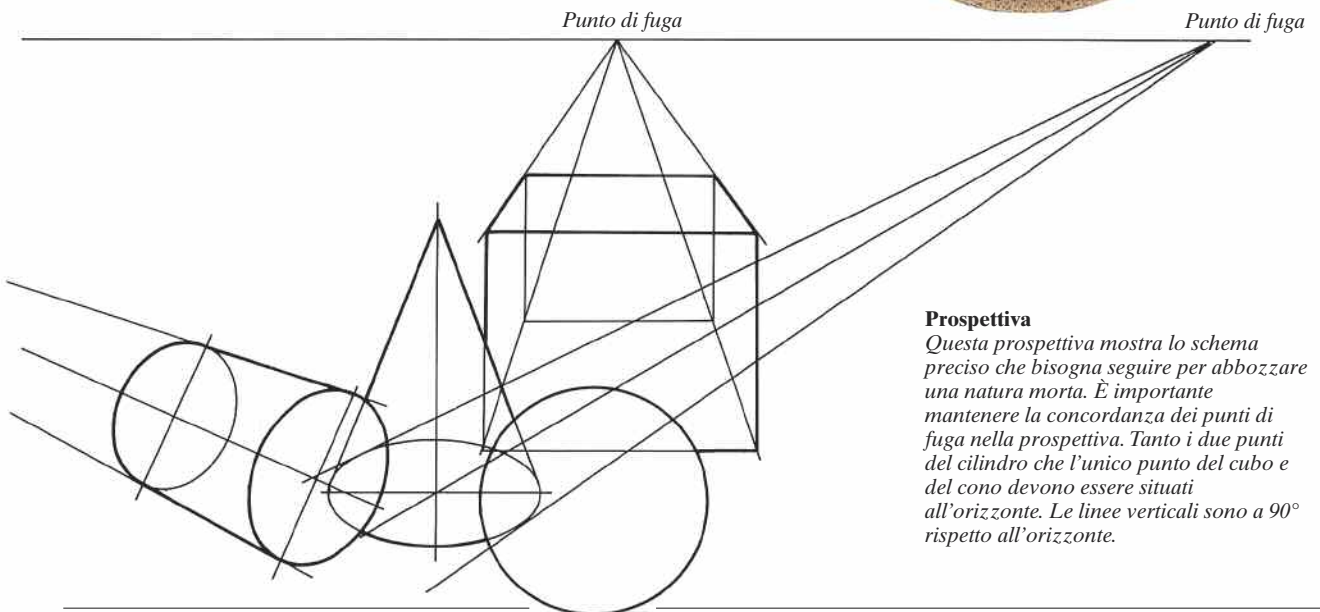
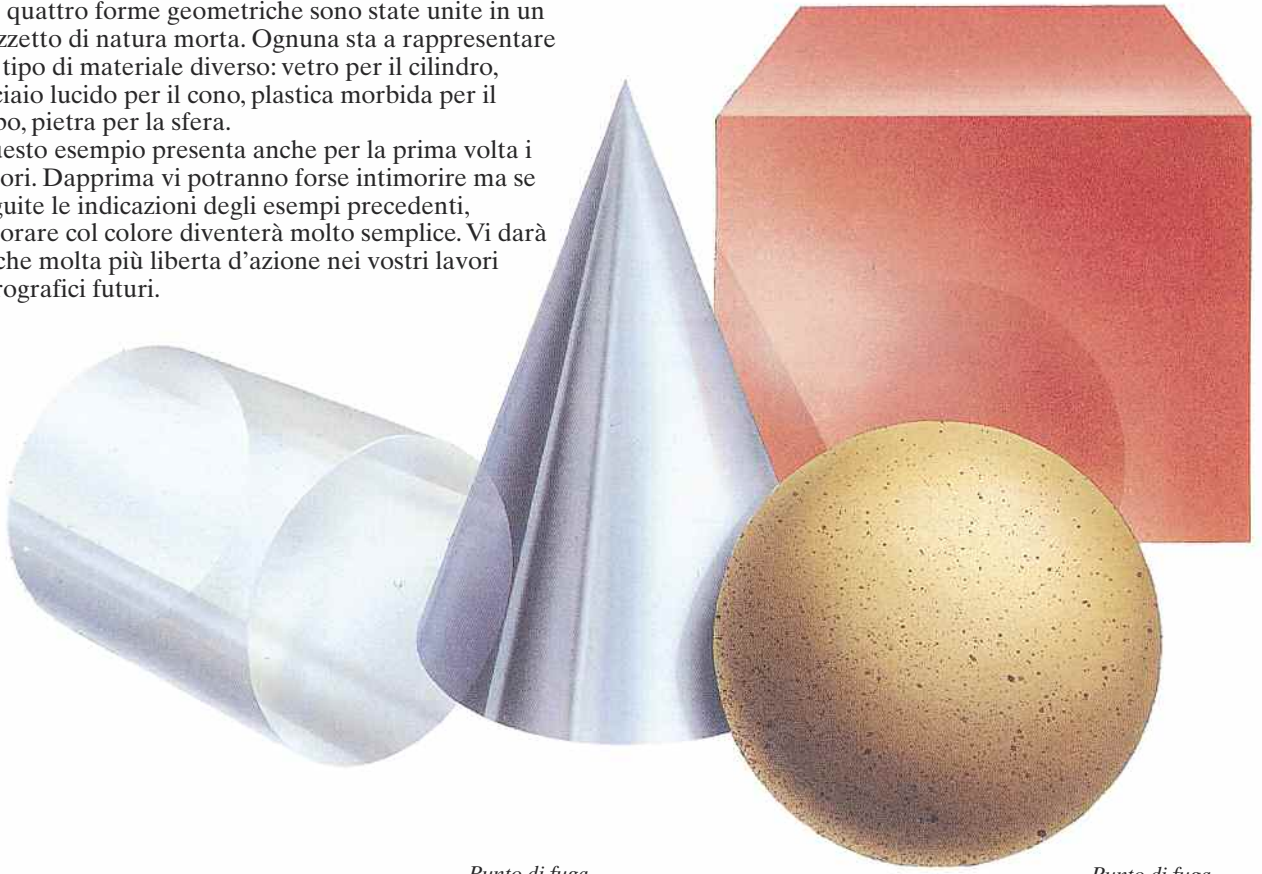


