

FECHA DE LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA DE SEPTIEMBRE: **2 DE SEPTIEMBRE 13:00h.**

***INSTRUCCIONES DE LAS ACTIVIDADES A REALIZAR PARA RECUPERAR EPVA 2ESO***

- REALIZAR TODAS LAS LÁMINAS EN FORMATO A4 (tamaño folio)
- PRESENTAR TODAS LAS LÁMINAS CON NOMBRE Y APELLIDOS, SUJETAS CON UN CLIP O EN UNA FUNDA DE PLÁSTICO.

**ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN**

**A)-TRABAJO TEÓRICO: Copiar los resúmenes del libro.**

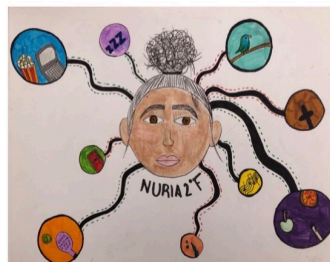
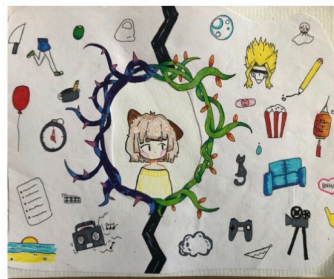
Temas 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7 Pág: 26, 40, 56, 76, 94,108 y 124

**B)- LÁMINAS PARA LA RECUPERACIÓN**

**LÁMINA 1: VISUAL THINKING-** sobre nuestra personalidad

En formato horizontal, realiza un autorretrato en el centro de la página, y alrededor dibuja las cosas que te gustan y las que no, debes establecer un código de color y forma para identificarlos, por ejemplo, el verde para lo que te gusta y el rojo para lo que no; formas agradables y redondeadas para lo que te gusta y formas angulosas o con vértices para las que no. Crea tu propio código. Recuerda que no puedes escribir nada, solo tu nombre con letras bonitas.

**LÁMINA 1: VISUAL THINKING**  
**AUTORRETRATO + HOBBIES**

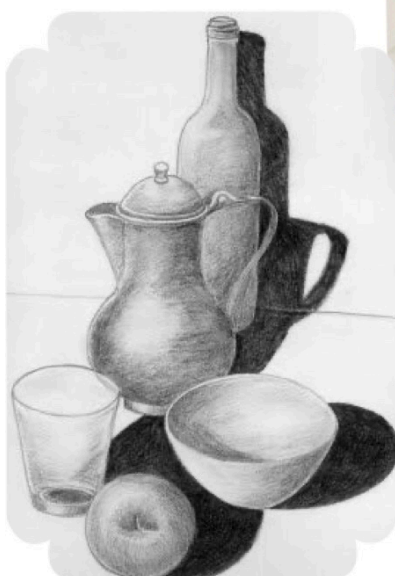
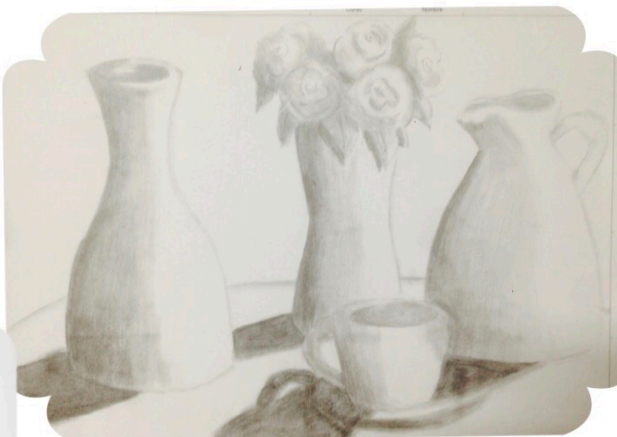
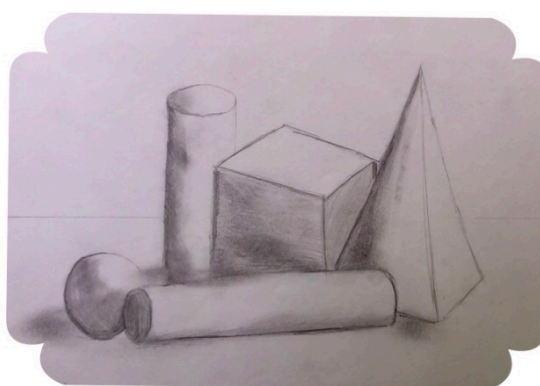
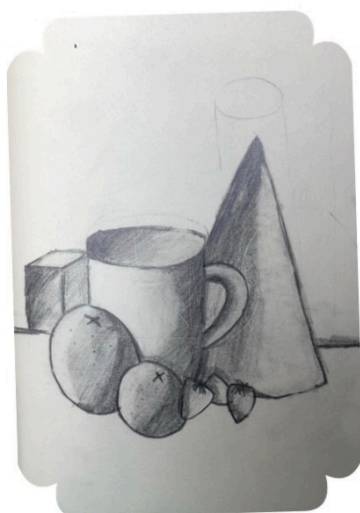


