

RESUMO DE CONTIDOS

Warhol, es de aquí ou vés á festa?

Educación Plástica e Visual | 5º EP



Warhol, es de aquí ou vés á festa?

Educación Plástica e Visual

5º Educación Primaria

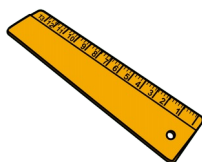
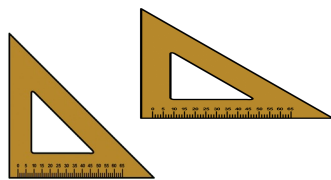

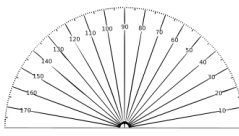
Índice

Debuxo xeométrico.....	2
Formas xeométricas básicas.....	2
Os eixes de simetría.....	4
Arte de píxel.....	5
Movementos no plano.....	6
Tipos de movementos no plano.....	6
Translación.....	6
Xiro.....	6
Simetría.....	7
Esquema.....	7
Uso de imaxes de Internet.....	8
Atribución dos recursos incorporados ao documento.....	9

Debuxo xeométrico

O debuxo xeométrico é unha forma de representar formas e obxectos dunha maneira precisa e exacta.

O debuxo xeométrico necesita ferramentas específicas:

Regra	Escuadro e cartabón	Compás	Transportador de ángulos
			
Para trazar liñas rectas perfectas e medir distancias.	Son regras en forma de triángulo que permiten trazar liñas paralelas e perpendiculares con exactitude.	Para debuxar círculos, arcos e medir distancias.	Para debuxar e medir ángulos.

Formas xeométricas básicas

Punto

É o elemento máis simple da xeometría. Non ten tamaño, só indica unha posición no espazo. É como un marcador. Con puntos podemos construír todo o demais.

Liña

Recta: É unha sucesión infinita de puntos que van nunha mesma dirección, sen curvas. É o camiño máis curto entre dous puntos. Usámolas para trazar lados de figuras ou eixes.

Curva: É unha sucesión de puntos que cambian de dirección constantemente, creando unha traxectoria sinuosa.

Liñas paralelas



Liñas perpendiculares




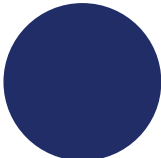


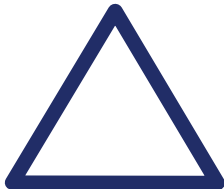
Liñas secantes



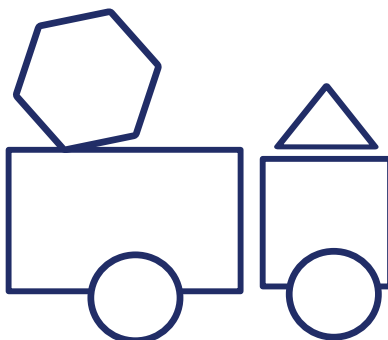
Plano

É unha superficie completamente plana que se estende infinitamente en todas direccións, como unha folla de papel infinita. Sobre os planos debuxamos as figuras.

A partir dos elementos fundamentais anteriores, constrúense as figuras planas máis básicas

Circunferencia e círculo	Cadrado
<p>Son figuras perfectamente redondas. A circunferencia é a liña curva pechada, todos os seus puntos están á mesma distancia dun punto central.</p>  <p>Un círculo é a área interior.</p>  <p>Exemplo de circunferencia: un aro. Exemplo de círculo: un disco.</p>	<p>Figura que ten catro lados iguais e catro ángulos rectos.</p>  <p>Exemplos: as caras dun dado.</p>
Rectángulo	Triángulo
<p>É un polígono de catro lados e catro ángulos rectos, pero neste caso, os seus lados son iguais dous a dous (os dous lados opostos son iguais entre si).</p>  <p>Exemplos: unha porta.</p>	<p>Polígono co tres lados rectos e tres ángulos. Hai diferentes tipos de triángulos (con lados iguais ou diferentes, con ángulos rectos ou non), mais todos teñen 3 lados e 3 ángulos.</p>  <p>Exemplo: un sinal de tráfico.</p>

