

Ricardo Michel MALLQUI BAÑOS

Diseño artístico

Universidad Nacional San Cristobal de Huamanga

Fisart.cf

Agradecimiento a los estudiantes de la ESFAPA FGPA

A la UNSCH



Índice general

Índice de cuadros	vii
Índice de figuras	ix
Resumen	xi
Introducción	xiii
1. Elementos básicos del diseño	1
2. Principios de la composición	3
2.1. Énfasis o punto focal	3
2.2. Equilibrio o balance	5
2.3. Ritmo o movimiento	5
2.4. Proporción o Escala	7
2.5. Unidad	7
3. Formas tridimensionales	17
3.1. Superficies poliedricas	17
3.1.1. Solidos platónicos	17
3.1.2. Los prismas	17
3.2. Superficies de revolucion y regladas	17
3.3. Superficies curvas	17
3.3.1. Cerradas	17
3.3.2. Abiertas	18
3.3.3. Orientables	18
3.3.4. No orientables	18
3.4. Fractales 3D	18
3.5. Desarrollo de forma tridimensionales	18
4. Composición de formas	19
4.1. Operaciones con formas	19
4.1.1. Union	19
4.1.2. Interseccion	19
4.1.3. Diferencia	19
4.1.4. Diferencia simetrica	19
4.1.5. Complemento	19
	iii

4.2. Componiendo escenas	19
4.2.1. Utilizando software	19
4.2.2. El bodegon	19
4.2.3. La superficie	19
4.2.4. wwwwwwwww	19
4.3. Simetrías	19
4.3.1. Simetría axial	19
4.3.2. Simetría radial o puntual	19
4.3.3. Simetría esferica	19
4.3.4. Simetría planar	19
5. Formas organicas	21
5.1. Geometrizacion	21
5.2. Redes	21
5.3. Geomorfologia	21
5.4. Fitomorfologia	21
5.5. Zoomorfologia	21
6. Formas abstractas	23
6.1. Caos y orden	23
6.2. Ejercicios	23
7. Formas Matematicas	25
7.1. Funciones	25
7.2. Ejercicios	25
Apéndice	25
A. Trasformaciones	27
A.1. Trasformaciones elementales	27
A.1.1. Traslacion	27
A.1.2. Rotacion	27
A.1.3. Reflexión	28
A.1.4. Homotesia	28
A.2. Trasformaciones topológicas	28
A.2.1. Homeomorfismo	28
A.2.2. Homomorfismo	28
A.2.3. Isomorfismo	29
A.2.4. Isometría	29
B. Centro de masa	31
B.1. Centro de masa de objetos 2D	31
B.1.1. Metodos matematicos	31
B.1.2. Metodos tecnicos	31
B.2. Centro de masa de objetos 3D	31
B.2.1. Metodos matematicos	31

<i>Contents</i>	v
B.2.2. Metodos tecnicos	31
Bibliografía	33
Índice alfabético	35



Índice de cuadros

7.1. Here is a nice table!	26
--------------------------------------	----



Índice de figuras

2.1. Unidad continuidad	4
2.2. Unidad continuidad	6
2.3. Ritmo regular	8
2.4. Ritmo regular	9
2.5. Ritmo progresivo (secuencial)	10
2.6. Ritmo regular	11
2.7. Unidad continuidad	13
2.8. Unidad continuidad	14
2.9. Unidad continuidad	15
3.1. Elipse	17
A.1. Hola	28



Resumen

La importancia del estudio de la forma en el arte plástico se debe a la manipulación constante de estas en el espacio bidimensional y tridimensional. En el plano bidimensional se estudian aspectos geométricos partiendo desde la forma de un punto hasta formas orgánicas con comportamientos similares al de los conjuntos fractales de Mandelbrot y Julia y en el espacio tridimensional se realiza un estudio sobre formas que viven en este espacio es decir tanto las formas bidimensionales además de los sólidos geométricos y las formas orgánicas y los conjuntos fractales de Mandelbrot 3D y Julia 3D. Finalmente se realiza composiciones con estas formas, utilizando principios de composición plástica con el objetivo de reunir los conocimientos previos y reconocer la utilidad de su estudio previo. Luego se reconocerán estas formas como contenedores de formas existentes en la naturaleza tales como las formas estudiadas en la fitomorfología, la zoomorfología, la geomorfología. En el Apéndice se describen conceptos relacionados a transformaciones y centros de masa de formas 2D y 3D.



