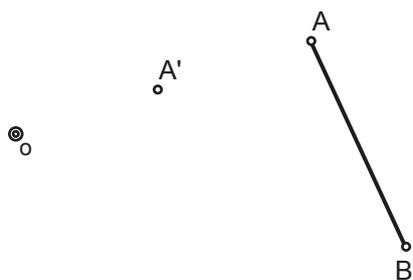
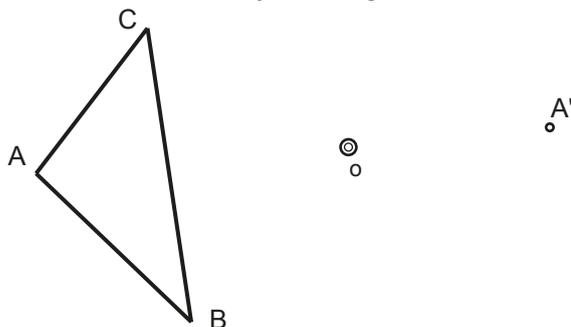


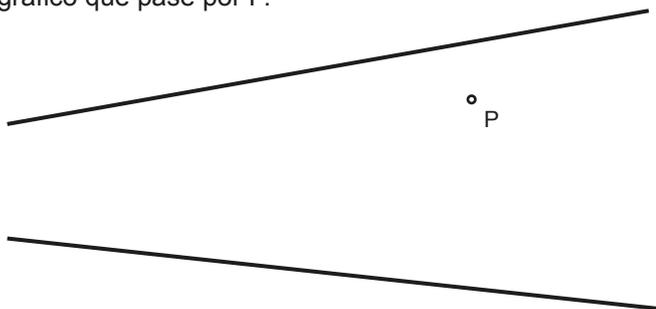
a) Halla el punto homotético B' dados el centro O, el punto B y un par de puntos homotéticos A-A'.



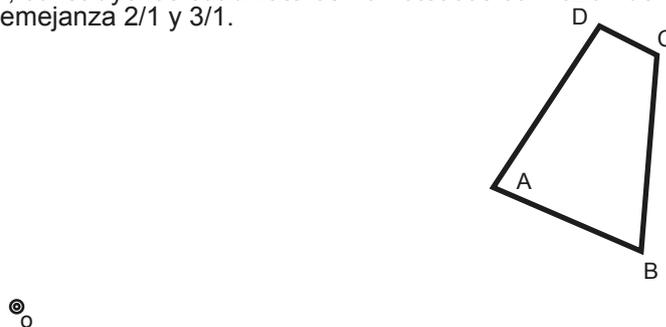
b) Dado el triángulo ABC, el centro de homotecia O y el punto homotético A', dibuja el triángulo homotético al dado.



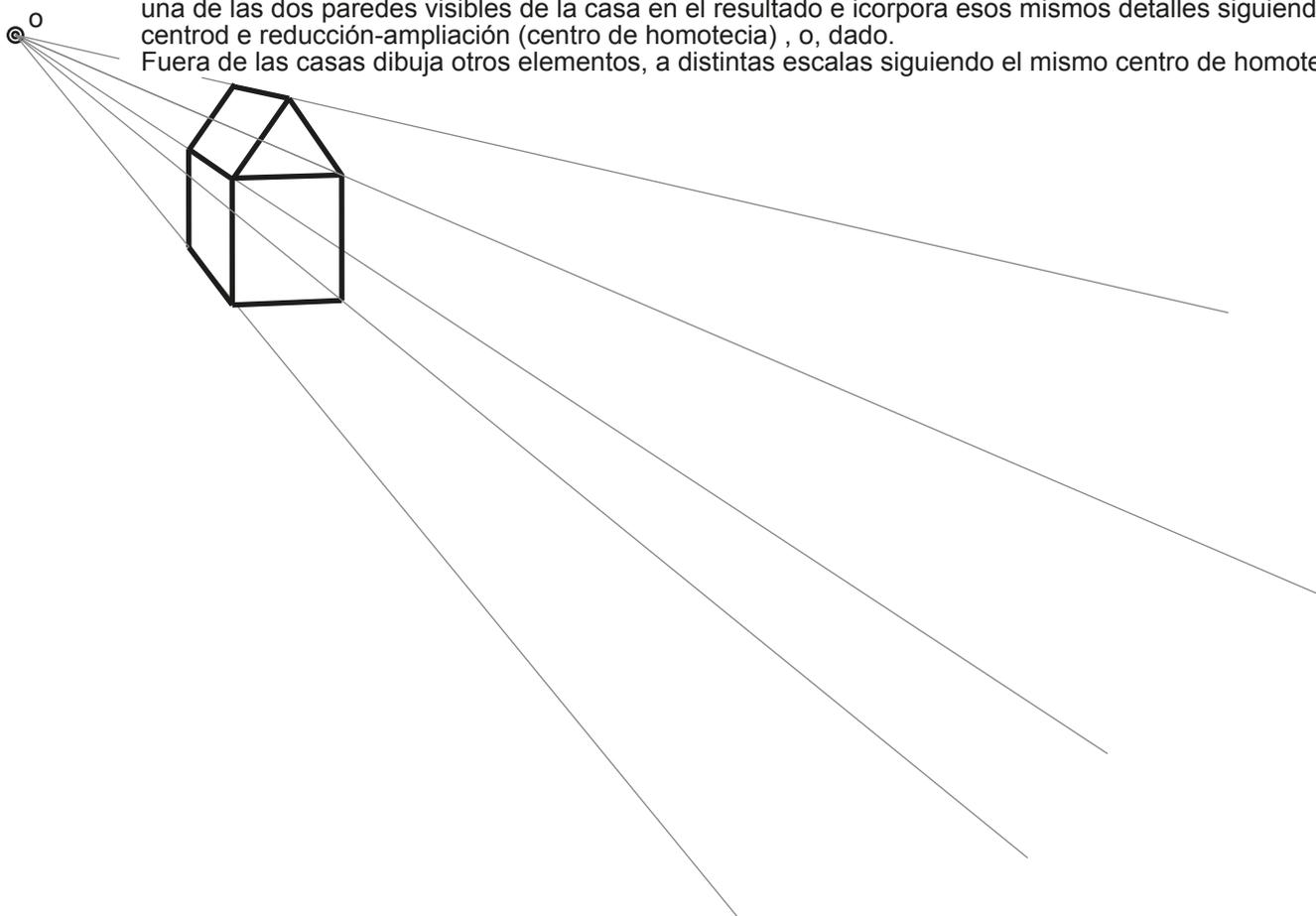
c) Dadas las rectas r y s y el punto P, traza una recta concurrente con el vértice de r y s, fuera del espacio gráfico que pase por P.



d) Dado el cuadrilátero ABCD y el centro de homotecia O, construye los cuadriláteros homotéticos con razón de semejanza 2/1 y 3/1.



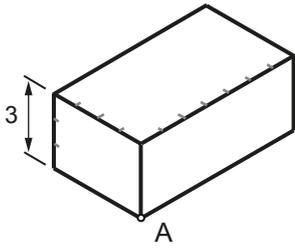
e) Dado el centro de homotecia o, la figura de la casita las radiaciones de la homotecia; dibuja otra figura homotética, con razón de semejanza 3/1. Dibuja un detalle arquitectónico (puertas o ventanas en cada una de las dos paredes visibles de la casa en el resultado e incorporea esos mismos detalles siguiendo el centro e reducción-ampliación (centro de homotecia) , o, dado. Fuera de las casas dibuja otros elementos, a distintas escalas siguiendo el mismo centro de homotecia.