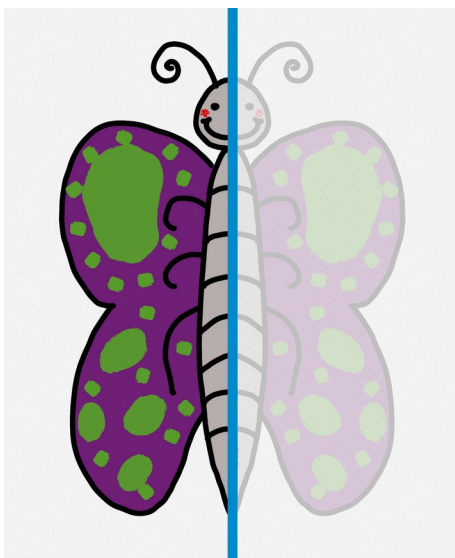
Estas figuras poden combinarse para crear outras máis complexas como pentágonos, hexágonos etc



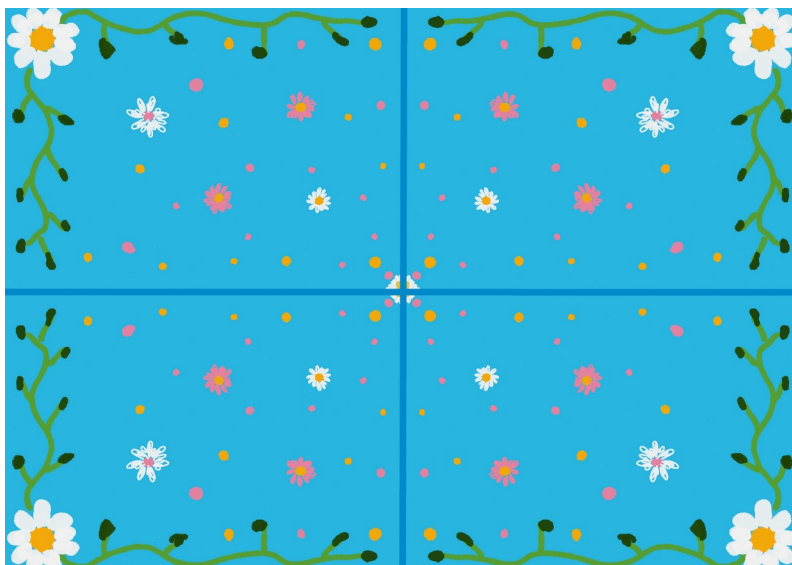
Os eixes de simetría

Os eixes de simetría son liñas rectas imaxinarias que dividen unha figura en dúas partes iguais. Dicimos que un obxecto ou figura é simétrico se, ao dobralo pola metade, ambas partes coinciden perfectamente. Hai figuras cun eixe de simetría e outras con dous ou máis.

Na imaxe da bolboreta, a liña azul marca claramente o eixe vertical de simetría. O debuxo do lado esquerdo coincide exactamente co do dereito. É simétrico.

