



## Trabajo Práctico Nº 5: 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 lectura presentes 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.

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

## CRONOGRAMA:

23/05 Entrega TP4 Monge - Teórica de Rendering - Inicio TP5 Rendering

**NOTA: Para esta clase traer elementos para realizar el TP5 Rendering:**

**5- 1 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 para trabajar rendering en clase.**

30/05 Corrección TP5 Rendering - Teórica de Maquetas - Inicio TP6 Maquetas

06/06 Entrega TP5 Rendering - Visado de planificación TP6 Maquetas - Teórica de Discontinuidad - Inicio TP7 Discontinuidad