Introducción

El estudio de la forma de manera aislada o compositiva, en el arte plástico es de importancia para la manipulación correcta de estas, generando representación lógica; es decir desprovista de la intuición, la intuición, generalmente distorsiona el aspecto verdadero de las formas.

El espacio bidimensional se denota con el símbolo \mathbb{R}^2 y al espacio tridimensional se denota con el símbolo \mathbb{R}^3 . Las formas bidimensionales pueden existir tanto en el espacio bidimensional y tridimensional y Las formas tridimensionales únicamente pueden ser representados en el espacio tridimensional.

Las formas que reúnen todas las características de las formas bidimensionales y tridimensionales son las formas llamadas fractales tridimensionales que se generan bajo procesos de iteración o recursividad de transformaciones de las copias de ciertas formas básicas llamadas módulos, existen modelos secuenciales que indican la recursividad, las formas concernientes a los fractales generadas por los números complejos son las llamadas conjuntos de Mandelbrot y Julia en el espacio bidimensional y en el espacio tridimensional se llaman conjuntos de Mandelbrot 3D y Julia 3D, estas formas manifiestan una variedad infinita.

El libro se realiza bajo las teorías y conceptos de diversas áreas tales como la botánica la geometría descriptiva, modelos matemáticos, que proveen de conceptos y objetos utilizados hasta el momento de manera intuitiva en las artes plásticas es decir se interrelaciona estos conocimientos con el objetivo de agruparlos de manera lógica y secuencial, avalada evidentemente por las teorías y la intuición genuina.

Las formas orgánicas son aquellas que escapan a una geometría específica ya estudiadas pero pueden ser estudiadas bajo criterios de geometrización es decir generando una red geométrica que lo inscriban, esto es identificando los puntos sobre la forma que sirvan de anclaje o vértice, estos puntos pueden pertenecer o no a la forma en el primer caso se debe considerar que sean puntos más resaltantes de la forma, en el segundo caso deben ser punto de manera que generen segmentos tangentes a la forma considerada.

El libro se compone de cinco capítulos en los cuales se describen los temas de manera secuencial además de dos apéndices que sirven como reforzamiento de las ideas vertidas en el texto es decir en el primer capítulo se describe la teoría de la forma en el espacio bidimensional, en el capítulo 2 se describe la teoría de las formas tridimensionales, en el tercer capítulo concierne a la teoría de formas compositivas,

el capítulo 4 formas orgánicas y su geometría, el capítulo 5 formas abstractas y su geometría.

1

Elementos básicos del diseño

Comencemos detallando los 6 elementos básicos con los que un diseñador puede crear sus composiciones. ¿Cuáles son los 6 elementos que puede contener un diseño? Todos, sin excepción, disponen de alguno de ellos:

- **Línea.** Quizás el más básico. Todo comienza con una línea. Una línea corta puede verse como un punto.
- **Dirección.** Todas las líneas tienen una dirección y según cual sea, puede provocar diferentes percepciones. Por ejemplo: una línea vertical da sensación de altura, una horizontal de estabilidad, una en diagonal, crecimiento (si va de menos a más, de izquierda a derecha) o descenso (si va de más a menos, de izquierda a derecha). ¿Te lo habías planteado?
- **Forma.** Línea + dirección = forma. Las formas están compuestas por líneas, bien cerradas o abiertas (y aquí es donde entra, por ejemplo la Ley de Cierre de Gestalt, donde el cerebro “cierra” o “une” esos espacios). Pueden ser líneas explícitas, o bien utilizando otros principios como el contraste, o elementos como el color, que también crean formas.
- **Tamaño.** El tamaño también es un elemento importante de todo diseño. Un mismo elemento repetido en dos tamaños diferentes pueden provocar sensaciones diferentes: tamaño (propiamente dicho), distancia o jerarquía.
- **Color.** Un elemento fundamental. Y por color, entendemos todos: blanco, negro, rojo, azul, etc. El color nos ayuda a contrastar elementos y no olvidemos su peso emocional, donde cada color tiene varios significados. Por ejemplo: el color blanco transmite pureza, paz, limpieza, perfección... El color se compone de 3 valores: color (verde), saturación (cantidad de verde puro, su ausencia es una escala de grises) y brillo (luminosidad del color, más próximo al blanco o al negro).
- **Textura.** Un derivado del color. La textura añade ese toque extra de realidad, ya que en la naturaleza no solemos encontrar objetos con colores planos 100 %, y la textura nos aporta una información extra de la superficie del objeto.