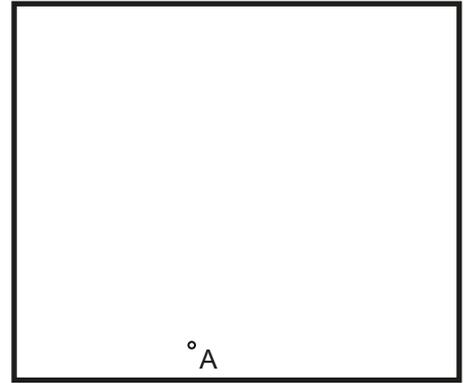
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_L5

Dada la perspectiva isométrica de un bloque de piedra con una de sus aristas acotadas y dibujada sin coeficientes de reducción en ninguno de sus ejes. Se pide:

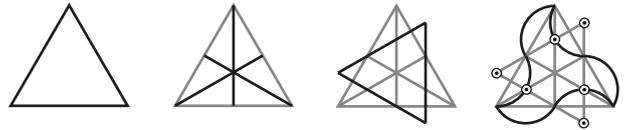
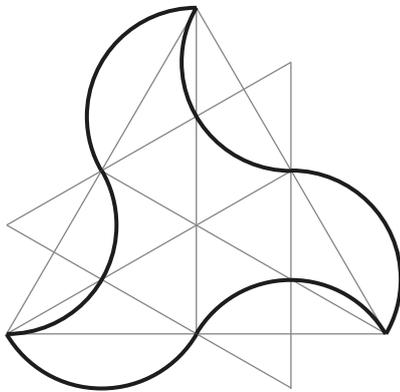
- 1-Determinar la escala con la que está dibujado el bloque.
- 2-Dibujarlo dentro del marco de la derecha a escala 1/2
- 3-Representar ambas escalas gráficas sobre las cuales tomarás medidas.



Magnitud expresada en centímetros

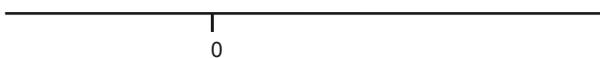
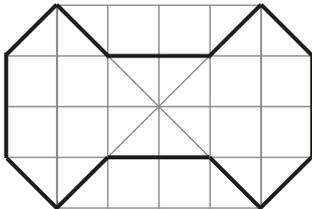


Dibuja la pajarita nazarí dada a escala 3:5



Dibuja sobre este segmento la escala y la contraescala

Dibuja el hueso nazarí dado a escala 5/2



Dibuja sobre este segmento la escala y la contraescala

Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T5 GP_ESC_L1

Diseña un módulo para crear tus propios diseños de frisos. Diseña módulos diferentes para cada tipo de friso y repítelo siguiendo los patrones de repetición dados creando así los frisos. Asegurate de que cada uno de tus módulos diseñados no tengan ningún tipo de simetría, como la letra "F"

Friso de traslaciones



Friso de traslaciones y reflexiones horizontales.



Friso de traslaciones y reflexiones verticales.



Grupo

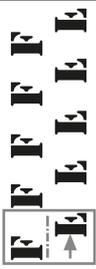
Apellido Apellido, Nombre

Fecha

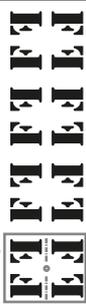
3ESO\_2T\_T5

Diseña un módulo para crear tus propios diseños de frisos. Diseña módulos diferentes para cada tipo de friso y repítelo siguiendo los patrones de repetición dados creando así los frisos. Asegurate de que cada uno de tus módulos diseñados no tengan ningún tipo de simetría, como la letra "F".

Friso de traslaciones y simetrías con deslizamiento.



Friso de traslaciones, rotaciones de 180° y simetrías horizontales.



