

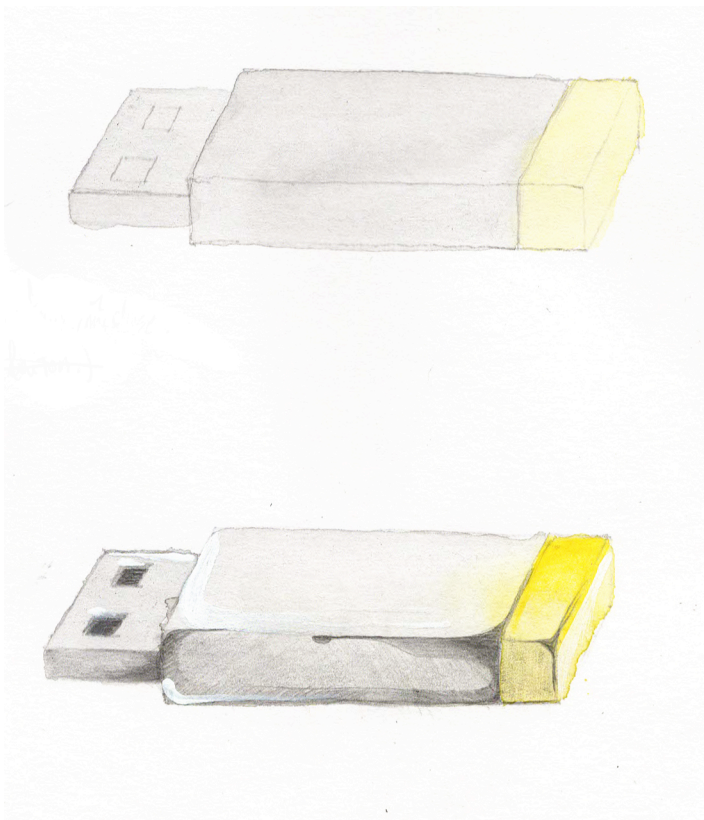
S3 - 4. USB - Rendu de matière - Dessin.

Ce projet n'aboutit ni en maquette ni en CAO. Vous produirez alors le dessin le plus réaliste possible de votre proposition finale. Pour cela vous utiliserez le matériel de peinture mis à votre disposition.

Le rendu des matériaux sera essentiel pour obtenir un rendu réaliste de votre clé USB. Le corpus de document présent vous assistera dans la manipulation des outils de peinture, la superposition des couches et le choix des techniques en fonction des matériaux de votre choix (Métal, Verre, Bois, Plastique, Céramique, etc.).

Format A3 ou 1/2 raisin. 4h.

. Métal:

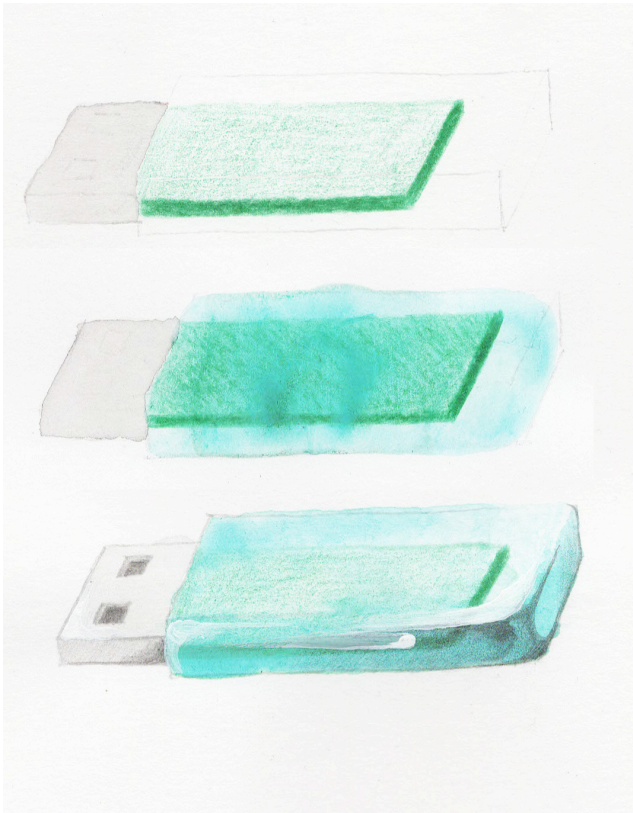


. Le métal est un matériau lumineux, l'**aquarelle** permet par translucidité de conserver le blanc de la feuille de papier.

