## **EJERCICIO PRÁCTICO**

\* Elabora los siguiente ejercicios es láminas de 1/8 de papel ilustración. Para que de manera práctica observes las mezclas y las cualidades del color.

\* Se recomienda que hagas una visita al museo de la luz, para ampliar tu acervo visual, ya que con esto complementarás tus conocimientos teóricos.

## SEGUNDA UNIDAD

### Los Medios Impresos

#### PROPÓSITO:

Al finalizar la unidad, valorara las características de los principales medios impresos así como su importancia como medios de comunicación grafica.

APRENDIZAJE	TEMATICA
El alumno Distinguirá las características de los diferentes medios de comunicación impresa, para realizar propuestas de mensajes gráficos.	Medios impresos El diseño en los medios impresos La tipografía

## DESARROLLO DE LA UNIDAD DOS

### INFORMACIÓN GENERAL

#### *La tipografía*

Letras con patines o sin patines

La tipografía, como la estructura misma, es una de las manifestaciones humanas que mas ha impactado en la vida cotidiana, y su uso en la computadora no es la excepción. Word ofrece una amplia variedad de fuentes tipográficas, aunque no todas son útiles para cualquier propósito, por ello debemos elegir la que más nos convenga.

Los diseñadores saben que no es conveniente combinar más de cinco fuentes distintas en un mismo soporte porque puede generarse un efecto

visualmente desagradable, sobre todo si las fuentes provienen de familias tipográficas distintas.

La tipografía se clasifica en cinco familias distintas- romana, egipcia, helvética o palo seco, caligráfica y de fantasía.

De acuerdo con la época en que los primeros exponentes de cada familia fueron diseñados y considerando sus características formales.

### **Familia romana**

Sus primeros exponentes fueron, como es de suponerse, los caracteres diseñados por los romanos hace más de dos mil años, cuando con un cincel golpeaban una piedra, grabando la letra en forma indeleble. Su característica principal son los patines triangulares.

Todas las fuentes romanas son fuentes conservadoras y pueden asociarse con la elegancia, el poder y lo clásico, cuando se manipulan demasiado, alterando sus dimensiones naturales se deforman y pueden resultar grotescas, por eso conviene ajustarse a sus variables naturales.

A A A

### **Familia egipcia**

La diferencia principal de esta familia, respecto a la romana, es que los patines son de rasgo primordialmente rectangulares. Su origen se remonta a la época de la invención de la imprenta y de los tipos móviles, los cuales requerían este tipo de patines para poder retirar los excedentes de tinta fácilmente con una espátula, a fin de evitar su endurecimiento.

De uso muy extendido en el ámbito editorial, esta familia es también característica de las antiguas máquinas mecánicas y eléctricas de escribir.

No tienen la elegancia de la familia romana, aunque, a decir de algunos goza de aprecio por su gran legibilidad de textos impresos de cierta extensión. Resulta de fácil combinación de colores y efectos gráficos. Denotan madurez y sobriedad y la solidez de su asentamiento inspira confianza.

A A A

### Helvética o palo seco

También conocida como sanserif-helvetica, esta familia se originó en el siglo XIX si bien su esplendor tuvo lugar ya entrando en siglo XIX. Su característica esencial es la ausencia de patines, de donde toma el nombre.

Sus fuentes gozan de las preferencias de los diseñadores gráficos experimentados por que son resistentes a grandes manipulaciones e inserciones efectos visuales, sin necesidad de recurrir a excesos ilustrativos propios de la familia fantasía.

La impresión que causan estas fuentes es de modernidad, dinamismo y potencia, si bien son capaces de producir los mismos efectos de elegancia, sobriedad y fuerza de las familias con patines, gracias a su adaptabilidad.

A A A

### Caligráfica

Incluye las fuentes conocidas como góticas y como caligráficas. Las primeras son esas letras tan recargadas que caracterizaban a los pueblos normandos y germanos, llenas de adornos y prácticamente ilegibles.

A



Las segundas son las que simulan estar hechas a mano, como manuscritas y tienen su origen en los monasterios medievales, donde eran realizadas sobre el pergamino, utilizando plumas auténticas de aves diversas.

A A A

La característica principal de esta familia es, sin duda, el rebuscamiento. El asunto de los patines pasa a segundo plano, y en su lugar son rasgos,

terminales y complementarios los que dan sus fuentes de personalidad. Ambas variantes son poco resistentes a la manipulación de dimensiones, sin embargo su adaptabilidad es considerable cuando se trata del cambio de color.

