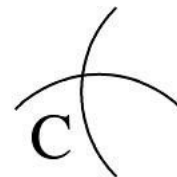


1. El punt

Conceptualment, el PUNT, no té DIMENSIÓ, no és mesurable. És un ubicació sobre el PLA o a l'ESPAI.

Gràficament, el determinem a partir del creuament de dues línies, ja siguin dues rectes, dues corbes o una recta i una corva.



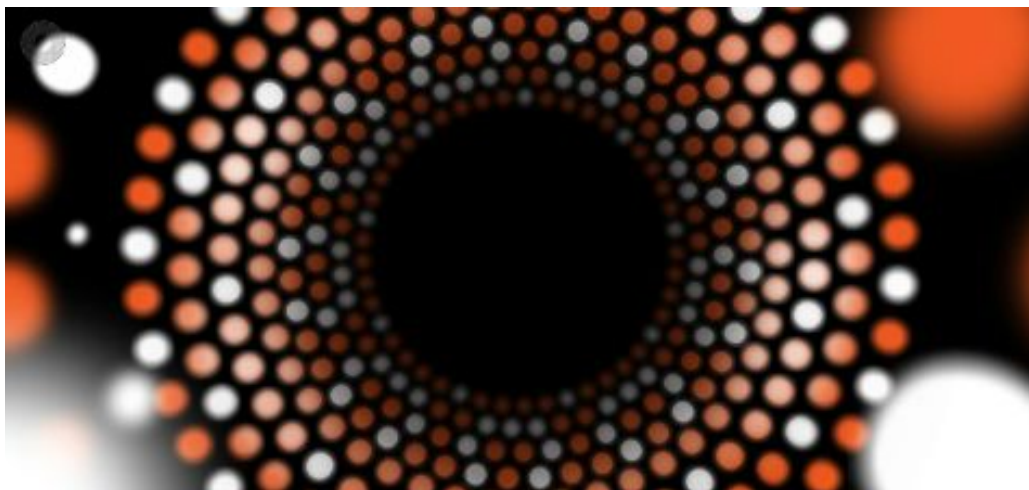
Plàsticament, el PUNT s'ha utilitzat com a ELEMENT GRAFICOPLÀSTIC donant-li dimensions (alçada, amplada i profunditat) i afegint-li qualitats de llum i de color.

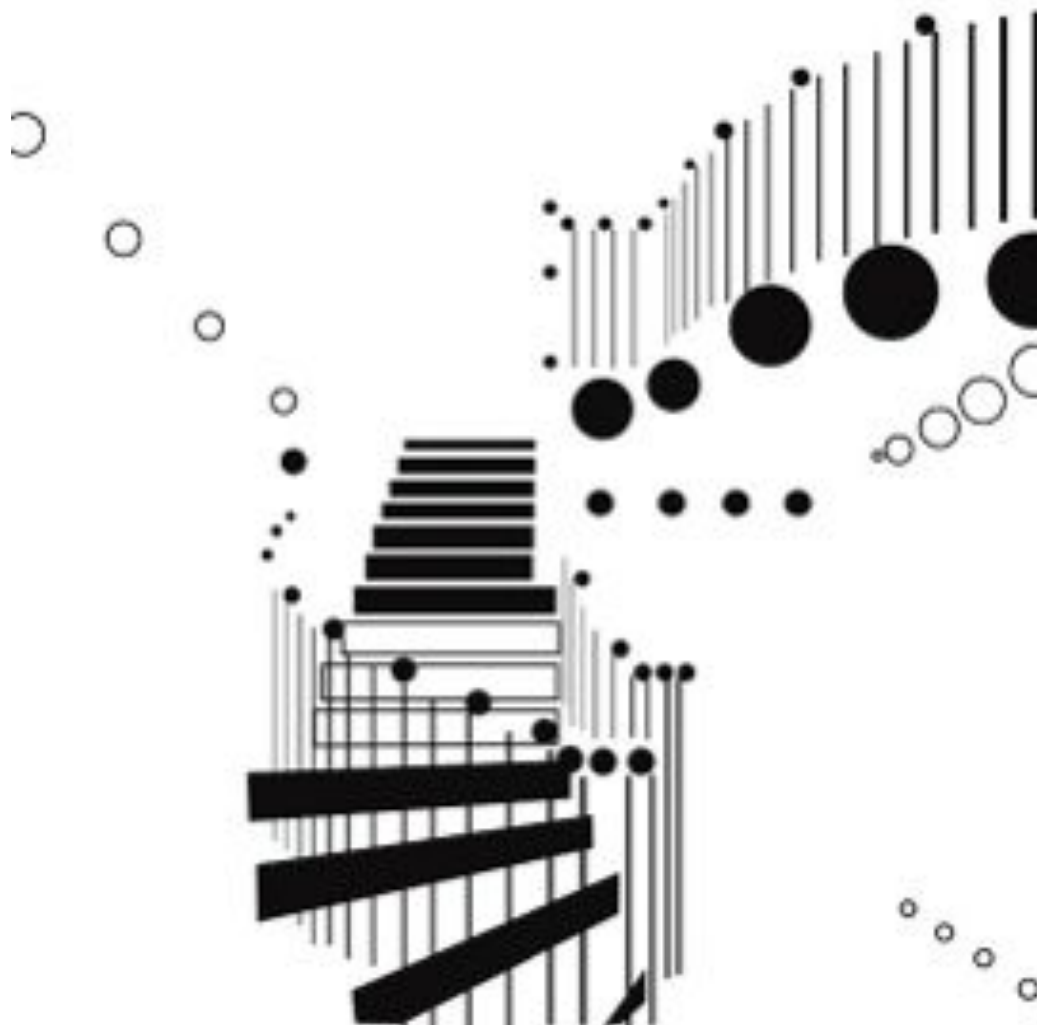


Així doncs, s'utilitza en el Disseny Gràfic per explorar noves formes d'expressió.