Friso de traslaciones y rotaciones de 180°



Friso de traslaciones, simetrías verticales y simetrías con deslizamiento

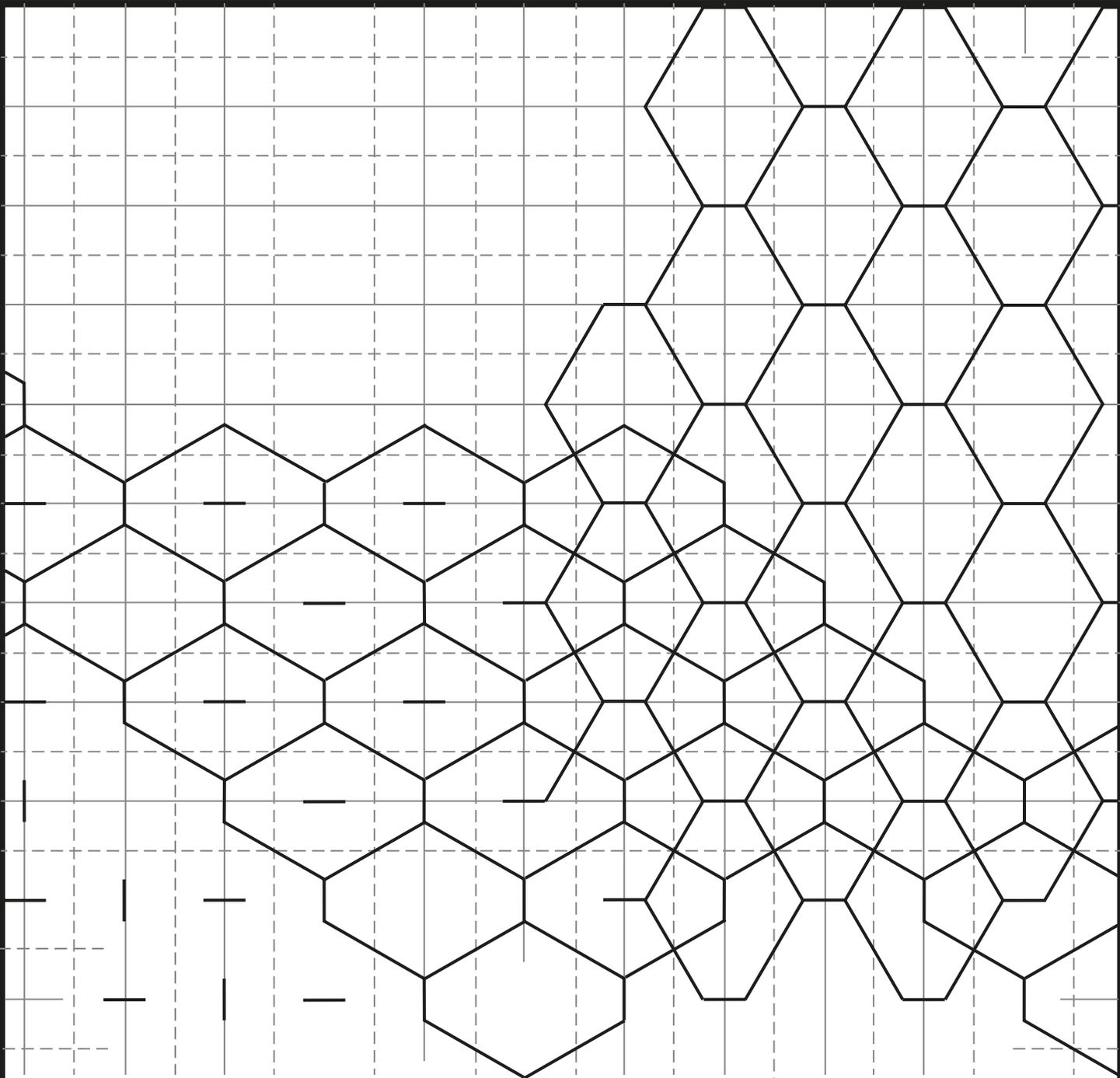


Grupo

Apellido Apellido, Nombre

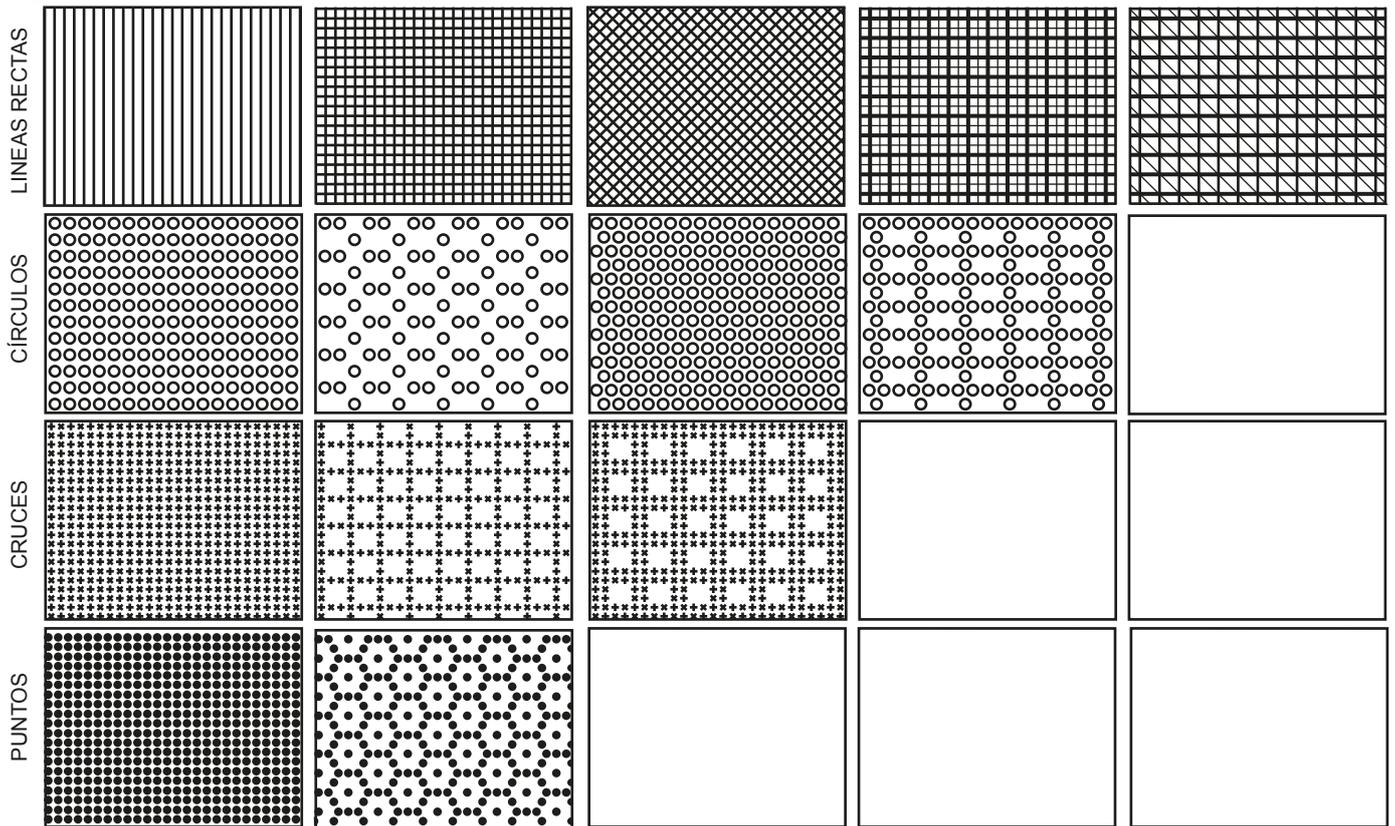
Fecha

3ESO\_2T\_T5



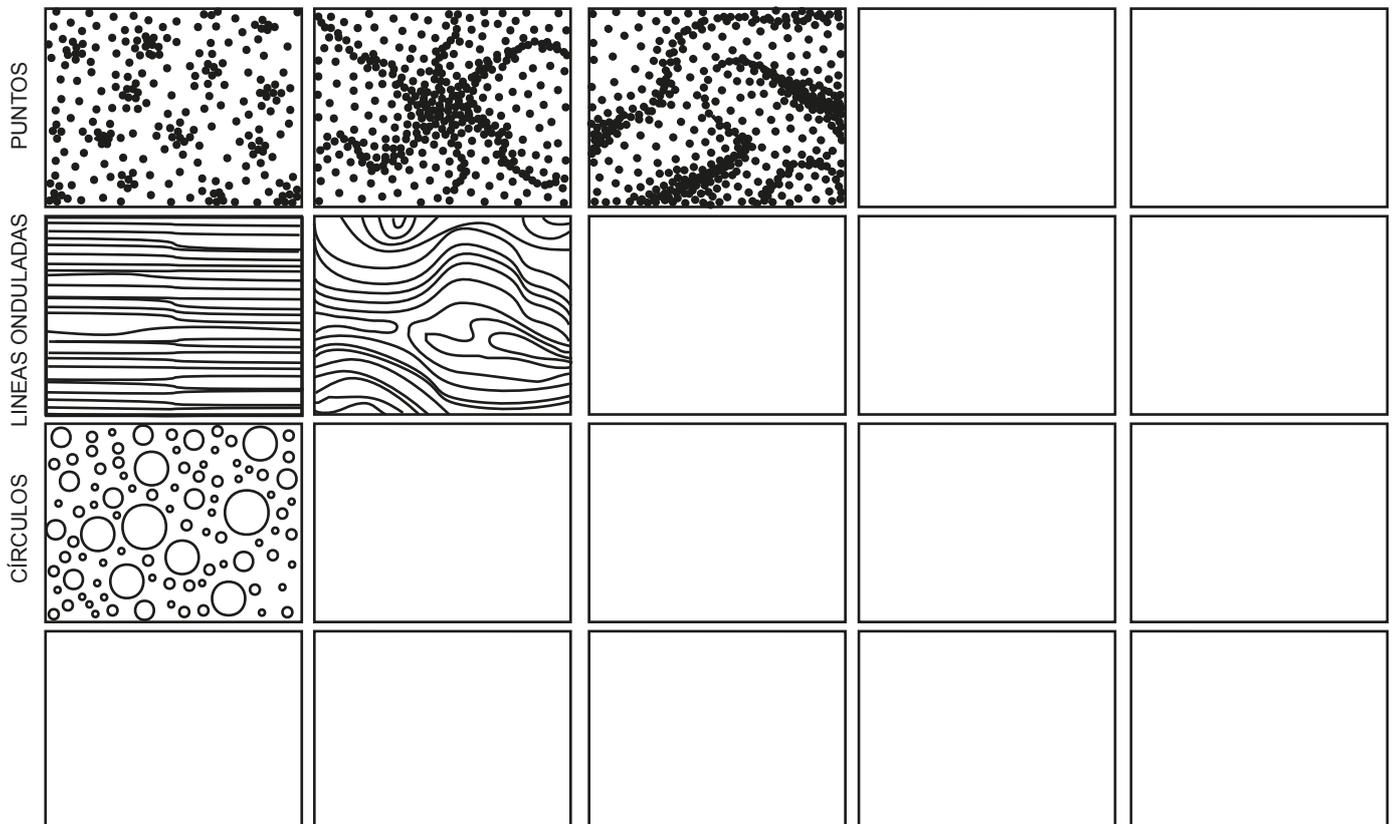
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T5

