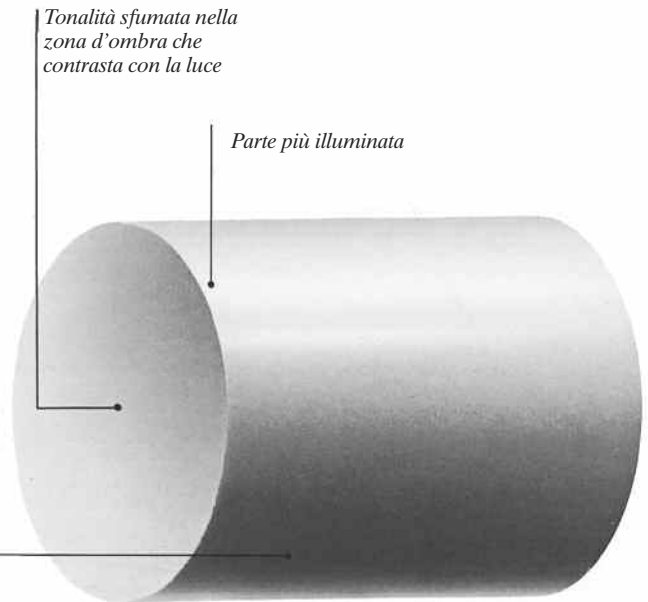
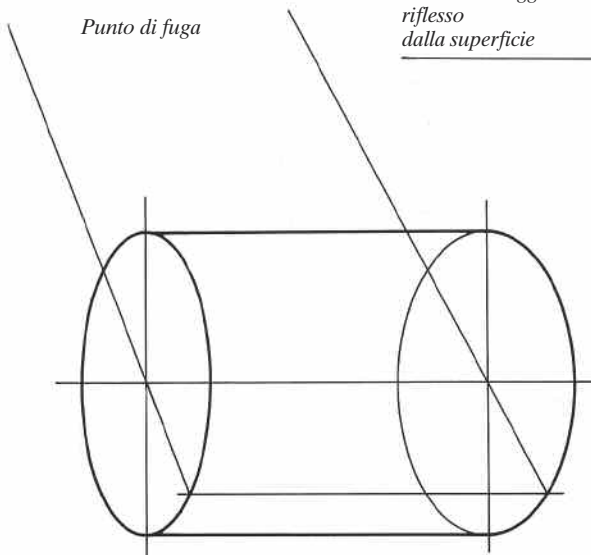


# Come aerografare un cilindro

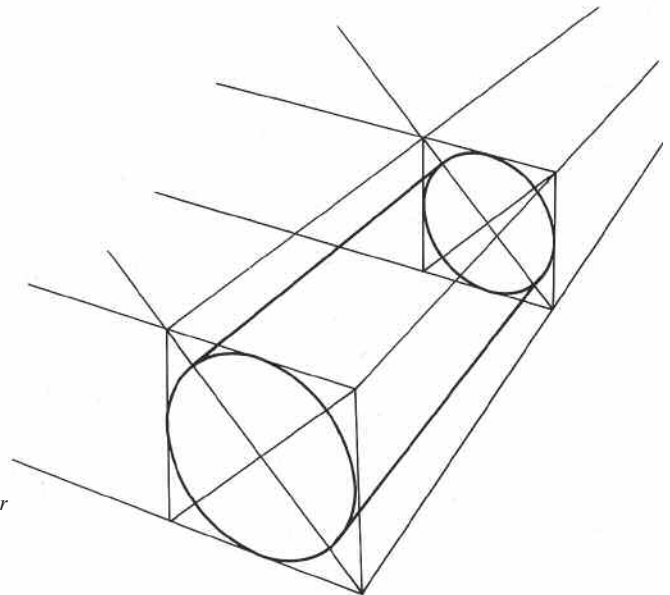
**L** cilindri, come i cubi, sono forme comuni a molti oggetti di uso quotidiano in casa e dovunque, dalle penne, bottiglie, lampade, vasi e pentole alle ciminiere delle fabbriche, in aviazione e in missilistica. Tutti questi oggetti si possono raffigurare in modo reale e convincente una volta che avrete appreso le nozioni fondamentali per rappresentare un cilindro, che troverete in questo esercizio. Se si rappresenta un cilindro come solido geometrico si applica il principio che la luce mette in rilievo, cioè attira lo sguardo, mentre l'ombra lo allontana. Queste regole vi faranno illustrare un cilindro nel modo corretto. Se volete rappresentare un cilindro trasparente (per esempio di vetro) seguite le istruzioni alla fine di questa parte (pagg. 42-43).