Unitats Didàctiques



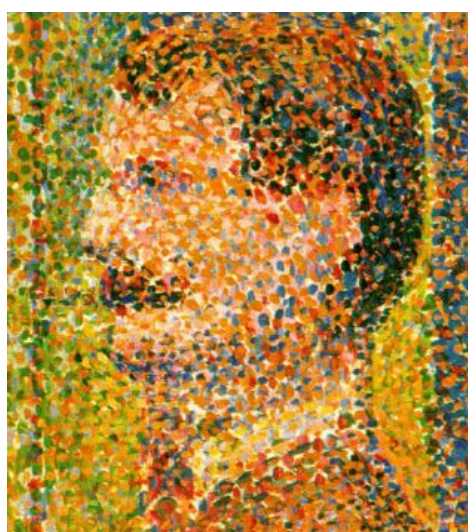


I també s'ha utilitzat en el DIBUIX i la PINTURA per representar formes o TEORITZAR sobre el COLOR.



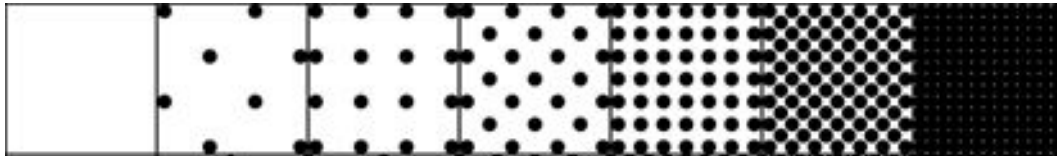


Unitats Didàctiques



Anem a practicar!

1. Mira la següent imatge:



2. Crea un NOU DOCUMENT de 20 mm d'alçada i 140 mm d'amplada amb l'InkScape.

En aquest document hauràs de dibuixar 7 QUADRATS de 20mm x 20mm que et serviran per fer una escala de grisos només amb punts.

Aquests quadrats NO han de tindre CONTORN.

Posa'ls un color d'emplenat diferent per veure'ls bé.

Pensa que el PRIMER QUADRAT és completament BLANC. No té cap punt. El SEGÓN quadrat ja té 8 punts de 2mm x 2mm separats 10mm en horitzontal i 10mm en vertical. Després hauràs d'anar afegint punts al MIG per anar completant els diferents quadrats.

Tingues en compte que els punts TAMPOC han de tindre CONTORN.

Una bona manera de treballar és FENT NOMÉS els 2 primers quadrats i dibuixar els 8 punts dins el SEGÓN quadrat. Després, et pots DUPLICAR TOT el 2n quadrat amb els punts a dins i col·locar-lo a la posició del 3r quadrat. Afegir-hi els punts que falten, duplicar-lo i col·locar-lo a la posició del 4t quadrat... i així fins a completar els 7.

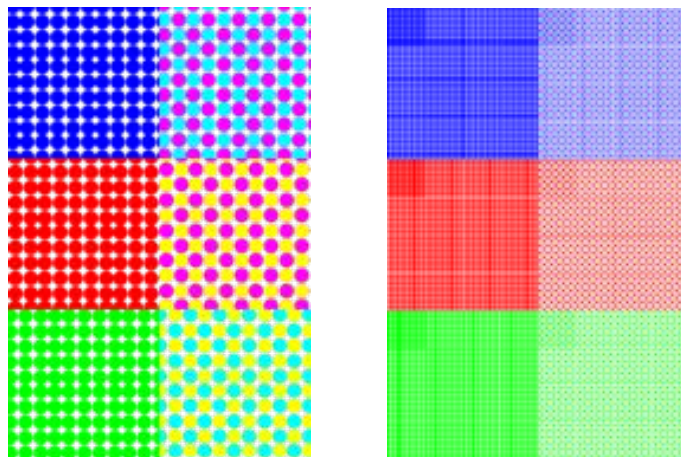
3. Quant tinguis realitzada la pràctica, EXPORTA el teu fitxer a PNG.

Ara tindràs 2 documents: un amb l'extensió SVG i l'altre amb l'extensió PNG.

Penja'ls tots dos a la base de dades anomenada ENTREGA 1ª PRÀCTICA de la UNITAT 5 que trobaràs al MOODLE del curs de Visual i Plàstica.

Continuem practicant!

3. Mira les següents imatges:



4. Anem a demostrar la teoria que utilitzaven els PUNTILLISTES per treballar el COLOR en els seus quadres.

Cóm ho farem?