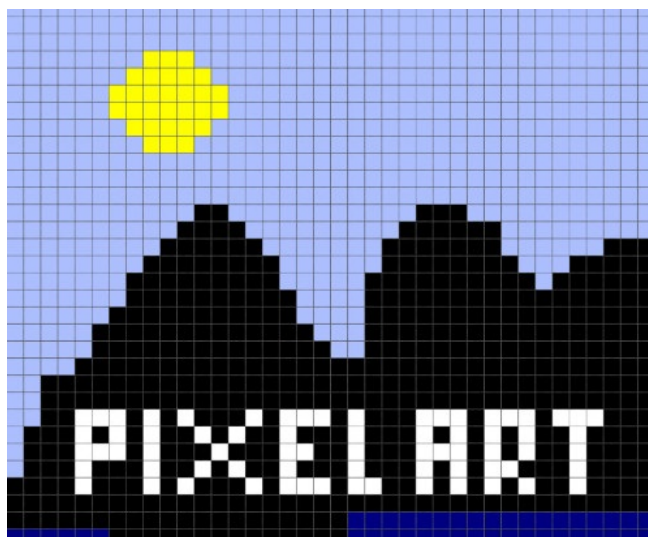


Ademais de dous, podemos atopar obxectos ou figuras con varios eixes de simetría como no seguinte exemplo cun eixe de simetría vertical e outro horizontal. Os debuxos das catro partes coinciden exactamente entre eles.



Arte de píxel

As fotografías en papel ou na pantalla do ordenador están compostas por milleiros de puntos tan pequenos que non son visibles a simple vista. Cada un deses puntos diminutos reciben o nome de píxel.



No arte de píxel (en inglés *Pixel Art*), utilízanse puntos ou cadros grandes para compoñer as imaxes, como se fosen pezas dun crebacabezas.

Nos primeiros videoxogos, non se podían facer debuxos moi detallados porque os ordenadores da época non eran tan potentes como os de hoxe. Por iso, as persoas que deseñaban os personaxes, os obxectos ou os escenarios tiñan que usar poucos píxeles e moita imaxinación para crear xogos atractivos e divertidos.

Hoxe en día, aínda que a tecnoloxía mellorou moito, existen videoxogos que utilizan esta técnica de arte de píxel porque teñen un estilo que fai lembrar os xogos antigos.



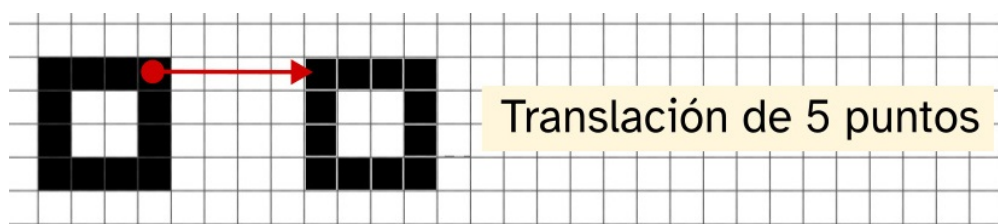
Movements no plano

Para entender o que é un plano, imaxina que é a superficie sobre a que está un debuxo ou unha figura xeométrica. Sobre o plano os obxectos poden moverse de diferentes maneiras, mantendo as dimensións e a forma. A ese tipo de cambios é ao que chaman "movements no plano".

Tipos de movements no plano

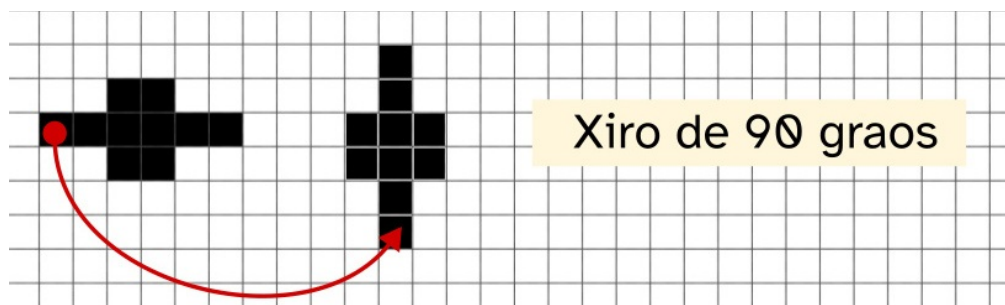
Translación

Existe un desprazamento da figura. O movemento pode ser a calquera sitio do plano. Todas as partes da figura móvense a mesma distancia e na mesma dirección polo que a figura mantén a forma.



