

Dibujo I

SIMON JOHNSON GUADARRAMA

Red Tercer Milenio

DIBUJO I

DIBUJO I

SIMON JOHNSON GUADARRAMA

RED TERCER MILENIO



AVISO LEGAL

Derechos Reservados © 2012, por RED TERCER MILENIO S.C.

Viveros de Asís 96, Col. Viveros de la Loma, Tlalnepantla, C.P. 54080, Estado de México.

Prohibida la reproducción parcial o total por cualquier medio, sin la autorización por escrito del titular de los derechos.

Datos para catalogación bibliográfica

Simón Johnson Guadarrama

Dibujo I

ISBN 978-607-733-013-4

Primera edición: 2012

Revisión editorial: Eduardo Durán Valdivieso

DIRECTORIO

José Luis García Luna Martínez
Director General

Jesús Andrés Carranza Castellanos
Director Corporativo de Administración

Rafael Campos Hernández
Director Académico Corporativo

Héctor Raúl Gutiérrez Zamora Ferreira
Director Corporativo de Finanzas

Bárbara Jean Mair Rowberry
Directora Corporativa de Operaciones

Alejandro Pérez Ruiz
Director Corporativo de Expansión y Proyectos

ÍNDICE

<i>Introducción</i>	4
<i>Mapa conceptual</i>	5
1. UNIDAD 1. HERRAMIENTAS Y MATERIALES PARA EL DIBUJO	6
1.1 MANEJO DE LAS ESCUADRAS Y EL COMPÁS	10
1.2 TRAZO CON MEDIOS DE PUNTA, LÁPIZ, PLUMINES Y ESTILOGRAFOS	14
1.3 PRINCIPIOS DE LA APLICACIÓN DE LOS MEDIOS AL AGUA	22
2. UNIDAD 2. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO	28
2.1 PUNTO DEFINICIÓN Y APLICACIONES AL DIBUJO	31
2.2 LÍNEAS DEFINICIÓN Y APLICACIONES AL DIBUJO	34
2.3 LOS PLANOS BÁSICOS	36
3. UNIDAD 3. INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL COLOR	41
3.1 PRIMARIOS	44
3.2 SECUNDARIOS	44
3.3 TERCARIOS	45
3.4 COMPLEMENTARIOS	45
3.5 ACROMÁTICOS	46
4. UNIDAD 4. INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL COLOR	51
4.1 FRÍOS	54
4.2 CÁLIDOS	54
4.3 ARMONÍAS Y CONTRASTES	55
4.4 TRANQUILIZANTES	58
4.5 AGRESIVOS	59
5. UNIDAD 5. INTRODUCCIÓN A LAS TEXTURAS VISUALES	62
5.1 SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN	65

6. UNIDAD 6.RETÍCULAS	71
6.1 GEOMÉTRICAS	74
6.2 ORGÁNICAS	75
6.3 COMBINADAS	75
7. UNIDAD 7. COMPOSICIÓN MEDIANTE LA AGRUPACIÓN DE ELEMENTOS	78
7.1 SIMÉTRICA	81
7.2 ASIMÉTRICA	82
8. UNIDAD 8. COMPOSICIÓN CON ELEMENTOS POR JERARQUIZACIÓN	87
8.1 ELEMENTO DOMINANTE	90
8.2 ELEMENTO SUBDOMINANTE	92
8.3 ELEMENTOS SUBORDINADOS	93
9. UNIDAD 9. PROPORCIONES	96
9.1 ESQUEMATIZACIÓN DE LA SECCIÓN ÁUREA	99
9.2 PROPORCIONES DEL CUERPO HUMANO	103
9.3 PROPORCIONES DEL ROSTRO	105
<i>Bibliografía</i>	111
<i>Glosario</i>	112
<i>Anexo (APRENDE A DIBUJAR CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO)</i>	115

INTRODUCCIÓN

El área de influencia en la vida humana del diseño gráfico es en lo que la gente ve; en la arquitectura es donde la gente vive y en el diseño industrial, en lo que las personas utilizan.

De este modo, en el diseño, el área de acción se ubica en hacer y manipular imágenes, para con ellas emitir un mensaje claro y entendible que no deje lugar a dudas sobre lo que queremos decir.

Como diseñadores debemos tener todas las herramientas para cumplir nuestros objetivos, una de éstas es el dibujo, con él podemos hacer visibles las imágenes que tenemos en nuestra imaginación o guardadas en nuestra memoria, nos acompaña en la esquematización de conceptos dictados por nuestra razón.

El dibujo como el diseño tiene varias vertientes y cada una de estas sirve para las áreas referidas, en este libro se pone énfasis en el dibujo como medio para utilizar los elementos y los conceptos básicos del diseño. Los elementos básicos son punto, línea, plano (figuras básicas) y color.

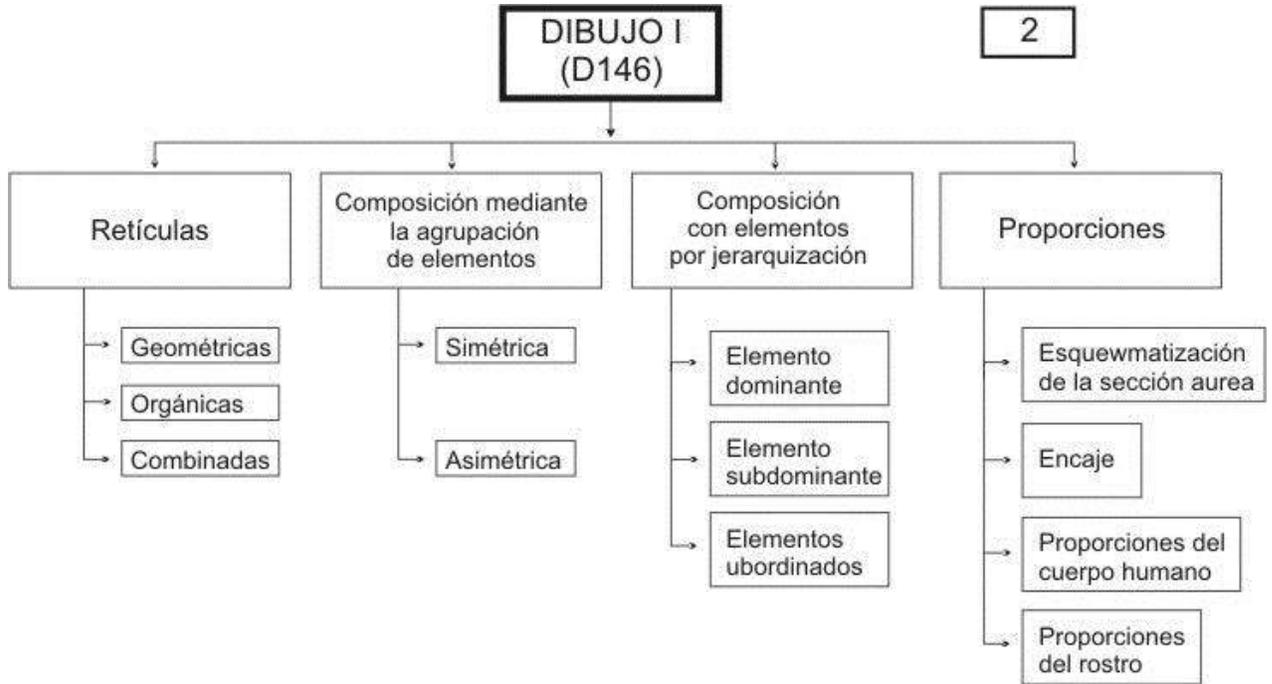
Al principio del libro se da una explicación de las herramientas que vas a utilizar a lo largo del curso, en esta parte he tratado de ser muy explícito con dibujos hechos a mano alzada y con herramientas de dibujo técnico. Espero que con esto puedas realizar todos los trabajos que aquí se te piden.

Los conceptos básicos que se tocan aquí son los siguientes: composición y proporciones. Al final se ofrece una introducción al dibujo del cuerpo humano, que entra dentro del ámbito del dibujo de imitación.

El objetivo que se busca es que este libro sirva de apoyo para que te conviertas en un exitoso creador de imágenes.

Cabe destacar que se ha incluido un conocimiento extra (véase el Anexo) donde se expone un método valioso que permite utilizar la herramienta del dibujo de imitación, una técnica que enriquecerá tu actividad como estudiante de diseño, así como tu desarrollo profesional.

MAPA CONCEPTUAL



UNIDAD 1

HERRAMIENTAS Y MATERIALES PARA EL DIBUJO

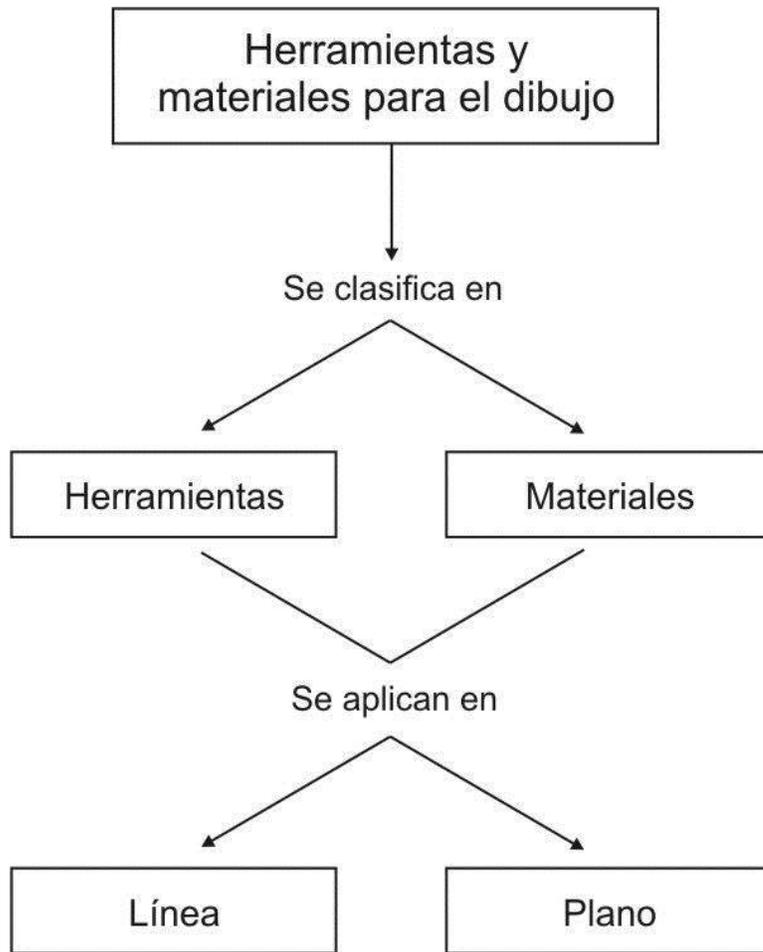
OBJETIVO

Conocer las herramientas y materiales básicos para el dibujo técnico, así como el manejo de ellas.

TEMARIO

1. Herramientas y materiales para el dibujo
 - 1.1 Manejo de las escuadras y el compás
 - 1.2 Trazo con medios de punta, lápiz, plumines y estilógrafos
 - 1.3 Principios de la aplicación de los medios al agua

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Como diseñadores gráficos necesitamos saber cómo trazar líneas rectas o curvas con precisión, es cierto que en este tiempo nuestra herramienta principal es el ordenador, pero es necesario saber usar las escuadras, la regla "T" y el compás para elaborar aquellos trabajos que no sea posible resolver por medio de éste. También cuando requerimos cortar un papel y sobre todo una cartulina que las tijeras no pueden cortar ¿cómo lo haremos?

He visto a futuros diseñadores tratando de cortar cartulina ilustración sin usar la regla o la escuadra, el resultado son trabajos defectuosos que no pueden ser mostrados sin que sean acompañados por una disculpa.

Por eso es necesario aprender a manejar estas sencillas herramientas de dibujo, para que se pueda echar mano de ellas cuando así se requiera.

El espacio de trabajo

Necesitas un espacio para dibujar con una iluminación adecuada, libre de objetos ajenos a la tarea de dibujar y también sin polvo o cualquier sustancia que pudiera ensuciar tus trabajos. Puedes tener una mesa especial para dibujo, como se muestra en la figura 1.

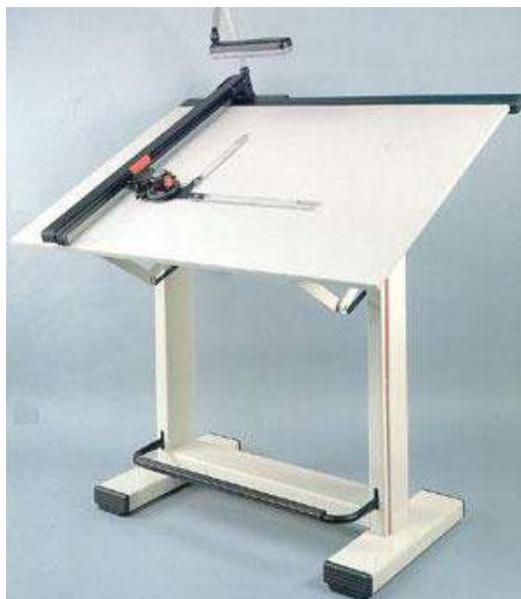


Figura 1. Restirador:

La regla "T"

La Regla "T" es una hoja con una cabeza perpendicular pegada en uno de sus extremos, esta cabeza puede ser fija o movable, en este libro nos ocuparemos de la de cabeza fija.

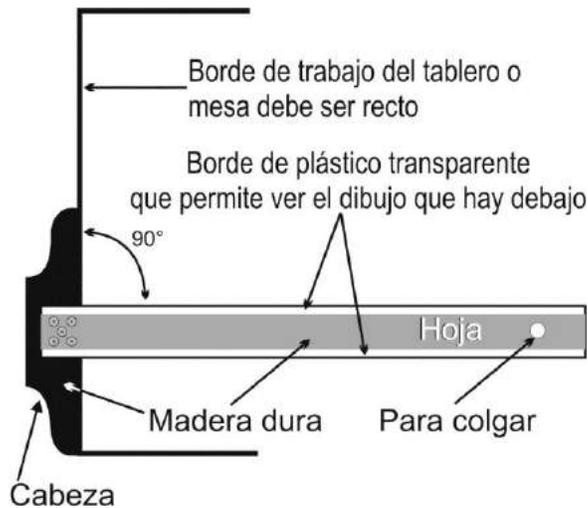


Figura 2. Regla T. Imagen del autor.

Las dos partes de la regla T deben estar rígidamente sujetas una con la otra en un ángulo recto (90°). Es necesario verificar que los bordes de nuestra regla sean lisos, al igual los de el tablero y la mesa de trabajo. se debe revisar que la regla no tenga defectos Si es así debe regresarse al vendedor.

Nunca utilices tu regla para hacer trabajo rudo esto puede estropearla.

Las escuadras

Estas vienen en pareja. La primera de ellas tiene un ángulo de 90° y los otros 2 ángulos de 45°. La segunda tiene un ángulo de 90°, otro de 30° y otro de 60°, algunas traen un biselado que puede servir para que la tinta de un estilógrafo o de un plumín no se meta debajo de la escuadra cuando trazamos y con eso nos manche el trabajo.