5. Crearem un document de 40mm d'amplada per 60mm d'alçada amb l'InkScape.

Després farem 6 QUADRATS de 20mm d'alçada i 20mm d'amplada SENSE línia de CONTORN i amb el COLOR d'EMPLENAT que tú vulguis.

A continuació, dibuixaras 3 cercles de 2mm d'amplada i 2mm d'alçada fora dels marges del document. DUPLICANT-los, et faras 3 grups de 4 punts ordenats en 2 FILES i 2 COLUMNES de manera que es toquin en el seu contorn com a la següent imatge:

● ●●● Tingues en compte que, aquests punts, NO han de tindre CONTORN.

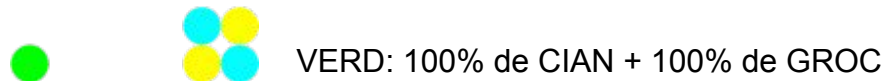
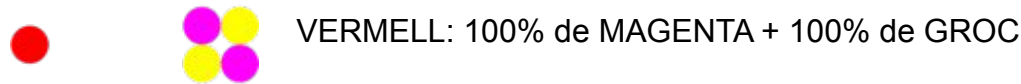
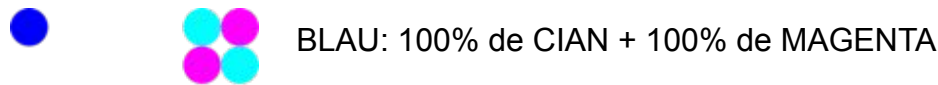
● ●●● Després canviaràs el COLOR d'EMPLENAT de cada punt de manera que, els tres punts isolats siguin: un de VERD, una altre de VERMELL i el tercer BLAU, utilitzant el SELECTOR CMYK.



Finalment, els 3 grups de QUATRE PUNTS, els hauràs d'emplenar amb els COLORS que, conuinats, creen els 3 COLORS anteriors.

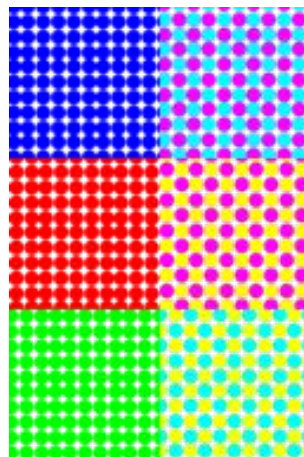
Unitats Didàctiques

Observa la següent imatge:



Ara, HAURÀS d'AGRUPAR cada GRUP de 4 PUNTS de color.

Finalment, crearas 6 MOTIUS, un a partir de cada PUNT i un a partir de cada GRUP de 4 PUNTS, amb els quals ompliràs cada un dels quadres de 20x20 com a la següent imatge:



Quan hakis acabat, anomena i desa l'arxiu amb el nom de **punts_complementaris.svg**.

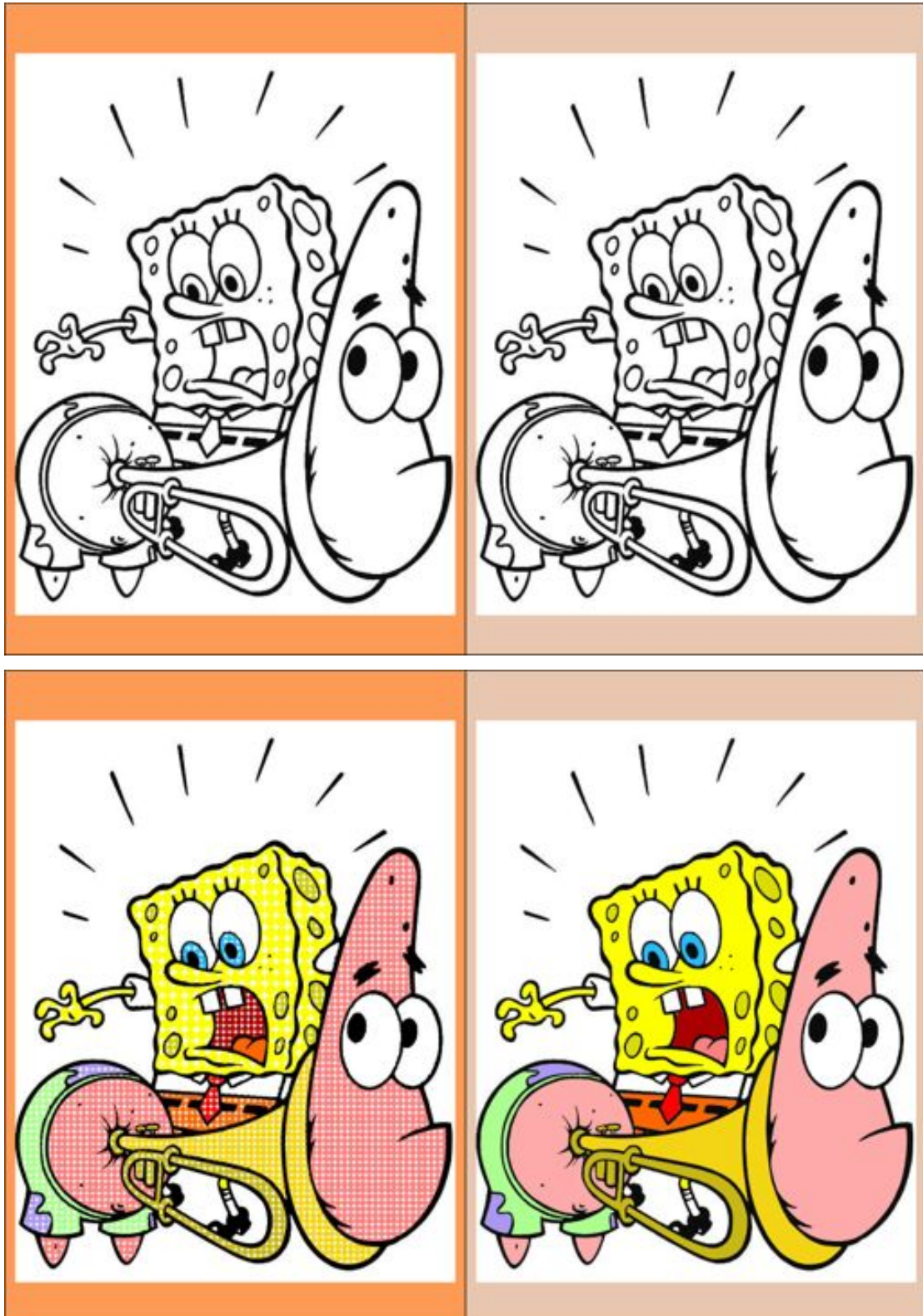
6. Després desa el document amb un ALTRE NOM: **punts_complementaris02.svg** per tal de modificar-lo i NO perdre el document creat.