**LÁMINA 2: Bodegón claroscuro**

Realiza un bodegón en blanco y negro, puedes dibujar objetos sencillos o figuras geométricas. Emplea lápiz de grafito y crea el efecto de volumen aplicando el sombreado con mancha, utiliza lápices de distinto calibre, 2H para las zonas más claras, 2Hb para las zonas intermedias y 2B para las zonas de sombra más oscuras. Puedes copiar alguno de estos ejemplos.

## LÁMINA 2

### BODEGÓN CLAROSCURO



**LÁMINA 3: Habitación en cónica**

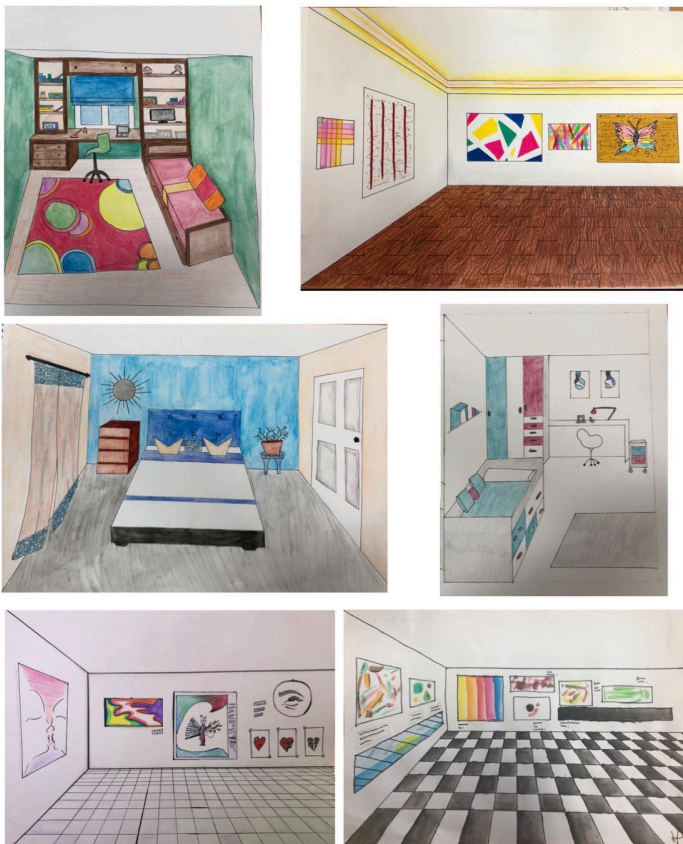
Dibuja tu habitación en perspectiva cónica. Después colorea con lápices de colores.

En éste enlace encontrarás todos los paso explicados:

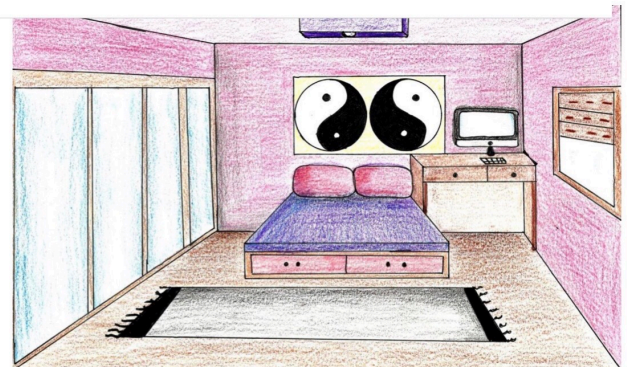
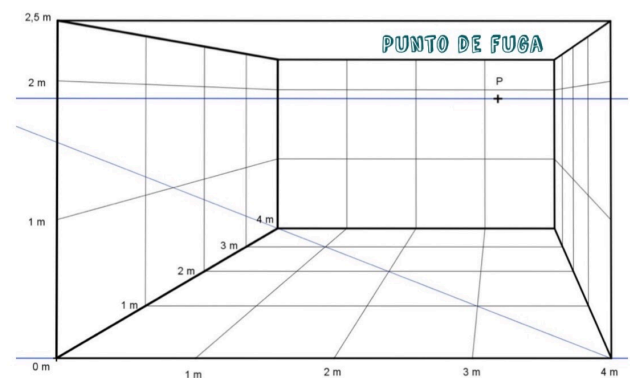
<http://dibujotecnicoaplicadoalarte.blogspot.com/2019/04/perspectiva-conica-central-de-una.html?m=1>