2

Principios de la composición

El **diseño gráfico** es un proceso creativo que consiste en **transmitir un mensaje** a través de una *comunicación visual*. Dentro de este proceso, existe lo que se conoce como *principios de la composición* en diseño gráfico.

Entendemos por **composición** como la **disposición** de los elementos sobre un plano o el espacio. Dichos *elementos* pueden ser de distintos tipos.

Se trata de una clase de **reglas** que sirven como **guía**, no como leyes, y permiten **construir y comunicar** el mensaje, para que éste se transmita de la forma más exitosa posible.

Se consideran los siguientes principios:

2.1. Énfasis o punto focal

Definición 2.1 (Énfasis). Este otro principio de la composición se basa en un elemento que domina sobre el resto en condición de subordinación. Dentro de la jerarquía, encontramos 3 subtipos:

- Alineación
- Escala
- Color
- Forma

Cthulhu (Animated) by Nathan Wondrak on Sketchfab

Fractal Pagoda • ©Ashim Shakya by Ashim Shakya on Sketchfab

Dragon Curve 2 by tatasz on Sketchfab

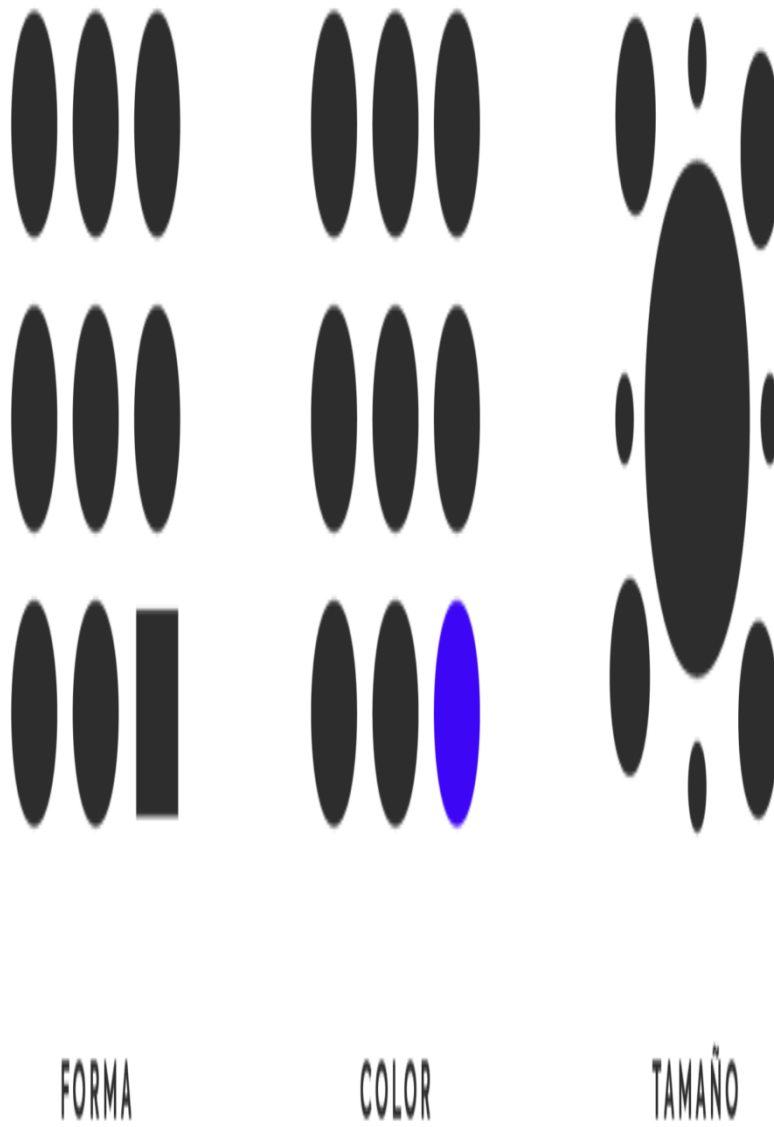


Figura 2.1: Unidad continuidad

2.2. Equilibrio o balance

Definición 2.2 (Equilibrio). El equilibrio se basa en la organización de los elementos de modo que **nada domine en el plano o bien para que una parte pese más que la otra.**

Existen dos tipos de equilibrio: la simetría y la asimetría.

- **Balance Simétrico:** se da cuando los elementos se disponen simétricamente a ambos lados de los ejes, horizontal o vertical.
- **Balance Asimétrico:** se da cuando los elementos no mantienen simetría por forma, pero sí por peso visual.

The Tripled by Peter Petrov on Sketchfab

Fractal Tree3D Test by Lars Magnus Nyland on Sketchfab

2.3. Ritmo o movimiento

El principio del ritmo consiste en la **repetición de elementos** con el fin de conseguir una **composición armoniosa**. Dicha repetición puede ser **constante o alterna**, afectadas por el color, la forma, etc.

Este principio pretende expresar el movimiento en la composición y existen dos clases:

- **Regular**, cuando el movimiento es uniforme y constante
- **Progresivo**, cuando el movimiento es alterno y varía.

El ritmo es la secuencia con que aparecen los elementos que componen el diseño: el orden, la repetición y la forma de organizarlos.

Si se usa correctamente este principio puede ser realmente muy útil para asegurar una correcta lectura de nuestro diseño.

El ritmo de una composición puede ser:

Radial: Si los elementos se disponen de forma circular Lineal: Si la disposición de los elementos da una forma de continuidad.

```
<iframe title="Fractal Thing" frameborder="0" allowfullscreen mozallowfullscreen="true" webkitallowfullscreen="true" allow="fullscreen; autoplay; vr" xr-spatial-tracking execution-while-out-of-viewport execution-while-not-rendered web-share width="100%" height="500" src="https://sketchfab.com/models/72576d675a3141bbbc4017e9b846bc86/embed">
```