Redueix cada quadrat a una amplada i alçada de 5mm i, utilitzant l'eina de CLONAR, converteix la ZONA de cada QUADRE de 20x20 en una ZONA de 9 QUADRES de 5x5. Així comprovaràs com s'igualen bastant els colors.

Quan hakis acabat, fes un PNG de cada document i PENJA a la base de dades ENTREGA 2ª PRÀCTICA de la UNITAT 5 que trobaràs al Moodle, els 4 arxius al seu corresponent lloc: els 2 arxius PNG i els 2 arxius SVG.

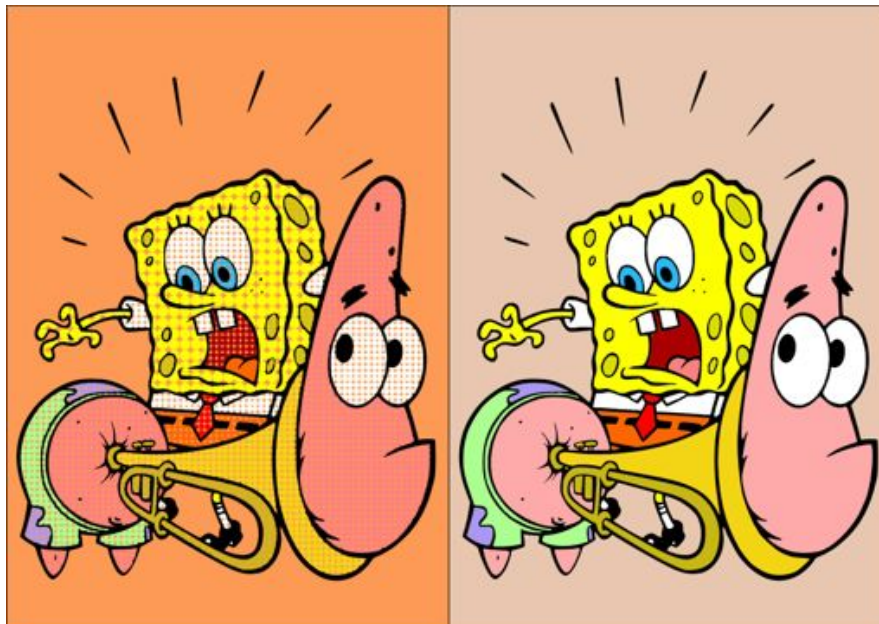
Continuem practicant!

7. Mira les següents imatges:



Unitats Didàctiques

8. Crea un NOU DOCUMENT amb l'InkScape de FORMAT DIN-A4 apaisat. Treballa les mesures en milimetres.
9. Fes un rectangle de 297mm d'amplada per 120mm d'alçada i situa'l a les coordenades 0,0.
10. Transforma el rectangle de manera que redueixis l'amplada a la meitat i l'alçada la mantinguis igual.
11. Descarrega't la imatge de BOB ESPONJA que trobaras a la plataforma MOODLE dins la UNITAT 5 del curs de Visual i Plàstica.
12. Selecciona la IMATGE i el RECTANGLE i ALINEA'ls al mig en vertical. Després agrupa'ls i ALINEA el GRUP amb el MARGE ESQUERRA de la pàgina.
13. Duplica el GRUP i ALINEA'l amb el MARGE DRET. Ara ja tens les DOS imatges per pintar. DESAGRUPA les DUES imatges.
14. Finalment, utilitzant el POT de PINTURA, pinta la imatge de l'esquerra amb PUNTS i la de la dreta amb ZONES de color SÒLIDES.
15. Finalment, TRAÇA els DOS MAPES de BITS i ESBORRA les IMATGES que queden de FONS. Mira les diferències.