Más Ejemplos : <https://youtu.be/Z6hAbFxD5fQ>

## LÁMINA 3 PERSPECTIVA CÓNICA



## PASOS PARA DIBUJAR UNA HABITACIÓN





**LÁMINA 4: CASITA CON PARALELAS**

En una lámina A4:

Realiza un margen de 1 cm por todas partes, divide en 16 partes iguales.

Divide la fotocopia en el mismo número de partes , 16

Copia el dibujo con el método de la cuadrícula, como si fueran coordenadas

Ten en cuenta que todas las líneas horizontales son paralelas entre sí y las verticales también serán paralelas, utiliza escuadra y cartabón para asegurarte

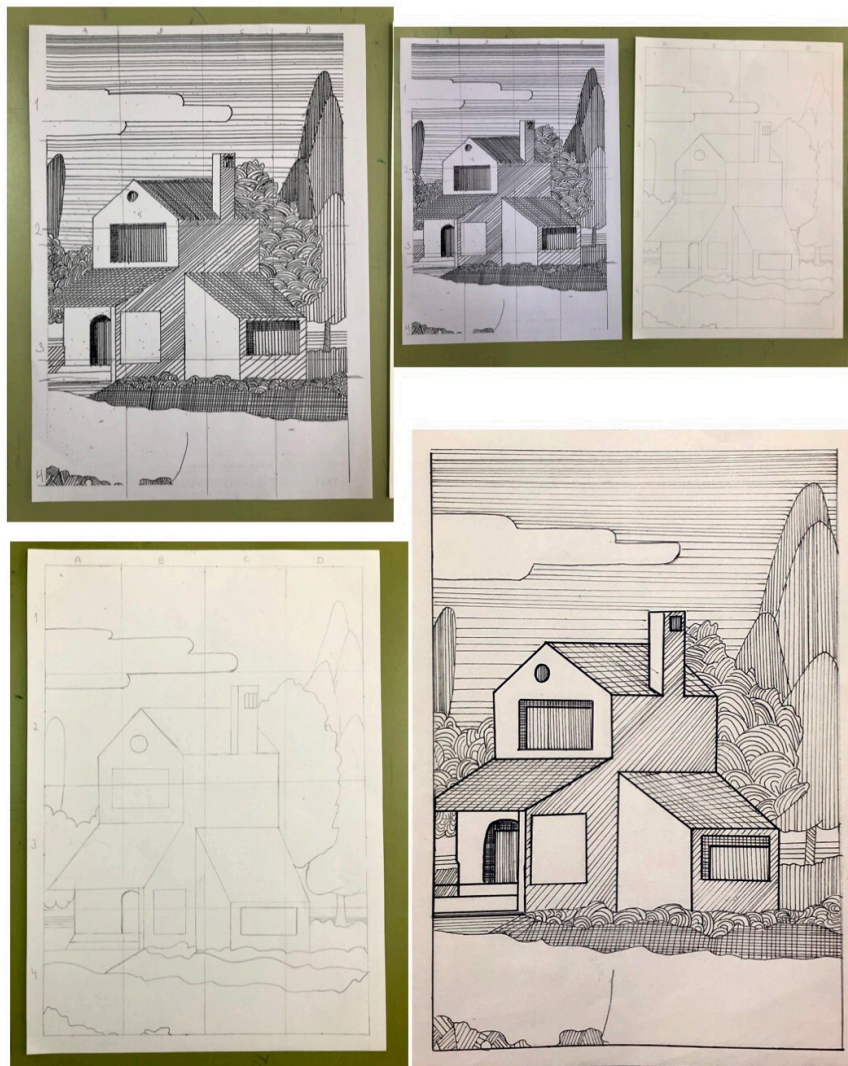
Cuando hayas copiado el dibujo repásalo con un rotulador calibrado del 0'5 o con un pilot negro