. Contrastez la silhouette grâce au crayon **HB** (ombre propre / motif aléatoire sur les arrêtes) et aux crayon de couleur jaune.

. Quelques touches à l'**acrylique** blanche peuvent rajouter de l'éclat sur les arrêtes.

. Verre:



. Le verre est un matériau transparent c'est pourquoi il faut représenter les composants à l'intérieur au **crayon de couleur non - aquarellable**.

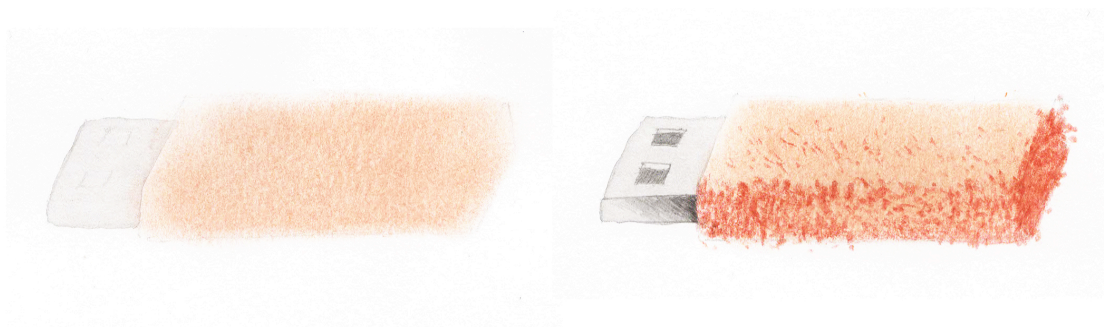
. Recouvrez la partie en verre d'**aquarelle**. On observe le composant par transparence.

. Contrastez la silhouette grâce au crayon **HB** (ombre propre / motif aléatoire sur les arrêtes) et aux crayon de couleur .

. Quelques touches à l'**acrylique** blanche peuvent rajouter de l'éclat sur les arrêtes.

Le verre et le métal sont des matériaux réfléchissants, lumineux, cette caractéristique permet d'observer sur la matière des **éclats de lumière pures** ainsi que des **motifs noirs aléatoires**. Ces effets sont observables près des arrêtes et dans le cas du verre là où la matière est épaisse.

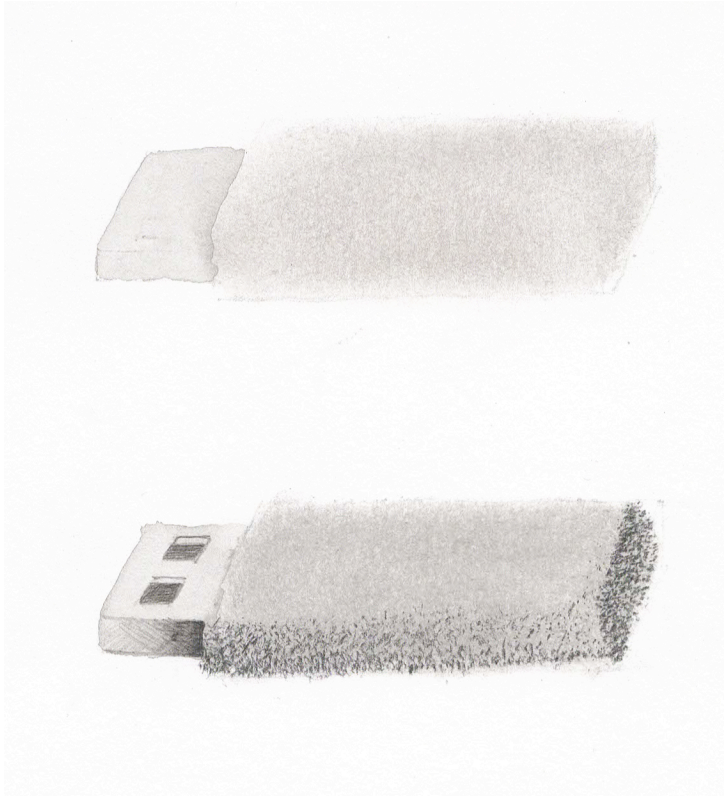
. Terre-cuite:



Les dérivés céramiques sont des matériaux granuleux, commencez par une couche de **craie sèche**, puis contrastez votre matière avec des **crayon de couleurs**. Pour renforcer l'aspect granuleux formez les ombres avec des trames de points.