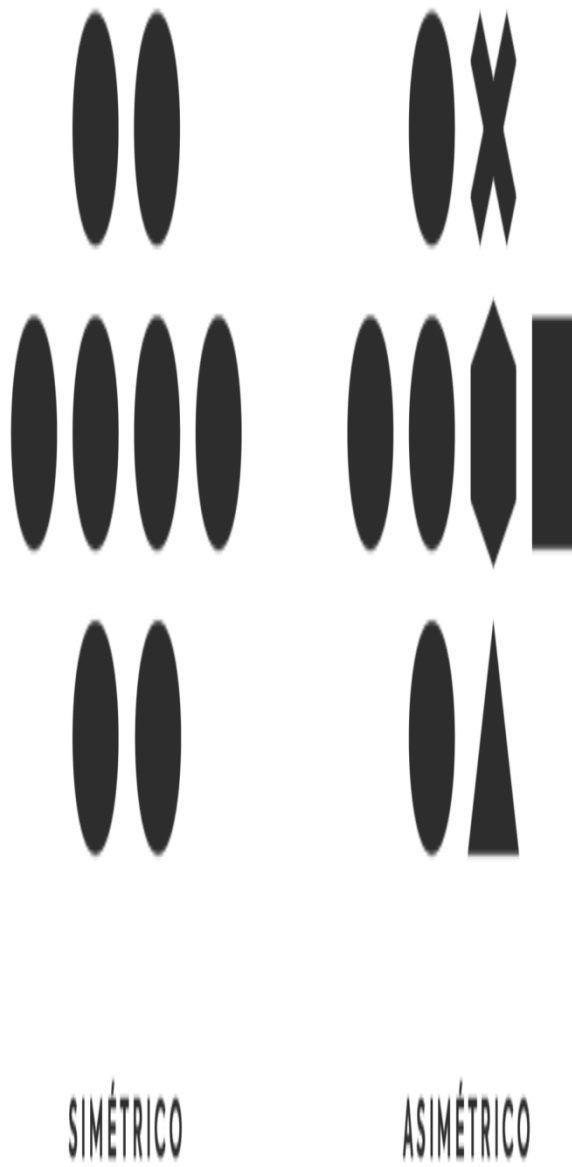


Figura 2.2: Unidad continuidad

Fractal Thing by Marc Vanlindt on Sketchfab

2.4. Proporción o Escala

El **principio de proporción** se basa en la relación del **tamaño** de los objetos con la composición final. La proporción nos ayuda a comunicar la **relación entre los diferentes elementos de diseño**. También puede ayudarnos a **marcar como más importante alguna parte en concreto**, ya que los elementos grandes captan más atención que los pequeños.

La proporción o escala es una de las transformaciones elementales (Traslación, rotación, escala y reflexión)

Dentro del principio de escala podemos tener en cuenta 3 subcategorías:

- **Tamaño:** cuando nos encontramos con elementos de diferentes tamaños relacionados entre sí.
- **Proporción:** elementos relacionados unos con otros, en una proporción visualmente armónica.
- **División:** elementos divididos en diferentes tamaños, creando todos ellos una unidad.

Julia3D 5 Torus by Aiekick on Sketchfab

2.5. Unidad

Este principio de la composición tiene lugar cuando un conjunto de **elementos** se **organizan y se relaciona entre sí**; de manera que acaban representando un **solo elemento**.

Dentro del **principio de unidad**, encontramos 3 variantes (sub-principios):

- **Repetición:** cuando el uso de un mismo elemento se utiliza repetidamente para construir la composición.
- **Principio de Sucesión:** Se logra cuando se usa recurrentemente un color o un elemento donde uno de ellos mantiene el punto focal.
- **Continuidad:** cuando los elementos se articulan entorno a la construcción del mensaje.
- **Proximidad:** cuando se utiliza el mismo elemento para construir bloques en la composición.