## **Fantasía**

Comenzó a finales del siglo XIX, cuando artistas plásticos como Toulouse Lautrec fueron llamados

a promocionar distintos giros comerciales, como el famoso molino rojo, dando origen al diseño gráfico industrial. La característica definitoria de esta familia consiste en que cada tipo es, en sí mismo, un icono o símbolo que representa algo complementario al sonido vocal o consonante indicado.

Aun que algunos diseñadores de fantasía constituyen unas verdaderas obra de arte y el concepto mismo de la familia supone un avance sin precedentes en la historia de la tipografía porque retoma valores de las tres edades de la escritura- pictográfica, ideografía y fonética- con frecuencia sus efectos resultan chocantes o bizarros. Además su abuso genera adicción y denota, particularmente entre los diseñadores usuarios, poca experiencia y baja creatividad.

**A A A**

La tipografía es el arte de interpretar y disponer con acierto y orden el pensamiento escrito.

La letra tiene posibilidades expresivas, pues a través de la letra podemos transmitir significados emotivos y sentimientos.

Las cualidades de la letra son bold, normal, inclinada o cursiva

**A A** *A*

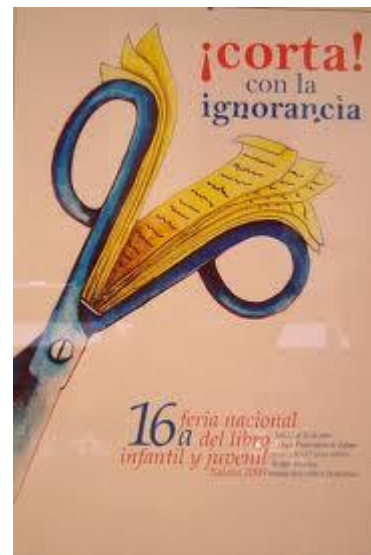
## Los medios impresos

Los medios impresos deben estar contruidos por varios elementos como son la imagen la tipografía y el color.

Deben estar regidos por su simplicidad en el diseño que facilite la inmediata percepción

Entre los medios impresos más conocidos está el **cartel**.

El cartel es un medio impreso que se puede clasificar en carteles formativos: este se utiliza para propiciar hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad o para propiciar actitudes de confianza actividad, esfuerzo, conciencia, etcétera.



La imagen tiene mayor peso que el texto, y este da énfasis a la idea sugerida en la imagen.

## La imagen

En un medio impreso puede estar constituida por formas naturales, geométricas o abstractas.

Las naturales. Pueden representarse total o parcialmente (humanas, seres vivos, o cosas que nos rodean)

Las geométricas- se identifican fácilmente, pueden ser simples o compuestas.

Las abstractas.- son usadas simbólicamente. en un sentido personal del autor.

Pueden ser fotografías o dibujadas.

**Retícula:** Consiste en dividir el espacio en pequeños módulos (o rectángulos), que sirven de guía para la ubicación de los elementos. La finalidad de la retícula es intentar establecer orden donde hay caos; hacer que el receptor encuentre el material en el lugar esperado y que el diseñador piense de forma constructiva y estructurada. El diseñador debe encontrar un equilibrio entre la retícula diseñada y el material (texto o ilustraciones), en caso de que éste no se adapte a esa estructura establecida, tendremos que modificar la retícula, ya que no es aconsejable que forcemos el material.

[www.artedinamico.com/](http://www.artedinamico.com/)

## EL BOCETO



Boceto, también llamado esbozo, es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o una cosa. Un boceto es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Boceto>

Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general.

El boceto suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja. También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación.

El boceto cumple diversas funciones:

Una de ellas es la realización de un estudio para otro tipo de trabajo, como la escultura o la pintura mural, en la que se suelen realizar los dibujos previos que luego se pasan a la pared pinchando a lo largo de las líneas del boceto, de manera que se obtiene, ya en el muro, un dibujo a puntos que se completa uniéndolos para reproducir el dibujo a línea.

El boceto sirve también para diseñar nuevas formas o composiciones, así como para crear figuras o espacios imaginarios. Picasso realizó numerosos estudios rápidos en los que combinaba infinidad de variaciones de una misma forma, que luego aparecerían en sus cuadros.

