

Trabajo Práctico Nº 3: Rendering

¿PARA QUÉ HACEMOS ESTA PRÁCTICA?

Aspectos Conceptuales:

1. Comprender la capacidad de simulación del dibujo en las técnicas de rendering.
2. Reconocer las variaciones de interpretación en los distintos tratamientos gráficos.

Aspectos Operativos:

1. Iniciar al alumno en la técnica de rendering.
2. Trabajar sobre la simulación de materiales de distinto brillo.

Etapas 1: Exploración de los materiales

¿QUÉ VAMOS A HACER?

En una hoja A3 dibujar en lápiz (suave) tres filas de 4 rectángulos apaisados cada una:

a) Usando pastel: Enmascarar algunos rectángulos con cinta de papel y otras probar borrando con un papel como límite. Hacer polvo con cutter y aplicar con algodón, superponiendo capas para hacer:

- Un rectángulo con un degradé.
- Tres rectángulos más con distintos valores.

b) Usando rotuladores (marcadores):

Enmascarar algunos rectángulos con cinta y en otros usar una hoja de papel apoyada en el límite izquierdo, empezar el trazo sobre esa hoja y frenar en el otro extremo a ojo.

- Pintar un rectángulo sólo con franjas horizontales.
- Pintar otro marcando primero el recuadro y después rellenar
- Pintar en otro el interior y retocar los bordes con marcador de punta fina. En este, a la mitad superior superponerle otra serie de franjas perpendiculares a las primeras (duplica la pasada y oscurece); a la mitad inferior superponerle otra serie de franjas pero en el mismo sentido que las de abajo (cambian las marcas del trazo en cada caso).
- Girar la lámina para que el próximo rectángulo quede vertical. Pintar primero una pasada horizontal de marcador, darle a los dos primeros tercios una segunda mano, luego darle al primer tercio una tercera mano.

c) Usando lápiz Enmascarar de los tres modos: con cinta, con un papel y usando un papel para borrar después de pintar. Pintar superponiendo varias capas, pintando suave cada una:

- Un rectángulo con un degradé.
- Tres rectángulos más con valores distintos.

¿CÓMO?

Pautas de trabajo:

1. El trabajo será individual.
2. Se trabajará en hojas opacas tamaño A3

Componentes de la entrega:

1. Deberá entregarse 1 lámina con las muestras en los distintos materiales.

Etapa 2: Perspectiva en color

¿QUÉ VAMOS A HACER?

Hacer 2 rendering sobre una misma perspectiva del objeto del TP2, para dar la imagen de un material mate y otro brillante.

¿CÓMO?

Pautas de trabajo:

1. Se empleará una sola tinta y distintas técnicas (rotulador, lápiz, pastel).
2. Deberán aplicarse valores distintos para diferenciar las caras (hasta tres). Se aplicarán siguiendo un criterio de paralelismo.
3. Deberán simularse dos materiales distintos: uno brillante y uno mate.
4. El trabajo es individual.
5. Se trabajará en tamaño A3.
6. No podrá emplearse computadora para este trabajo.

Componentes de la entrega:

1. Un rendering terminación superficial mate.
2. Un rendering terminación superficial brillante.
3. Todos los borradores hechos para esta etapa.

CRONOGRAMA:

17/04 Entrega TP1- Corrección TP 2 - Teórica de Rendering

NOTA: Para esta clase y la siguiente traer los siguientes materiales:***marcador (al alcohol o al solvente), lápiz y pastel del mismo color, pastel blanco y negro, carbonilla, un lápiz corrector (por grupo), algodón, talco, trincheta, cinta y goma de borrar.******- fotocopias de las perspectivas del TP 2 para trabajar rendering en clase el 24/04.***

24/04 Desarrollo TP 3

08/05 Entrega TP 3