Las escuadras deben tener sus cantos lisos, para que las líneas que tracemos salgan sin defecto.

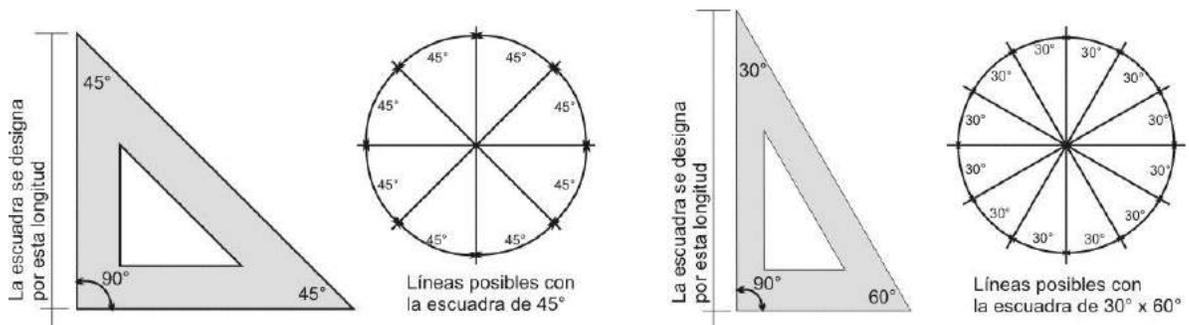


Figura 3. Escuadras. Imagen del autor

El compás

El compás trazador se usa para círculos desde 25.4 mm de radio hasta unos 152 mm de radio, si se utiliza la barra de extensión se pueden dibujar círculos hasta de 305 mm de radio.



Figura 4. Compas.

Materiales

Los materiales a usar con estos instrumentos de precisión son el estilógrafo y algunos de los llamados medios de punta como son el lápiz, los plumines y los plumones. También se puede usar el tiralíneas que es un aditamento del compás pero que por ahora no se ocupará.

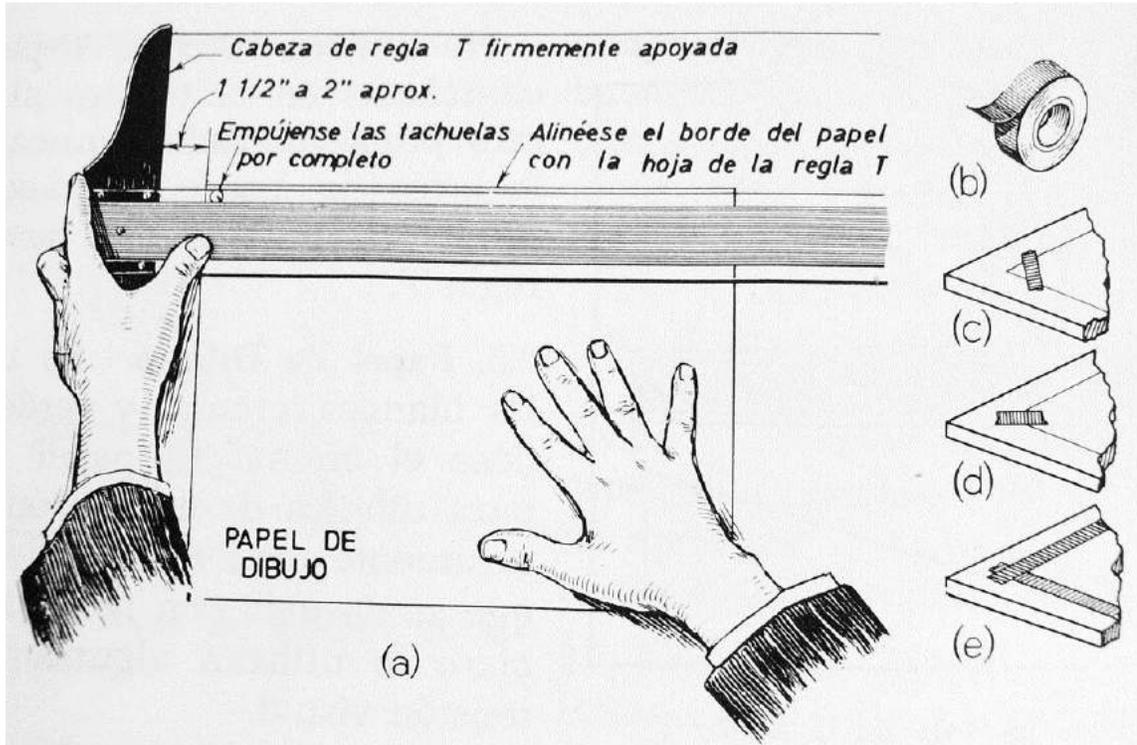
Es necesario que tengas a la mano un trapo seco, una navaja de las que llamamos “cutter”, un sacapuntas para el lápiz y una goma blanca.

1.1 MANEJO DE LAS ESCUADRAS, LA REGLA “T” Y EL COMPÁS

La regla T se usa poniendo la cabeza de la regla por fuera de la mesa de trabajo como se muestra en la figura 5.

También es necesario que fijas la hoja de papel sobre la que vas a dibujar por las esquinas con una cinta adhesiva para que puedas desplazar las herramientas de dibujo sin temor de que ésta se mueva.

Alinea la hoja con ayuda de la regla T, es decir, has que el borde superior de la hoja coincida con el borde superior de la regla T.



Tips.: Cuando uses la cinta adhesiva *masking-tape* debes de quitarle un poco de pegamento, para que no se pegue a la hoja tanto que al despegarla dañe tu trabajo. Coge cada pedazo de cinta que vas a usar y adhiérela varias veces a tu pantalón, con ello le quitarás el exceso de pegamento.

Las escuadras las puedes usar juntas o por separado. En la figura 3 se muestran las líneas que se pueden lograr con ellas. Al usarlas junto con la regla T puedes lograr todos los trazos que en la figura 6 se muestran. La posición de las imágenes de las figuras (a) y (b) se recomiendan cuando los trazos son largos, pero la posición en (c) es más rígida y precisa por lo que se recomienda para uso general.

Si se combinan las dos escuadras (figura 7) se pueden trazar líneas a 15° (a) y a 75° (b) con la horizontal. Si se dispone la escuadra superior de

manera que descansa sobre la hipotenusa, se pueden trazar líneas a 15° o a 75° con la horizontal más precisa, (c).

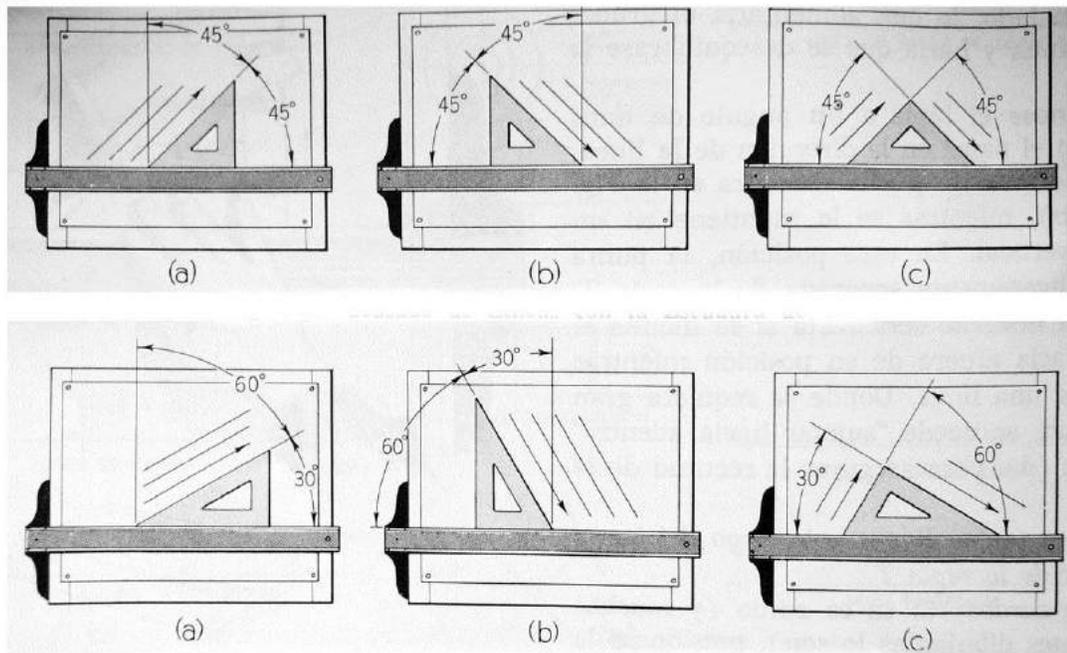


Figura 6. Trazado de líneas con las escuadras de 45° y $30^\circ \times 60^\circ$.

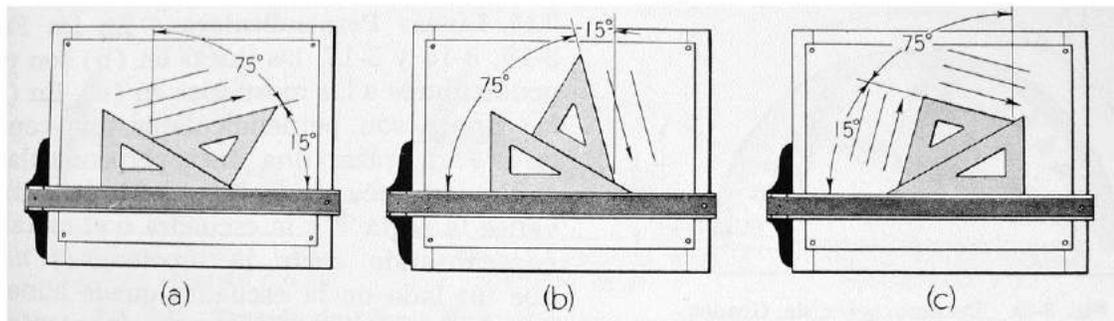


Figura 7. Trazado de líneas con las escuadras combinadas.

Los 360° se pueden dividir en 24 sectores de 15° cada uno usando las escuadras combinadas junto con la regla T (figura 8).

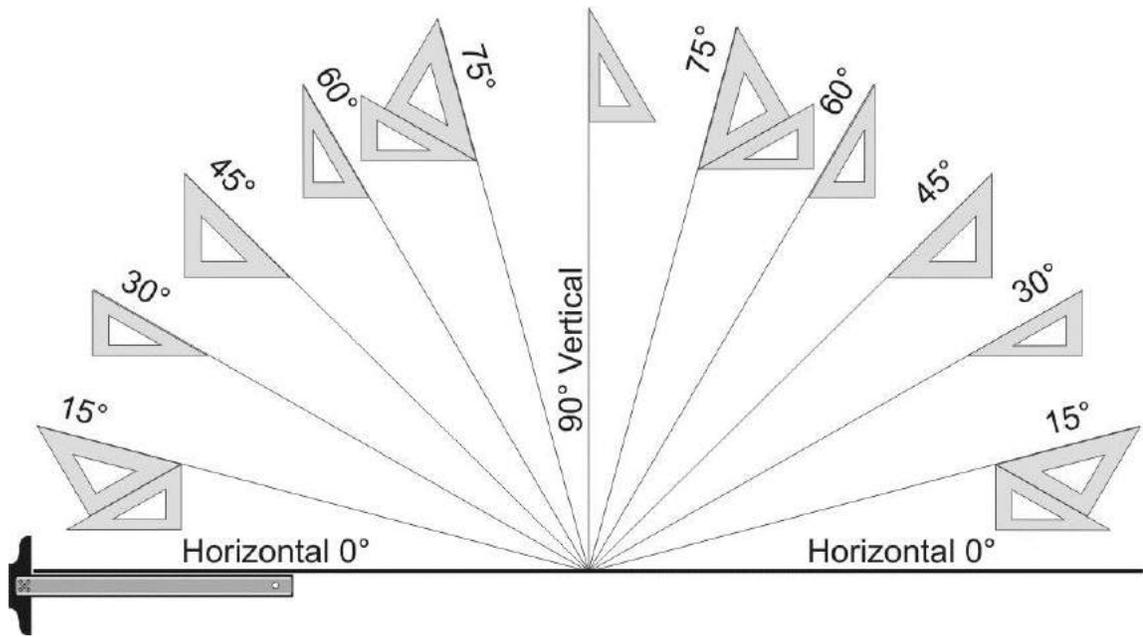


Figura 8. Los 360° se pueden dividir en 24 sectores

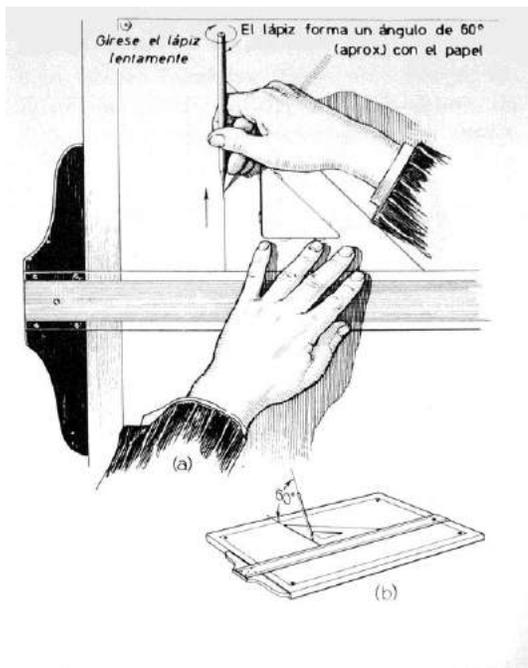


Figura 9. Uso correcto de las escuadras.

Fíjate en la forma de usar la escuadra junto con la regla T tal como se muestra en la figura 9.

Cuando uses el compás es necesario que pongas la punta de aguja en donde debe ir el centro de la circunferencia y ajustes el compás al radio requerido, previamente establecido con algún escalímetro o regla figura 10 (a). Comienza dibujando el círculo sobre el lado de la izquierda (b), inclina ligeramente el compás hacia adelante y traza el círculo hacia la derecha con el mango girando entre los dedos índice y pulgar (c). Los zurdos deben sujetar el compás con la mano izquierda y tracen los círculos hacia la izquierda (c).

