

PRESENTACIÓN

En el momento actual, paradigma de cambios sociales, con el desarrollo tecnológico en alza y con nuevas necesidades estructurales y pedagógicas, a las editoriales del mundo educativo se nos debe exigir el máximo rigor pedagógico y la máxima entrega a la hora de ofrecer nuestras propuestas educativas, amparadas bajo el marco legislativo vigente.

Siguiendo este planteamiento presentamos el volumen final de nuestro innovador proyecto docente de Secundaria, presentando dos volúmenes de clara metodología: el **Manual de Contenidos Teóricos** y el **Manual de Propuestas Prácticas** (láminas). Al final de este segundo manual el alumno encuentra la puerta de acceso al **Manual Digital**

–accesible mediante internet– que amplia, clarifica y complementa los conocimientos teórico-prácticos en un entorno audiovisual y multimedia de fácil manejo y atractivo diseño.

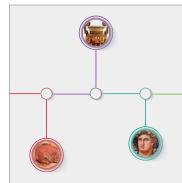
Los contenidos para este Segundo Ciclo de Educación Secundaria en su nivel IV Plus, se han distribuido en **cuatro bloques temáticos** que dan cabida a **doce unidades didácticas** (más los complementos de *líneas temporales* o *Materiales y Técnicas* esenciales del área). Cada unidad incorpora, en su portada, los objetivos a cumplir y los criterios de evaluación que se deben superar. Asimismo, al finalizar la unidad se dispone de un apartado de vocabulario específico y de recursos accesibles a través de Internet.



SUMARIO

BLOQUES TEMÁTICOS

I	ELEMENTOS CONFIGURADORES DEL LENGUAJE VISUAL	15-26
II	LA GEOMETRÍA COMO SOPORTE DEL PROCESO CREATIVO	27-54
III	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	55-72
IV	LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA	73-90



LÍNEA TEMPORAL HISTORIA DEL ARTE	6
LÍNEA TEMPORAL MATERIALES Y TÉCNICAS	8

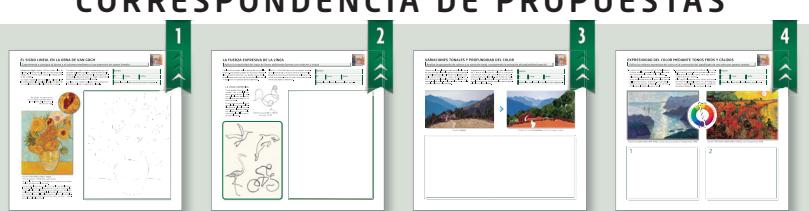


MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA	9
<ul style="list-style-type: none"> MATERIALES DE DIBUJO Y PINTURA: Lápiz de grafito. Pasteles. Lápices de color y lápices de color acuarelables. Ceras. Rotuladores. Acuarelas. Témperas. MATERIALES PARA DIBUJO GEOMÉTRICO: Escuadra y cartabón. Reglas: regla común, el doble o triple decímetro. Goniómetro. Compás: mantenimiento, control y afilado. MATERIALES COMPLEMENTARIOS: Gomas de borrar. Sacapuntas. Pegamento en barra. Cuchillas. Tijeras. Soportes: papel, tabla y lienzo. 	

UNIDADES DIDÁCTICAS



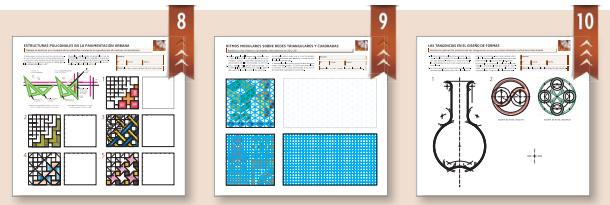
EXPRESIVIDAD DE LOS ELEMENTOS VISUALES	15
<ol style="list-style-type: none"> El punto y la línea como signos visuales La textura El color 	



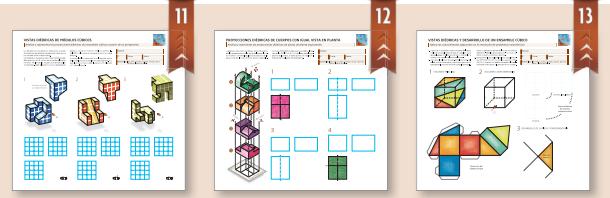
LA COMPOSICIÓN. FUNDAMENTOS VISUALES	21
<ol style="list-style-type: none"> El arte de componer Equilibrio visual en la composición La línea en la estructura compositiva El ritmo visual 	



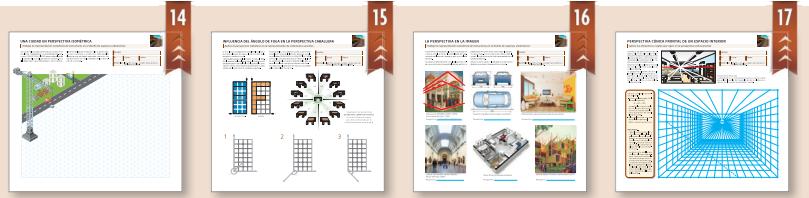
TRAZADOS GEOMÉTRICOS	27
<ol style="list-style-type: none"> Formas estructurales básicas Formas poligonales Polígonos regulares Redes modulares básicas Tangencias 	