Borra la cuadrícula

Con escuadra y cartabón traza las líneas paralelas como en el dibujo, no tiene que ser exactamente igual, pero intenta que se parezca lo máximo posible

## LÁMINA 4

### CASITA CON PARALELAS



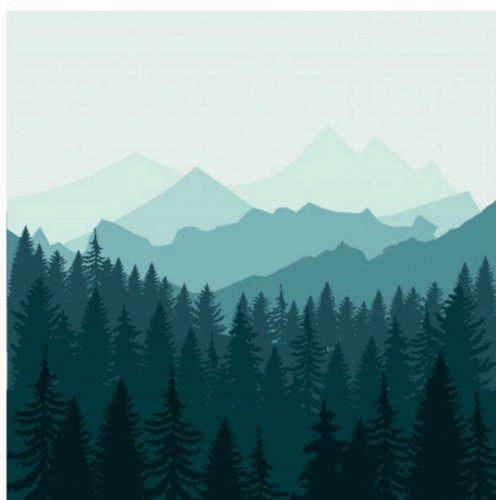
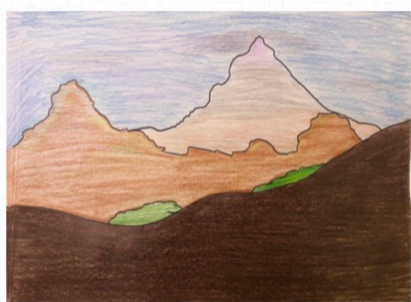


**LÁMINA 5: PAISAJE CON LÁPICES ACUARELABLES**

Realiza un paisaje montañoso con lápices acuarelables o acuarelas y lápices de colores en su defecto.

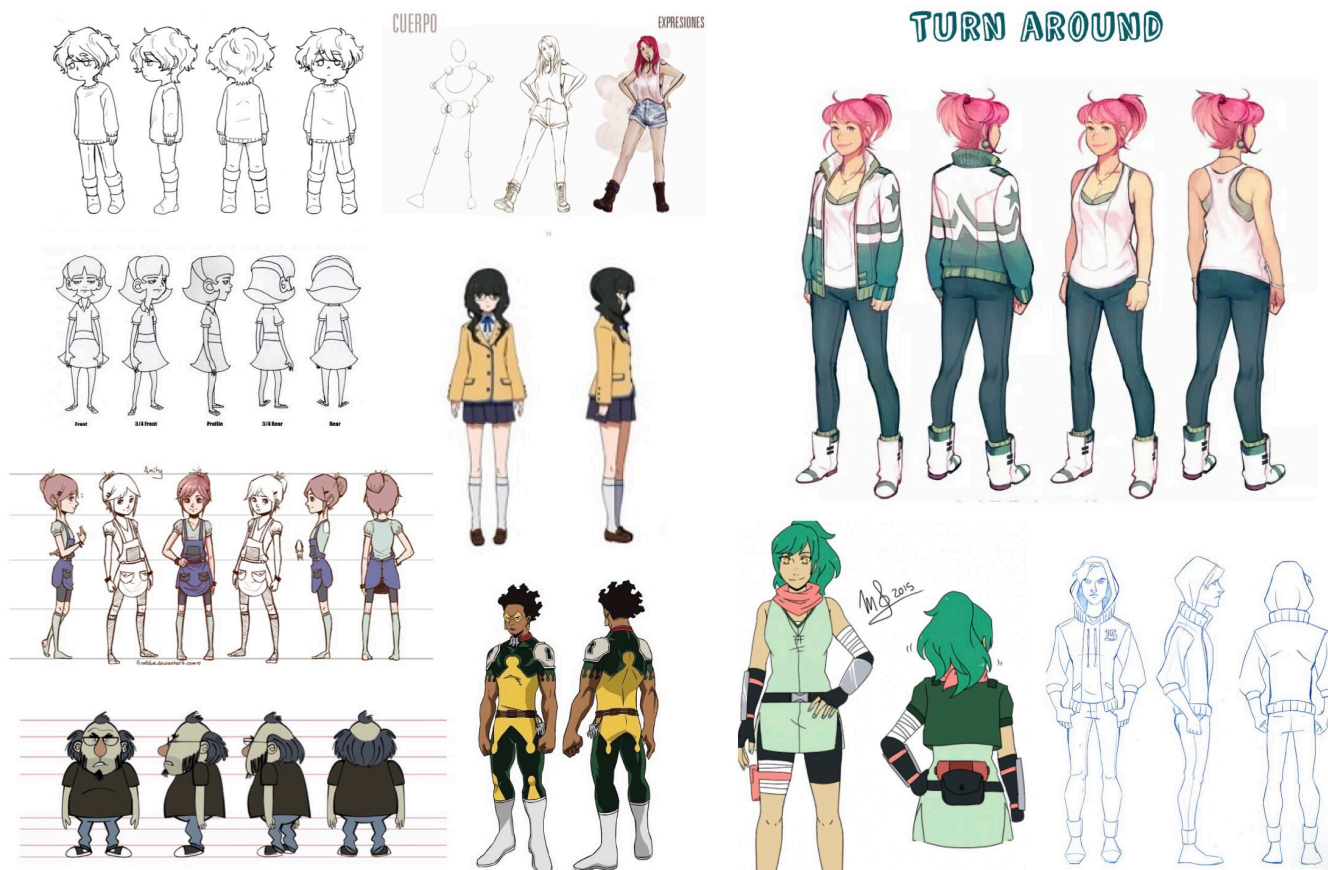
Para crear la sensación de profundidad espacial emplea el recurso de la disminución de color, donde los elementos en primer plano se verán más oscuros y conforme se alejan del espectador se van aclarando, puedes añadir elementos como árboles y recrear un paisaje nocturno, al amanecer o al atardecer, para emplear tonalidades más interesantes en el fondo, es decir en el cielo. No copies, utiliza tu imaginación.