Figura 2.3: Ritmo regular



Figura 2.4: Ritmo regular

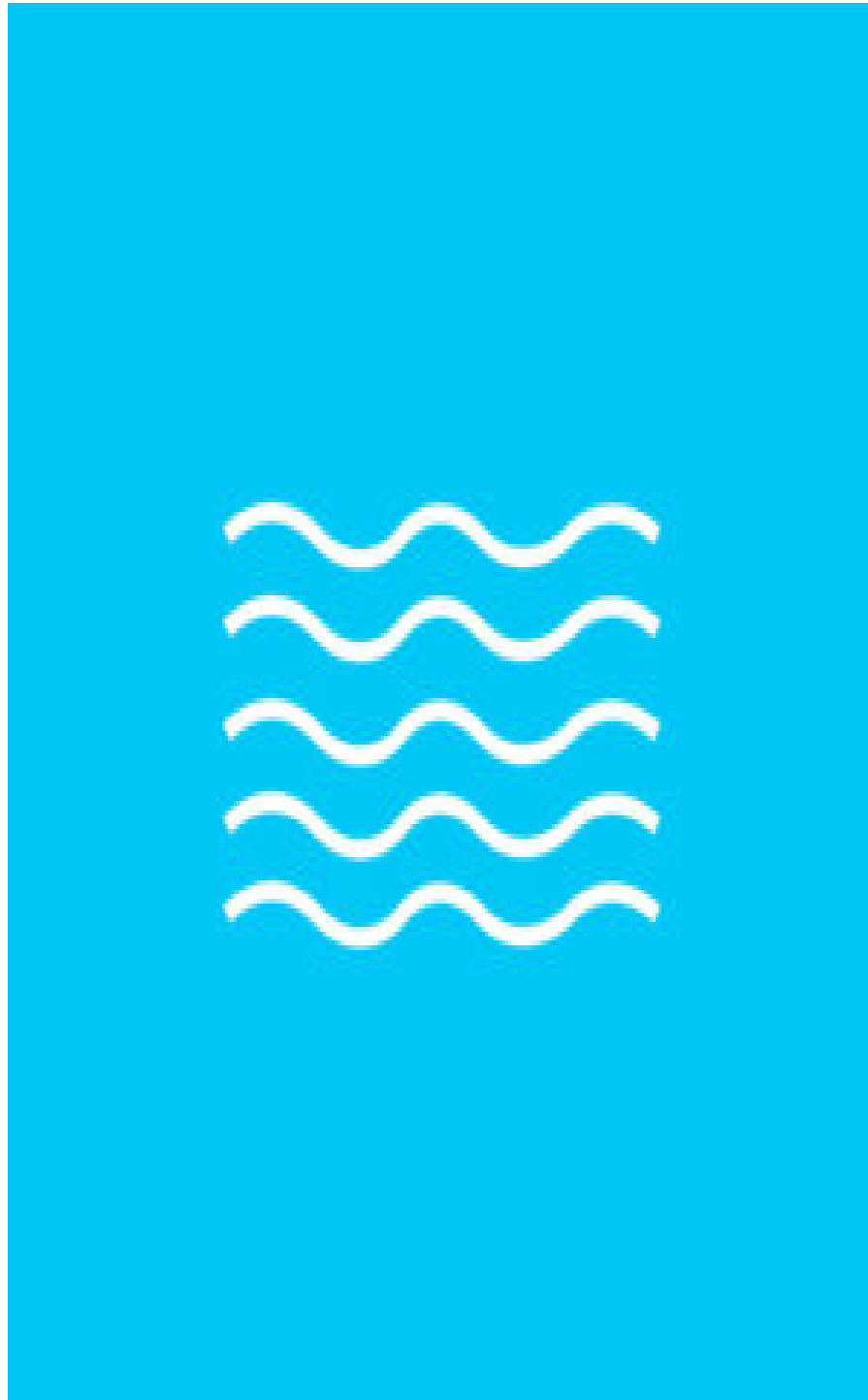


Figura 2.5: Ritmo progresivo (secuencial)



Figura 2.6: Ritmo regular

- **Crear conexiones:** La proximidad puede generar una relación entre dos objetos, generar relevancia, jerarquía, estructurar
- **Disipar conexiones:** La proximidad también puede reflejar la carencia de relación entre elementos.

Julia Revolute High Res by Aiekick on Sketchfab

Y no debemos olvidar que también podemos otorgar unidad mediante la armonía con el uso de colores análogos o mediante el contraste con el uso de colores complementarios, como puede verse aquí abajo.



Figura 2.7: Unidad continuidad



Figura 2.8: Unidad continuidad



Figura 2.9: Unidad continuidad



3

Formas tridimensionales

$$\int_1^3 \epsilon_i$$

www Here is a review of existing methods.

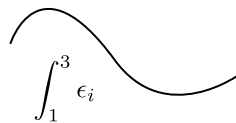


Figura 3.1: Elipse

3.1. Superficies poliedricas

www

3.1.1. Solidos plat3nicos

3.1.2. Los prismas

3.2. Superficies de revolucion y regladas