También se consideran bocetos los dibujos detallados que copian formas de

la naturaleza o de otras obras de arte con el fin de estudiar su estructura o composición.

[www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm](http://www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm)

## **EJERCICIO TEÓRICO**

\*Investiga en otras fuentes los conceptos de tipografía y medios impresos.

\*Realiza un cuadro de análisis con los diversos tipos de cartel y sus características.

## **EJERCICIO PRÁCTICO**

\*En esta unidad se recomienda realizar ejercicios utilizando los diferentes tipos de dibujo para que practiques las técnicas de color.

## TERCERA UNIDAD

### Introducción a los Sistemas de Impresión

#### PROPÓSITO:

Al finalizar la unidad, analizará los principales sistemas de impresión y su utilidad para explicar cómo se reproducen las imágenes.

APRENDIZAJE	TEMATICA
El alumno Identifica, experimenta y reconoce las características básicas de los diferentes sistemas de impresión para la reproducción de imágenes.	Sistemas de impresión Impresión en alto relieve Impresión en bajo relieve Impresión en plano Impresión electrónica

## DESARROLLO DE LA UNIDAD TRES

### INFORMACIÓN GENERAL

#### Grabado

El grabado es el resultado de una técnica de impresión que consiste en transferir una imagen dibujada con instrumentos punzantes o mediante procesos químicos en una superficie rígida llamada matriz con la finalidad de

alojar tinta en las incisiones, que después se transfiere por presión a otra superficie como papel o tela.

La matriz suele ser de metal, empleándose generalmente planchas de cobre o aluminio pero también se usan otros materiales como madera, piedra o incluso planchas acrílicas, y en ella se realiza el dibujo por medios de líneas generalmente, excavadas en la superficie de la plancha. Existen varias técnicas para grabar el dibujo.

Es un proceso de impresión en relieve, la superficie donde se encuentra la imagen imprimible se eleva sobre el fondo sin dibujo.

Esta superficie elevada, se entinta a través de unos rodillos y se presiona finalmente sobre el papel para lograr la impresión. El fondo, en un plano inferior de la zona impresa, no toma contacto con los rodillos.

La tipografía tradicional imprimía todo el texto con tipos de metal y las ilustraciones con grabados, estos elementos se unen para formar en el interior una moldura rígida que se introduce en la prensa.

Los elementos impresores, son en forma de relieve, y están formados por letras individuales, sueltas o líneas de bloque, líneas, filetes, grabados, etcétera. En la antigüedad había dos formas para duplicar los moldes: la estereotipia (utilizada para la impresión de periódicos y de libros de bajo costo) y la galvanotipia que permitía duplicar un molde tipográfico a cambio de una cascarilla que se rellenaba de plomo o plástico.



### **El grabado se clasifica**

Algunos clasifican las técnicas de grabado según la materia prima de esta matriz o plancha.

Madera que se emplea en las técnicas de xilografía y lino grabado

#### ***Xilografía***

Es la técnica de obtención de múltiples copias de la misma imagen, en la que se emplea como matriz una superficie de madera, esta superficie de madera puede ser obtenida del árbol de dos maneras. Haciendo un corte en sentido longitudinal del tronco, siguiendo la dirección de las fibras que conforman el tallo del árbol. O bien transversalmente, haciendo un corte perpendicular en la dirección de las fibras que conforman el tallo del árbol.

Según hayamos obtenido la matriz del árbol, estaremos realizando la xilografía a fibra o contrafibra. Sobre la matriz de madera, se construye la imagen tallándola mediante gubias, con las que se rebaja la superficie de la

matriz, obteniéndose huecos que corresponden al color blanco o a la ausencia de color. Cuando se ha terminado de tallar la imagen, se entinta la matriz con un rodillo, que deposita la tinta en toda la superficie de la matriz, salvo en los huecos tallados con las gubias (los blancos). La imagen se pasa al papel utilizando una prensa vertical.

### ***Metal***

El metal que se emplea en las técnicas de buril o talla dulce, agua fuerte y agua tinta entre otras.