Las texturas gráficas pueden ser creadas con ayuda de tramados. Un tramado es un conjunto de puntos, líneas o signos gráficos que están dispuestos siguiendo diferentes disposiciones y características visuales.



Primero completa los recuadros de arriba, usando los mismos signos gráficos para cada fila (puntos, líneas o cruces), todos los tramados de arriba son geométricos o de apariencia artificial.

Abajo dibuja tramados naturales u orgánicos. Para ello debes de disponer los signos gráficos de una manera irregular o con un orden no tan matemático y exacto como los en los tramados de arriba.



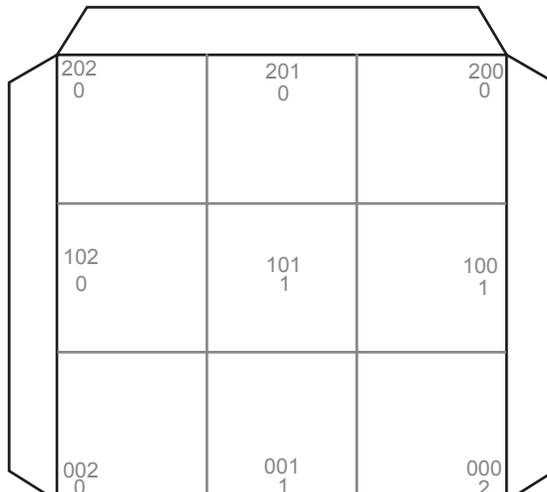
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T6

Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T6

En 1952 Alfred Hicethier, propuso "El cubo de colores" para clasificar y ordenar los colores.

El cubo, que tiene 8 vértices, tiene el blanco y el negro situados de forma diametralmente opuesta.

Los restantes vértices contienen los tres colores primarios y los tres secundarios de forma alterna.



Hicethier pensó en un sistema sencillo de codificación mediante tres números (a,m,c) Dividió cada arista del cubo en 10 partes de modo que los números oscilan entre el 0 y el 9. Nosotros hemos dividido cada arista en 3.

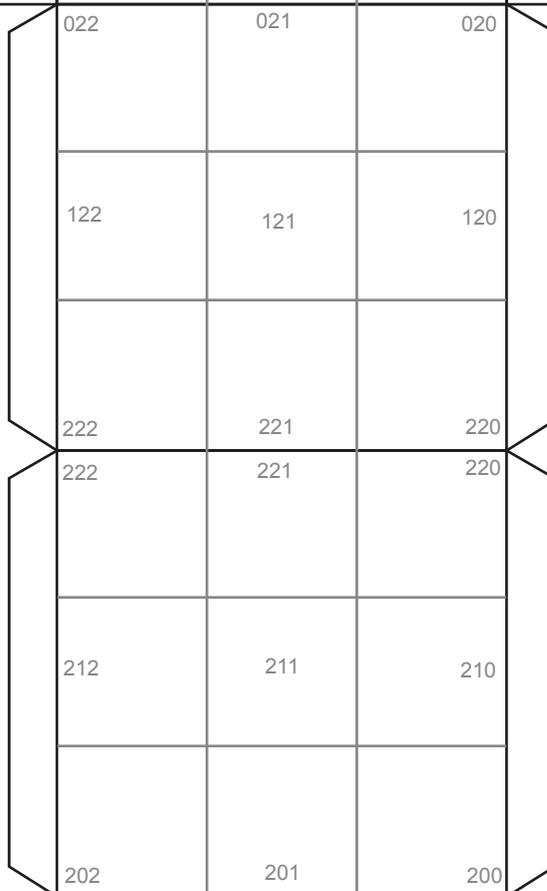
202	102	002	002 0	001 1	000 2	000 2	100 1	200 0
212	112	012	012 0	011 1	010 2	010 2	110 1	210 0
222	122	022	022 0	021 0	020 0	020 0	120 0	220 0

Los números oscilan entre el 0 y el 2.

- Amarillo: 200
- Magenta: 020
- Cyan: 002
- Rojo: 220
- Azul: 022
- Verde: 202
- Blanco: 000
- Negro: 222
- Blanco: 0002

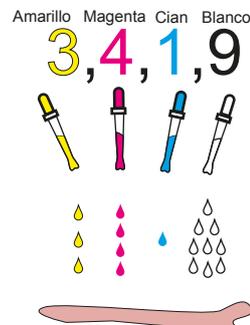
Cuando existe un divisor común a las 3 o 4 cifras se puede reducir la cantidad de pintura en la mezcla. Mientras no cambien las proporciones de cada color puro el resultado será el mismo.

Debes de tener cuidado con la cantidad de agua que añades a la mezcla. Si añades mucha el blanco del papel se mostrará alterando el resultado.



Hicethier pensó en este sistema de tres primarios dándole a la mezcla la propiedad de transparentarse. Cuanto menores son las cifras más transparente es el resultado de la mezcla y por lo tanto más blanco.

Por eso, para realizar esta actividad con témperas (técnica cuya pintura no se transparenta) necesitamos añadir una 4ª cifra para el blanco. El negro no necesita ningún coeficiente ya que se consigue mediante la mezcla de las tres primeras:



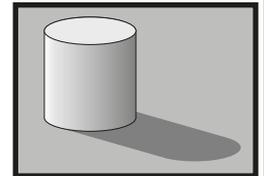
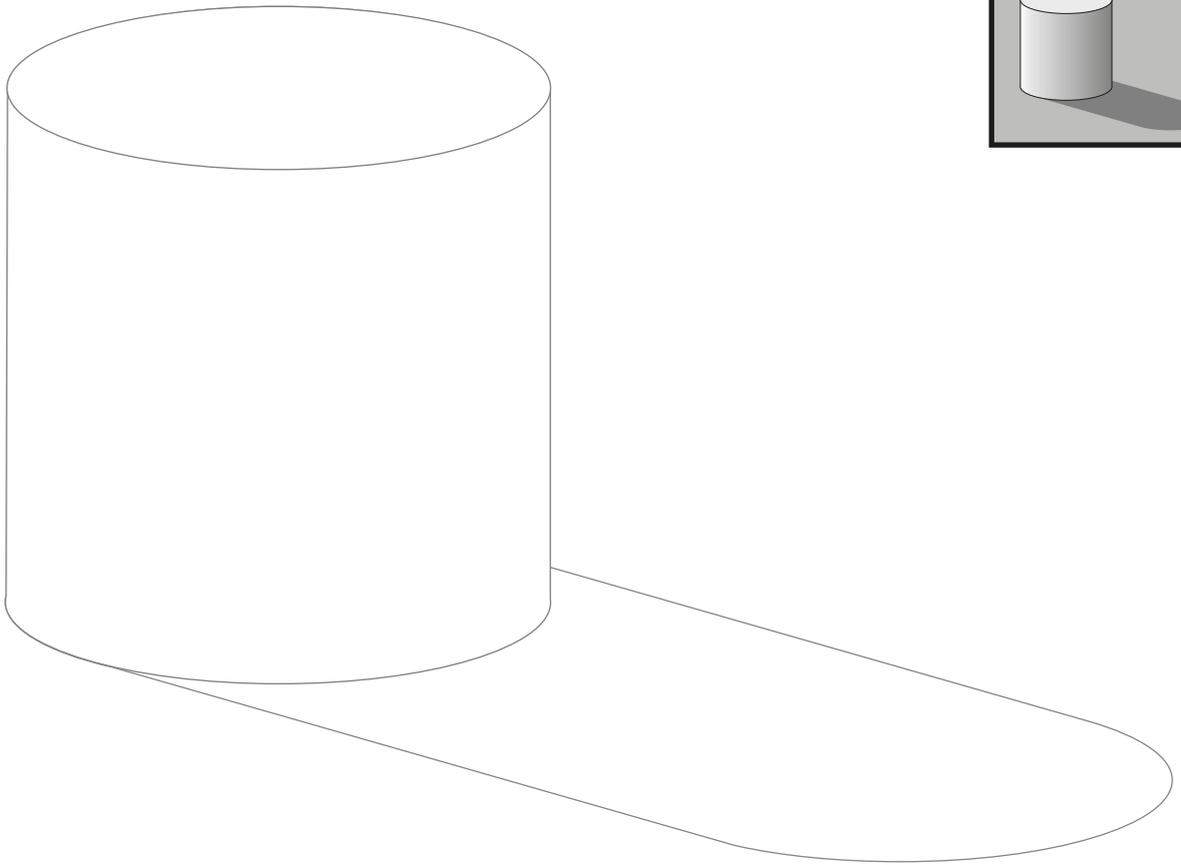
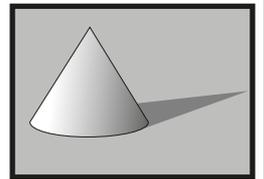
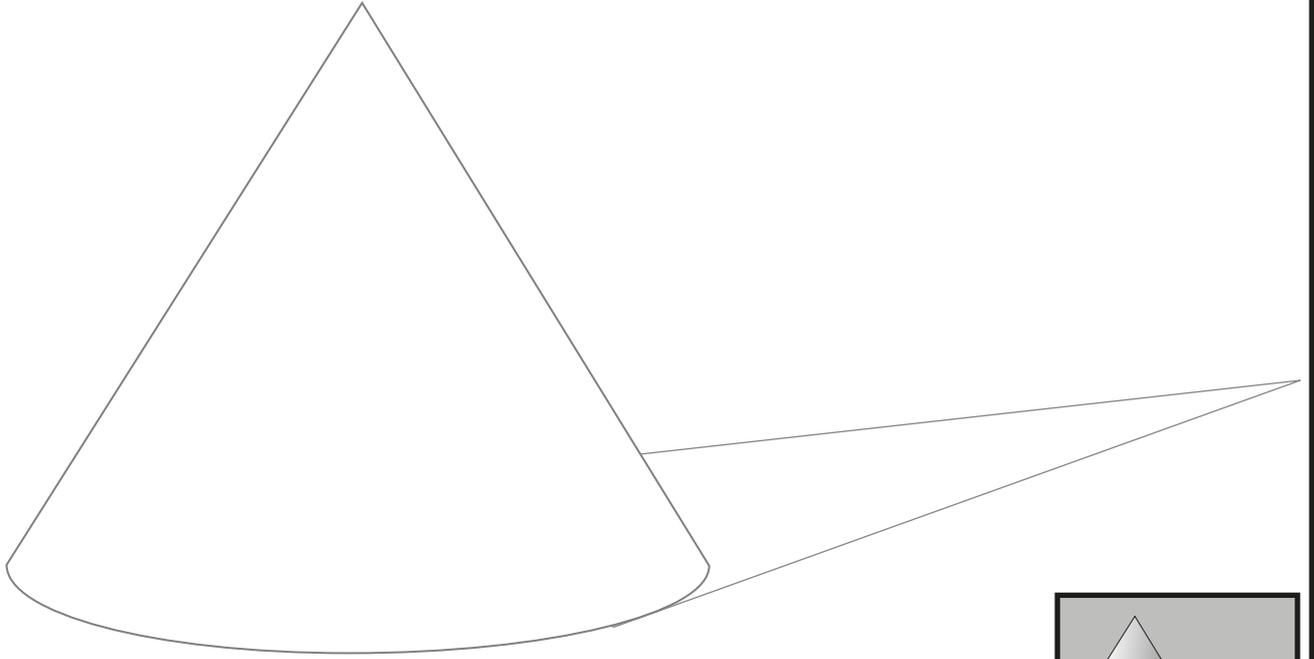
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T7

Este círculo cromático, teniendo doce particiones, contiene colores secundarios y terciarios entre los primarios. El dodecágono central lo tendrás que rellenar con los colores puros, debes colocar los tres primarios lo más separados posible, de modo que te quedarán tres porciones entre ellos. Las mezclas que coloques en dichos casilleros tendrán que tener aproximadamente un 25, 50 y 75% de los colores primarios que se encuentran a los lados dependiendo de que color queremos sacar. Los colores secundarios tienen una mezcla al 50 % de los primarios. En el dodecágono exterior añadirás blanco a las mezclas. Y en el pequeño de dentro añadirás negro a las mezclas puras. El negro es conveniente que lo hagas tu mismo mezclando los tres primarios en iguales proporciones.