3.3. Superficies curvas

3.3.1. Cerradas

Esfera Elipsoide

3.3.2. Abiertas**3.3.3. Orientables****3.3.4. No orientables**

3.4. Fractales 3D

3.5. Desarrollo de forma tridimensionales

4

Composición de formas

4.1. Operaciones con formas

4.1.1. Union

Definición 4.1. [www](#)

4.1.2. Interseccion

4.1.3. Diferencia

4.1.4. Diferencia simetrica

4.1.5. Complemento

4.2. Componiendo escenas

4.2.1. Utilizando software

4.2.2. El bodegon

4.2.3. La superficie

4.2.4. [www](#)

4.3. Simetrías

4.3.1. Simetría axial

4.3.2. Simetría radial o puntual

4.3.3. Simetría esferica

4.3.4. Simetría planar



5

Formas organicas

5.1. Geometrizacion

5.2. Redes

5.3. Geomorfologia

5.4. Fitomorfologia

5.5. Zoomorfologia



6

Formas abstractas

6.1. Caos y orden

(Xie, 2016) [www](#) (Vincze and Kozma, 2014)

6.2. Ejercicios

www



Formas Matemáticas

[illegible]

wwwwwwwww (Vincze and Kozma, 2014)

Temas de reforzamiento o conocimientos preliminares que son necesarias para entender el contenido.