### ***A buril***

Es la técnica por la que se construye el dibujo excavando líneas sobre una matriz de metal ayudándose exclusivamente del buril, que es una herramienta compuesta de un mango en cuyo extremo se ha sujetado una pieza alargada, de metal, con forma de cilindro al que se le han excavado dos caras que se cortan en una arista y se ha afilado en bisel. El buril recuerda en su forma a un arado. Y el grabador lo utiliza de una manera semejante, haciendo surcos sobre la plancha, de manera en que cuanto mayor es la presión que ejerce, consigue realizar una incisión mas profunda sobre la plancha, lo que provocara que se aloje en ella una mayor cantidad de tinta. El grabado a buril, es la técnica mas artística y difícil de plasmar el dibujo, enlace o principalmente sobre plata y oro, por ser materiales mas blandos. También se puede grabar en materiales más duros incluso en acero.

### ***Agua fuerte***

Es el proceso según el cual la matriz se protege en su totalidad con un barniz compuesto de betún de judea y cera de abeja que se puede aplicar en estado líquido o sólido, y que se deja secar. Cuando ya está seco se levanta con un punzón u otro utensilio capaz de retirar el barniz, siguiendo el dibujo que se quiera realizar, y dejando la superficie de la plancha al aire. Una vez levantado el barniz y haciendo un agujero en la superficie de la plancha, que

será más profundo cuanto mayor sea el tiempo que actué el ácido, y la concentración de la solución empleada será mayor.

### ***Agua tinta***

Esta técnica es empleada generalmente en combinación con otras y se utiliza para conseguir tonos planos y texturas, el proceso es similar al del agua fuerte. La plancha se protege espolvoreando sobre su superficie polvo fino, de resina de colofonia. A continuación se calienta la plancha hasta que el polvo de colofonia se cristaliza y se queda adherido a la superficie de la matriz. La plancha así preparada se introduce en la solución de ácido, que excava alrededor de los granos de resina. Al igual que en la técnica del agua fuerte, significan que mas cantidad de tinta mayores concentraciones de ácido y mayores tiempos de exposición al mismo, significan que mas cantidad de tinta se alojara en el grabado.

Se emplea en la litografía

### ***Litografía***

Técnica empleada para conseguir la reproducción de una imagen en la que la matriz es una piedra caliza. En esta técnica no se graba la piedra, sino que se emplea la característica que tiene cierta variedad de caliza para reaccionar químicamente ante la presencia de las grasas. La imagen se realiza sobre la piedra dibujando con un lápiz graso que recibe el nombre de lápiz litográfico. Una vez realizado el dibujo se procesa la piedra con una solución de ácido y goma arábiga, consiguiendo que el dibujo quede fijado a la piedra.

El grabado es un sistema de impresión comercial y artística que consiste en grabar pequeños huecos en la plancha de metal que luego se rellenan de tinta. La plancha, de la que se ha limpiado del exceso de tinta, se presiona

directamente contra el medio a imprimir para que reciba la tinta y quede impresa.

El hueco grabado se aplica desde simples prensas manuales, como suele hacer con los grabados artísticos, en grandes rotativas.

El hueco grabado es un sistema caro de poner en práctica, por el costo que suponen las planchas metálicas y su grabado, pero muy efectivo y económico cuando se trata de grandes tiradas, ya que la plancha metálica aguanta sin desgastarse muchísimo más que las planchas de litografía offset.

La forma típica del hueco grabado es el cilindro de impresión, que consta básicamente de un cilindro de hierro, una capa de cobre sobre la que se graba el motivo a ser impreso y una capa de cromo que permite una mayor resistencia o dureza durante el proceso de impresión ( la capa de cobre es muy frágil y se rompería con gran facilidad en el proceso.

El proceso de grabado se hace por métodos químicos, o bien por métodos mecánicos, siendo este último el más extendido actualmente. Para ello un sistema de grabación es una cabeza de diamante, dirigido desde un ordenador, que se encarga de grabar la figura que transferirá posteriormente al impreso mediante repetidos golpes. Cada cilindro tiene diferencias en su grabado que dependen del color y de la imagen que debe transferir. Esta diferencia se ven reflejadas por la lineatura, el ángulo de grabado de la trama y el porcentaje de puntos.

### ***Rotativa offset***

La prensa rotativa se imprime directamente a partir de un cilindro de cobre tratado con ácido y que utiliza una tinta al agua de secado rápido. A medida que gira el cilindro pasa a través de un baño de tinta y es raspado posteriormente por un fleje de acero llamado racleta, dejando de esta forma la tinta solo en los pozos del área con imágenes. De este modo la tinta es absorbida por la superficie del papel cuando entra en contacto con la placa.



