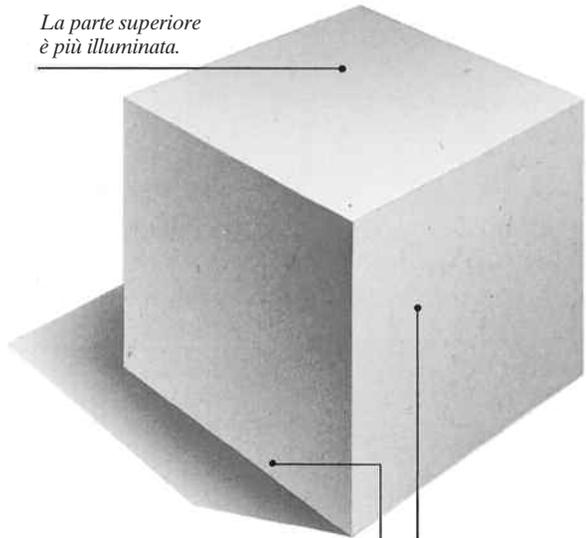


Come aerografare un cubo

Guardatevi attorno e scoprirete che gli oggetti che vedete sono tutti composti da superfici piane o curve e costituiscono forme semplici come cubi, cilindri, sfere. Gli esercizi presentati nelle pagine seguenti vi insegneranno a riprodurre queste forme illuminate da un punto-luce. Potrete poi utilizzare questi principi di base per qualsiasi altro oggetto. Un cubo, ad esempio, può diventare un edificio a base quadrata, illuminato dal sole proveniente da dietro la spalla destra dell'osservatore. Ciò significa che la facciata sinistra dell'edificio è la più in ombra, quella in alto la più illuminata, mentre quella a destra ha un tono neutro. Siccome l'edificio è visto alla luce naturale vi saranno i riflessi provenienti dalle superfici e dagli oggetti vicini, e varierà l'ombra su ogni piano creando un tono graduato. Questo gioco di luci ed ombre definisce i piani e crea la forma dell'oggetto.

Tutti gli esercizi presentati in questa parte del libro sono stati fatti usando il guazzo nei toni del nero, grigio e bianco su ottima carta da disegno opaca. Quando si tenta di rappresentare dei solidi usando il chiaroscuro è importante conoscere gli effetti del bianco e nero (luce e ombra) sulla vista. Il bianco attrae l'attenzione ed è usato per 'tirare fuori' zone particolari di un'illustrazione, mentre il nero ha un effetto passivo allontanando le superfici in ombra.

La parte superiore è più illuminata.

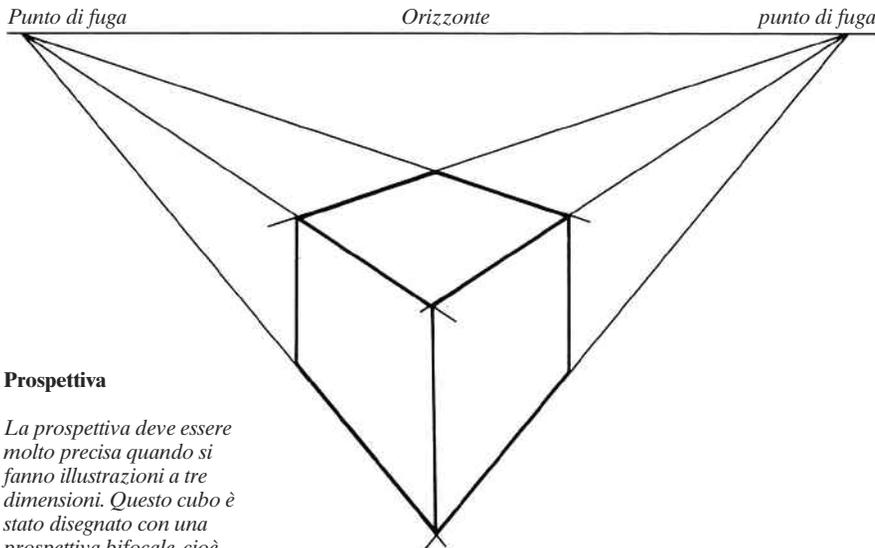


Tonalità

Le tonalità mostrate nella figura rappresentano un oggetto esposto alla luce del giorno. Usando sorgenti di luce più forti le tonalità si modificano di conseguenza.

Faccia grigio neutro con una leggera variazione di tonalità

Zona molto in ombra



Prospettiva

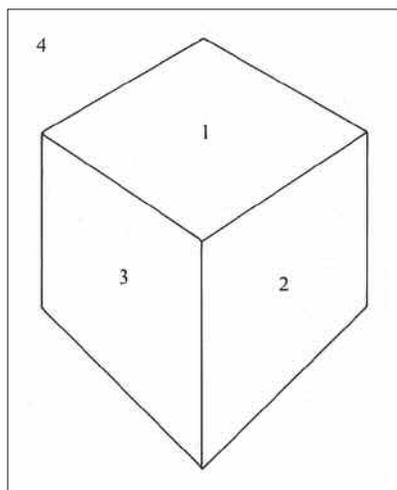
La prospettiva deve essere molto precisa quando si fanno illustrazioni a tre dimensioni. Questo cubo è stato disegnato con una prospettiva bifocale, cioè ogni punto di fuga è sulla stessa linea dell'orizzonte e tutte le linee verticali sono a 90° rispetto a quest'ultimo.