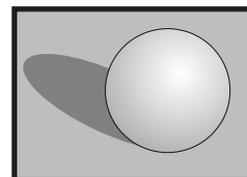
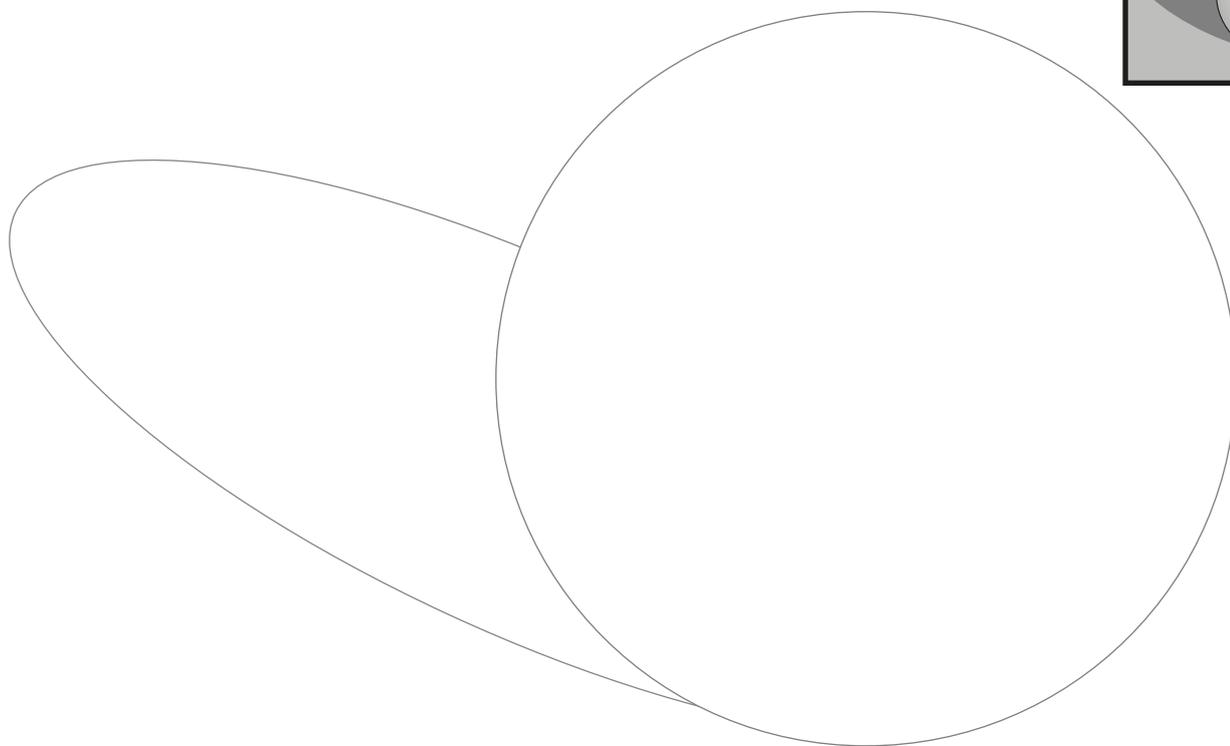
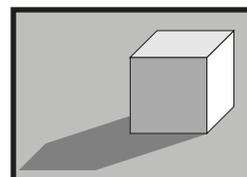
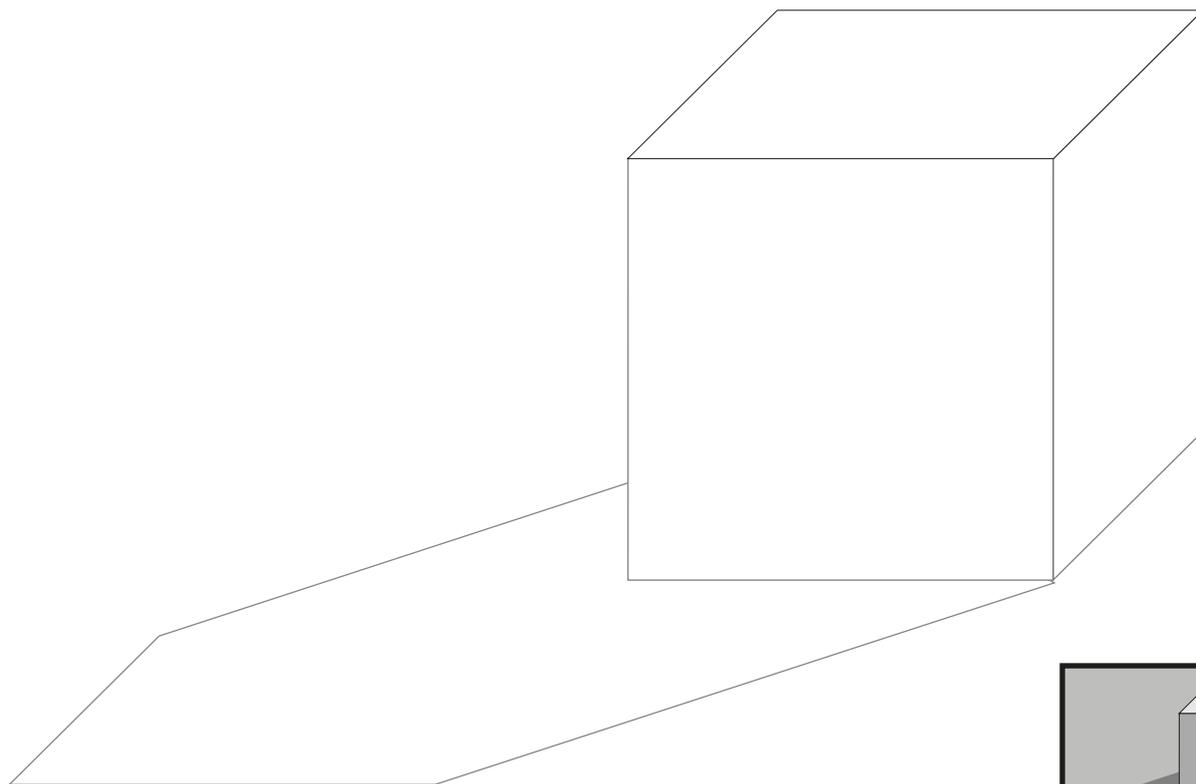
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T7

Con ayuda del lápiz de grafito da claroscuro al siguiente volumen (y al fondo) atendiendo a la dirección de la luz que muestra el contorno de la sombra proyectada o arrojada. Debe de quedarte aproximadamente como en la miniatura. Si usas lápices de grafito blandos (B-6B) trabajarás más a gusto te quedará mejor.