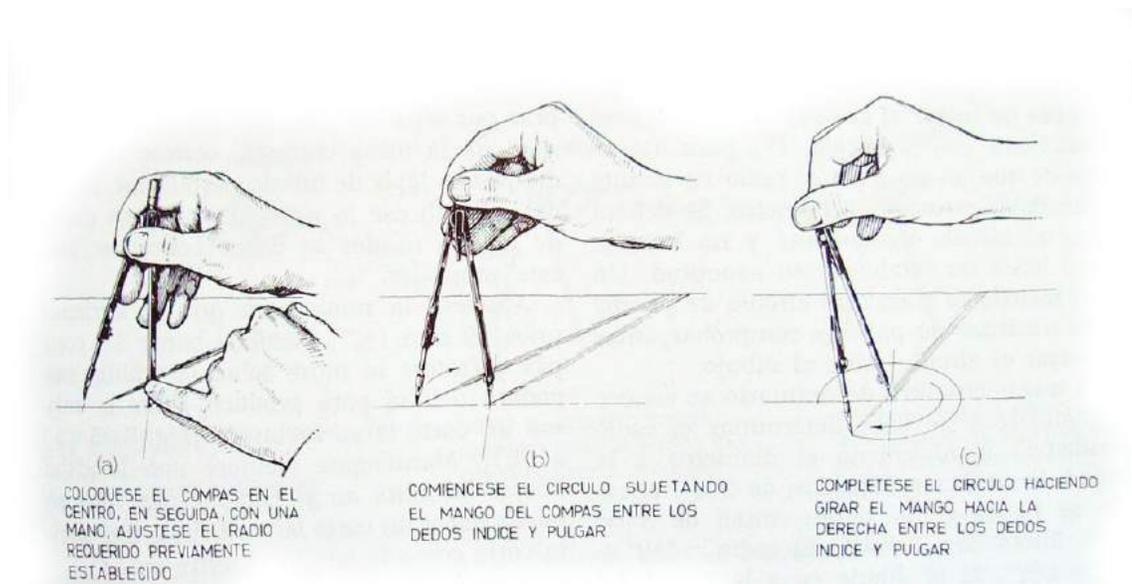


Figura 10 El uso correcto del compás.

1.2 TRAZOS CON MEDIOS DE PUNTA, LÁPIZ, PLUMINES Y ESTILÓGRAFOS

Se les llama medios de punta a todos aquellos materiales que deben de frotarse directamente sobre la superficie al usarse sin que se utilice un pincel u otra herramienta para aplicarlos. Nosotros sólo vamos a necesitar lápices, plumines y estilógrafos, más adelante en las siguientes materias y grados vas a usar otros medios de punta.

Ocupa lápices de alta calidad con ello lograrás un dibujo de alta calidad, nunca lápices ordinarios para escribir. Los lápices de dibujo son nuestras herramientas más importantes porque nos dan la calidad de trazo.

Las minas se hacen de grafito, añadiendo arcilla en diferentes proporciones, lo que resulta es un abanico de dieciocho grados de distintas durezas desde el 9H, el más duro, hasta el 7B, el más blando.

Los lápices no deben usarse cuando son muy pequeños porque no es posible manipularlos.

También se puede ocupar en lugar del lápiz un portaminas o lapicero, que podemos cargar con minas de distinto calibres o grados, tal como los

lápices; si se utiliza el lapicero con minas de 5 mm o de 3 mm no es necesario sacarles punta como a los lápices.

Selección del lápiz: cada lápiz está marcado con la dureza que tiene, así los lápices con la letra H son los más duros, esto es que al dibujar pintan suavemente. Por el contrario los que llevan la letra B sueltan demasiado grafito y pintan intenso, sin embargo, cada marca comercial puede variar la dureza de sus lápices en relación con otra; por lo cual, lo más recomendable es probar el lápiz o la mina que vamos a usar, si es que utilizas portaminas.

La dureza del lápiz a usar es de acuerdo con las líneas que se van a trazar, por ejemplo para líneas de construcción o *bocetaje* úsense los H, estos sueltan poco grafito, para las líneas generales y rotulado se pueden usar lápices más blandos pero que no tiren tanto grafito que manchen.

También puede influir el papel sobre el que se va a dibujar, si éste es duro soportará un lápiz duro, pero si el papel es blando debe usarse un lápiz más blando. El dibujante debe aprender a seleccionar el lápiz que produzca la calidad de línea que necesite.

Cuando se utilice un lápiz éste debe tener una punta cónica, figura 11.

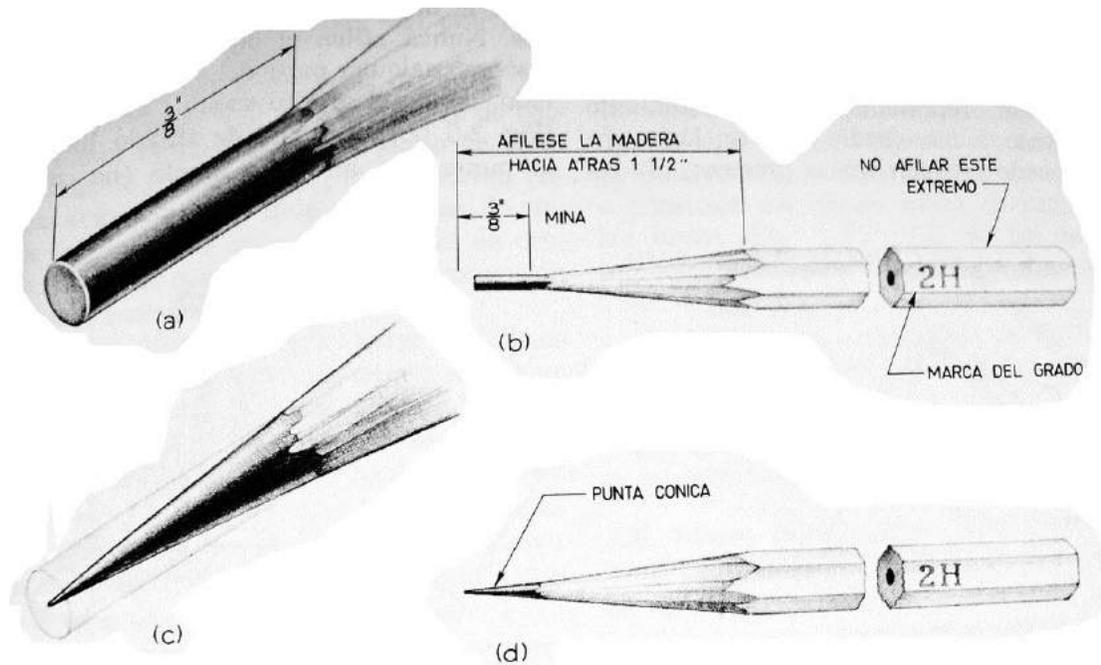


Figura 11. Ejemplo de una punta cónica de lápiz

Tips: Al usar el lápiz debes inclinarlo 60° también debes de girarlo lentamente mientras trazas para que el grosor de tu línea sea uniforme.

Nunca deben trazarse líneas a lo largo del borde inferior de la regla T.
No pegues la punta del lápiz a la superficie de la escuadra o regla T, así evitaras que se manche tu escuadra o regla T.

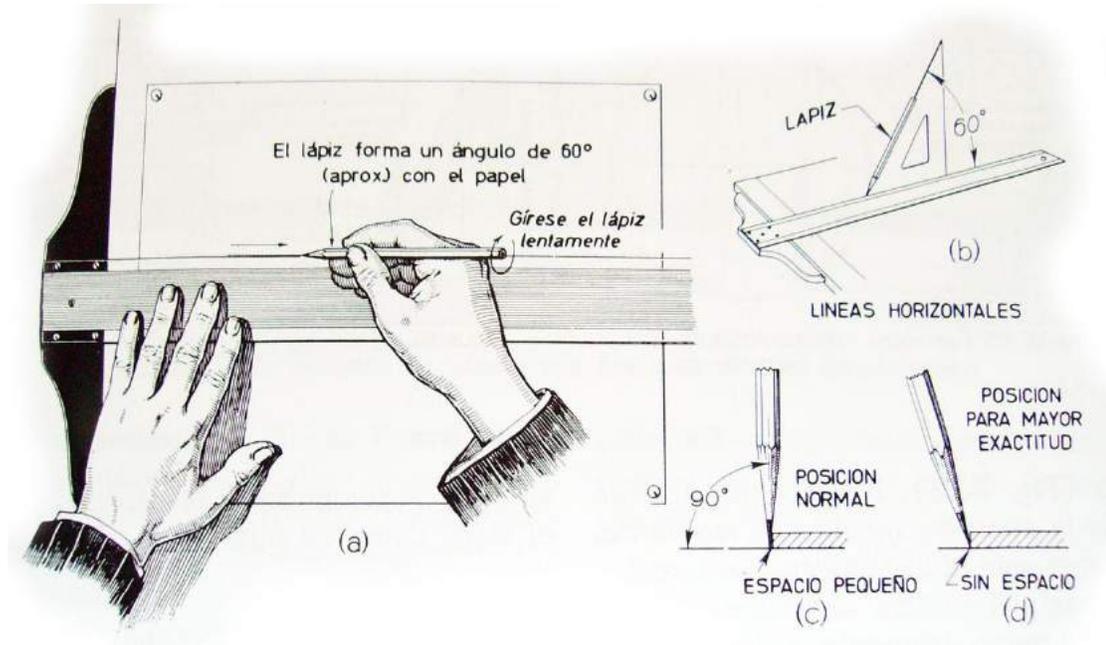


Figura 12. Forma correcta de usar el lápiz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Ejercicio 1: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o bristol), usando un lápiz 2H dibuja un margen de dos centímetros por lado, después divide tu superficie de trabajo en 4 partes iguales (en cruz), en cada parte has marcas cada 5 mm, y de esas marcas saca líneas según se muestra en las figuras 12 y 13. Para los siguientes trazos usa un lápiz HB y comienza siempre de abajo hacia arriba y de izquierda a derecha (como cuando escribes).

En el recuadro (A) dibuja líneas horizontales, sólo usando la regla T, en el recuadro (B) saca líneas verticales usando una de las escuadras, en el recuadro (C) traza líneas de 45° usando la escuadra de 45° . Finalmente, en el recuadro (D) traza líneas de 30° usando la escuadra de $30^\circ \times 60^\circ$.

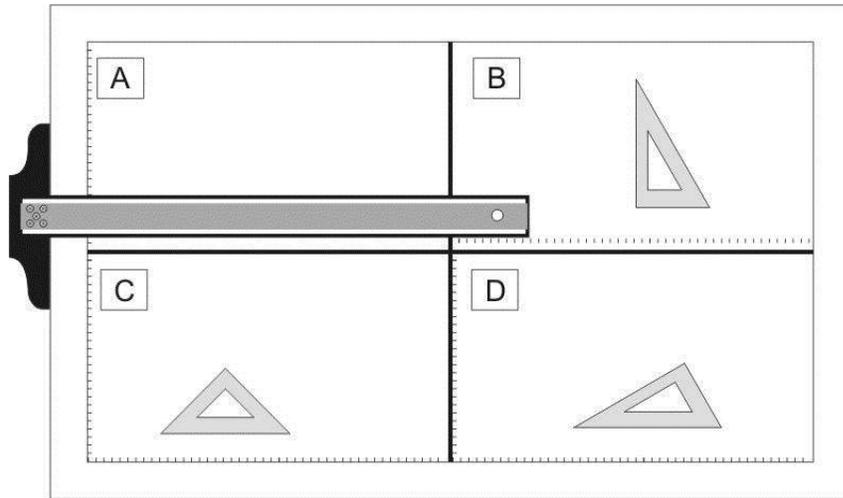


Figura 12. Ejercicio 1. Con ayuda de un escalímetro marca en donde vas a trazar

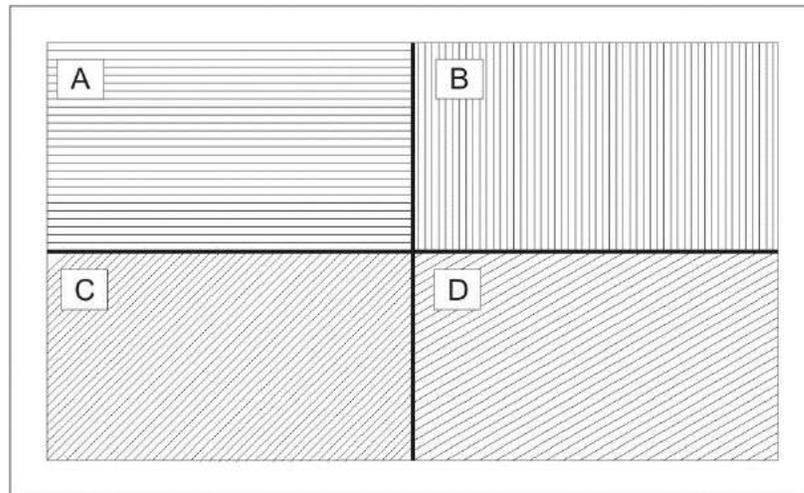


Figura 13. Ejercicio 1 concluido.

Los plumines, y también los plumones, que se usan para la escuela básica nos pueden ser muy útiles para el dibujo, con ellos podemos trazar líneas de distintos grosores y hacer muchas combinaciones de color, fig. 14.



Figura 14. Lámina realizada con plumones marca Acuacolor.

Cuando trazes con plumines es necesario que consideres que contienen tinta, por lo que te pueden ensuciar fácilmente las escuadras o regla T, al poner estas sobre la superficie que estás trabajando la pueden manchar, así que debes limpiarlas constantemente con un trapo.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Ejercicio 2: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o brístol), usando un lápiz 2 H, dibuja un margen de 2 centímetros por lado, después divide tu superficie de trabajo en 2 partes iguales.

Con un plumón en la parte 1, ayudado por la regla T, traza una línea horizontal en la parte superior del recuadro con un plumón base de agua, debes cuidar que la línea sea del mismo grosor como en el ejemplo de la figura 14. También debes hacer la línea de un sólo trazo, sino quedará manchada con una parte más oscura. Después, debes de trazar una segunda línea debajo de la primera, cuidando con tocar un poco de la línea de arriba. Repítelo nuevamente hasta llenar el recuadro.

En el segundo cuadro traza una línea con un plumón de color primario (azul claro, amarillo o magenta) similar a la primera que trazaste en el cuadro 1, después deja un espacio de unos 2 mm y traza otra línea con el mismo color, y así sucesivamente hasta llenar la superficie del cuadro.