Questo è un modo molto semplice di incitare in prospettiva una forma. Si osservi bene l'oggetto prima di scegliere il tipo di

prospettiva: un edificio, ad esempio, sarà visto da un angolo acuto, mentre degli oggetti su un tavolo da un angolo minore.



1 Disegnate un cubo e copritelo completamente con la mascheratura, poi tagliate via la faccia superiore. Lavorando da dietro il cubo, spruzzate un grigio chiaro che si schiarisce verso il davanti. Poi spruzzate di nuovo la zona con un grigio medio schiarendo ancora la tonalità sul davanti.

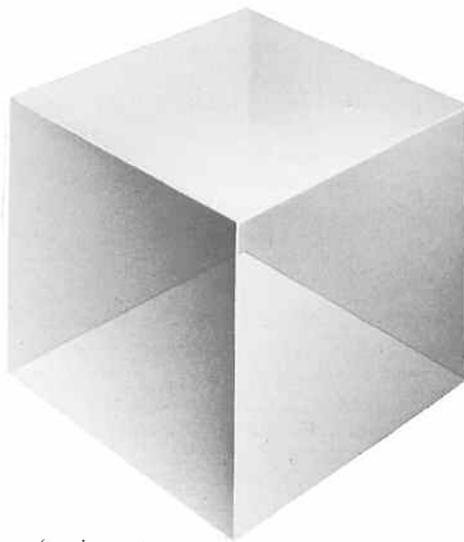


Mascheratura

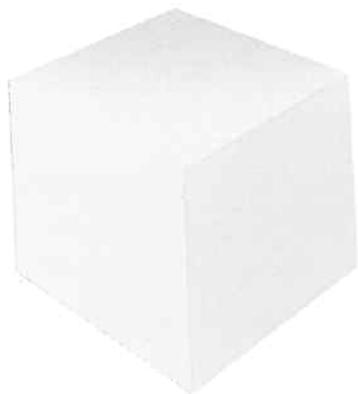
La preparazione della mascheratura è molto importante. La figura qui sopra mostra l'ordine col quale procedere.

Altro tipo di rifinitura

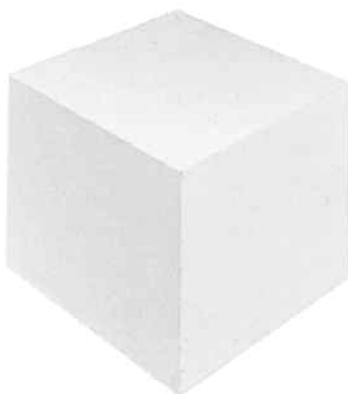
Se si vuoi dare l'impressione di materiali e tessuti diversi basta variare le tonalità e la sequenza della mascheratura in un'illustrazione. Questo esempio mostra un cubo fatto di materiale trasparente come il perspex. Per raffigurare le due facce interne come se le due esterne fossero tolte, spruzzatele in modo da dare loro trasparenza. Usate ombre delicate per non oscurare completamente l'interno. Questa tecnica è usata per raffigurare oggetti trasparenti e parti "invisibili" di illustrazioni.



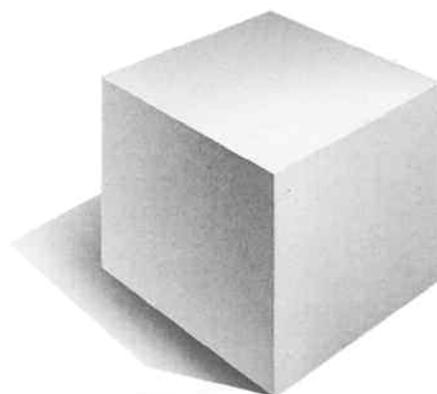
(tecnica usata per raffigurazioni di oggetti pregiati come automobili)



2 Rimettete la mascheratura sulla parte dipinta e togliete quella sulla faccia destra del cubo. Con un grigio medio spruzzate un tono, questa volta degradando da destra. Fate attenzione a non spruzzare un tono troppo scuro (si consiglia di proporzionare il tono più chiaro con quello più scuro sulla faccia superiore).



3 Ricoprite con la mascheratura e togliete l'altra faccia che sarà quella in ombra e quindi la più scura. Guardate le tonalità come precedentemente, spruzzando dall'angolo in alto e schiarendo verso il basso. Controllate la tonalità giusta dell'ombra con quella fatta prima sollevando le mascherature sulle altre facce.



4 Ricoprite con le mascherature e, togliendo una alla volta le facce, aumentate la profondità dell'ombra usando il nero ebano. Ora scoprite la parte alta e con il bianco spruzzate dal davanti verso il dietro calcando leggermente sulla parte destra. Poi rimettete la mascheratura e tagliate la forma dell'ombra portata (cioè quella che il solido proietta sulla superficie): con un grigio medio spruzzate del cubo verso l'orlo esterno.