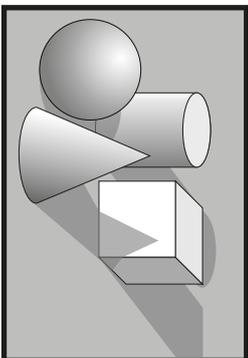
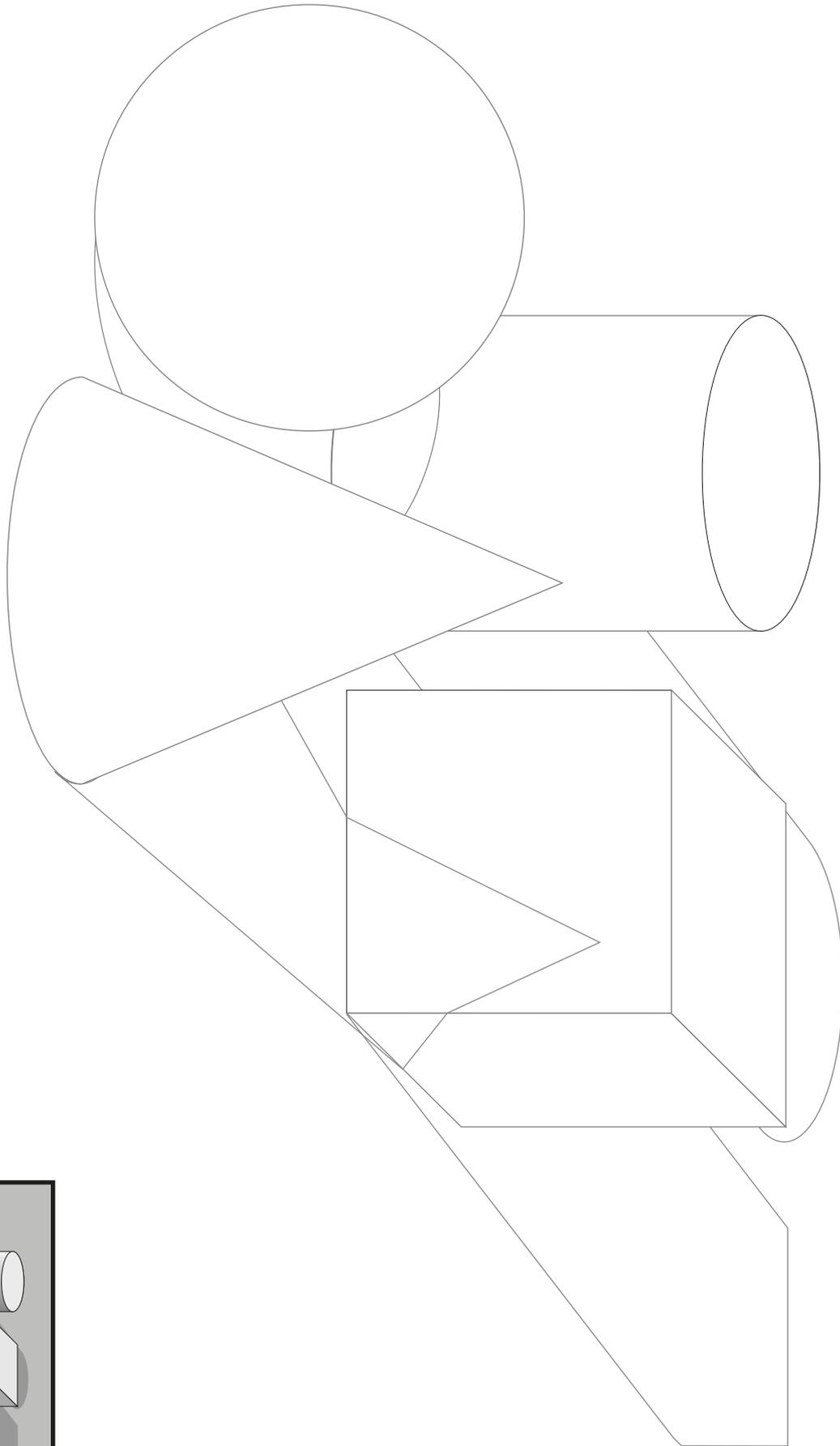
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T8

Con ayuda del lápiz de grafito da claroscuro al siguiente volumen (y al fondo) atendiendo a la dirección de la luz que muestra el contorno de la sombra proyectada o arrojada. Debe de quedarte aproximadamente como en la miniatura. Si usas lápices de grafito blandos (B-6B) trabajarás más a gusto te quedará mejor.



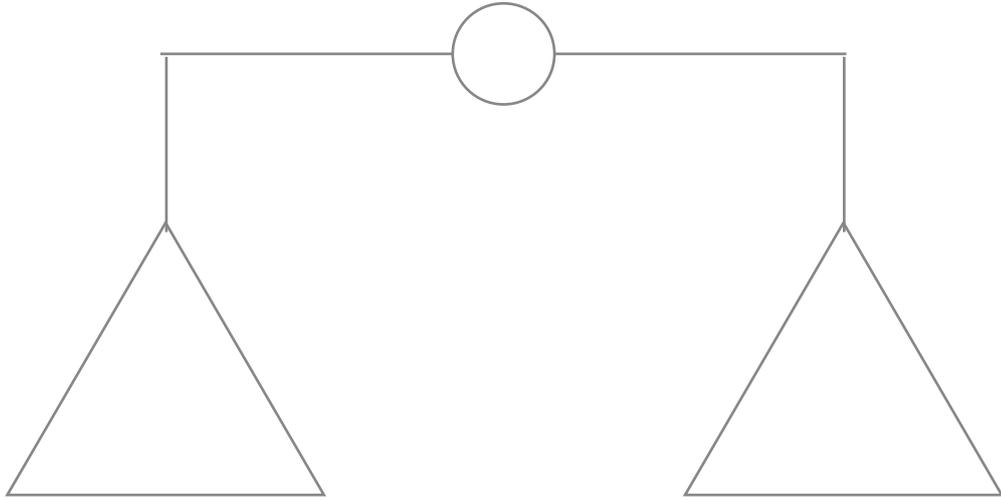
Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T8

Con ayuda del lápiz de grafito da claroscuro al siguiente volumen (y al fondo) atendiendo a la dirección de la luz que muestra el contorno de la sombra proyectada o arrojada. Debe de quedarte aproximadamente como en la miniatura. Si usas lápices de grafito blandos (B-6B) trabajarás más a gusto te quedará mejor.

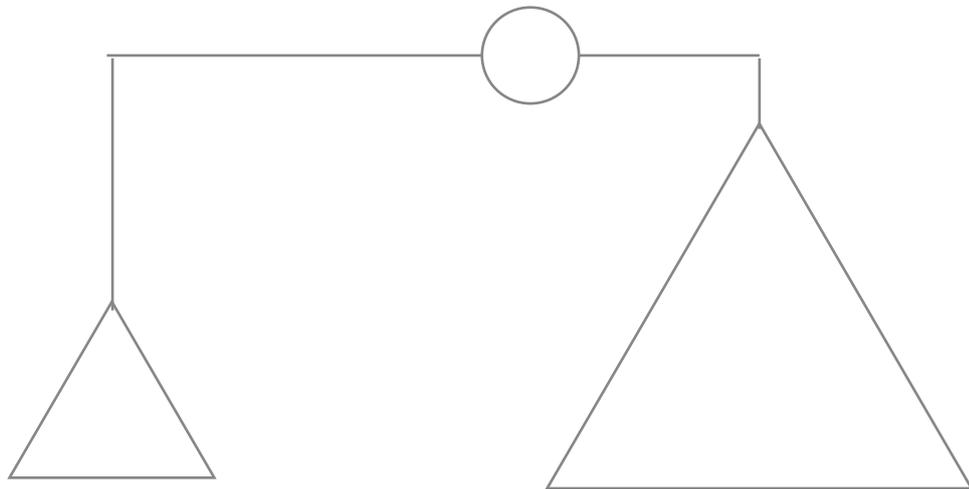


Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T8

En esta lámina vas a realizar con recortes de revista, tijeras y pegamento dos collages. En el primero de ellos debes de aplicar la LEY DE COMPENSACIÓN DE MASAS, distribuyendo los pesos visuales a ambos lados de la obra, aunque puedes poner algún elemento principal en el medio, equilibrando la composición como muestra el esquema.