SISTEMA DIÉDRICO	35
<ol style="list-style-type: none"> Representación objetiva de sólidos Esquema conceptual de los sistemas de representación Proyecciones o vistas diédricas de un sólido El sistema diédrico en el diseño 	



PERSPECTIVAS AXONOMÉTRICA Y CÓNICA	41
<ol style="list-style-type: none"> La perspectiva axonométrica Trazado de la perspectiva axonométrica isométrica Trazado de la pers. frontal y planimétrica Fundamentos de la pers. cónica Pers. cónica frontal o paralela Pers. cónica oblicua o angular 	



UNIDADES DIDÁCTICAS

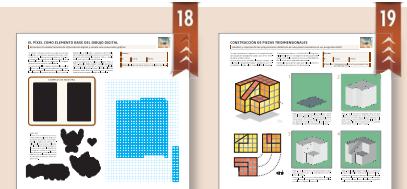
CORRESPONDENCIA DE PROPUESTAS



EL ORDENADOR COMO HERRAMIENTA DE DIBUJO

49

1. *El ordenador*
2. *La imagen digital*
3. *El dibujo asistido por ordenador (DAO)*



LA COMUNICACIÓN VISUAL

55

1. *El proceso de comunicación*
2. *El mensaje visual*
3. *Publicidad en el entorno*
4. *La imagen publicitaria*



LA IMPORTANCIA DEL DISEÑO

61

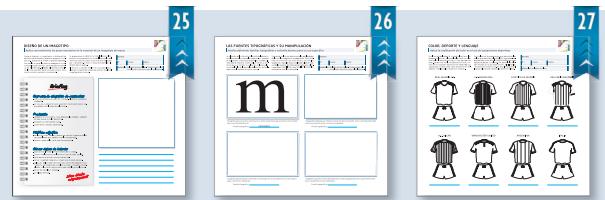
1. *El diseño*
2. *Ámbitos del diseño*
3. *Categorías del diseño gráfico*
4. *La responsabilidad del diseñador*



EL PROCESO CREATIVO

67

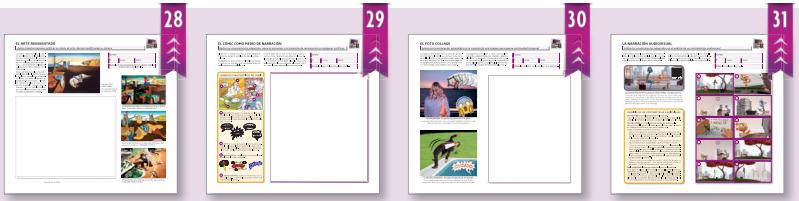
1. *El proceso de creación*
2. *La marca y el logotipo*
3. *La tipografía en el diseño*
4. *El color como elemento codificador audiovisual*



LA EVOLUCIÓN DE LA IMAGEN

73

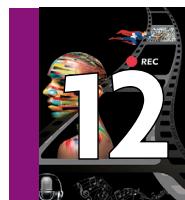
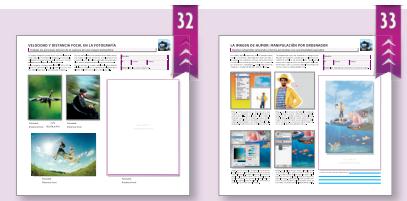
- | | |
|--|------------------------------------|
| 1. <i>Las nuevas posibilidades digitales</i> | 4. <i>Elementos audiovisuales</i> |
| 2. <i>La transformación del cómic</i> | 5. <i>Ánalisis de la secuencia</i> |
| 3. <i>El medio audiovisual</i> | |



LA IMAGEN DIGITAL

79

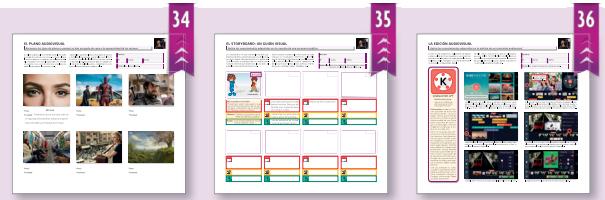
1. *La imagen fotográfica*
2. *La composición fotográfica*
3. *Tratamiento de la imagen*



EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

85

- | | |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| 1. <i>La imagen dinámica</i> | 4. <i>El diseño audiovisual</i> |
| 2. <i>El lenguaje audiovisual</i> | 5. <i>La edición audiovisual</i> |
| 3. <i>La importancia de la cámara</i> | |



TÉCNICAS SECAS, HÚMEDAS Y DIGITALES

91

- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS SECAS:** Lápices de grafito • Lápices de color y acuareables • Rotuladores • Collage
- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS HÚMEDAS:** Tinta artística • Acuarela • Témpera (gouache) • Óleo
- **PROCEDIMIENTOS Y TÉCNICAS DIGITALES:** Dibujo vectorial • Imagen de mapa de bits • Creación en 3D
- **PASOS EN EL PROCESO CREATIVO:** Planteamiento • Tratamiento • Solución • Evaluación • Lanzamiento