# Come progettare una natura morta

Per concludere questi esercizi preliminari, le quattro forme geometriche sono state unite in un bozzetto di natura morta. Ognuna sta a rappresentare un tipo di materiale diverso: vetro per il cilindro, acciaio lucido per il cono, plastica morbida per il cubo, pietra per la sfera.

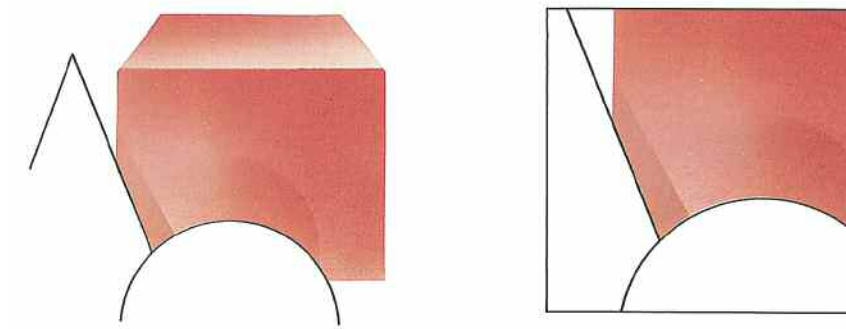
Questo esempio presenta anche per la prima volta i colori. Dapprima vi potranno forse intimorire ma se seguite le indicazioni degli esempi precedenti, lavorare col colore diventerà molto semplice. Vi darà anche molta più libertà d'azione nei vostri lavori aerografici futuri.