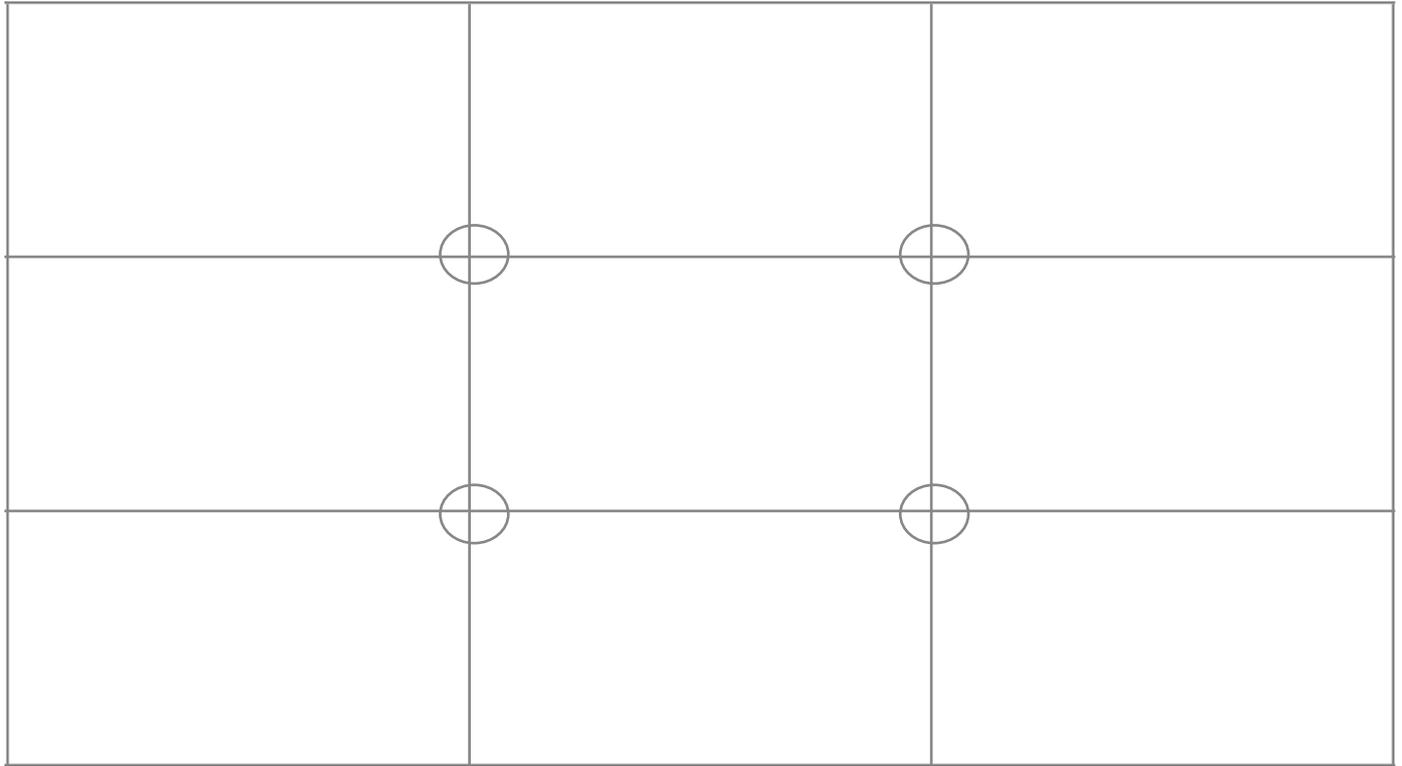


Y en el segundo vés a emplear la LEY DE LA BALANZA LATINA, según la cual debes de poner el mayor peso visual a un lado y compensarlo en el otro con otros elementos equilibrando la composición tal y como muestra el esquema. No olvides en ambos collages pegar también recortes que hagan de fondo.

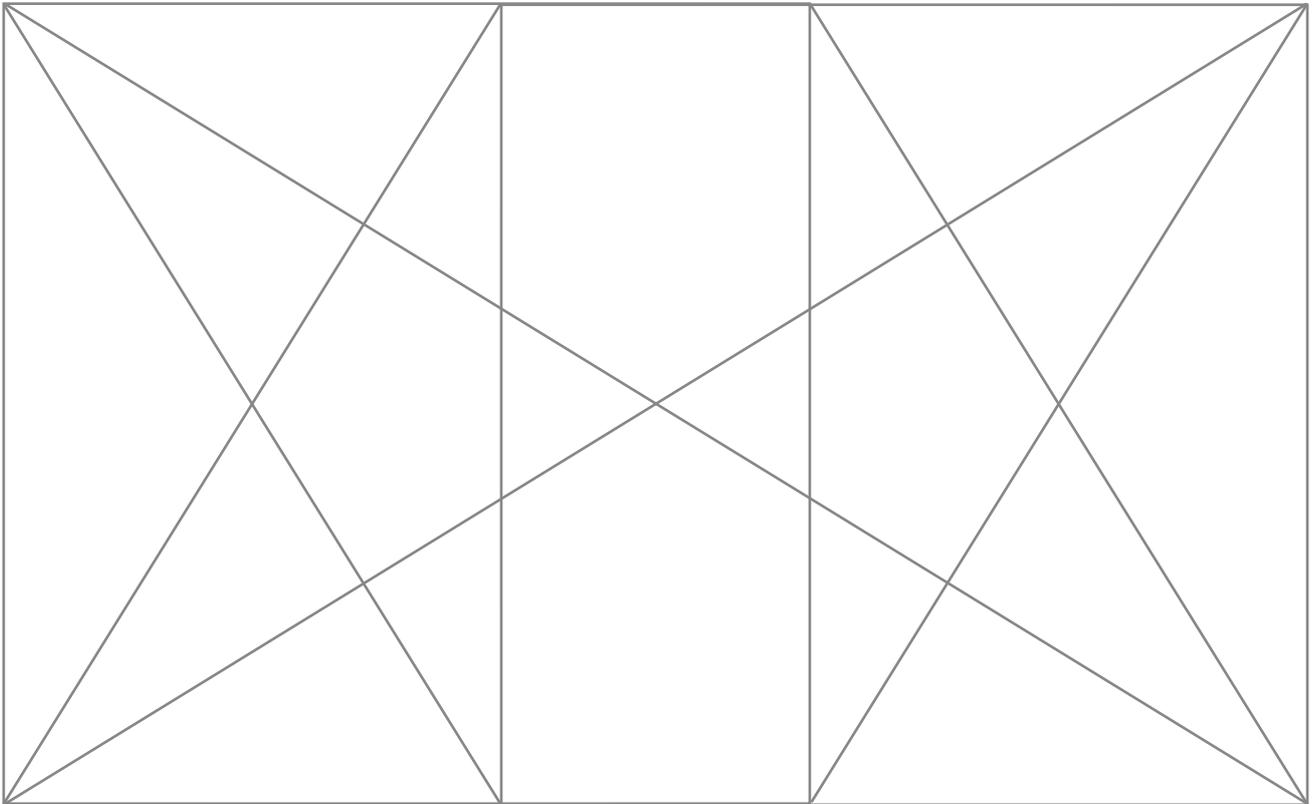


Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T9

En esta lámina vas a realizar con recortes de revista, tijeras y pegamento dos collages. En el primero de ellos debes de aplicar la LEY DE TERCIOS, situando los pesos visuales o centros de interés en alguno de los cuatro puntos centrales, equilibrando la composición como muestra el esquema.



En el segundo vás a emplear la PROPORCIÓN AUREA, según la cual debes de encajar tu collage dentro del rectángulo. Y emplear al menos una de las verticales de su interior y alguna de las diagonales del esquema compositivo. No olvides usar algún tipo de fondo. Repasa con rotulador el esquema compositivo cuando acabes ambos collages.



Grupo	Apellido Apellido, Nombre	Fecha	3ESO_2T_T9