Después, en ese mismo cuadro, haz una línea vertical ayudado por una escuadra y la regla T, con otro plumón de un color primario distinto del que usaste para las líneas horizontales; notarás cómo se combinan los colores cuando se tocan, ahora deja un espacio de 2 mm y traza la siguiente línea paralela con el mismo plumón. Repítelo hasta que hayas llenado toda la superficie, figura 15

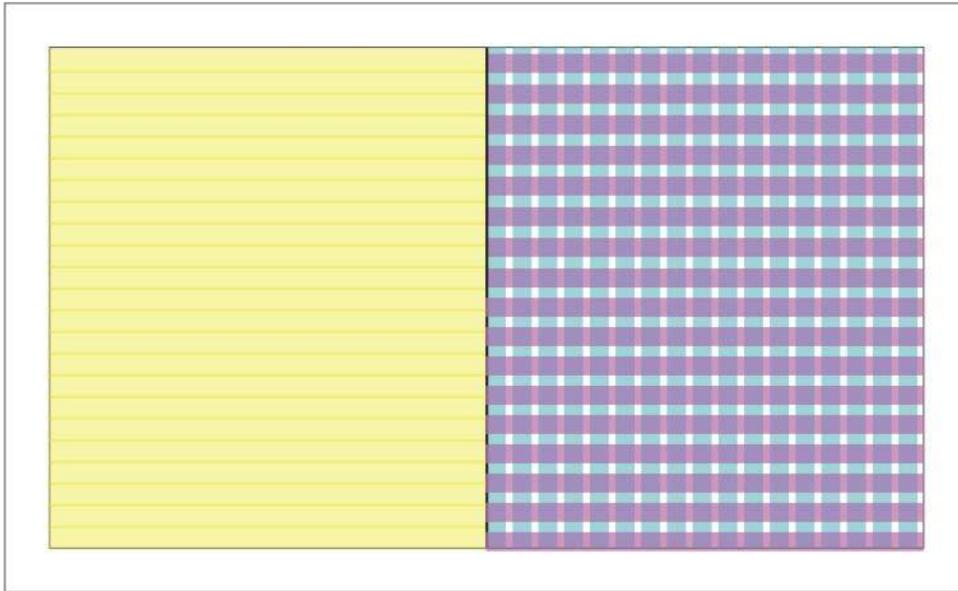


Figura 15. Ejercicio No. 2

Los estilógrafos son los instrumentos que se usan para hacer trazos exactos y permanentes, utilizan tinta china y los hay con varios grosores de línea.

También existen plumines que no son tan caros y que dan el mismo resultado, así que puedes usar cualquiera de ellos.

Al igual que los plumones, éstos tienden a manchar si se pegan demasiado al canto de las escuadras o de la regla T, por lo que se deben tener los mismos cuidados.

Tips: para no manchar tus escuadras con el goteo de tinta, puedes ponerles unas monedas pequeñas por debajo, fijándolas con cinta adhesiva mágica o diurex.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 3: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o brístol), usando un lápiz 2H dibuja un margen de 2 centímetros por lado, después divide tu superficie de trabajo en 2 partes iguales.

En el recuadro (A) dibuja con ayuda de tu compás un círculo de aproximadamente 7 cm de radio, después traza con la ayuda de tu regla T una línea horizontal que atraviese el círculo de lado a lado y que toque el centro de éste. Con la ayuda de la regla T y la escuadra de $30^\circ \times 60^\circ$ traza 2 líneas encontradas de 60° que toquen el centro de tu círculo. Con un estilógrafo del No. 5 Traza unas líneas por los vértices que se hacen cuando se interceptan las líneas rectas con el círculo y tendrás un hexágono, Fig. 16.

En el recuadro (B) dibuja con ayuda de tu compás un círculo de aproximadamente 7 cm de radio, después traza con la ayuda de tu regla T una línea horizontal que atraviese el círculo de lado a lado y que toque el centro de éste, también saca una línea vertical de 90° con ayuda de una escuadra que también atraviese el círculo de lado a lado y que toque el centro de éste. Con la ayuda de la regla T y la escuadra de 45° traza 2 líneas encontradas de 45° que toquen el centro de tu círculo. Con un estilógrafo del No. 5 Traza unas líneas por los vértices que se hacen cuando se interceptan las líneas rectas con el círculo y tendrás un octágono, Fig. 16.

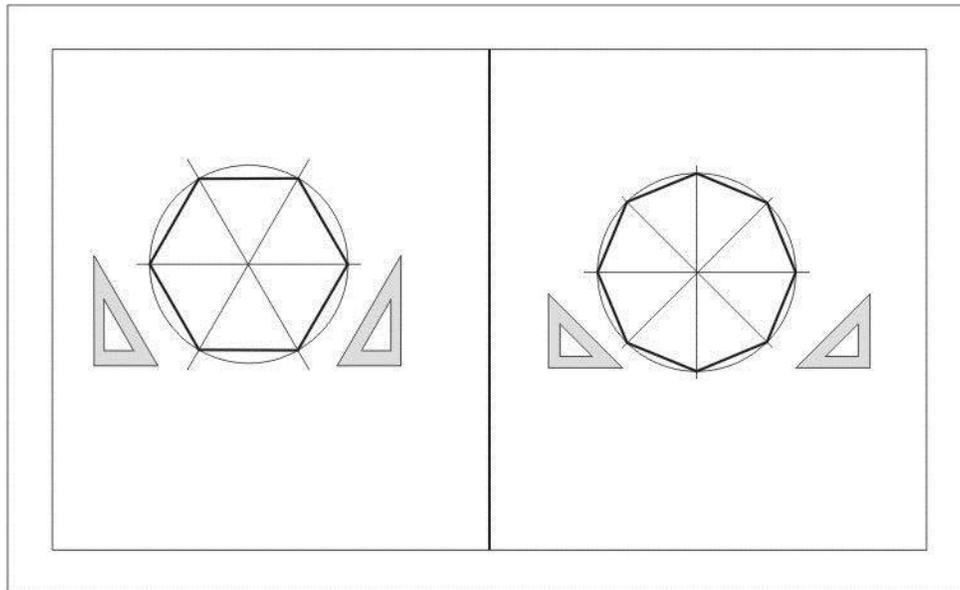


Figura 16. Ejercicio 3 hexágono y Octágono.

1.3 PRINCIPIOS DE LA APLICACIÓN DE LOS MEDIOS AL AGUA

Los medios al agua son los que están preparados a base de agua o se disuelven en ella para su uso, por ejemplo, las acuarelas, los acrílicos, la tinta china, el gouche o témpera. Se aplican normalmente con un instrumento: pincel, aerógrafo, plumilla, espátula.

Vamos a usar para éste curso sólo la acuarela. Para aplicarla necesitamos pinceles blandos, de distinto grosor. También un godete donde preparar los colores, un trapo, papel higiénico o servilletas y un recipiente con agua.

La acuarela es una técnica fácil para su aplicación, pero se necesita un gran esfuerzo para llegar a dominarla. Existen varias formas de usarla, una es con poca agua, llamada pincel seco, y la otra, con bastante agua, denominada aguada.

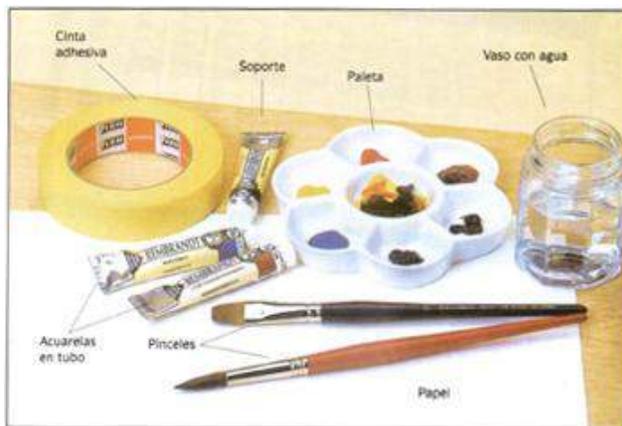


Figura 17. Materiales necesarios para trabajar con acuarela

La característica de la acuarela es la transparencia, por lo que muchas veces después de aplicarla se puede seguir viendo la superficie sobre la que se pintó. No trates de saturar la superficie con ella como si fuera un óleo o un acrílico.

La técnica de la acuarela se realiza por medio del sistema de pigmentación por veladuras transparentes, para los efectos de luz se usa el blanco brillante del papel, sin intervención alguna del pigmento blanco.

La textura del plano sobre el que se aplica el color es un elemento elemental en este proceso. Los papeles de algodón de grano rugoso o medio son los materiales más adecuados, puesto que el color se adhiere de mejor manera.

Por otra parte los planos muy ásperos de grano grueso producen una impresión óptica de gran vibración por causa la desproporción de la superficie.

Este término de acuarela, usualmente es usado con la finalidad de diferenciar concretamente el tipo de pintura transparente de todos los medios opacos.

Existen diversas marcas y calidades de papel; para la elección hay que considerar el espesor o el peso de papel; Es preferible manejar papel hecho sólo con algodón de grano medio o grueso como el Arnold, Fabriano, Guarro y Liberón, ya que los papeles delgados, de poco peso, se arrugan o *embolsan* fácilmente, además que el primero tiene la ventaja de poderse utilizar por ambos lados. que además se pueden ocupar por cualquiera de sus caras.

Los pinceles utilizados en acuarela son por lo usual los de textura media o blanda.

También existen en el mercado diversas marcas de acuarela. La cual se maneja en tres presentaciones en: pastilla, tubo y lápices de acuarela; se recomienda optar por aquella marca que este hecha con la mayor cantidad de pigmento posible y que maneje, así mismo, una amplia gama de colores.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 4: Estirar el color: a) En una hoja de papel fabriano doble carta divídela en 4 ventanas y realiza lo siguiente: Prepara pintura en tu godete, después empieza a hacer trazos sueltos sobre el papel. Fíjate en la relación de agua y transparencia, también trata de controlar la humedad, que no se chorree la pintura. b) En otra ventana haz trazos rectos paralelos a lo largo con más y menos agua; c) En otra ventana ejecuta círculos. Primero dibújalos suavemente con un lápiz HB. Después trata de cerrarlos. El pincel al ser blando permite usarlo como lápiz, pero es necesario ejercitarse con él; d) En otra ventana realiza manchas desde un punto presionando la punta del pincel suavemente sobre la superficie y después realiza manchas más grandes aumentando la presión sobre el papel. Practica en casa estos ejercicios.

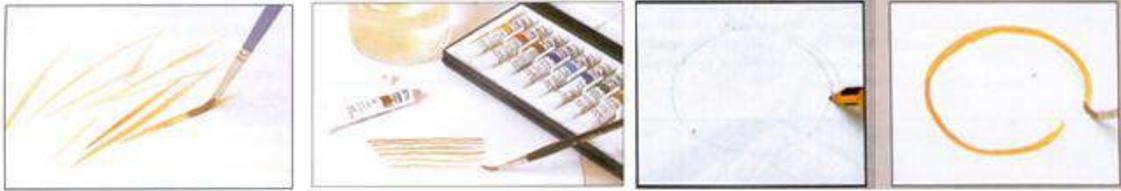


Figura 18. Ejercicio 4. Trazos con acuarela.



Figura 17. Curso Práctico de dibujo y pintura. RBA coleccionables. Barcelona, España.

Tips: Al estrenar un pincel, quítale el engomado que tiene para que no pierda su forma. Sumérgelo en agua, pero sólo hasta el pelo, que el agua nunca moje la madera del mango. Después de mojar el pincel se quita el exceso de agua en el borde del vaso, nunca lo llesves goteando hacia el pigmento.

Lleva tu pincel hacia la mancha de pigmento que está en el godete y presiónala circularmente hasta mezclar el agua con la pintura.

Con el tiempo aprenderás como según la cantidad de agua que mezcles con el pigmento esta quedará más o menos transparente.

Debes preparar el pigmento junto con agua sobre el godete antes de llevarlo al papel.

Para preparar pintura

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 5: Degradados. a) Utiliza una hoja de papel fabriano doble carta, divídela en 2 ventanas y realiza lo siguiente. b) En una ventana traza con un lápiz HB una línea que la divida por lo largo. Después divide cada columna en 10 partes. Y degrada por partes, digamos del 10% al 100%, recuerda la transparencia. Procura que el tono en cada cuadro sea homogéneo. c) en la siguiente ventana pinta un degradado homogéneo, sin etapas. Como en la figura 19. Práctica estos trabajos en casa.



Figura 18. Curso Práctico de dibujo y pintura. RBA coleccionables. Barcelona, España.



Figura 19 ejercicio de degradados con acuarela

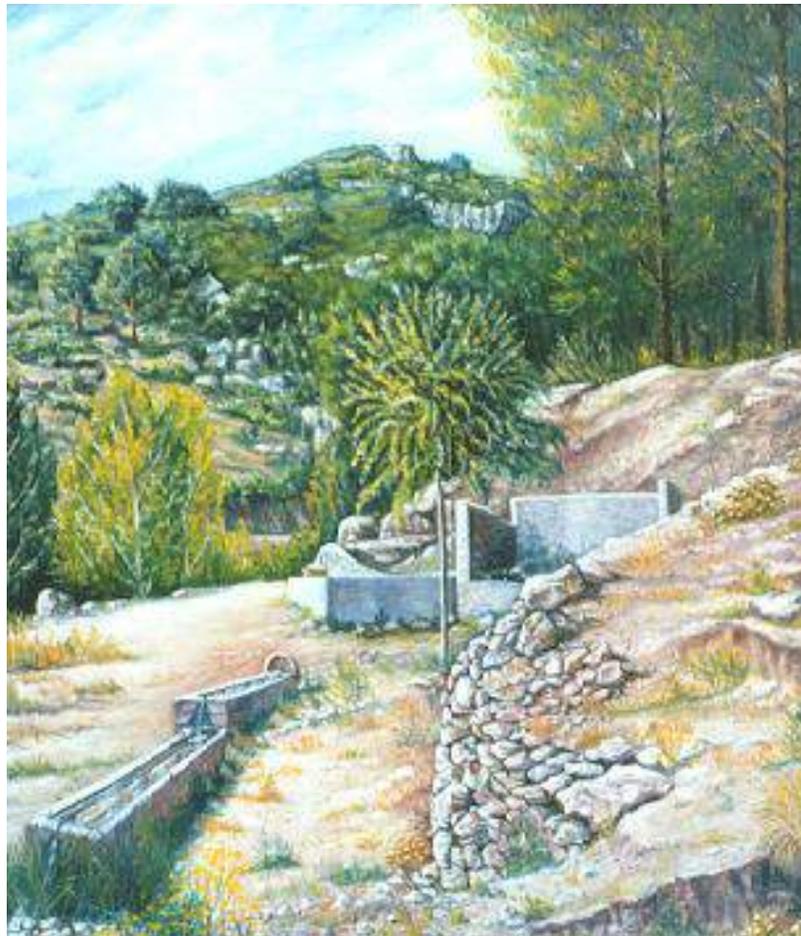


Figura 20.

AUTOEVALUACIÓN

1.- ¿Cuánto miden los ángulos del hexágono regular?

2.- ¿Cuánto miden los ángulos del octágono regular?

3.- ¿Por qué se les llama medios de agua?

4.- ¿Cuál es la diferencia entre los lápices B y los H?

5.- ¿Cuáles son los medios de punta?

Se les llama medios de punta a todos aquellos materiales que deben de frotarse directamente sobre la superficie al usarse sin que se utilice un pincel u otra herramienta para aplicarlos.

6.- Usando la regla T y las escuadras ¿en cuántos grados se pueden dividir los 360° ?

Los 360° se pueden dividir en 24 sectores de 15° cada uno usando las escuadras combinadas junto con la regla T.

7.- ¿Cuáles son los ángulos de la pareja de escuadras?

Una tiene 45° y 90° y la otra 30° , 60° y 90° .

8.- ¿Cuál es la medida de la circunferencia mínima que se puede dibujar con el compás trazador?

152 mm de radio

Respuestas

1.- 60°

2.- 45°

3.- Porque están preparados a base de agua o se disuelven en ella para su uso.