16. Quan hagi acabat, fes un PNG del document i PENJA a la base de dades ENTREGA 3ª PRÀCTICA de la UNITAT 5 que trobaràs al Moodle, els 2 arxius al seu corresponent lloc: l'arxiu PNG i l'arxiu SVG.

Unitats Didàctiques

2. La línia

Conceptualment, la línia és una succeció infinita de punts alineats seguint una o varies direccions ja siguin rectes o corbes.



Recta



Trencada



Corba



Sinuosa



Mixta



De diferents gruixos



Fragmentada

Unitats Didàctiques

Al programa InkScape tenim 4 eines diferents per crear línies:

a) **Llapis** per dibuixar a mà alçada: 




Eina bastant imprecisa si no es disposa d'una tableta gràfica.

b) **Ploma** per dibuixar línies de gruix variable: 




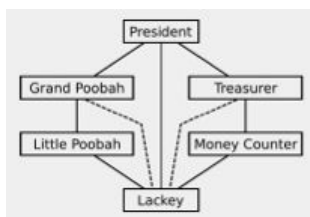
Eina molt gestual que permet dibuixar a partir d'un traç molt cal·ligràfic.

c) Creador de corbes de **bezier**: 




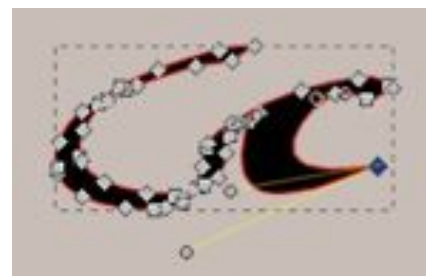
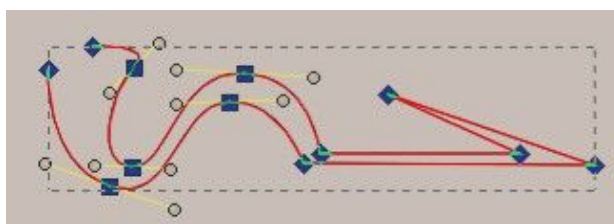
Permet dibuixar de manera molt controlada a partir d'anar creant nodes amb o sense radis de corbatura.

d) **Connector** de diagrames: 



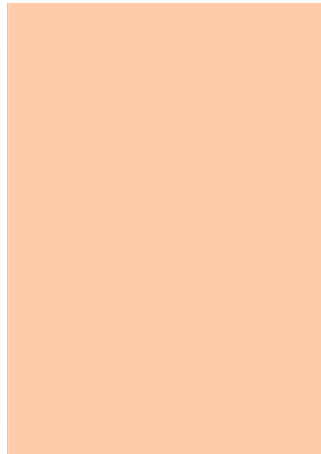
Eina molt específica que permet traçar línies rectes que van enllaçant els diferents elements que configuren un diagrama.

Per editar qualsevol d'aquestes línies creades amb les eines explicades, utilitzarem l'eina d'EDICIÓ DE NODES: 



Anem a practicar!

1. Dibuixar amb **corbes de bezier**.



Aquesta imatge correspon a un arxiu d'InkScape on hi ha una imatge d'un dibuix d'una noia en primer pla.

En aquesta pràctica hauràs d'utilitzar l'eina de crear corbes de bezier per tal de "calcar" les línies que configuren el dibuix i poder reproduir-lo a la part dreta del document sobre la pastilla de color.



Fes la combinació de colors línia/fons que més t'agradi i envia el document al teu professor.

Pensa que cada línia ha de ser una forma TANCADA on el CONTORN ha de ser del mateix color que l'EMPLENAT.

També pots treure el contorn i deixar només l'emplenat.

2. Continuem dibuixant amb **corbes de bezier**.



Ara et CREARÀS un NOU DOCUMENT de format DIN-A5 vertical, on hi ENGANXARÀS la pastilla de fons amb els teus traçats del retrat de la noia del document anterior per poder afegir-li el color del **cabell**, el color de la **cara** i la part que falta del **coll** i de l'**espatlla**.

Fixa't que els contorns del cabell no cal que s'ajustin exactament a les línies que ja has dibuixat. Això li donarà al dibuix un aire més fresc i natural.

El cabell l'hauràs de fer a partir de DOS traçats, ja que la superfície de cabell més gran està per sobre de la cara i l'altre està per sota la cara.

Unitats Didàctiques

Finalment envia aquest arxiu al teu professor.

3. Aplicació de **filtres**.



Anem a treure-li rendiment al nostre dibuix!

Ara crearem un **NOU DOCUMENT** de format DIN-A4 on hi **COPIAREM** 4 vegades el dibuix de la pràctica anterior.

A tres dibuixos hi aplicarem **UN** sol filtre i, al quart li aplicarem diferents filtres de **TEXTURA** per cada una de les diferents parts que formen el dibuix.

Intenta provar-ne bastants per poder escollir els que més t'agradin.

Finalment, envia el document al teu professor i, en el missatge, digues quin **FILTRE** has utilitzat en cada imatge.