COURS	S3 - 4. USB - Rendu de matière - Dessin.	Durée : 2h00
--------------	---	-------------------------

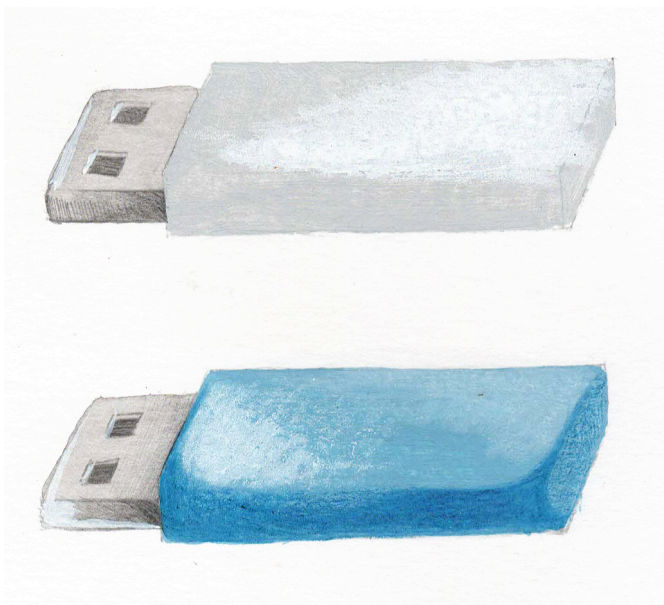
. Faïence - Porcelaine:



A l'image de la terre-cuite commencez par une couche de **craie sèche** (grise: faïence, blanche: porcelaine), puis contrastez votre matière avec des **crayon de couleurs**.

Plus la **mine de l'outil** est fine plus le matériau gagnera en douceur. La faïence reste un peu granuleuse. La porcelaine plus blanche est complètement lisse.

. Plastique:



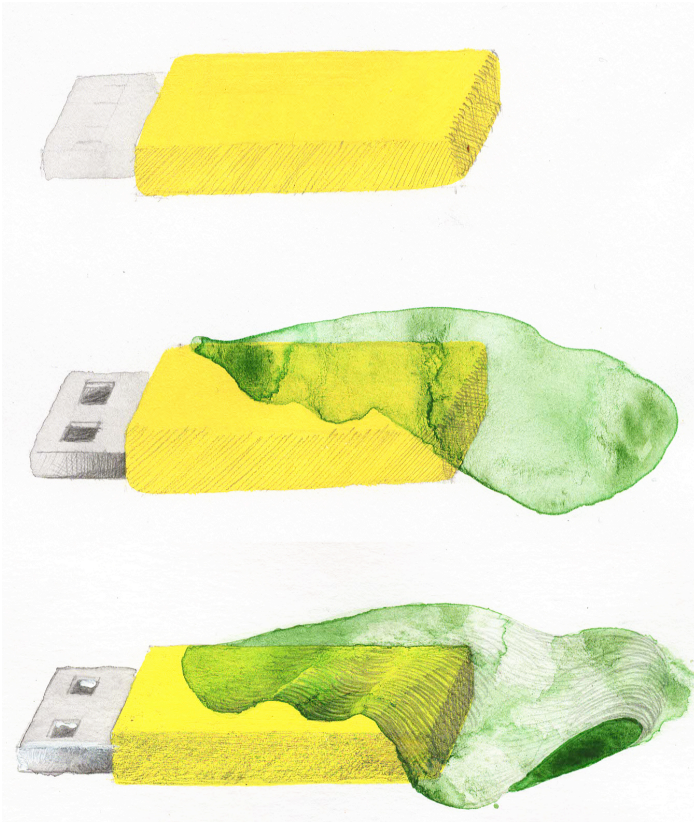
L'acrylique est parfaitement adéquat pour représenter le plastique. Commencez par un **aplat d'acrylique** à la couleur désirée.