Cuadro 7.1: Here is a nice table!

Sepal.Length	Sepal.Width	Petal.Length	Petal.Width	Species
5.1	3.5	1.4	0.2	setosa
4.9	3.0	1.4	0.2	setosa
4.7	3.2	1.3	0.2	setosa
4.6	3.1	1.5	0.2	setosa
5.0	3.6	1.4	0.2	setosa
5.4	3.9	1.7	0.4	setosa
4.6	3.4	1.4	0.3	setosa
5.0	3.4	1.5	0.2	setosa
4.4	2.9	1.4	0.2	setosa
4.9	3.1	1.5	0.1	setosa
5.4	3.7	1.5	0.2	setosa
4.8	3.4	1.6	0.2	setosa
4.8	3.0	1.4	0.1	setosa
4.3	3.0	1.1	0.1	setosa
5.8	4.0	1.2	0.2	setosa
5.7	4.4	1.5	0.4	setosa
5.4	3.9	1.3	0.4	setosa
5.1	3.5	1.4	0.3	setosa
5.7	3.8	1.7	0.3	setosa
5.1	3.8	1.5	0.3	setosa

A

Trasformaciones

Se refiere a las transformaciones o modificaciones que pueden sufrir las formas, es decir los achatamientos, las elongaciones los cambios de posición etc., mediante la manipulación de los puntos pertenecientes a la forma.

Definición A.1 (Transformación). Una transformacion es el proceso de modificar una forma covirtiendola en otra

A.1. Trasformaciones elementales

En esta sección se trata sobre la trasformaciones básicas que son la traslación, la rotación, la reflexión y la homotescia o escala

A.1.1. Traslacion

Definición A.2 (Traslación). La traslacion de un objeto, consiste en mover todos los puntos del objeto en el espacio 2D o 3D en una solo dirección, un solo sentido y a una distancia determinada.

Ejemplo A.1. Sea figura (A.1) la derección de 37° , el sentido indicada por la flecha y la distancia 5 unidades.

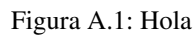
www

Ejemplo A.2. www wwwwwwwwwwww wwwwwwwwwwwwwww

En la escala u homotescia también existen procedimientos de proporción A.1

A.1.2. Rotacion

Definición A.3 (Traslación). La traslacion es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una solo dirección y sentido a una distancia determinada



La traslación es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una sola dirección y sentido a una distancia determinada

La traslación es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una sola dirección y sentido a una distancia determinada

La traslación es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una sola dirección y sentido a una distancia determinada

La traslación es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una sola dirección y sentido a una distancia determinada

La traslación es el proceso de mover todos los puntos de un objeto en el espacio 2D o 3D en una sola dirección y sentido a una distancia determinada (Xie, 2015)

A.2.3. Isomorfismo

A.2.4. Isometría



B

Centro de masa

B.1. Centro de masa de objetos 2D

B.1.1. Metodos matematicos

B.1.2. Metodos tecnicos

B.1.2.1. Método del borde de la mesa

B.1.2.2. Método de la plomada

B.2. Centro de masa de objetos 3D

B.2.1. Metodos matematicos

B.2.2. Metodos tecnicos

B.2.2.1. Método de las secciones

B.2.2.2. Método de la plomada



Bibliografía

Vincze, C. and Kozma, L. (2014). College geometry.

Xie, Y. (2015). *Dynamic Documents with R and knitr*. Chapman and Hall/CRC, Boca Raton, Florida, 2nd edition. ISBN 978-1498716963.

Xie, Y. (2016). *bookdown: Authoring Books and Technical Documents with R Mark-down*. Chapman and Hall/CRC, Boca Raton, Florida. ISBN 978-1138700109.



Índice alfabético

www, 25