4.- Los lápices con la letra H son los más duros, esto es que al dibujar pintan suavemente. Por el contrario los que llevan la letra B sueltan demasiado grafito y pintan intenso

5.- Se les llama medios de punta a todos aquellos materiales que deben de frotarse directamente sobre la superficie al usarse sin que se utilice un pincel u otra herramienta para aplicarlos.

6.- Los 360° se pueden dividir en 24 sectores de 15° cada uno usando las escuadras combinadas junto con la regla T.

7.- Una tiene 45° y 90° y la otra 30° , 60° y 90° .

8.- 152 mm de radio

UNIDAD 2

ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO

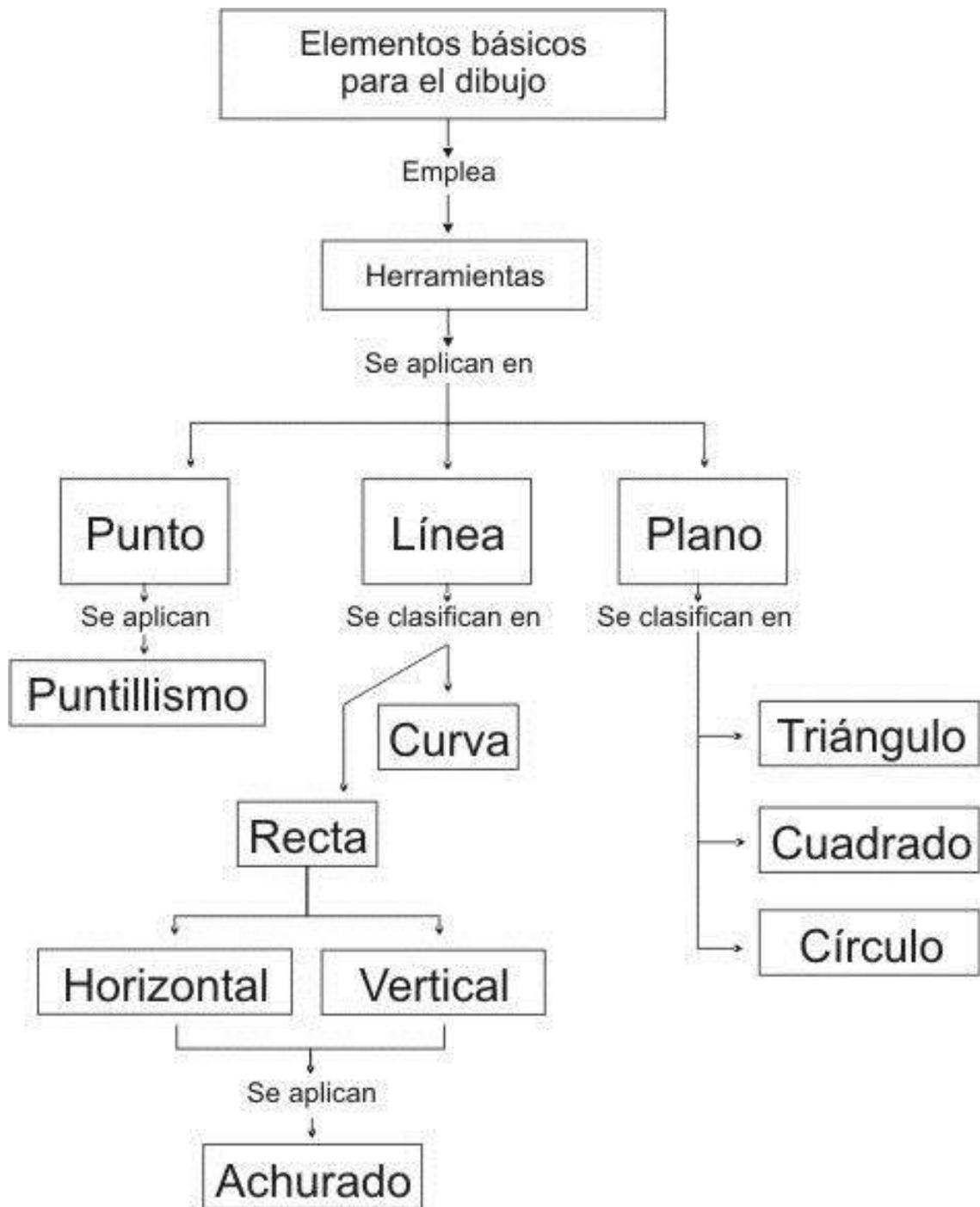
OBJETIVO

Conocer los elementos básicos para el dibujo, así como algunas de sus aplicaciones en el diseño.

TEMARIO

- 2.1 Punto definición y aplicaciones al dibujo (puntillismo)
- 2.2 Líneas, definición y aplicaciones al dibujo (achurados)
 - 2.2.1 Recta
 - 2.2.1.1 Horizontal
 - 2.2.1.2 Vertical
 - 2.2.2 Curva
- 2.3 Los planos básicos
 - 2.3.1 Cuadrado
 - 2.3.2 Círculo
 - 2.3.3 Triángulo

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

En este capítulo vas a conocer y usar los elementos que forman el lenguaje visual, son lo que las letras al alfabeto. Estos elementos se ocupan lo mismo por pintores que por arquitectos, diseñadores gráficos o industriales.

Con ellos se “escriben” las pinturas, los planos, los carteles. Son la materia prima del generador de imágenes. Manejar estos elementos te será de gran utilidad en tu vida como trabajador de la imagen.

2.1 PUNTO, DEFINICIÓN Y APLICACIONES AL DIBUJO (puntillismo).

El punto se considera la unidad mínima del dibujo. Como el átomo es a la materia y la célula a los seres vivos, el punto lo es a la imagen. Mediante puntos podemos formar imágenes complejas.

D. A. Dondis menciona sobre el tema lo siguiente:

“En la naturaleza la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural la recta o el cuadrado. Cuando un líquido cualquiera se vierte sobre una superficie adopta una forma redondeada aunque no simule un punto perfecto. Cuando hacemos una marca, sea con un color, con una sustancia dura o con un palo, concebimos ese elemento visual como un palo, concebimos ese elemento visual como un punto que pueda servir de referencia o como un marcador de espacio. Cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo. Tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre (figura 21)”¹

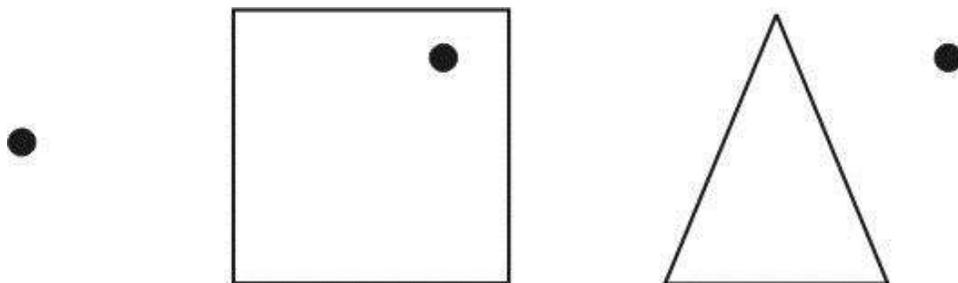


Fig. 21 D.A. Dondis Editorial Gustavo Gili. España. 1984 p. 55

Figura 21.

¹ D. A. Dondis en su libro la Sintaxis de la imagen Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1976. Y en <http://www.scribd.com/doc/13695600/Sintaxis-de-la-imagen-Dondis>

Continúa D. A. Dondis y sostiene lo siguiente: “Cuando los vemos los puntos se conectan y por tanto son capaces de dirigir la mirada. En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean la ilusión de tono o de color”²

Los pintores de la corriente impresionista usaron los puntos para realizar sus obras, de entre ellos Seurat fue quien más empleo el punto. Utilizó solo 4 botes de pintura: azul, amarillo rojo y negro, y trabajó con pinceles delgados y puntiagudos; a pesar de esas limitaciones que el mismo se impuso, logró cuadros de una gran riqueza cromática. A ese movimiento artístico que sólo él y su discípulo Signac siguieron, se le llamó puntillismo.

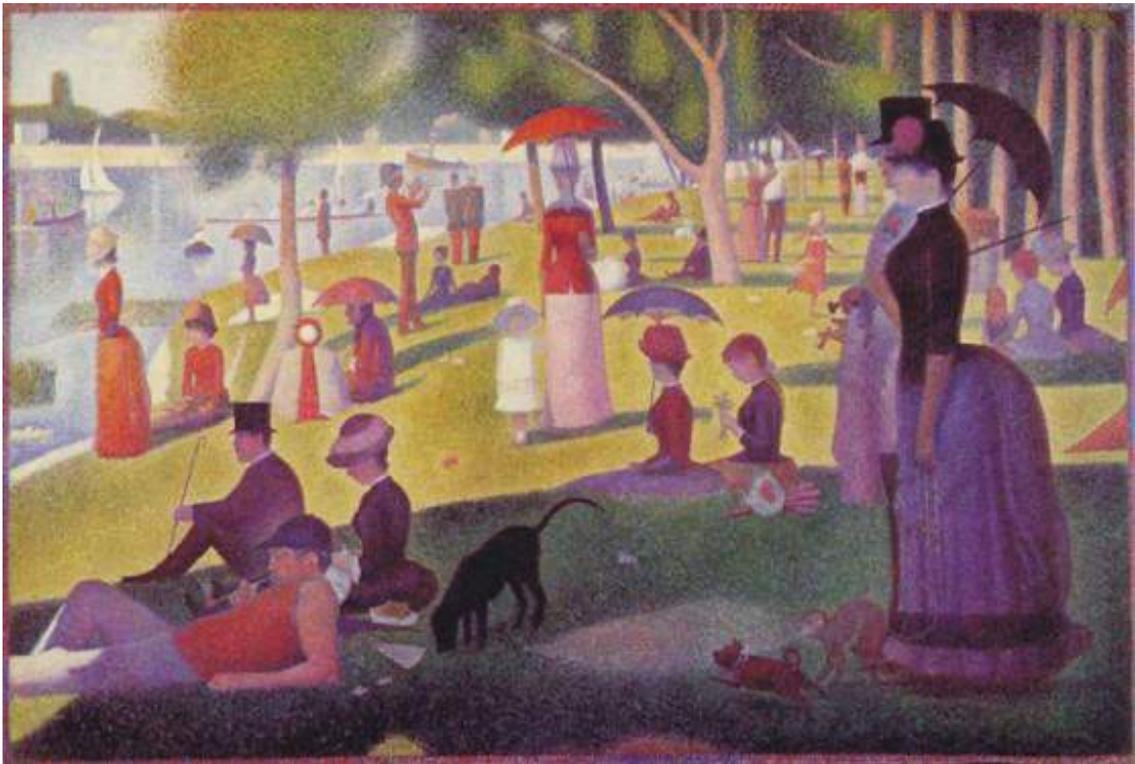


Figura 22. La grande Jatte. (1884-1886) 207,6 x 308 cm.

Seurat invirtió dos años en pintar el cuadro de la figura 22, una monumental obra maestra que provocó un gran revuelo en la última exposición impresionista de 1886. Todos los días Seurat hacía bocetos de La Grande Jatte

² Ibíd.

y luego los elaboraba en el estudio, valiéndose de la nueva técnica divisionista basada en puntos de colores puros.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 6: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o bristol), dibuja un margen de 2 centímetros por lado, después divide tu superficie de trabajo en 4, partes iguales, en cruz. Usando un estilógrafo del No.5 o un plumín elabora la siguiente lámina:

En la ventana A dibuja una concentración de puntos del centro hacia afuera, como se muestra en la figura 23.

En la ventana B dibuja una concentración de puntos inversa a la imagen de la ventana A, esto es de afuera hacia el centro.

En la ventana C con ayuda de un compás traza un círculo y después mediante puntos simula una esfera

En la ventana D traza un cono y con puntos simula un cono.

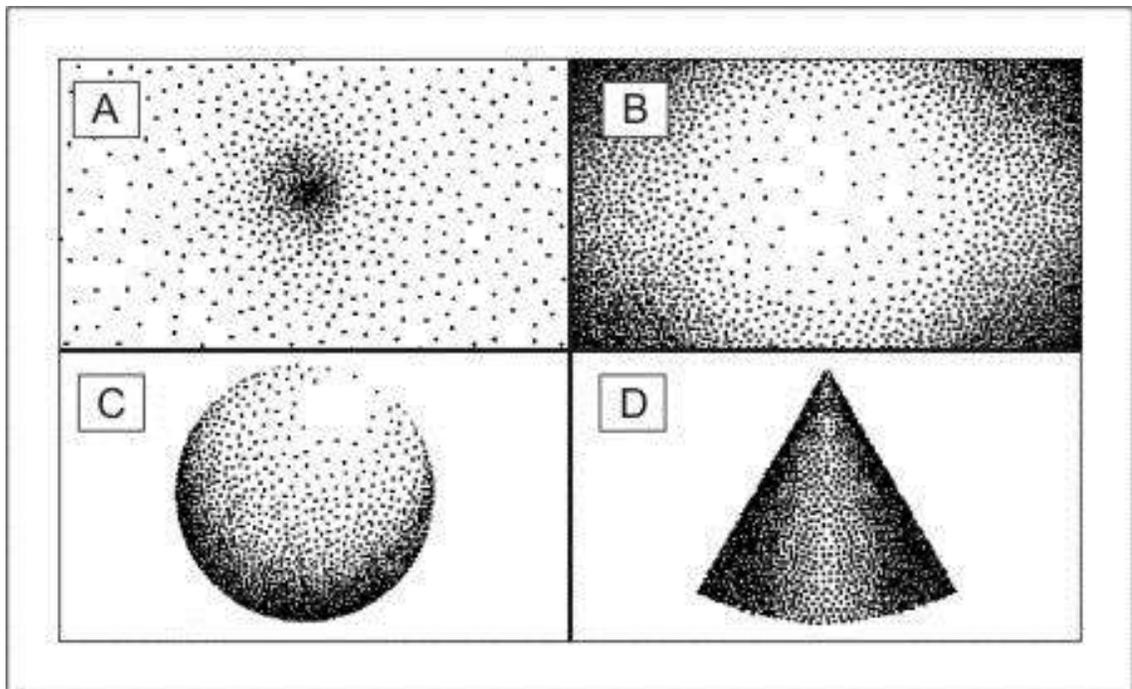


Figura 23. Ejercicios de puntillismo. Lamina realizada por el autor.

Georges-Pierre Seurat, *Grandes maestros de la pintura*, Editorial Salvat, México. 2001

2.2 LÍNEAS, DEFINICIÓN Y APLICACIONES AL DIBUJO (Acurados)

La línea es una sucesión de puntos, cuando un punto se acerca tanto a otro sin que pueda distinguirse la separación entre ambos conforman una línea. También podría decirse que la línea es la trayectoria de un punto.

En las artes visuales, la línea está siempre presente, mediante ella se hacen todos los trazos de un boceto, es indispensable. Por ella podemos hacer visual todo lo que está en nuestra imaginación, mediante la línea hacemos tangible lo que hay en nuestra mente, es el principio de muchos proyectos. La escritura misma se hace mediante líneas.