El original para ser impreso, se descompone en cuatro colores: cyan, magenta, amarillo y negro. Para cada uno de los colores se utiliza un cilindro de impresión, encargado de transferir al soporte la tinta correspondiente. La suma de cada uno de los colores da como resultado final la imagen del original.

Una estación de rotograbado puede utilizar tantos cilindros como se requiera (adicional a los colores primarios) dependiendo de la complejidad de la imagen a imprimirse o en el caso de los colores o tonos muy específicos.

La tinta es transferida al soporte impreso en el proceso de pasaje entre el cilindro de impresión y el cilindro de contrapresión, para ello, el cilindro de impresión se sumerge rotando el tintero. Esta tinta penetra en los alveolos del cilindro de impresión, el excedente de tinta es barrido por la racla (fleje de acero) y cuando el papel pasa a través de este cilindro y el de contrapresión, la tinta es transferida al soporte.

El soporte pasa inmediatamente por el túnel de secado, donde se inyecta aire caliente a presión, que evapora los solventes contenidos en la tinta dejando un residuo que se compone básicamente de una resina, encargada de fijar pigmentos al soporte y que dan color al impreso y otros aditivos como plastificantes y endurecedores.

### **Características del offset**

La impresión offset es un método de impresión indirecta, ya que se pasa indirectamente de la plancha de aluminio al caucho para después pasar al papel (u otro sustrato) ejerciendo presión entre el cilindro porta caucho y el cilindro de presión (conocido también como cilindro de impresión o de contrapresión).

La impresión offset se realiza mediante planchas metálicas (generalmente de aluminio) tratadas y fijadas sobre cilindros, de modo que hay una plancha

por cada color que se quiera representar, o en caso de la fotocromía, por cada uno de los cuatro colores cyan, amarillo, magenta y negro. De este ultimo modo de obtiene papel impreso con imágenes a todo color superponiendo, mediante varia pasadas, las distintas tintas básicas que se usan en el proceso de impresión, así como la transparencia parcial de estas, dará lugar a una imagen a todo color con un buen degradado de tonos.

Para que la plancha se impregne de tinta, únicamente en aquellas partes con imagen, se somete la plancha a un tratamiento fotoquímico, de tal manera que las partes tratadas repelen el agua. Así la plancha se pasa primero por un mojado, impregnándola de agua y, seguidamente por un tintero. La forma de la impresora es plana. Sin relieve. Es dura pero flexible, normalmente se utiliza en aluminio anodizado o monometalico.

Como la tinta es un compuesto graso, se repele por el agua y se deposita exclusivamente en las partes tratadas, o sea, con la imagen. El agua, a menudo, contiene otras sustancias para mejorar su reactividad con la chapa y la tinta.

Finalmente las imágenes ya entintadas se transfieren a un caucho que forra otro cilindro, siendo este caucho el que entra en contacto con el papel para imprimirlo, ayudado por un cilindro de contrapresión o platina.

Este tipo de impresión es el mas utilizado en las grandes tiradas de volumen, debido a sus evidentes ventajas de calidad, rapidez y costo lo que permite trabajos de grandes volúmenes de impresión a precios muy reducidos. A pesar de que las modernas imprentas digitales por ejemplo Xerox se acercan a la relación costo/beneficio de una imprenta offset de ultima generación usan sistemas computalizados a la plancha de impresión en lugar de los antiguos, que lo hacían a la película, lo que incrementa, aun mas su calidad.

En las dos últimas décadas, la flexo grafía se ha convertido en la forma dominante de imprimir en embalajes debido a sus bajas expectativas de calidad y al costo significativamente mas bajo en comparación con otras formas de impresión.

## **EJERCICIO TEÓRICO**

- Escribe cómo se compone cada tipo de grabado y los elementos y las herramientas que se utilizan en su elaboración.

## **EJERCICIO PRÁCTICO**

- Se sugiere que realices una lámina de grabado y su impresión.