4. Afegir un **fons**.

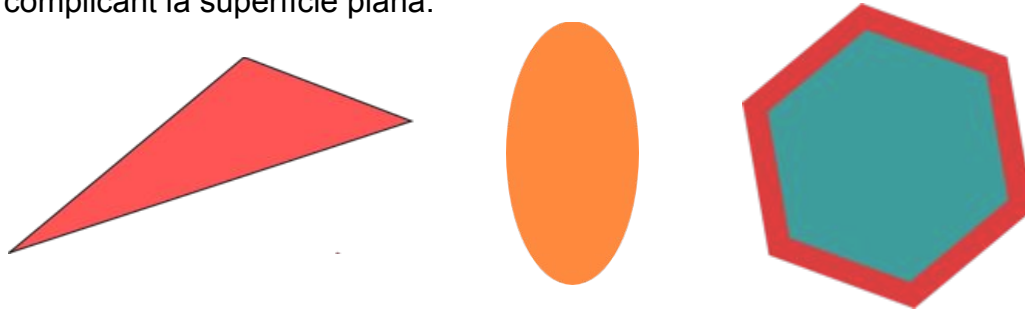
Finalment, pots crear-te un document d'InkScape de format DIN-A5 apaïsat, buscar-te una imatge d'un paisatge a internet i col·locar-la de fons sota el dibuix de la noia.



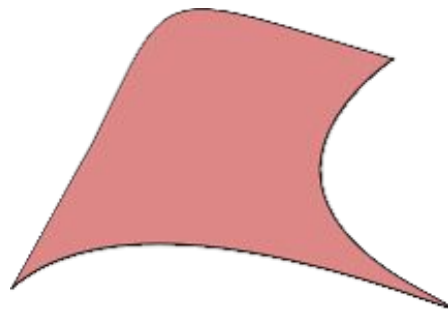
Unitats Didàctiques

3. El pla.

Conceptualment, el pla queda determinat, com a mínim, per 3 punts no alineats. A partir d'aquí podem afegir més punts que ens poden anar complicant la superfície plana.



Plàsticament, el PLA pot quedar determinat per línies RECTES, CORBES o una combinació de RECTES i CORBES.



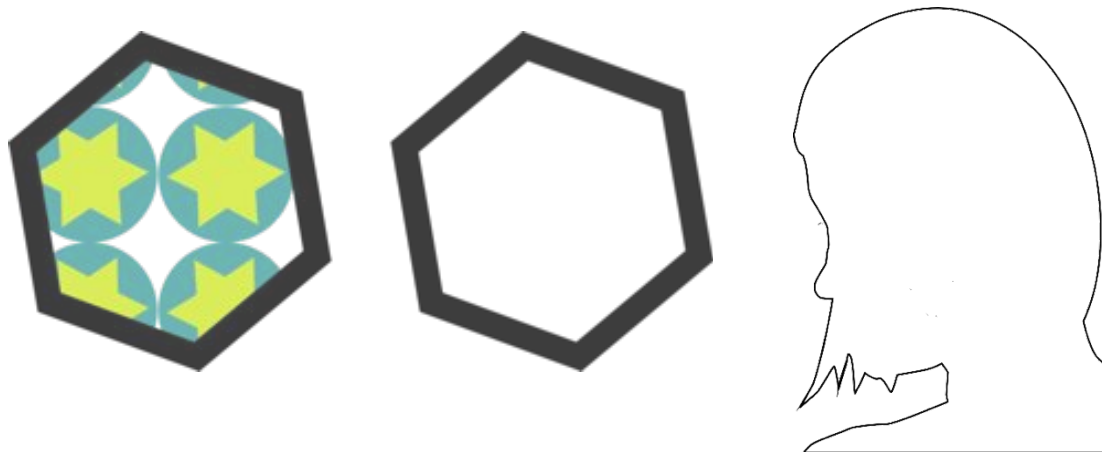
També, podem considerar diferents TIPUS de CONTORN en el PLA:

Contorn INTERIOR: el color o emplenat de la figura plana.



Unitats Didàctiques

Contorn EXTERIOR: la línia que percebem com a DIBUIX de la FIGURA.



SILUETA: quan desapareix la diferència entre CONTORN INTERIOR i EXTERIOR, percebem la FIGURA com una SILUETA o sigui, com si fos l'hombra projectada d'un OBJECTE o FORMA.



En les següents pràctiques treballarem les EINES per crear i modificar CERCLES i POLÍGONS:



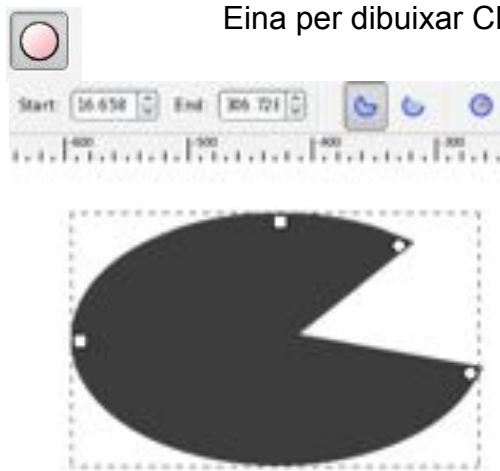
Eina per dibuixar polígons REGULARS i POLÍGONS ESTRELLATS.

Quan està activada pots canviar diferents paràmetres.