## LÁMINA 5 PAISAJE CON LÁPICES ACUARELABLES



**LÁMINA 6: DISEÑO DE PERSONAJES**

Diseña un personaje, dibuja su “turn around” es decir, desde distintos puntos de vista, de frente, de perfil y de espaldas, colorea y perfila los contornos con un rotulador negro de punta fina (0'4mm o 0'5 mm) puedes utilizar lápices de colores o rotuladores.

**LÁMINA 6****DISEÑO DE PERSONAJE**

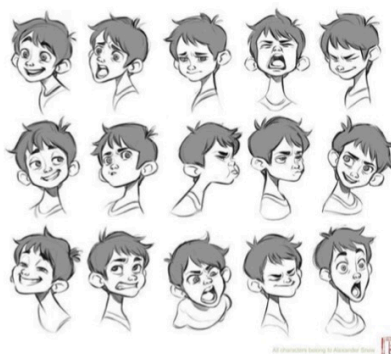
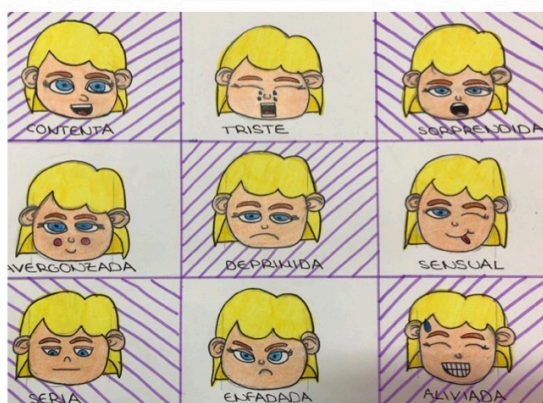
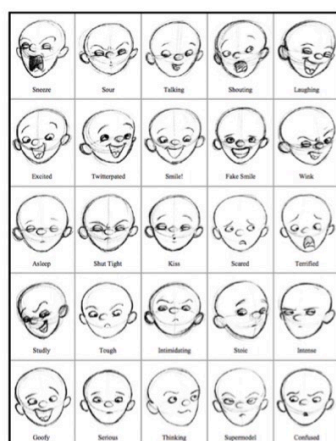


**LÁMINA 7: EXPRESIONES FACIALES**

Haz un estudio del personaje que has diseñado en la actividad anterior, divide la hoja en 6 partes iguales, y dibuja 6 expresiones faciales distintas, que expresen diferentes estados de ánimo: alegría, tristeza, enfado, etc.

# LÁMINA 7

## EXPRESIONES FACIALES



## LÁMINA 8: STORYBOARD

Guion gráfico o storyboard es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, para previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

En este ejercicio tienes que realizar una adaptación cinematográfica de un texto. Es decir, realizar una secuencia de un capítulo de un libro, léelo, extrae las ideas principales y realiza un guion técnico siguiendo el esquema que se propone en el ejemplo. A partir de ahí, realiza un Storyboard de como imaginas que la historia podría ser contada en imágenes.