## ***PORCENTAJES DE EVALUACION PARA EL EXAMEN EXTRAORDINARIO***

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<i><b>PARTE TEÓRICA: CUESTIONARIO</b></i>	<i><b>PUNTAJE</b></i>
Guía de estudios resuelta correctamente.	20
<b>Ejercicio TEÓRICO realizado el día del examen.</b>	20
<i><b>PARTE PRÁCTICA: LÁMINAS</b></i>	<i><b>PUNTAJE</b></i>
No. 1. Acrílico y figura humana	10
No. 2. – El cartel	10
No. 3. – Dibujo creativo de gis pastel	10
<b>Ejercicio PRÁCTICO realizado el día del examen.</b>	30
<i><b>TOTAL</b></i>	100

Los criterios para evaluar el aspecto práctico, están basados en los propósitos generales del Taller y evalúan el desarrollo en habilidades manuales y creativas por lo tanto se tomara en cuenta:

- \*Presentación (cubierta cada lámina)
- \*Limpieza
- \*Tipo de trabajo y aplicación de la técnica
- \*Propuesta creativa
- \*Aplicación de la técnica de color

## **Anexo 1**

### **Cuestionario de investigación teórica del Taller de Expresión Gráfica II**

- 1.- Investiga la descomposición de la luz blanca y los colores que surgen de esta, recuerda que es la teoría física del color.
- 2.- En la teoría química del color cuales son los colores primarios, los secundarios y los complementarios.
- 3.- Dibuja el círculo cromático.
- 4.- Los colores terciarios existen y cuales son estos.
- 5.- Investiga la estructura del ojo humano y realiza un esquema donde muestre la forma en la que captamos los colores.
- 6.- Dibuja la frecuencia de onda que proyecta cada color en los objetos.
- 7.- ¿Qué es el matiz?
- 8.- ¿Cuál es el valor tonal del color azul ultramar?
- 9.- ¿Qué es el cartel?

- 10.- ¿Cómo se clasifican los carteles y cuáles son sus elementos?
- 11.- ¿Cuál es la estructura de un folleto –tríptico?
- 12.-¿Qué es el grabado?
- 13.-¿Cuál es la diferencia entre un grabado en xilografía y otro en metal?
- 14.-Menciona cuál es el procedimiento de impresión del offset

## Anexo 2

### Bibliografía recomendada para la temática

<b>Temario</b>	<b>Bibliografía</b>
Unidad uno	<p>Expresión y Apreciación Artística. Acha, Juan. Trillas. México. 1994.</p> <p>Parramon, José María. Teoría y práctica del color. Parramón. España 1996</p>
Unidad dos	<p>Swann, Alan. Bases del diseño gráfico. Gustavo Gili. España. 1996</p> <p>Dalley Terence. Ilustración y diseño: técnicas y materiales. Hermann Blume ediciones Madrid 1997</p>
Unidad tres	<p>Hendry, William. Introducción a las artes gráficas. Mcgraw Hill, México, 1993.</p>

## Anexo 3

### Glosario de Términos

**Abstracto:** de abstraer.// No concreto, que no tiene realidad propia: ideas abstractas.// De difícil comprensión: su exposición ha sido un poco abstracta.// Que no pretende representar cosas concretas, sino que atiende exclusivamente a elementos de forma, color, proporción, etc.: pintura abstracta.

**Ángulo:** Es la porción de plano limitado por dos semirrectas, llamadas lados, que parten de un mismo punto llamado vértice. En el espacio se define como: la porción de espacio limitado por dos semiplanos, llamados caras, que parte de una recta común, llamada arista.

**Apreciación:** Determinación aproximada del valor de algo: sus apreciaciones sobre este tema no me interesan.

**Bosquejo:** Sinónimo de Boceto, aunque este término es más empleado en el dibujo artístico.

**Concordancia:** Correspondencia y ajuste de una cosa con otra: nunca hay concordancia entre lo que dices y lo que haces.// Poner de acuerdo lo que no lo está: hay que concordar las distintas tendencias.

**Convergente:** confluir, juntarse, concurrir, encontrarse, coincidir, concentrarse, dirigirse, inclinarse, orientarse, tender.// concurrente, coincidente, afín.

**Croquis:** Representación a mano alzada de un objeto. Generalmente es el paso previo para la ejecución del plano normalizado definitivo.

**Dinamismo:** Energía activa, vitalidad que estimula los cambios o el desarrollo: dinamismo en las relaciones comerciales exteriores.// Capacidad para hacer o emprender actividades con energía y rapidez: la escogieron para el puesto de monitora por su dinamismo.

**Disposición:** Ordenación de algo de la forma conveniente para lograr un fin: la buena disposición de las tropas fue decisiva para ganar la batalla.