Les tres figures són la mateixa però amb diferents paràmetres de CORBATURA. La primera te radi=0, la segona te un radi >0 i la tercera un radi <0.

Unitats Didàctiques



Eina per dibuixar CERCLES.

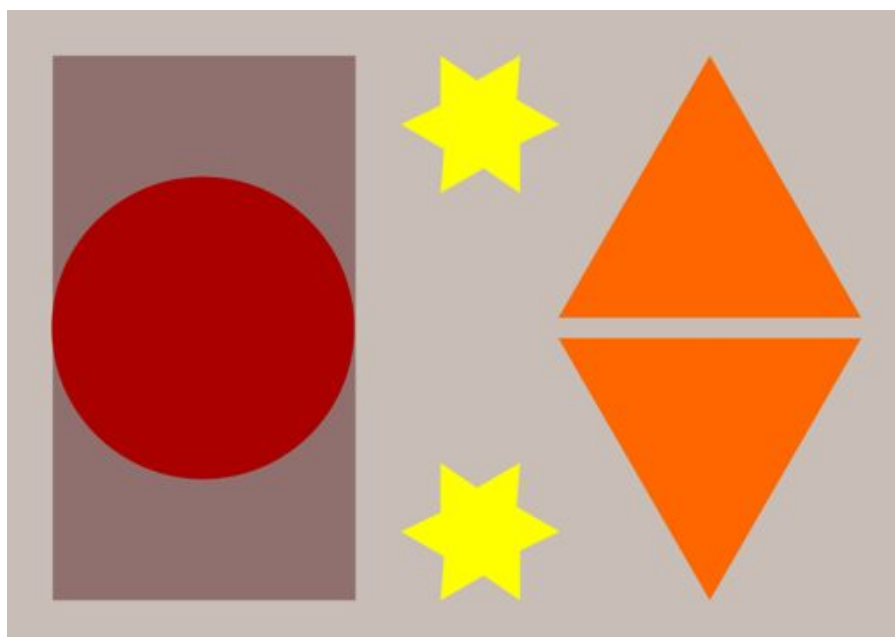
Quan està activada pots canviar diferents paràmetres tot utilitzant l'eina d'EDITAR NODES o introduint diferents VALORS NUMÈRICS a les OPCIONS de la barra d'eines.



Eina per dibuixar RECTANGLES.

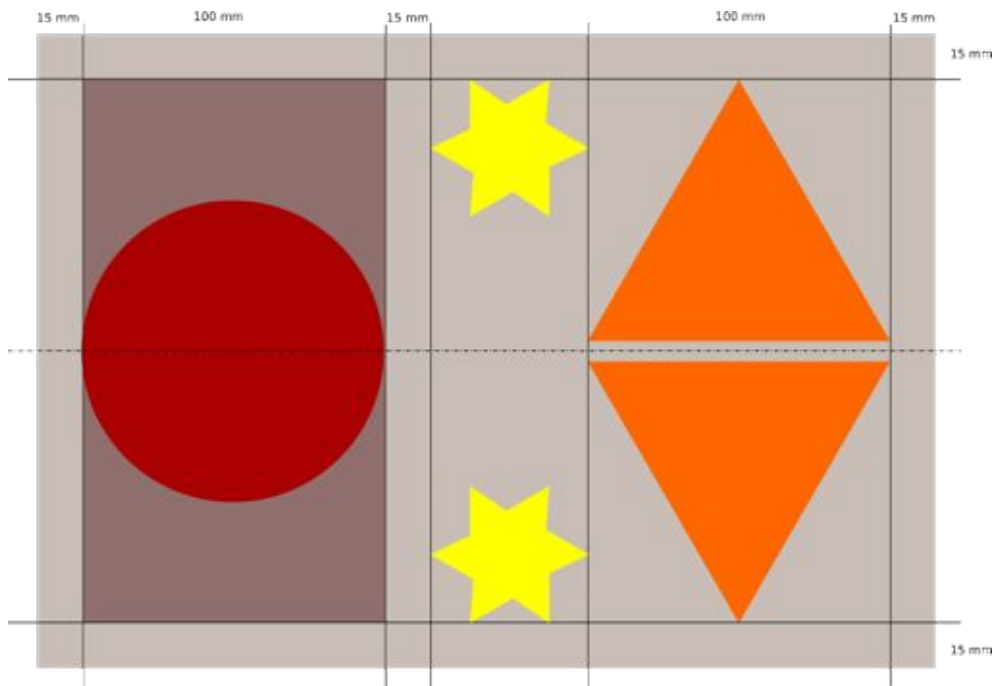
Per començar us proposem la següent pràctica:

En un DIN-A4, realitza la següent composició amb l'InkScape:



Unitats Didàctiques

Tingues en compte les següents mesures:



Envia aquest document al teu professor.

Continuem practicant!