2.2.1 *Recta*

La recta casi nunca está presente en la naturaleza, podemos decir que es el hombre el que, por necesidad, la crea como un medio de organización para medir, dividir un espacio. Se le asocia con lo honesto, lo inflexible, lo bueno.

2.2.1.1 *Horizontal*

La línea horizontal nos recuerda el piso, así que se le asocia con seguridad, con lo terreno, con el horizonte que vemos a lo lejos, es la división entre arriba y abajo. También se le relaciona con tranquilidad y paz.

2.2.1.1 *Vertical*

Con la línea vertical dividimos la izquierda y derecha, el antes y después, hacia arriba o abajo, al cielo o al centro de la tierra. Es el fiel de la balanza. La rectitud en su máxima expresión.

2.2.2 *Curva*

La curva es el movimiento, lo espontáneo, la parábola que regresa, las ondas del mar, lo flexible, lo cálido.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 5: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o brístol), dibuja un margen de 2 centímetros por lado, después divide tu superficie de trabajo en 4, partes iguales, en cruz. Usando un estilógrafo del No. 8 o un plumín elabora la siguiente lámina:

Ventana A. Líneas rectas horizontales alternadas. Dibuja con lápiz 4 líneas diagonales como se muestra en la figura 20; mediante un escalímetro haz marcas a lo alto de la ventana cada 7 milímetros. Después, ayudado de tu regla T traza horizontales a partir de las marcas que hiciste y cuando lleguen a las líneas verticales trazadas con lápiz, deben interrumpirse y continuar inmediatamente después, pero una distancia abajo tomando como medida el grosor de la misma línea que trazas. Cuando lleguen a la siguiente vertical deben continuar su trayectoria inicial.

Ventana B. Líneas rectas verticales alternadas. Dibuja con lápiz 4 líneas inclinadas a 30° , como se muestra en la figura 20, mediante un escalímetro haz marcas a lo ancho de la ventana cada 7 milímetros. Después ayudado de tu regla T y una escuadra traza verticales a partir de las marcas que hiciste, y cuando lleguen a las líneas inclinadas trazadas con lápiz, deben interrumpirse y continuar inmediatamente después, pero una distancia abajo tomando como medida el grosor de la misma línea que trazas. Cuando lleguen a la siguiente horizontal, deben continuar su trayectoria inicial.

Ventana C. Líneas horizontales e inclinadas alternadas. Dibuja con lápiz 2 líneas inclinadas a 60° según se muestra en la figura 20, mediante un escalímetro haz marcas a lo alto de la ventana cada 7 milímetros. Después ayudado de tu regla T y una escuadra traza inclinadas a 45° a partir de las marcas que hiciste, y cuando lleguen a las líneas inclinadas trazadas con lápiz, deben interrumpirse y continuar inmediatamente después, pero con una dirección horizontal. Cuando alcancen la siguiente inclinada dibujada con lápiz, deben volver a su trayectoria de 45° .

Ventana D. Líneas curvas paralelas alternadas por otra curva. Usa un lápiz y divide a la mitad tu ventana, por lo ancho. Marca por esa línea 2 puntos

donde empieces a usar tu compás, después pon marcas cada 1 centímetro que es la distancia a la que vas a abrir tu compás. Traza medios círculos con un plumín o un estilógrafo del No. 8 a partir de un centro hacia arriba, y después continúa la línea con un medio círculo para abajo, pero con el compás posicionado en el otro centro.

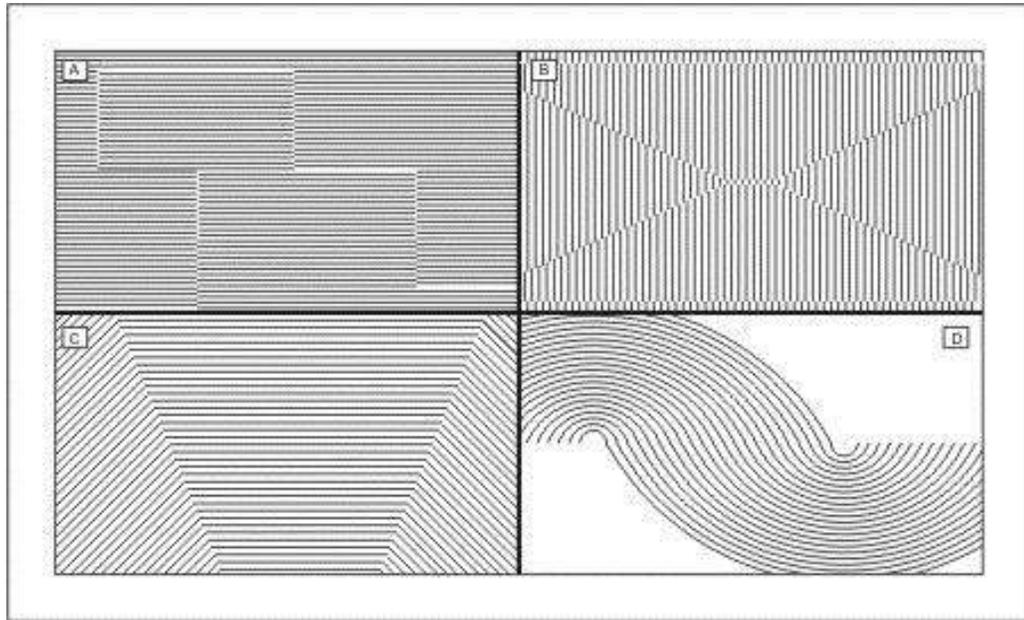


Figura 24. Ejercicios de achurado. Lamina realizada por el autor.

2.3 LOS PLANOS BÁSICOS

El cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero se consideran planos básicos porque con ellos se originan todas las demás formas. También se les denomina contornos básicos.

2.3.1 Cuadrado

Es una figura cerrada con 4 ángulos iguales de 90° cada uno. También tiene todos sus lados iguales. Visualmente se percibe el cuadrado como el plano más estable.

2.3.2 *Círculo*

El círculo es una figura continuamente curvada cuyo perímetro equidista en todos los sus puntos del centro. A la percepción es el plano básico con más movimiento.

2.3.3 *Triángulo*

El triángulo es una figura de 3 lados iguales con ángulos de 60°. Se percibe dirección a través de él.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 6: En una hoja de block doble carta, de cartulina lisa (opalina o brístol), dibuja un margen de 2 centímetros por lado, y dibuja una composición con los 3 planos básicos; llumínalos con tus acuarelas o tus plumines, usa achurado y puntillismo.

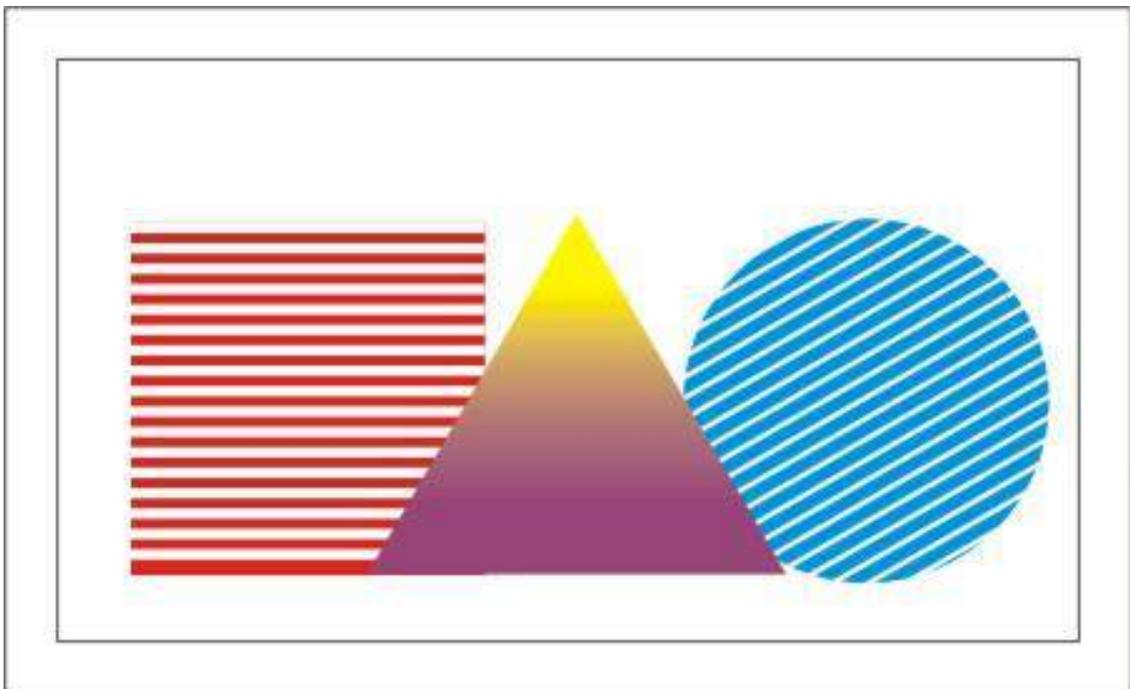


Figura 25. Composición con los elementos básicos.

AUTOEVALUACIÓN

1.- Es la unidad mínima del dibujo. Como el átomo es a la materia y la célula a los seres vivos

- a) Línea.
- b) Punto.
- c) Círculo.
- d) Cuadrado.
- e) Triángulo.

2.- Se trata de una sucesión de puntos:

- a) Línea.
- b) Punto.
- c) Círculo.
- d) Cuadrado.
- e) Triángulo.

3.- Figura cerrada con 4 ángulos iguales de 90° cada uno. También tiene todos sus lados iguales. Visualmente lo percibimos como el plano más estable.

- a) Línea.
- b) Punto.
- c) Círculo.
- d) Cuadrado.
- e) Triángulo.

4.- Es una figura continuamente curvada cuyo perímetro equidista en todos los sus puntos del centro. A nuestra percepción es la el plano básico con más movimiento.

- a) Línea.
- b) Punto.
- c) Círculo.
- d) Cuadrado.
- e) Triángulo.

5.- Es una figura de 3 lados iguales con ángulos de 60° . Percibimos dirección a través de él.

- a) Línea.
- b) Punto.
- c) Círculo.
- d) Cuadrado.
- e) Triángulo.

6.- Quién fue Seurat.

7.- Cuales son los 3 planos básicos

8.- Porqué son importantes los elementos básicos

9.- Qué representa para nosotros la línea vertical

10.- Qué representa para nosotros la línea horizontal

Respuestas

1. B
2. A
3. D
4. C
5. E
6. Seurat fue un pintor impresionista y creador de la corriente del puntillismo.
7. Cuadrado, círculo y triángulo.
8. Porque forman el lenguaje visual, son lo que las letras al alfabeto. Estos elementos se usan lo mismo por pintores que arquitectos, diseñadores gráficos o industriales.
9. Con la vertical dividimos la izquierda y derecha, el antes y después, hacia arriba o abajo, al cielo o al centro de la tierra. Es el fiel de la balanza. La rectitud en su máxima expresión.
10. La línea horizontal nos recuerda el piso así que se le asocia con seguridad, con lo terreno, con el horizonte que vemos a lo lejos, es la división entre arriba y abajo. También se le asocia con tranquilidad y paz.

UNIDAD 3

INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL COLOR

OBJETIVO

Conocer los principios de la teoría del color.

TEMARIO

3 Introducción a la teoría del color

3.1 Primarios

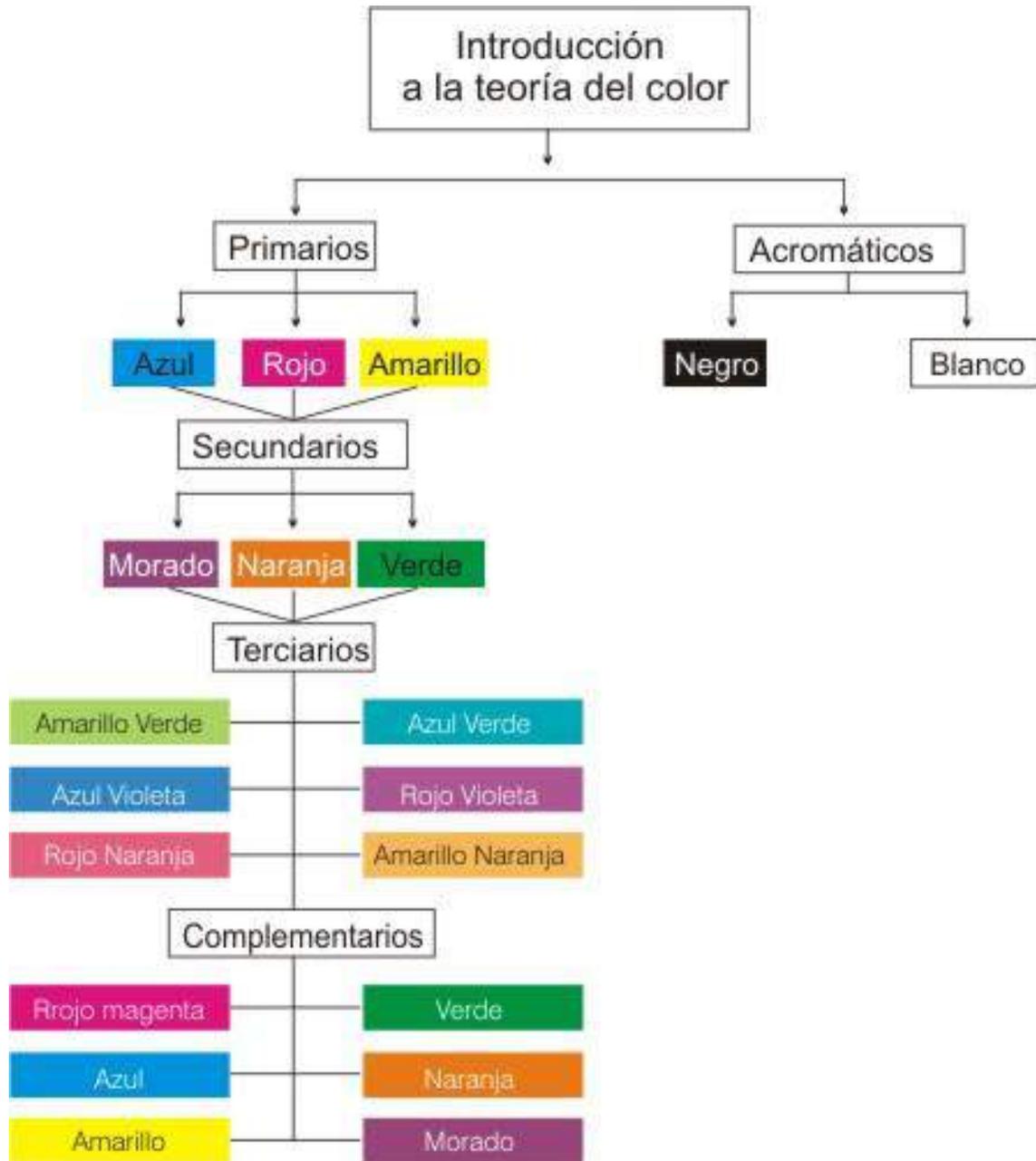
3.2 Secundarios

3.3 Terciarios

3.4 Complementarios

3.5 Acromáticos

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

Existen dos formas de diferenciar un objeto, la forma y el color; la forma es el objeto en sí mismo, mientras que el color, la luz que refleja ese objeto y llega hasta nuestro nervio óptico, posteriormente es después es descifrado por el cerebro como color.

