

RESPUESTAS DE LAS PREGUNTAS DEL EJERCICIO TEÓRICO.

SEPTIEMBRE 2017

En el ejercicio teórico, el alumno/a tendrá que responder por escrito 5 preguntas que se tomarán de estas 10.

1°.- Define índice, icono y símbolo como tipos de signos visuales. Pon un ejemplo de cada uno.

Son tres tipos diferentes de signo visual. Se diferencian por la relación existente entre la imagen y su significado. Los iconos son signos cuya imagen tiene relación directa con lo que significa (por ejemplo, una fotografía de una flor). Los símbolos no tienen relación aparente con su significado, y la relación entre ambos viene de una convención (por ejemplo, el símbolo de la paz o el rojo de los semáforos). Por último, los índices no representan gráficamente el significado, pero dan un indicio o evidencia de la existencia de otro elemento (por ejemplo, humo como índice de fuego, o la huella de un animal como índice del paso del mismo).

2°.- Explica qué son los grados de iconicidad en una imagen.

La iconicidad es el grado de verosimilitud entre una imagen y su significado. El grado de iconicidad es, por tanto, la magnitud de este parecido entre el icono y su referente. Una fotografía tiene un alto grado de iconicidad, mientras que un garabato tiene una iconicidad baja.

3°.- Define color luz y color materia. Escribe los primarios y secundarios de cada uno, explicando con qué colores primarios se obtiene cada secundario.

El color materia es el color que reflejan los objetos al incidir en ellos la luz. El color luz es el que poseen los rayos lumínicos según su longitud de onda. El color luz tiene por primarios rojo, verde y azul, y de su mezcla se obtienen el cian (verde y azul), magenta (azul y rojo) y amarillo (rojo y verde). El color materia, por el contrario, tiene por primarios cian, magenta y amarillo, y sus secundarios son verde (cian y amarillo), rojo (amarillo y magenta) y azul (cian y magenta).

4°.- Explica qué son las gamas cromáticas, y pon ejemplos de al menos tres tipos.

Son combinaciones de color armónicas. Ejemplos de gamas cromáticas: cálida, fría, monocromática, acromática.

5°.- Enumera los parámetros que definen el color y defínelos.

Matiz, brillo y saturación. El matiz lo produce la longitud de onda del color, y le da su identidad como rojo, azul, verde...El brillo proviene de la cantidad de luz que refleja el color, y hace que sea claro, medio u oscuro. La saturación es la intensidad cromática del color. Los colores saturados son más fuertes y los no saturados son débiles o grisáceos.

6º- Nombra y explica tres leyes de la Gestalt, dibujando un ejemplo de cada una.

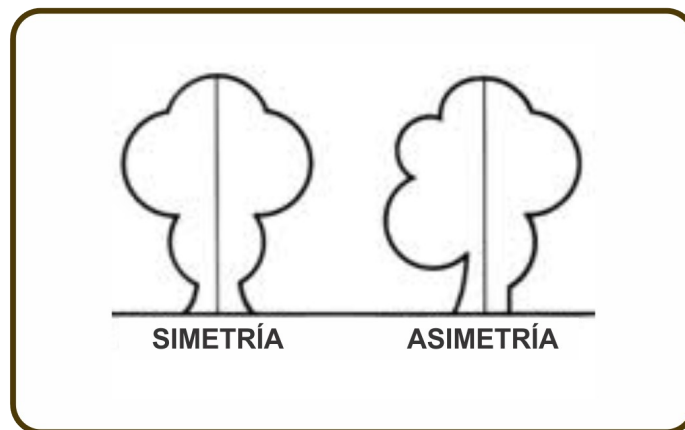
Ley de proximidad: los objetos cercanos tienden a percibirse como una unidad. Ley de buena continuidad: los objetos dispuestos siguiendo algún patrón de regularidad se perciben como unitarios. Ley de semejanza: los objetos similares tienden a percibirse como unitarios.

7º- Define figura y fondo en una imagen, y escribe tres características de cada uno.

En un campo visual, la figura es el elemento dominante de la misma, siendo el fondo el resto del campo visual, de menor importancia. La figura y el fondo tienen cualidades opuestas, por tanto si bien la figura suele estar centrada, detallada y cerrada, el fondo suele estar en la periferia del campo visual, falto de detalles y abierto.

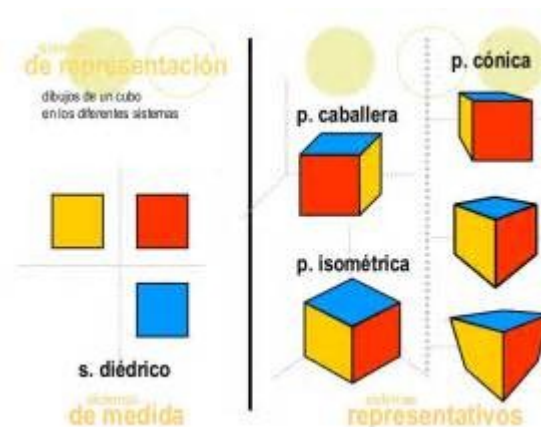
8º- Nombra dos tipos de composición y haz un dibujo de ejemplo de cada uno.

La composición simétrica y la dinámica. La dinámica expresa movimiento e inestabilidad (líneas oblicuas, elementos descentrados) y la simétrica expresa orden y reposo (elementos dispuestos de forma equidistante a un eje).



9º- Define tres tipos de perspectiva, dibujando un ejemplo de cada una de ellas.

Caballera, isométrica y cónica.



10º- Describe cuatro técnicas escultóricas, y pon ejemplos de los materiales que se utilizan en cada una de ellas.

El modelado, que consiste en moldear un material plástico como la arcilla o la cera. La talla, que consiste en sustraer mecánicamente materia de un bloque primitivo, en materiales como madera o piedra. El vaciado, que consiste en crear la pieza a partir de un molde en negativo donde se vierte el material definitivo en estado líquido, con materiales como el metal o la escayola.