

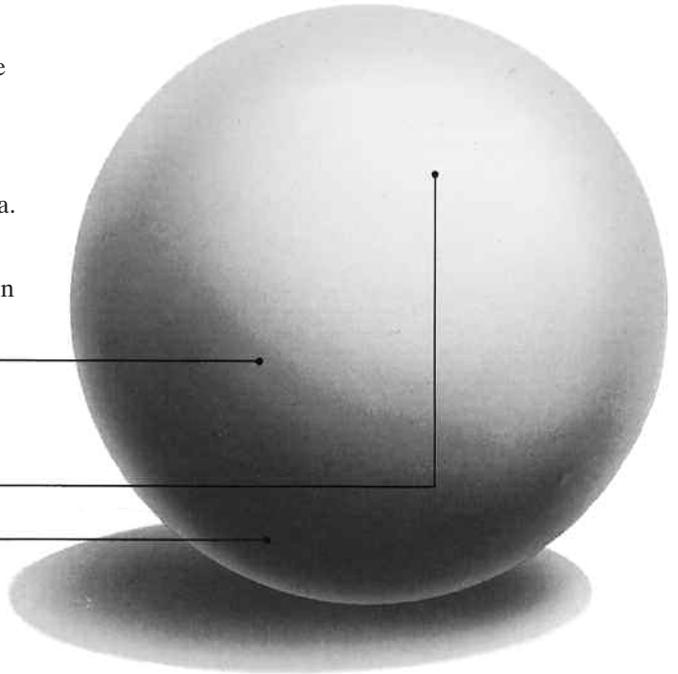
Come aerografare una sfera

Sembra molto semplice rappresentare una sfera con l'aerografia ma può essere l'esercizio più difficile di questa serie. Poiché non vi sono spigoli e quindi non sono necessarie altre mascherature, si deve dare l'impressione della rotondità usando soltanto l'aeropenna a mano libera. Occorrerà avere un buon controllo del pulsante e anche una scioltezza di movimento del braccio - non solo del polso - per creare la rotondità regolare e morbida della sfera. Questa sfera è stata dipinta con una superficie opaca. E collocata su un piano con la sorgente di luce proveniente dal di sopra della spalla destra dell'osservatore, la quale forma un angolo di 45° con il piano stesso.

Tonalità neutra che stabilisce il contrasto tra la parte in ombra e quella in luce

Luce decentrata

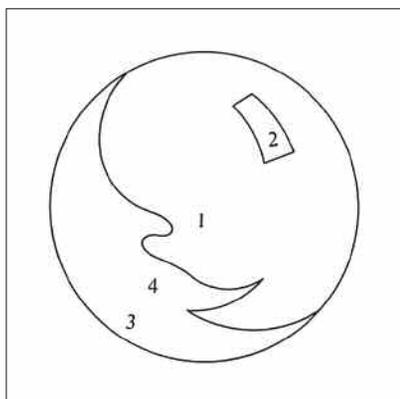
Zona molto in ombra che riceve dei riflessi tenui dalla superficie sulla quale è posata la sfera



1 Con un compasso disegnate sul foglio un cerchio di circa cm. 20 di diametro e copritelo con una pellicola di mascheratura e ritagliatela a mano. Poi cominciate a costruire le sfumature applicando un grigio chiaro con movimenti fermi dell'aeropenna. Come col cilindro (vedi pagg. 38-39) un po' di luce verrà riflessa dalla superficie sulla parte inferiore della sfera.

2 Continuate a costruire le ombre usando un grigio medio e lasciando in luce la parte superiore destra. Scurendo le zone in ombra verso la base, ricordatevi di mantenere anche le tonalità verso la base più chiare. È importante saper controllare l'aeropenna con attenzione e tenerla a non meno di cm. 1,3 dalla superficie.

3 Una volta completate le tonalità di base, finite attentamente la zona d'ombra usando con parsimonia il nero ebbano diluito. Infine pulite l'aeropenna completamente e con il bianco aumentate gradatamente la zona luce per completare l'illustrazione.

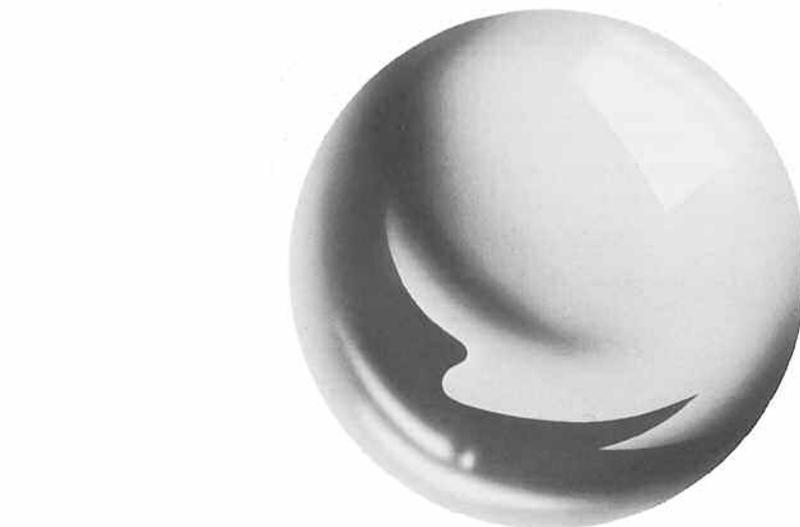


Mascheratura

Se si lavora ad una sfera non riflettente, tagliate semplicemente un cerchio da un foglio di pellicola per mascheratura, usando una lama inserita nel tiralinee attaccato al compasso. Per una sfera riflettente, invece, ritagliate le mascherature come mostra la figura sopra e spruzzate le zone nell'ordine indicato. Come sempre dovete spruzzare per prima la zona più ampia, lavorando poi alle parti più piccole (in questo caso le ombre).



1 Disegnate un cerchio sul foglio e copritelo con la pellicola di mascheratura. Tagliate tutta la zona meno una piccola parte che coprirà la zona di luce. Preparate un colore grigio chiaro e costruite le tonalità di base con movimenti rapidi e morbidi dell'aeropenna a mano libera.



Altro tipo di rifinitura

Se cercate di raffigurare una superficie molto lucida (in questo caso un cuscinetto a sfera) è importante stabilire con molta cura le forme e i modelli dei riflessi e delle ombre prima di cominciare a spruzzare il colore. Per aerografare questa

sfera ho scelto un'ombreggiatura scura e pesante con riflessi e luci a caso per dare più interesse alla forma. Per fare questo occorre molta accuratezza nell'usare la mascheratura con la pellicola. I tocchi di luce sono fatti a mano libera.



2 Continuate a costruire le ombre di base con il grigio medio, lasciando la mascheratura sulla zona luce.



3 Rimettete sul disegno le mascherature tolte nella figura. Le ritagliate la forma dell'ombra. Spruzzate col. nero ebbano dal bordo dell'ombra verso la base, lasciando una certa luminosità sulla base stessa. Togliete la mascheratura, ammorbidite gli orli della parte alta e spruzzate a mano libera verso il centro della sfera un'ombra ampia. Togliete la mascheratura dalla zona luce e, con il bianco, sfumate i contorni. Aggiungete poi degli spruzzi di luce riflessa.