Wucius Wong en su libro *Principios de color en diseño* nos dice lo siguiente:

“El sol es la principal fuente de luz natural. Su iluminación determina el estándar de nuestra percepción del color. Existen también otras fuentes luminosas, tanto naturales como artificiales. El mismo objeto puede aparecer bajo otro color con un cambio en la fuente de luz, o cuando ésta es modificada. Podemos alterar el color de un objeto recubriéndolo con pigmentos”.³

Entonces, se puede crear color por medio de luz y de pigmentos. Nosotros vamos a ver en este capítulo el color a través de los pigmentos, la otra parte seguramente la verás en la materia de teoría del color.

³ Wucius Wong, *Principios de color en diseño*, Ed. Gustavo Gili. Barcelona: 1995. Y en <http://www.slideshare.net/AlejandraAlamo/trabajo-sobre-el-diseo-grafico-presentation>

3.1. PRIMARIOS

Se les llama primarios a los colores con los cuales podemos obtener toda la demás gama, por esto mismo también se les llama generativos.

Los colores primarios son el amarillo, el azul y el rojo, sin embargo, en las artes gráficas se maneja el amarillo, el rojo magenta y el azul cyan. En las pinturas al Oleo los primarios son: el azul de Prusia, el carmín de garanza y el amarillo cadmio claro.

Para esta exposición se va a emplear el amarillo, el cyan y el magenta.



Wong, Wucius en su libro *Principios de color en diseño*, Gustavo Gili. 1995

3.2 SECUNDARIOS

Al mezclar los colores primarios se obtienen los colores secundarios: el verde, que surge del azul y el amarillo; el violeta que surge al mezclar el azul y el rojo, el naranja, cuando se mezcla el rojo y el amarillo, figura 27.



Figura 27.

3.3 TERCARIOS

Los terciarios surgen de la mezcla de un primario con un secundario y son los siguientes: El amarillo verdoso y el azul verdoso cuando se usa el amarillo y el azul. El azul violáceo y el rojo violáceo cuando se emplea el azul y el rojo, el rojo naranja y el amarillo naranja, al utilizar el rojo y el amarillo.

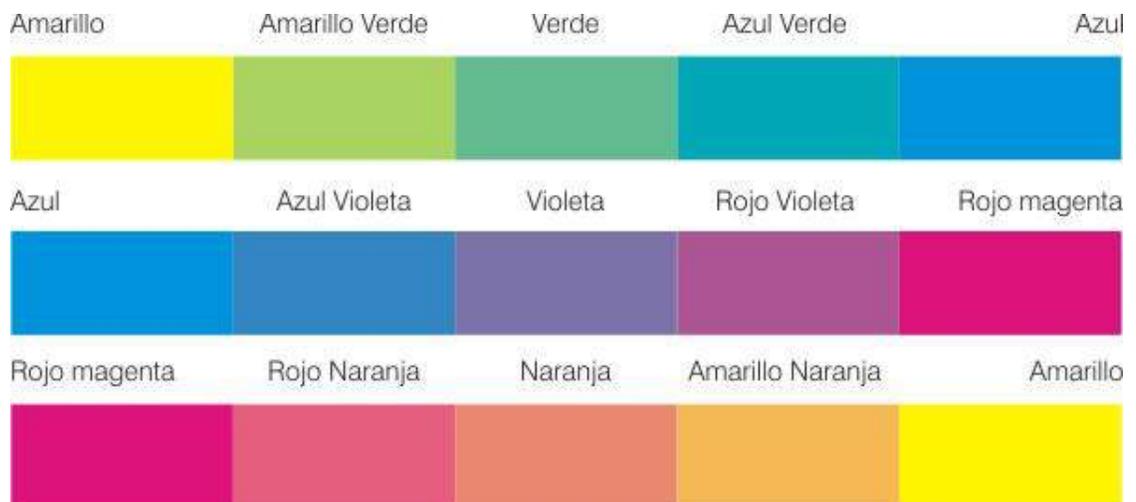
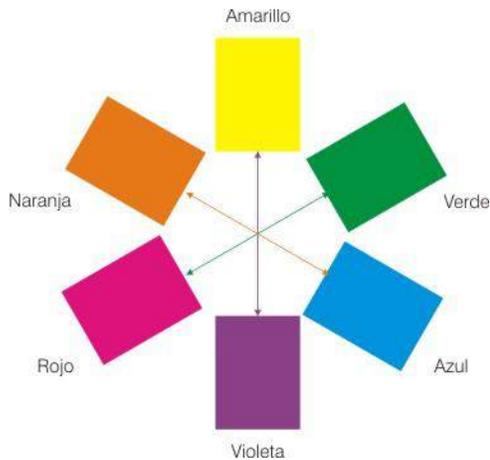


Figura 28

3.4 COMPLEMENTARIOS

En el siguiente esquema (fig. 29) podrás entender cuáles son los colores complementarios. Ya se vio que cuando un primario se mezcla con otro primario resulta un secundario, éste es el complementario del primario que no participó

en la hechura. Así, se tiene que el verde es complementario del rojo, el violeta del amarillo, y el naranja del azul (fig. 29).



Esta es una forma de usar en contraste los colores, es decir, ponerlo con su complementario.

Figura 29

3.5 ACROMÁTICOS

Los colores que están en el espectro del arcoíris son a los que se llama cromáticos, así que al negro, al blanco y la gama de grises que no se encuentran en esa gama, se les denomina acromáticos, también se les nombra neutros.

Al mezclar los colores neutros con los cromáticos podemos oscurecerlos y aclararlos.

Los colores grises pueden ser claros, medios y oscuros. También podemos nombrar estos valores como clave alta al referirnos a su cercanía con el blanco, intermedia al estar a la mitad entre el negro y el blanco, y clave baja al encontrarse cercana al negro.

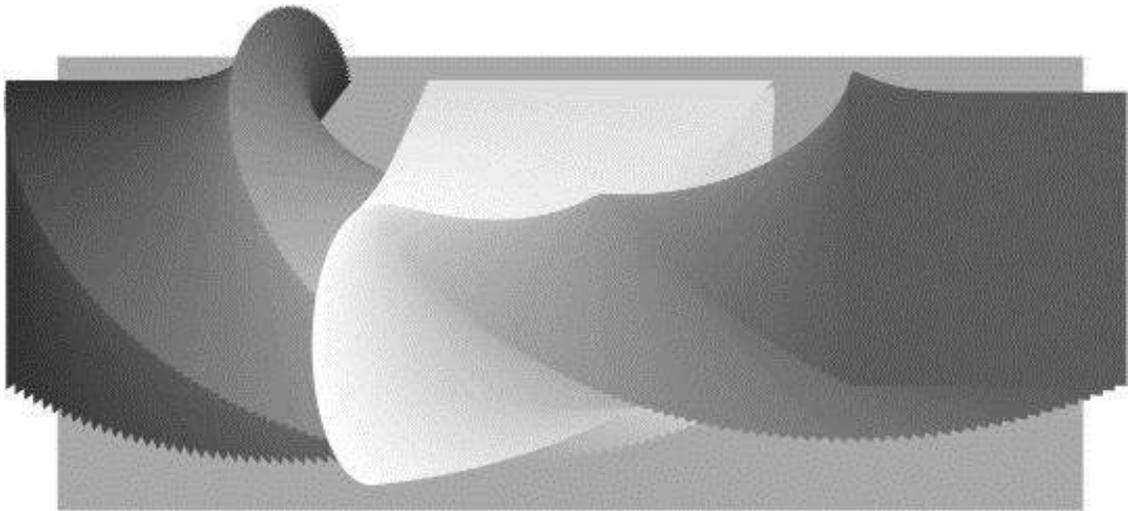


Figura 30. Escala de grises. Colores Acromáticos

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 7: En un cuarto de pliego de papel fabriano grueso de 87 x 57 cm, dibuja con un lápiz del No H2 un margen de 2 centímetros por lado. Después, ayudado por las escuadras y la regla T, dibuja los cuadros que se muestran y mezclando los colores básicos de tus acuarelas, obtén toda la gama de secundarios y terciarios como en la figura 31.

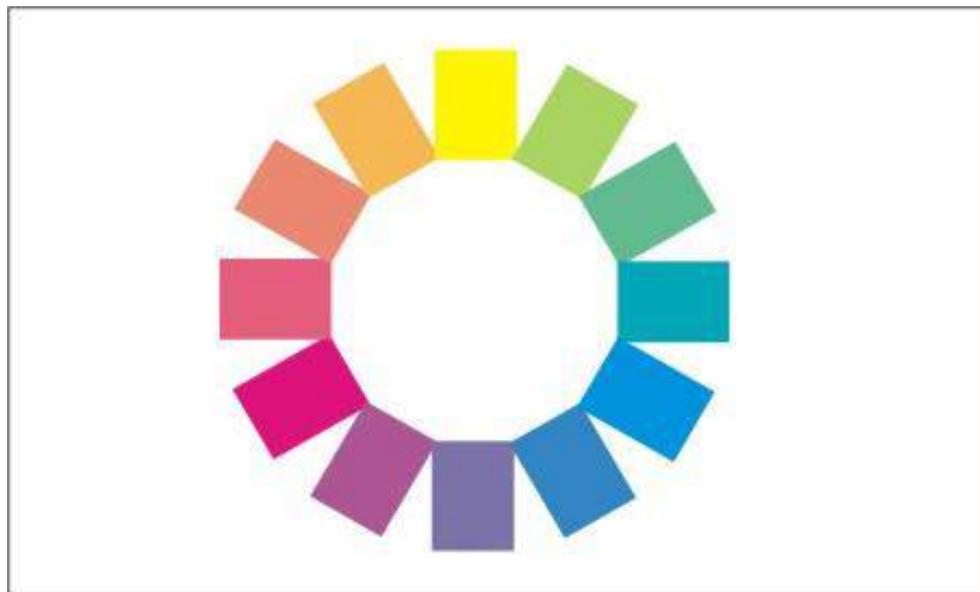


Figura 31. Gama de colores primarios secundarios y terciarios

AUTOEVALUACIÓN

- 1.- Los colores amarillo, azul y rojo son clasificados como los colores:
 - a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.

- 2.- Los colores verde, violeta y naranja son clasificados como los colores:
 - a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.

- 3.- Los colores amarillo-verde, azul-verde, azul-violeta, rojo-violeta, rojo-naranja y amarillo-naranja son clasificados como los colores:
 - a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.

- 4.- El negro el blanco y los grises son clasificados como los colores:
 - a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.

- 5.- Es el complementario del rojo
 - a) Verde.
 - b) Violeta.
 - c) Naranja.
 - d) azul-verde.

- 6.- Es el complementario del azul
 - a) Verde.

- b) Violeta.
 - c) Naranja.
 - d) azul-verde.
- 7.- Es el complementario del amarillo
- a) Verde.
 - b) Violeta.
 - c) Naranja.
 - d) azul-verde.
- 8.- Así se les llama porque de ellos surgen todos los demás colores
- a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.
- 9.- Surgen de la mezcla de dos colores primarios
- a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.
- 10.- Surgen de la mezcla de un color primario y uno secundario
- a) Terciarios.
 - b) Primarios.
 - c) Acromáticos
 - d) Secundarios.

Respuestas

- 1. B
- 2. D
- 3. A
- 4. C

- 5. A
- 6. C
- 7. B
- 8. B
- 9. D
- 10.A

UNIDAD 4

INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL COLOR

OBJETIVO

Conocer los principios de la psicología del color.

TEMARIO

4. Introducción a la psicología del color

4.1 Fríos

4.2 Cálidos

4.3 Armonías y contrastes

4.4 Tranquilizantes

4.5 Agresivos

MAPA CONCEPTUAL



INTRODUCCIÓN

El color, señalan algunos, es lo más relativo en el arte. Sus usos cambian según cada cultura, por ejemplo, en China, el luto se expresa con el color blanco, para nosotros se muestra con el negro, pero para los antiguos egipcios este color era sinónimo de fertilidad y vida, pues la tierra fértil es la de color negro que está junto al río Nilo.

Al hablar de psicología hablamos del pensamiento y con ello de una de las cualidades que diferencia a cada ser humano; sin embargo, cada persona está ligada a su cultura y su entorno natural, lo que le otorga las características propias de una sociedad, así que vamos a tomar como base para nuestro estudio de la psicología del color la propia sociedad de consumo, que gracias a la globalización, se ha educado visualmente de acuerdo con los parámetros que la publicidad le ha dado.

4.1 FRÍOS

En una forma psicológica se dice que los colores tienen temperatura, esto es que nos dan la sensación de frío o calor.

Se les llama colores fríos a aquellos que van del verde medio al violeta medio. Si te fijas prácticamente son los colores que derivan del azul.

Estos colores se ven en el azul del cielo y su reflejo en el agua, así que nos recuerdan lo infinito, lo inmenso. El verde es el de los vegetales y nos remite a la naturaleza.

4.2 CÁLIDOS

A los colores que van del amarillo verdoso al rojo-violeta se les llama cálidos, el Sol es amarillo y el fuego tiene tonos rojizos así que estos colores nos remiten a la temperatura cálida.

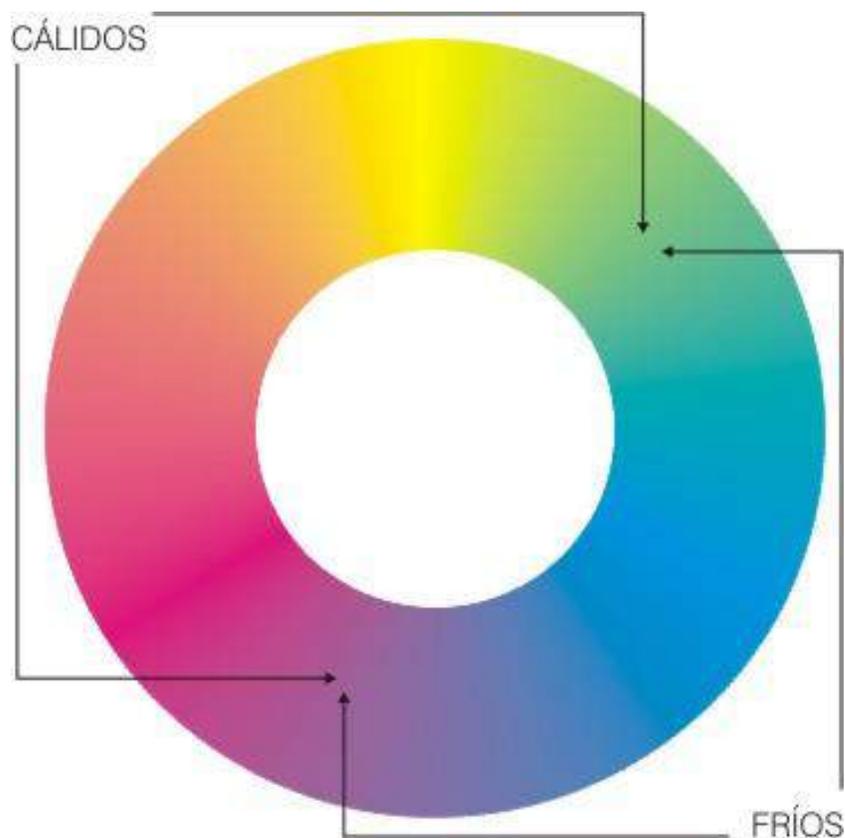


Figura 32. El círculo del color

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 8: Fríos y cálidos Técnica: Elige cualquiera de las que hemos usado, acuarela o plumines o las 2 combinadas, también puedes usar el estilógrafo.