Recuerda utilizar en cada viñeta distintos tipos de encuadres y planos cinematográficos.

[https://youtu.be/8\\_N3-gap2Sc](https://youtu.be/8_N3-gap2Sc)

<https://es.slideshare.net/mobile/AndyLeguizamon/storyboard-12282909>

<https://es.slideshare.net/mobile/gbookman00/guin-tecnico-storyboard>

## LÁMINA 8 STORYBOARD

Sobre el cuento de Jorge Bucay: *El buscador*.

1. El buscador camina hacia la ciudad de Kammir atraído por una sensación que le impulsa hacia lo desconocido. Paisaje con montañas, de día. Plano general. Camino en diagonal. El buscador, cargado con una gran mochila, avanza por el camino. Angulación normal.
2. El buscador, con gesto de cansancio y esperanza, mira al frente con la mano a modo de visera. Primer plano. Angulación normal, ligeramente baja.
3. Una colina verde, con muchos árboles, pájaros y flores, rodeada con una valla de madera, rematada con una verja de metal forjado, llama la atención del buscador. Plano general, en primer plano se ve al buscador de espaldas. Angulación alta, sin llegar a picado.
4. El buscador mira expectante agarrándose a la verja hacia el interior de la colina. Plano medio. Angulación normal.

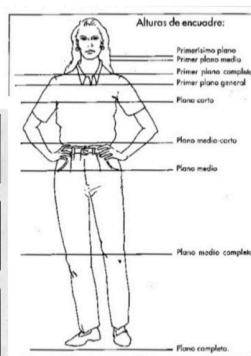


Guion técnico.

Storyboard.

Escena	Plano	Encuadre	Horizonte/diagonal	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano general		El buscador camina hacia la ciudad de Kammir atraído por una sensación que le impulsa hacia lo desconocido.		
2	2	Plano medio		El buscador, con gesto de cansancio y esperanza, mira al frente con la mano a modo de visera.		
3	3	Plano general		Una colina verde, con muchos árboles, pájaros y flores, rodeada con una valla de madera, rematada con una verja de metal forjado, llama la atención del buscador.		
4	4	Plano medio		El buscador mira expectante agarrándose a la verja hacia el interior de la colina.		

Guion Técnico



## EJEMPLOS





**LÁMINA 9 : CÍRCULO CROMÁTICO**

Colorea el círculo cromático con lápices de colores acuarelables,

Recuerda que solo puedes usar los colores primarios MAGENTA, AZUL CIAN y AMARILLO.

Para obtener los colores secundarios debes ir mezclando 2 primarios al 50%

MAGENTA +AZUL CIAN= VIOLETA

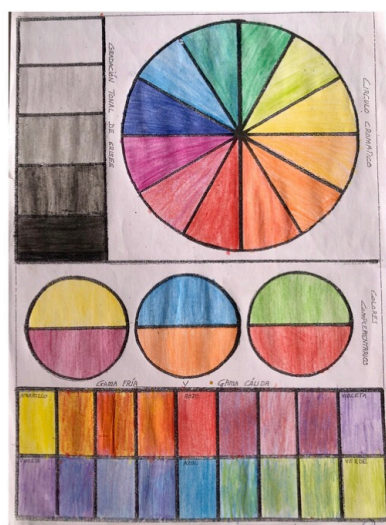
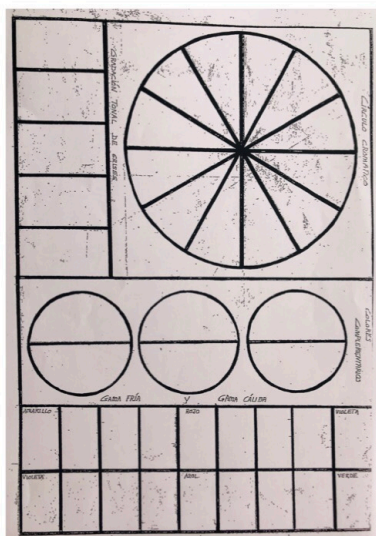
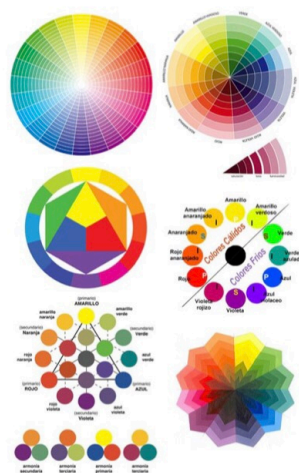
AZUL CIAN+AMARILLO= VERDE

MAGENTA +AMARILLO =NARANJA

Para obtener los colores terciarios debes mezclar los colores secundarios que has obtenido con los primarios que tienen al lado.