Xiro

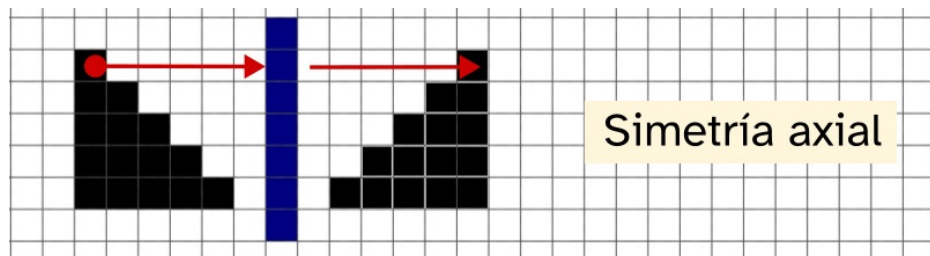
A figura rota un determinado número de graos arredor dun punto que recibe o nome de centro de rotación.



Simetría axial

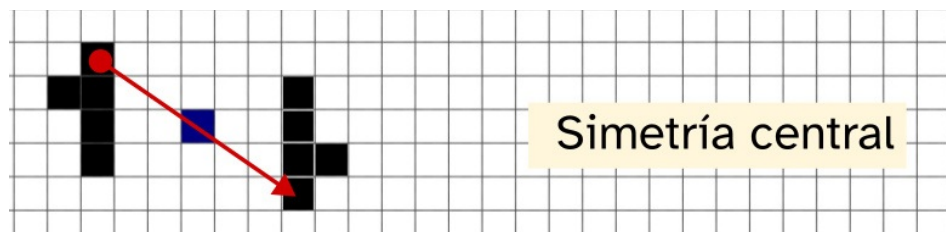
Este movemento produce unha figura como en reflexo. Igual que cando miras a túa imaxe nun espello.

Existe unha liña, que ten o nome de eixe de simetría, que crea o efecto de reflexión.

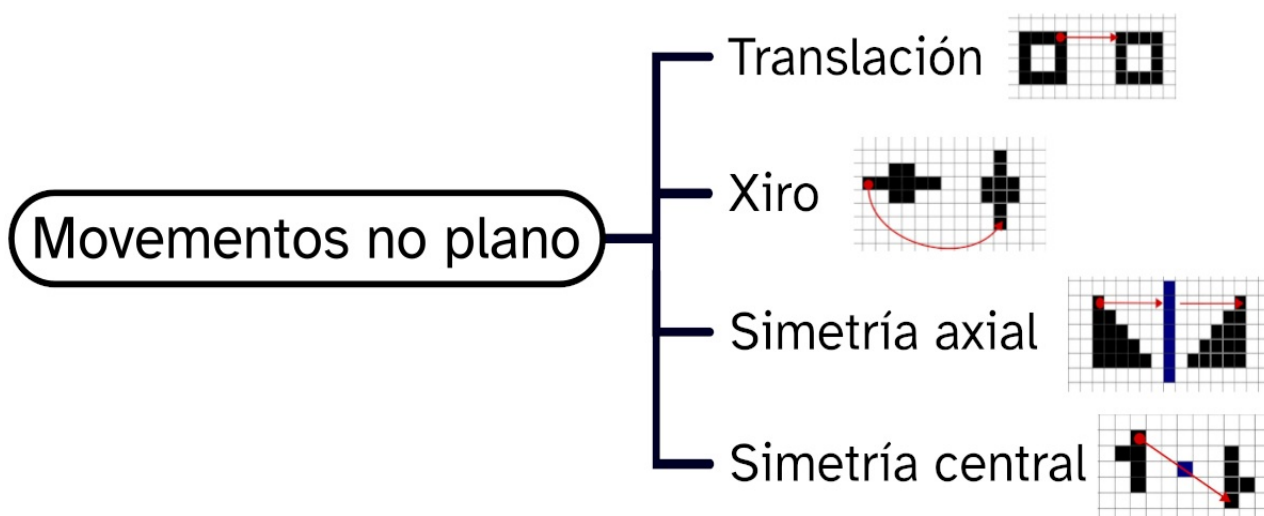


Simetría central

O movemento de simetría central faise en relación a un punto. A figura mantén a forma e o tamaño pero xira 180 graos.