Papel el que convenga a la técnica que uses. En una lámina haz una composición libre, usa sólo colores cálidos o fríos, no los mezcles.

4.3 ARMONÍAS Y CONTRASTES

Los colores cromáticos pueden asociarse mediante dos formas, por armonía y por contraste.

Por armonía podemos entender que es la concordancia de un color a otro o de varios entre sí, estableciendo con ello un conjunto grato para nuestra vista. La yuxtaposición entre dos o más colores vecinos o análogos. Pueden ser de la misma temperatura: cálidos o fríos. Por ejemplo, el rojo con el rojo-violeta, azul con el azul-violeta, amarillo con el amarillo verdoso (figura 33).

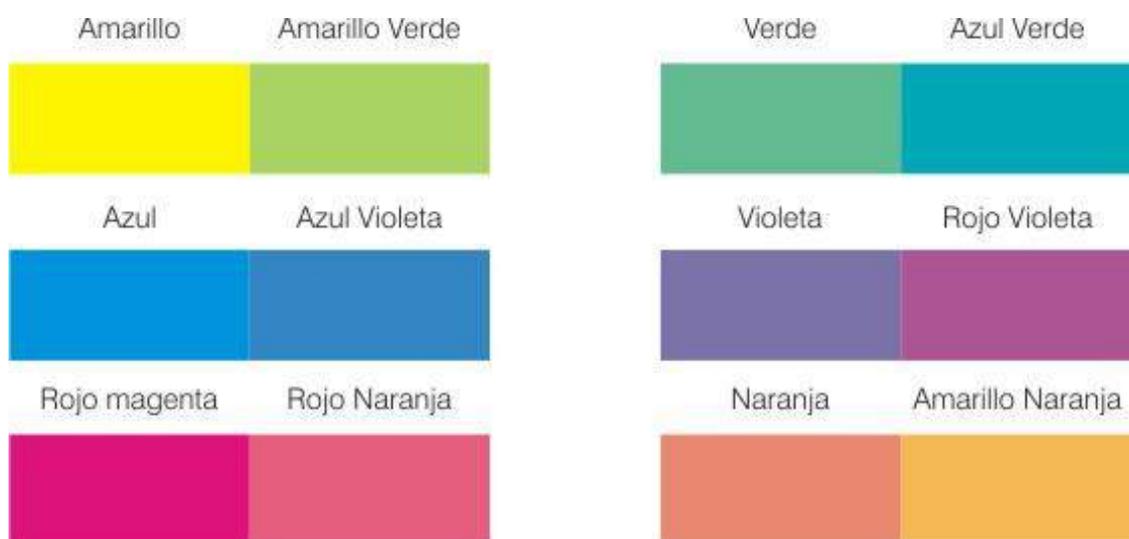


Figura 33. Ejemplos de armonías de colores análogos

Para entender mejor el concepto de armonía, se puede ocupar el concepto de gama que señala José M., Parramon en su libro *Teoría y práctica del color*. “La palabra gama significa una sucesión de sonidos ordenados en una manera peculiar, considerada perfecta, Por analogía, la misma palabra

gama se aplica en pintura, a la sucesión de los colores del espectro, considerando también, que esta sucesión, tal y como aparece al ser descompuesta la luz, ofrece una ordenación perfecta.”

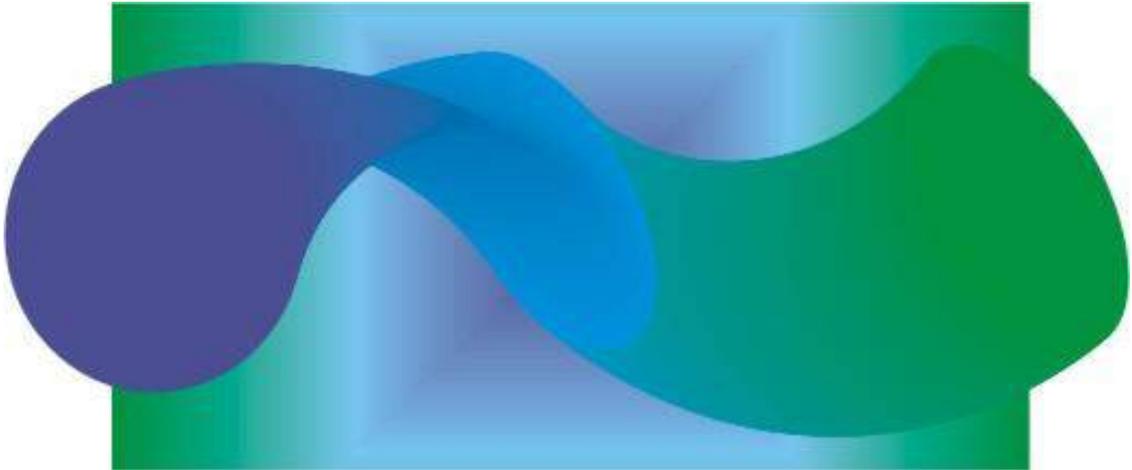


Figura 34. Armonía con la gama de los fríos

Ahora veamos el concepto de contraste.

Contraste en el color es poner uno o más colores que son contrarios entre si, por ejemplo, cálidos con fríos, oscuros con claros, saturados con no saturados.

El mayor contraste de dos colores se puede percibir en la yuxtaposición de complementarios. Así, el rojo contrasta mayormente con el verde, el azul con el naranja y el amarillo con el violeta. (Figura 35)

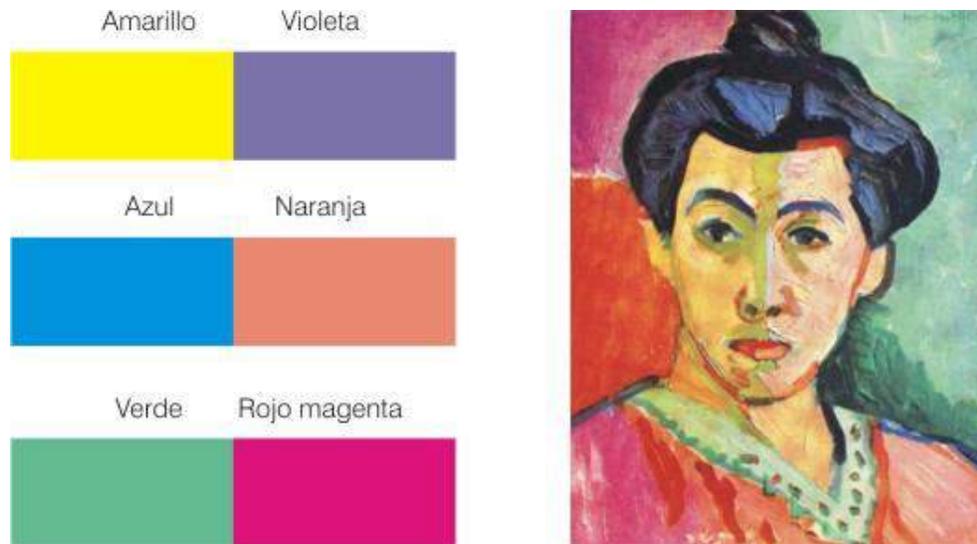


Figura 35. Contraste de complementarios. Pintura de Henry Matisse 1869-1954. Retrato de Madame Matisse. Los pintores post-impresionistas y luego los fauvistas, como Matisse, usaron para contrastar los colores complementarios.



Figura 36. Contraste de colores por su temperatura

Cuando se añade a los colores el negro se oscurecen, y con el blanco se aclaran, así se puede contrastar los colores por su luminosidad.

También podemos contrastar un color al saturar una superficie o dejarla con espacios sin pigmento, como hicimos con el puntillismo (figura 37).



Figura 37. Contraste de saturación. Del 100% al 10% y otra vez al 100%

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejercicio 9: Contrastes de color: Elabora en una hoja carta una composición libre, después cópiala cuatro veces en un hoja del block o del fabriano al tamaño del block. Píntala con las tres combinaciones de complementarios y otra con el contraste de fríos y cálidos, figura 38.

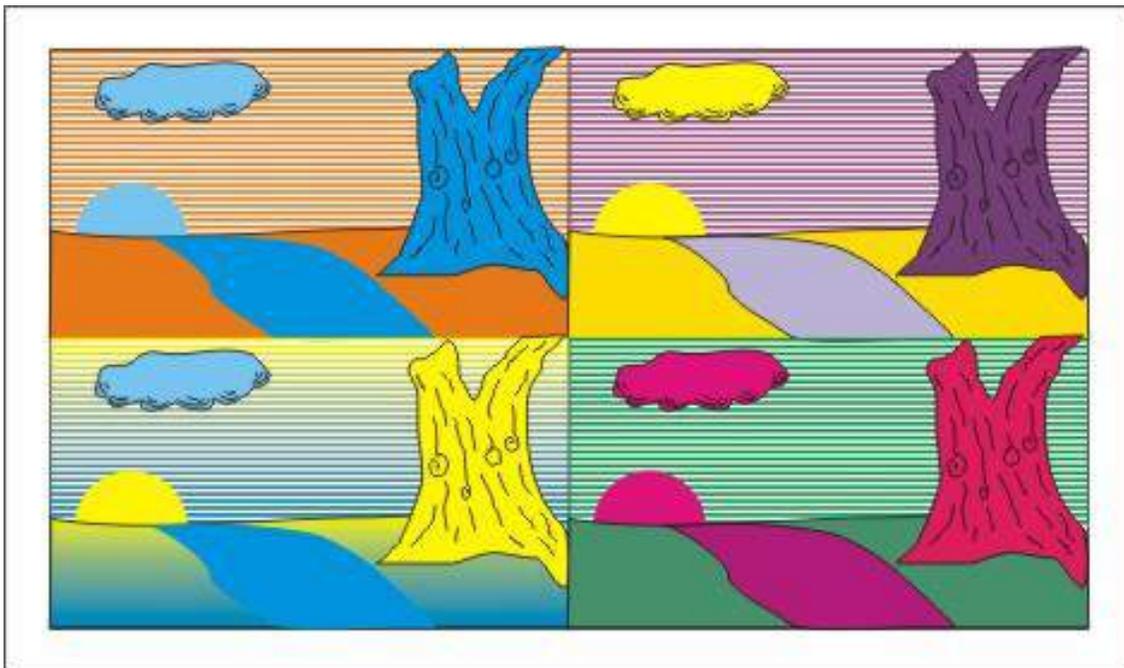


Figura 38. Ejercicio 9 Contrastes de color.

4.4 TRANQUILIZANTES

Existe una forma terapéutica para usar los colores, la cual se puede observar en los hospitales, donde se ocupan colores fríos combinados con el blanco, los que comúnmente se denomina colores pastel.

Estos tienen un efecto tranquilizante, dan una sensación de calma, como de relajamiento; los colores azul y violeta evocan lejanía y en gran cantidad producen el efecto de amplitud, y de agrandar los espacios.

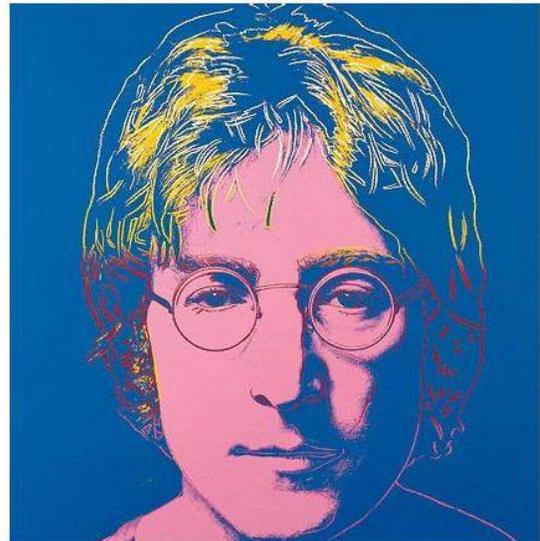
En la publicidad se utilizan para las bebidas refrescantes.

4.5 AGRESIVOS

Contrarios a los colores tranquilizantes, están los agresivos: los colores cálidos. Usados de una manera adecuada, estos colores producen alegría, efusividad, son motivantes.

En grandes superficies y saturados, representan agresividad, competitividad, expansión. El rojo y el amarillo crean la sensación de proximidad, así que una habitación saturada de estos colores puede parecernos estrecha, asfixiante.

En la publicidad se dice que crean en el espectador ansia, insatisfacción, lo cual hace que la persona consuma más, por ejemplo, en los restaurantes se ocupa mucho la gama de los naranjas.



Figuras 39 y 40 Marilyn Monroe y John Lennon. Andy Warhol. Nótese en El de Marilyn el contraste de complementarios y en Lennon el contraste de Fríos y Cálidos

AUTOEVALUACIÓN

1.- El color, señalan algunos, es lo más relativo en el _____. Sus usos cambian según cada cultura. 2.- Por ejemplo, en China el luto se expresa con el color _____, para nosotros se muestra con el negro; 3.- pero para los antiguos egipcios el negro era sinónimo de _____, pues la tierra fértil es la de color negro que está junto al río Nilo.

4.- La gama de los colores fríos es la que va del color verde medio al color _____. 5.- En cambio la gama de los colores cálidos es la que va del color _____ al amarillo verdoso.

6.- Por armonía podemos entender que es la concordancia de un color a otro o de varios entre sí, estableciendo con ello un conjunto grato para nuestra vista. La yuxtaposición entre 2 o más colores _____.

7.- El mayor contraste de dos colores lo podemos ver en la yuxtaposición de _____.

En cada línea escribe al complementario del que lo antecede.

8.- Rojo _____.

9.- azul _____.

10.- violeta _____.

Temperatura del color

11.- Por su temperatura los colores azul, verde y violeta son _____.

12.- En cambio los colores amarillo naranja y rojo son _____.

13.- La publicidad usa los colores fríos para anunciar _____.

14.- También la publicidad usa los colores cálidos para anunciar _____.

Respuestas

1. Arte

2.- Blanco

- 3.- Fertilidad y vida
- 4.- Violeta medio
- 5.-Rojo violeta
- 6.- vecinos o análogos
- 7.- complementarios
- 8.- verde
- 9.- naranja
- 10.- amarillo
- 11.- fríos
- 12.- cálidos
- 13.- bebidas refrescantes
- 14.- alimentos.