## LÁMINA 9

### CÍRCULO CROMÁTICO



**LÁMINA 10 : PAISAJE CON GAMAS CROMÁTICAS**

Escoge un modelo y haz una versión parecida en una lámina. Emplea la fotocopia a modo de boceto, seleccionando previamente la gama cromática que vas a utilizar Cálida o fría.

Recuerda que los colores CÁLIDOS son los tonos amarillos, naranjas, rosas y rojos.

Y los FRÍOS son los azules, verdes y violetas.

Puedes usar lápices acuarelables, temperas o pintura acrílica.

## LÁMINA 10

### PAISAJE CON GAMAS CROMÁTICAS



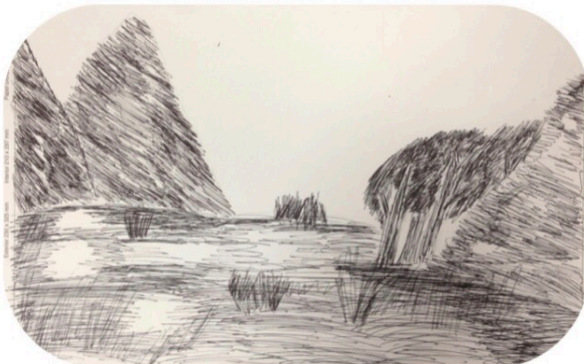
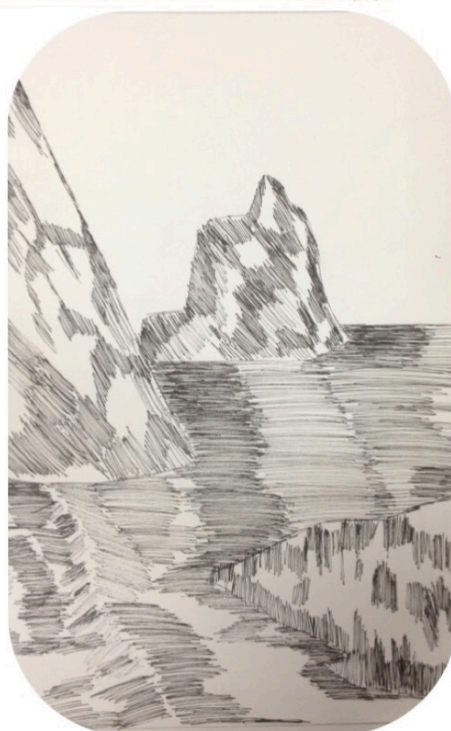
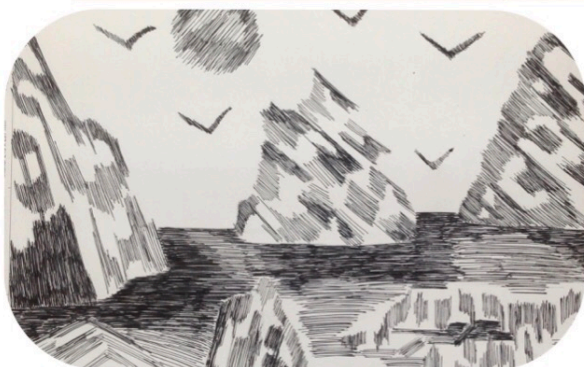
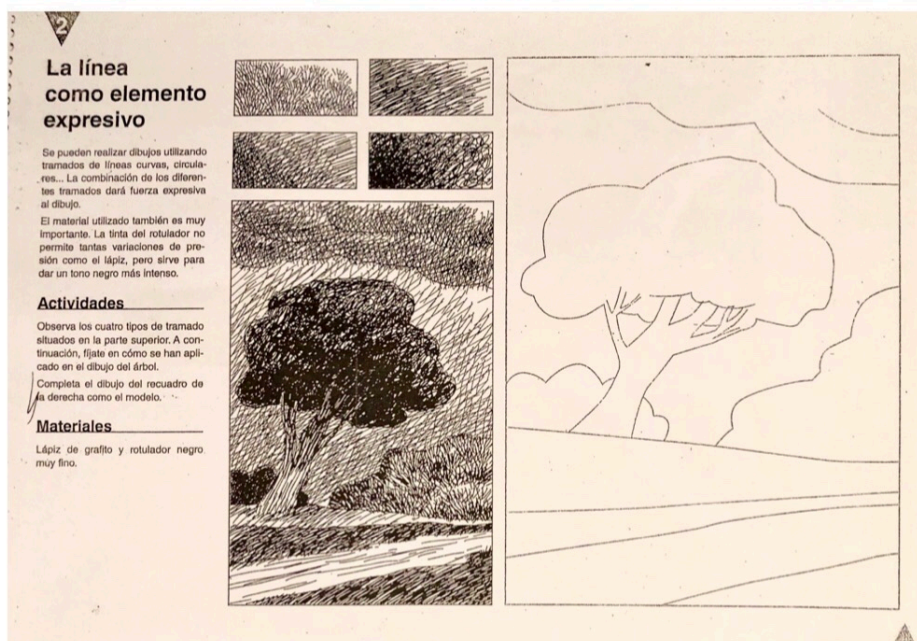


