

Las imágenes son gran parte de los insumos con los que un diseñador gráfico trabaja. En esta oportunidad realizaremos nuestros propios insumos, que serán parte de futuras creaciones. Reconociendo las posibilidades y límites en el trabajo con imágenes propias y ajenas.

Objetivo: Crear imágenes que formarán parte de un banco de imágenes colectivo de la cátedra, al que todos los alumnos tendrán acceso y del que podrán seleccionar los materiales que necesiten para los futuros trabajos; comprendiendo las operaciones de intervención y referencia necesarias en el trabajo de imágenes no propias.

- **Creación de tramas/ texturas - selección de paletas cromáticas**
Seleccionar 3 o 4 terminos:
Movimiento, susto, monótono, alegría , furia, sueño, enredado, giro, mareo, tornado, rebotar, lucha, picotear, oscuridad, miedo, bailar, unión, multiple, centro, eje, frío, áspero, capas
- **Creación de imágenes - selección de paletas cromáticas**
Seleccionar 3 o 4 terminos:
Gente, etnias, robots, plaza, juegos, selva, plantas, ciudad, perro, gato, pájaro, comidas (dulces, saladas) , bebidas (café, té, mate), auto, flores, frutas, verduras.

Actividades



Formato de entrega

- Imágenes a 300 DPI

5/7

Materiales trabajo en clase

- Tintas
- Cartulinas
- Imágenes (color/ ByN)
- Papel de calco
- Acrílicos / acuarelas
- Marcadores
- Hilo o lana
- Elementos para hacer diferentes improntas en el papel
- Tijera / Pegamento / Lápiz/ Goma de borrar

19/7

Entrega cuatrimestral