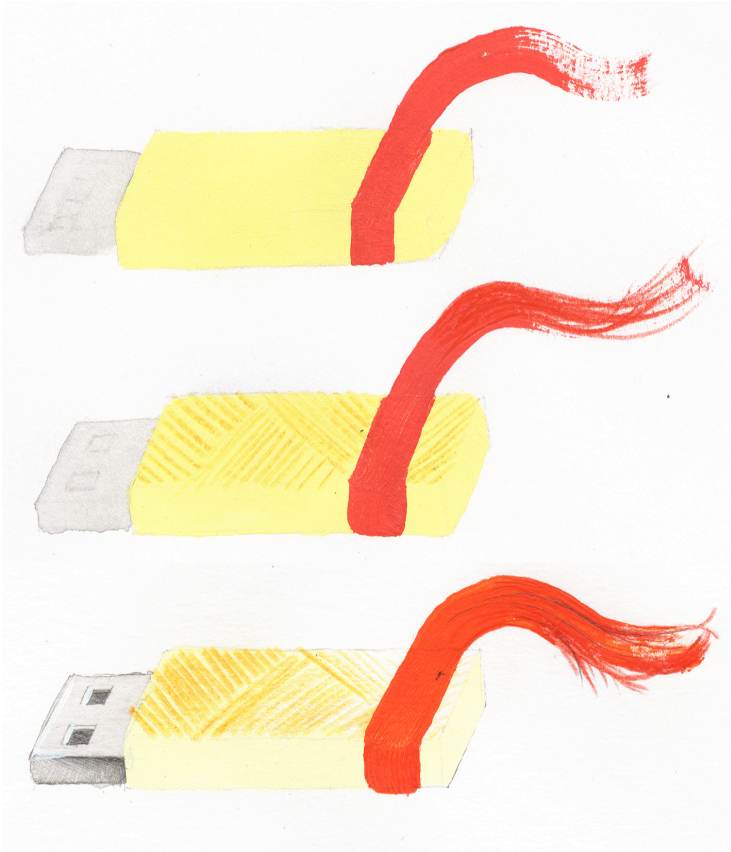
Pour une lumière diffuse (ci-contre) sur les plastiques mat utilisez une **craie grasse blanche**.

Pour un plastique réfléchissant voir les éclats blancs du matériau verre (acrylique).

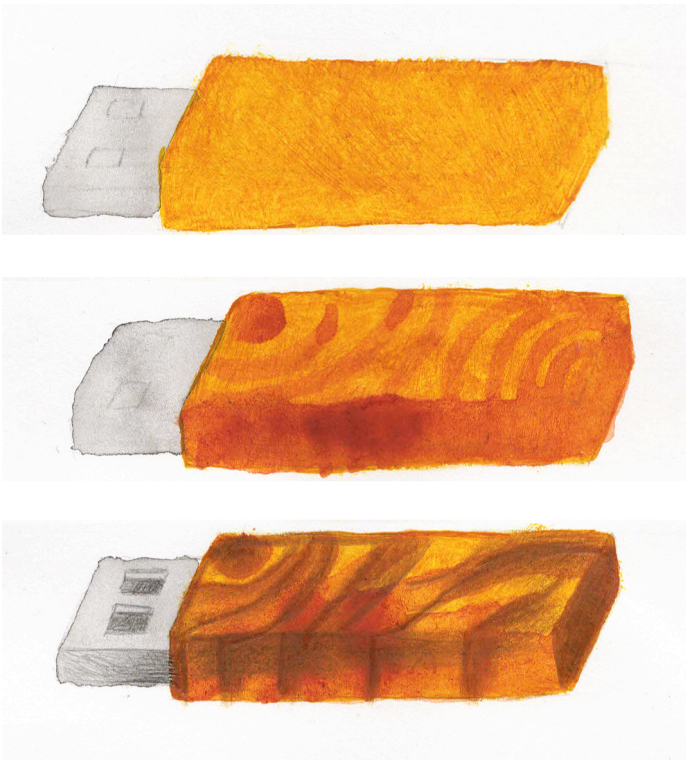
Contrastez le volumes avec des ombres aux crayon de couleur.

. Textile:





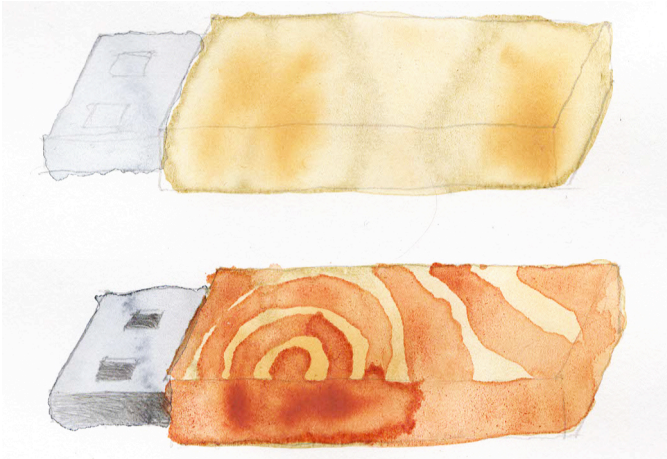
. Bois



COURS

S3 - 4. USB - Rendu de matière - Dessin.

**Durée :
2h00**



COURS

S3 - 4. USB - Rendu de matière - Dessin.

Durée :
2h00