*Zona in grande ombra con leggero riflesso dalla superficie*



*Punto di fuga*



## Prospettiva

Se disegnate un cilindro visto di fianco (sopra) c'è un solo punto di fuga. Qualunque sia la lunghezza, se tirata in prospettiva, le due ellissi che formano le basi del cilindro avranno una diversa angolazione. Queste si possono determinare proiettando delle linee a un punto di fuga immaginario passante per il centro delle ellissi. I punti in

cui queste linee tagliano il bordo dell'ellisse saranno parallele alla linea passante per il centro. Si applicano queste regole anche se il cilindro è visto da un angolo (a destra). Tuttavia in una vera prospettiva il cilindro deve avere tre punti di fuga. Per facilitare ciò disegnate un rettangolo nella prospettiva voluta con due punti di fuga, come nell'esercizio del cubo

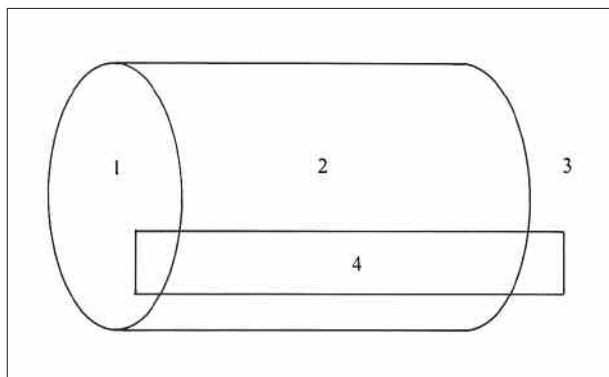
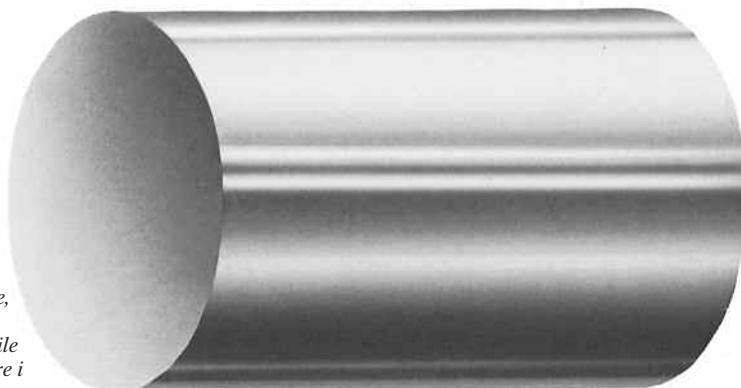
(pagg. 34-35). Il terzo punto nascerà tracciando le bisettrici dei rombi che si trovano alle due estremità del rettangolo: questa sarà l'asse maggiore dell'ellisse. Unendo gli altri

due angoli dei rombi si avrà l'asse minore. Quindi alle due estremità del rettangolo si costruiranno le due ellissi che, unite da due rette, formeranno un cilindro.

### Mascheratura

Per preparare la mascheratura di un cilindro seguite l'ordine mostrato nella figura (sotto). Dovete conservare tutte le mascherature se volete aumentare la tonalità dello sfondo, o con una zona d'ombra o con una gradazione morbida. Quando rimettete le mascherature per spruzzare le tinte avrete le forme esatte intorno alle quali lavorare. Se aerografate un cilindro con la

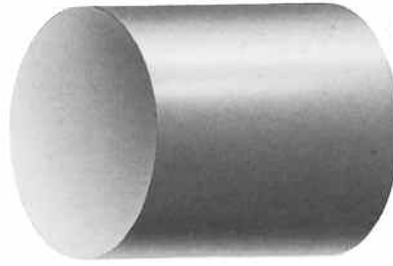
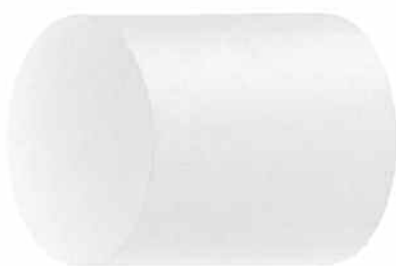
superficie riflettente, usate una mascheratura mobile (n. 4) per riprodurre i contorni esatti dei riflessi.



### Altro tipo di rifinitura

Per raffigurare questo cilindro molto lucido ho usato gli stessi principi descritti dettagliatamente nelle istruzioni, con la luce nella parte alla e quella riflessa alla base. Potete cambiare l'aspetto,

e quindi la rifinitura, del cilindro semplicemente rafforzando le linee e aumentando il contrasto. Per far ciò usate mascherature mobili di carta da disegno per riprodurre i contorni netti e suggerire dei riflessi sulle ombre.



**1** Stendete la mascheratura sul disegno e tagliate la forma curva del cilindro. Poi tenendo l'aeropenna vicino al foglio spruzzate un grigio chiaro partendo dal bordo in basso, schiarendo verso la zona centro-alta. Poi fate lo stesso dall'orlo in alto verso il centro in modo da lasciare la luce nella zona centrale superiore. Rimettete la mascheratura e tagliate la parte finale del cilindro che spruzzerete tutta con una tonalità di grigio chiaro.

**2** Ripetete il procedimento col grigio medio. Ma questa volta aumentate la profondità dell'ombra alla base della curva, ricordandovi di lasciare una striscia per la luce riflessa.

**3** Con il nero ebano costruite l'ombra avendo cura di spruzzare parallelamente all'orlo. Questo è particolarmente importante dove le gradazioni di tonalità sono vicine, come nella parte inferiore. Se lo trovate difficile adoperate come guida una riga in posizione angolare col foglio. Così otterrete una linea diritta ma piacevolmente diffusa. Finite il lavoro con un tocco di bianco come luce.