**LÁMINA 11: PAISAJE EXPRESIVO CON LÍNEAS**

Realiza un paisaje similar al del ejemplo. Observa bien,, cada elemento del paisaje se ha realizado con una “trama” distinta, para poder diferenciar los elementos. Emplea líneas expresivas en distintas direcciones y con distinto grosor. Debes utilizar un pilot negro del 0'5 o similar.

## LÁMINA 11

### PAISAJE CON LÍNEAS EXPRESIVAS





**LÁMINA 12: PUNTILLISMO**

Realiza un dibujo puntillista con rotuladores. Al aplicar los puntos de colores primarios y secundarios se formarán nuevos colores y también las sombras que nos hacen ver el volumen.

## LÁMINA 12 PUNTILLISMO



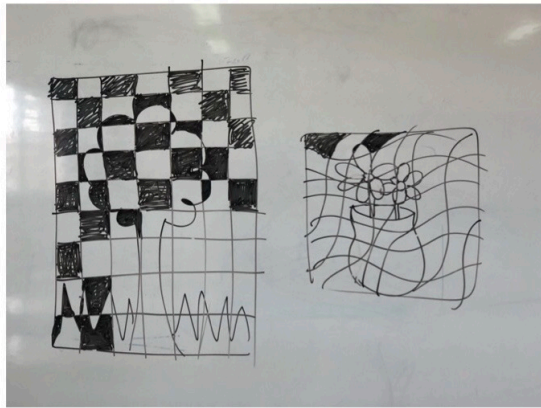


**LÁMINA 13: FONDO-FIGURA**

Realiza una composición donde el fondo y la figura se mezclen, dibuja un objeto, animal o personaje, después traza líneas por encima del dibujo, pueden ser líneas rectas o curvas. Después colorea con rotulador negro como si de un ajedrez se tratara. Ten en cuenta que las líneas del objeto deben ser líneas cerradas para poder rellenar con negro o dejarlas en blanco, según corresponda. Cuando el fondo es negro, la figura es blanca y al revés, si el fondo es blanco la figura será negra. Observa bien los ejemplos y haz tu propia composición, no copies.

## LÁMINA 13

### FONDO-FIGURA



**LÁMINA 14: ESGRAFIADO**

Realiza un paisaje con ceras, con la técnica del esgrafiado explicada en clase, realiza un paisaje, puede ser realista o imaginario.

Vas a necesitar ceras blandas Manley y un palillo de dientes para hacer las líneas del dibujo.

Primero rellena toda la superficie de colores, después pinta encima con cera negra y por último raspa, o raya con el palillo para dibujar a tu antojo. Observa los ejemplos o busca en internet.

## LÁMINA 14

### ESGRAFIADO





**LÁMINA 15: RED MODULAR**

En una lámina con cajetín, realiza un diseño original de un módulo en un recuadro centrado de 5x5cm a 1 cm del margen superior. Deja 1cm y realiza un recuadro de 18x 18 cm.

Dentro del recuadro realiza una cuadrícula, cada cuadrado medirá 3x 3cm

Dibuja el módulo y crea un súper módulo girando y reflejando el módulo original.

Después repite el súper módulo en toda la cuadrícula.

Por último selecciona una paleta cromática de unos 3 colores y colorea. El resultado será un mosaico sobre una red modular simple de malla cuadrada.

# LÁMINA 15

## RED MODULAR