**Divergente:** contrario, desviado, separado, discordante, discrepante, disconforme.// Diferencia, desigualdad, disparidad, semejanza, desajuste.

**Edición:** Impresión de una obra.// Conjunto de ejemplares de una obra impresos en una sola tirada: primera edición.

**Eje:** Línea que divide por la mitad el ancho de una superficie o de un cuerpo.

**Elemento:** Fundamento, móvil o parte integrante de una cosa: este mecanismo consta de varios elementos.// Fundamentos y principios de las ciencias y de las artes: elementos de lingüística.

**Equidistante:** Que equidista, que está a la misma distancia de un punto o entidad que otro: nuestras casas son equidistantes del colegio.

**Escala:** Relación entre una dimensión dibujada y su correspondiente dimensión real.

**Espiral:** Curva plana que da vueltas alrededor de un punto alejándose de él.

**Esquema:** Representación gráfica y simbólica de algo.

**Estándar:** Que sirve como tipo, modelo, norma, patrón o referencia por ser corriente, de serie: pantalón, productos estándar.// Modelo o patrón: se rige por unos estándares normalizados.// También se utiliza la forma original inglesa standard.



**Estructuración:** Disposición, organización y distribución de las partes que componen un todo: estructuración de los factores económicos, de las clases sociales.

**Finito:** Que tiene fin o límites: la vida humana es finita.

**Foco:** Punto real o impropio, donde concurren todas las semi-rectas de una radiación. Punto fijo que se utiliza para la construcción de las curvas cónicas (elipse, parábola e hipérbola).

**Horizonte:** Línea aparente que separa el cielo y la tierra.

**Impreso:** Libro, folleto u hoja que se ha obtenido con el arte de la imprenta: hay que distribuir estos impresos entre todos los asistentes.

**Intersección:** Encuentro de dos líneas, dos planos o dos sólidos que se cortan recíprocamente.

**Módulo:** Dimensión que convencionalmente se toma como unidad de medida y más en general, todo lo que sirve de norma o regla.

**Paralelas:** [Línea o plano] equidistante de otra línea o plano, de manera que por más que se prolonguen no pueden cortarse.

**Paralelo:** [Línea o plano] equidistante de otra línea o plano, de manera que por más que se prolonguen no pueden cortarse.

**Perímetro:** Longitud del contorno de una figura.

**Perpendicular:** [Línea o plano] que forma ángulo recto con otra línea o con otro plano.

**Perpendiculares:** [Línea o plano] que forma ángulo recto con otra línea o con otro plano. Referido a una línea, también f.: dibuja la perpendicular a este plano.

**Perspectiva:** Técnica de representar sobre un plano los objetos tridimensionales, tal como aparentan a simple vista.

**Plástica:** Relacionado con el arte y la técnica de modelar: escuela de artes plásticas.// [Estilo, lenguaje, imagen, etc.] muy expresivo: su pintura es muy plástica.

**Producción:** Fabricación o elaboración de un producto.

**Proporcional:** Conforme a una proporción, en relación equilibrada: reparto proporcional.// Disposición o correspondencia de las partes con el todo o entre cosas relacionadas entre sí.

**Proyección:** Figura que resulta en una superficie al proyectar en ella todos los puntos de un sólido u otra figura.

**Publicación:** Difusión o comunicación de cualquier información para que sea conocida: la publicación de los datos del paro se hará el lunes próximo.// Difusión de algo por medio de la imprenta o cualquier otro procedimiento técnico.

**Rectilíneo:** Que se compone de líneas rectas o se desarrolla en línea recta.

**Rigidez:** Incapacidad o gran dificultad para doblarse o torcerse: la rigidez del cuello le impide girarse.// Rigor, severidad, inflexibilidad.

**Robustez:** Fuerza, vigor, resistencia, salud: ese ciclista tiene mucha robustez en las piernas.// Dureza.

**Subjetivo:** Del sujeto considerado en oposición al mundo externo, o relativo a él.// De nuestro modo de pensar o sentir, y no del objeto en sí mismo: mi opinión es totalmente subjetiva y los demás no tienen por qué compartirla.

**Tensión:** Estado de un cuerpo sometido a la acción de fuerzas que lo estiran: músculo en tensión.// Fuerza que impide a las partes de un mismo cuerpo separarse unas de otras cuando se halla en dicho estado.