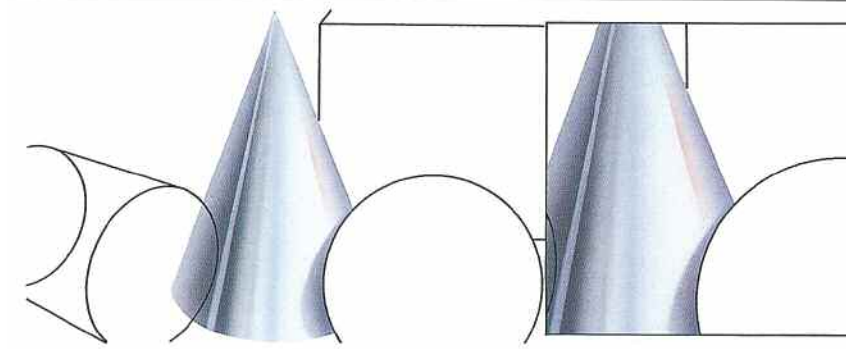
## Prospettiva

*Questa prospettiva mostra lo schema preciso che bisogna seguire per abbozzare una natura morta. È importante mantenere la concordanza dei punti di fuga nella prospettiva. Tanto i due punti del cilindro che l'unico punto del cubo e del cono devono essere situati all'orizzonte. Le linee verticali sono a 90° rispetto all'orizzonte.*

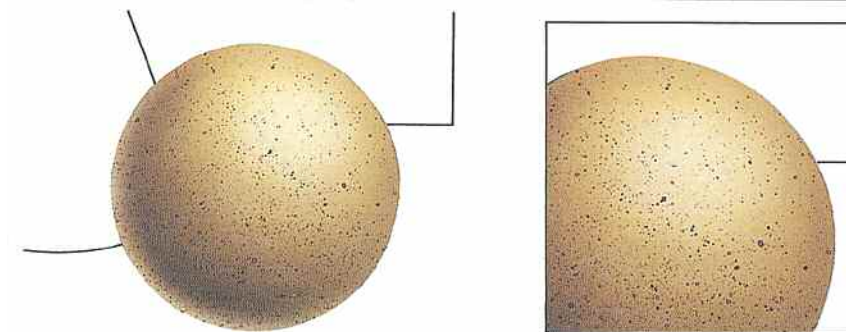
**1** Mascherare l'intero disegno, poi ritagliate e togliete la parte del cubo e spruzzatela tutta con una tonalità leggera di rosso di cadmio. Ponete una mascheratura mobile sulla faccia superiore del cubo; partendo dalla maschera spruzzate per creare la faccia frontale del cuba Ricoprite e spruzzate la parte superiore; col rosso ocra create le tonalità corrispondenti al modello. Con lo stesso colore e con mascherature mobili aggiungete i riflessi del cono e della sfera.



**2** Ritagliate la maschera del cono compresa la porzione dietro il cilindro. Spruzzate le tonalità usando il grigio Payne e le mascherature mobili per i contorni netti. Per fare l'ombra della sfera ritagliate una maschera di cartoncino e muovetela leggermente mentre spruzzate per dare un contorno morbido all'ombra. Usate il nero ebano per completare le ombre e il bianco per la luce. Poi spruzzate il rosso sulla luce, come il riflesso dal cuba



**3** Tolta la mascheratura alla sfera miscelate il giallo ocra e spruzzate la tonalità di base (vedi pagg. 36-37). Poi usando la tecnica della macchiettatura (vedi pagg. 70-75), con cura, completate il rivestimento col marrone Vandyke, seguito da rosso ocra. Infine per aumentare la densità dell'ombra spruzzate il marrone Vandyke e per la luce usate il bianco permanente.



**4** Mascherate il cilindro e ritagliate la zona posteriore curva. Spruzzate i contorni con grigio Davy adoperando una mascheratura mobile per i margini netti Rimettete la mascheratura e ritagliate l'ellisse posteriore. Con lo stesso grigio applicate una tonalità che vada degradando dall'alto verso il basso. Con l'aiuto di una nuova maschera ritagliate l'ellisse frontale. Spruzzate leggermente tutta la zona accentuando l'orlo superiore. Rimettete la maschera e ritagliate la parte curva davanti. Spruzzatela tutta come se fosse un comune solido a forma di cilindro.