Esquema



Uso de imaxes de Internet

As imaxes que hai en Internet teñen unha **autoría**: foron creadas por alguén, e é importante recoñecer **quen as fixo** ou **como foron elaboradas**. Que unha fotografía estea publicada en Internet non quere dicir que se poda facer calquera cousa con esa obra.



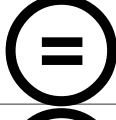

Ao publicar unha creación, a persoa autora pode engadir unha **licenza** que indica como se pode usar a súa obra: que está permitido facer e que non. Ás veces, non permite que se use, comparta ou modifique. Neste caso, dicimos que ten **"todos os dereitos reservados"** ou **"Copyright"**, e necesitaríamos o seu permiso para utilizala.

Noutros casos, a obra inclúe un **texto** ou **símbolo** que informa do que está permitido facer. Isto chámase **licenza**, e hai dous casos principais:

- **Dominio público**: significa que calquera pode usar, compartir ou modificar a obra libremente, por exemplo podemos utilizar unha fotografía de Rosalía de Castro, como a da dereita. Esa fotografía pódela ver na [Galipedia](#), e foi creada por [María Cardarely](#), a primeira fotógrafa de Galicia, en 1865.
- **Obra con algúns dereitos reservados**, o que quere dicir que hai cousas que non se poden facer coa obra, por exemplo, modificala. Neste caso, a persoa autora pode empregar unha licenza chamada **Creative Commons** para indicar o que se pode e o que non se pode facer coa súa creación.



Iconas das licenzas Creative Commons

Icona	O que significa	As condicións
	Con atribución (BY)	Hai que poñer o nome da persoa que creou a obra.
	Uso non comercial (NC)	Non se permite vender o que se faga coa obra, nin a propia obra.
	Sen modificar (ND)	Non está permitido facer cambios na obra.
	Compartir Igual (SA)	As creacións que se fagan a partir da obra orixinal deben ter a mesma licenza que esta.



Por exemplo, esta imaxe xunto a unha obra significa que hai que citar o nome da persoa autora e que se debe compartir coa mesma licenza.

Atribución dos recursos incorporados ao documento

Recursos incorporados por orde de aparición e páxina:

Páxina 2

Regra: pictograma de ARASAAC.

Escuadro: pictograma de ARASAAC.

Compás: pictograma de ARASAAC.

Transportador de ángulos: Kenjirou Yamamoto, *Protractor* (<https://openclipart.org/detail/272914/protractor>) .

Licenza CC0 1.0 Universal (<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)

Páxina 8

Fotografía de Rosalía de Castro: María Cardarely. *Rosalía de Castro*

(https://gl.wikipedia.org/wiki/Galería_de_imaxes_de_Rosalía_de_Castro#/media/

Ficheiro:Rosalía_de_Castro.jpg). Dominio público

Iconas Creative Commons: Sito web <https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/>. Licenza CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Os símbolos pictográficos identificados como Pictograma de ARASAAC son propiedade do Goberno de Aragón e foro creados por Sergio Palao para ARASAAC (<http://www.arasaac.org>) , que os distribúe baixo licenza [Creative Commons BY-NC-SA](#).

O resto de elementos gráficos son de elaboración propia (proxecto *cREAgal*)



“Resumo de contidos: Warhol, es de aquí ou vés á festa?”, do proxecto *cREAgal*, publícase coa [Licenza Creative Commons Atribución Non-comercial Compartir igual 4.0](#)