**Vértice:** Punto en el que terminan dos o más semirrectas o segmentos.

**Vista:** Dibujo en dos dimensiones que muestra cada una de las caras de un objeto tridimensional.

**Vitalidad:** Actividad o eficacia de las funciones vitales, energía, vigor.

## **Anexo 4**

**Láminas para presentar en el Examen extraordinario de TEGII.**

### **LÁMINA #1**

**TECNICA:**

- Lápiz de color (prisma color)
- Calidos y fríos
- dibujo de imitación a través de la retícula
- aplicación de color saturado

**FORMATO**

1/8 de ilustración

**PROCEDIMIENTO**

Selecciona una imagen que contenga por lo menos 2 elementos. Traza la retícula en el 1/8 de ilustración, y la misma cantidad de cuadros en la imagen; aplica los colores calidos en la figura y los fríos en el fondo en una saturación de color.

**EVALUACIÓN**

- composición de objetos
- representación de las formas
- aplicación de técnica de color
- proporción del dibujo

## **LÁMINA #2**

### **TECNICA:**

- gis pastel
- dibujo creativo

### **FORMATO**

1/8 de ilustración

### **PROCEDIMIENTO**

Selecciona una imagen o realiza de manera personal un animal fantástico y aplica la técnica de volumen con la técnica de gis pastel

### **EVALUACIÓN**

- dibujo creativo
- sensación volumen
- limpieza
- precisión en el trazo
- composición

## **LÁMINA #3**

### **TECNICA:**

- acrílico
- pincel
- dibujo de figura humana

### **FORMATO**

1/8 de ilustración

### **PROCEDIMIENTO**

Dirígete a un sitio concurrido del plantel y selecciona un grupo de personas (sentadas, paradas o en movimiento). Dibuja la posición en la que se

encuentren ayudándote con las proporciones de la figura humana, aplica tonalidades en la figura con acrílico y pincel.

## EVALUACIÓN

- manejo de proporciones de la figura humana
- creatividad den la composición
- aplicación de la técnica de pincel y acrílico

## LÁMINA #4

### TECNICA:

- cartel
- dibujo creativo-libre
- aplicación de técnica mixta

### FORMATO

1/4 de ilustración

### PROCEDIMIENTO

El tema a desarrollar en el cartel es la libertad de expresión. Elabora una imagen original que represente la idea a desarrollar, aplica sombras y texturas utilizando el punto y la línea con sus cualidades y el color creando volumen con ayuda de diversas técnicas. Integra el texto que refuerce la idea y una breve información.

### EVALUACIÓN

- calidad de mensaje

- visualización de las formas en la composición
- manejo de proporciones
- limpieza
- dominio de la técnica utilizada

## BIBLIOGRAFÍA

1. **De la línea al diseño.** Scott Vandyke. Gustavo Gili. 1986
2. **Dibujo y educación visual: el dibujo en la enseñanza media superior.** Rosa Puente. Gustavo Gili. México. 1986
3. **Expresión y apreciación artística.** Juan Acha. Trillas. México.1994
4. **Fundamentos del diseño bi y tri dimensional.** Wucius Wong. Gustavo Gili. México.1990
5. **Historia del arte.** Ernest Gombrich. Alianza, Madrid. 1987
6. **Introducción al dibujo artístico.** Villegas Carlos. Cuaderno de trabajo.2005
7. **La sintaxis de la imagen.** D.A. Dondis. Gustavo Gili. Barcelona. 8ª. Edición. 1990
8. **La sintaxis de la imagen.** Dondis. Gustavo Gili. Barcelona.1982
9. **Programas de estudio de Taller de Expresión Gráfica I y II.** Universidad Nacional Autónoma de México. Colegio de Ciencias y Humanidades.2004
10. **Taller Expresión Gráfica I.** Villegas M. Carlos. Mc Graw Hil. México. 1994
11. **Taller Expresión Gráfica II.** Villegas M. Carlos. Mc Graw Hil. México. 1994
12. **Expresión y Apreciación Artística.** Acha, Juan. Trillas. México. 1994.  
**Teoría y práctica del color.** Parramon, José María. Parramón. España 1996
13. **Bases del diseño gráfico.** Swann, Alan. Gustavo Gili. España. 1996

**Ilustración y diseño: técnicas y materiales.** Dalley Terence. Hermann Blume ediciones Madrid 1997

**14. Introducción a las artes gráficas.** Hendry, William. Mcgraw Hill, México, 1993.