Ara provaràs com canviar l'EMPLENAT de les diferents figures intentant aconseguir una imatge com la següent:

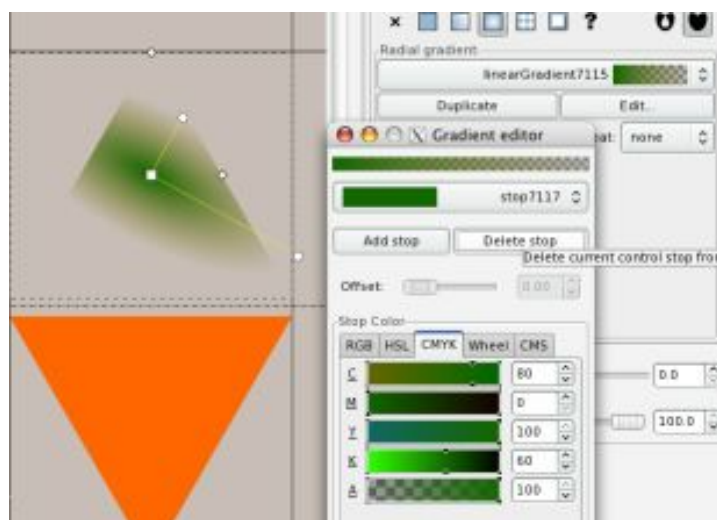


Unitats Didàctiques

Fixa't que, amb l'eina d'EDITAR NODES pots canviar els paràmetres de l'omplent: direcció i radi d'acció.



A més a més, pots editar el teu degradat EDITANT a partir de la finestra dels EMPLENATS.



Envia aquesta pràctica al professor i, FINALMENT, afegeix més figures i, treballant la transparència i les eines per COMBINAR TRAÇATS, realitza una COMPOSICIÓ LLIURE i envia-la al teu professor.

Per COMBINAR TRAÇATS hauràs d'anar al menú dels TRAÇATS o CAMINS i provar les diferents opcions:



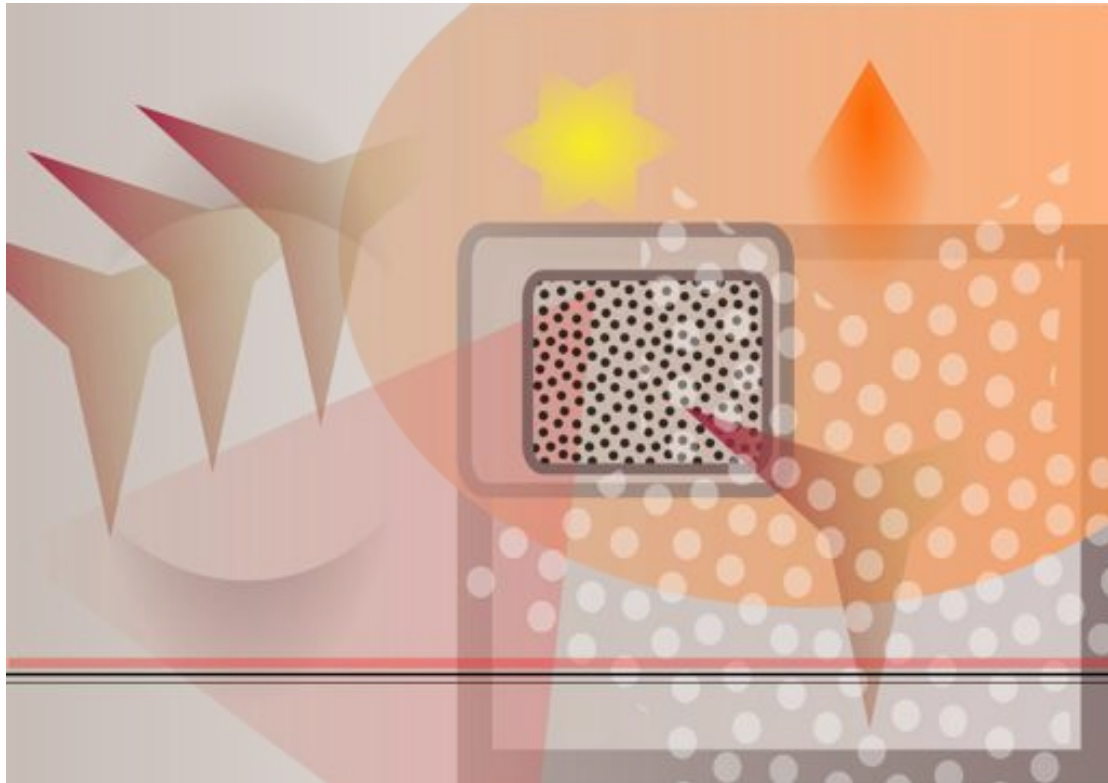
UNIÓ, DIFERÈNCIA, INTERSECCIÓ, EXCLUSIÓ, DIVISIÓ i TALLAR CAMÍ.

Pensa que, la figura que està a DALT és la que desapareix en la DIFERÈNCIA, en la DIVISIÓ i en la de TALLAR CAMÍ.

Unitats Didàctiques

Per realitzar la teva COMPOSICIÓ LLIURE, utilitza també les eines per fer LÍNIES així com TOT el que has après amb les pràctiques sobre el PUNT.

Mira la següent imatge com a EXEMPLE. NO l'has de copiar però et pot servir com a referència.



Envia l'arxiu al professor i ja hauràs acabat la UNITAT sobre els Elements bàsics de l'Expressió Plàstica: el PUNT, la LÍNIA i el PLA.

Exercici d'ampliació!

Intenta dibuixar una de les següents imatges amb l'InkScape:

