

**L'ARTE DEL
DISEGNO 3D**

**UNA GUIDA ILLUSTRATA E FOTOGRAFICA PER CREARE
OPERE D'ARTE DAL REALISMO TRIDIMENSIONALE**

STEFAN PABST

SOMMARIO

Titolo originale: THE ART OF 3D DRAWING

© 2016 Quarto Publishing Group USA Inc.
Pubblicato da Walter Foster Publishing,
un marchio di Quarto Publishing Group USA Inc.

Artwork © Stefan Pabst
Layout di Ian Thomas Miller

Immagini alle pagine 6-7 © Shutterstock
"Disegnare lo spazio negativo" a pagina 13 © Jim Dowdalls
Artwork alle pagine 8-11 e "Colore diluito" e "Velatura" a pagina 16 © WFP

Per l'Italia:
© 2017 Il Castello srl
Via Milano 73/75 – 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 – Fax 02 99762445
e-mail: info@ilcastelloeditore.it
www.ilcastelloeditore.it

Direzione generale: Luca Belloni
Direzione editoriale: Viviana Reverso

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione, anche parziale, di testi, fotografie e disegni, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva dell'acquisto del libro, è rigorosamente vietata. Ogni inadempienza o trasgressione sarà perseguita ai sensi di legge.

Traduzione: Prisca Destro
Revisione a cura della Redazione de Il Castello srl
Elaborazione testi a computer: Elena Turconi

Stampato in Cina

I principi del disegno 3D	4
Attrezzi & Materiali	6
Colore: teoria & mescolare	8
Tecniche di disegno	12
Tecniche pittoriche	16
Cubo	18
Sfera	26
Buco	34
Mattoncini Lego®	40
Aereo	52
Pianeta Terra	60
Bicchiere	68
Coccinella	74
Auto	82
Chichen Itza	90
Torre pendente di Pisa	98
Ragazzo che salta	106
Galleria di ispirazione	112
L'artista	128

COCCINELLA

Dipingere un essere vivente, come una coccinella, è impegnativo per qualsiasi artista. Volete creare l'impressione che possa volare via in qualsiasi momento, perciò il soggetto deve essere disegnato e dipinto con proporzioni che sembrano naturali e colori realistici. Mentre dipingete, concentratevi sulle linee, miscelando i colori e pensando al soggetto come a qualcosa di vivo. Così la vostra immagine si riempirà di energia.



MATERIALI

- Foglio di carta bianca A3
- Matita
- Righello
- Colori a olio nero, rosso, giallo ocra e bianco
- 3 pennelli: uno piatto sintetico e due a lingua di gatto n° 4 e 12
- Penna a sfera
- Forbici o taglierino



1 | CONTORNO

Vorrete dipingere la coccinella di lato e con le proporzioni giuste. Come per il cubo a pag. 18, questo significa che avete due opzioni:

Opzione 1: Studiate il dipinto sopra e copiatelo usando una matita e il metodo keyhole descritto a pag. 15.

Opzione 2: Copiate questo disegno distorto con una matita. Per avere le giuste proporzioni, potete mettere un foglio bianco sopra al mio dipinto e ricalcarlo prima di colorarlo.

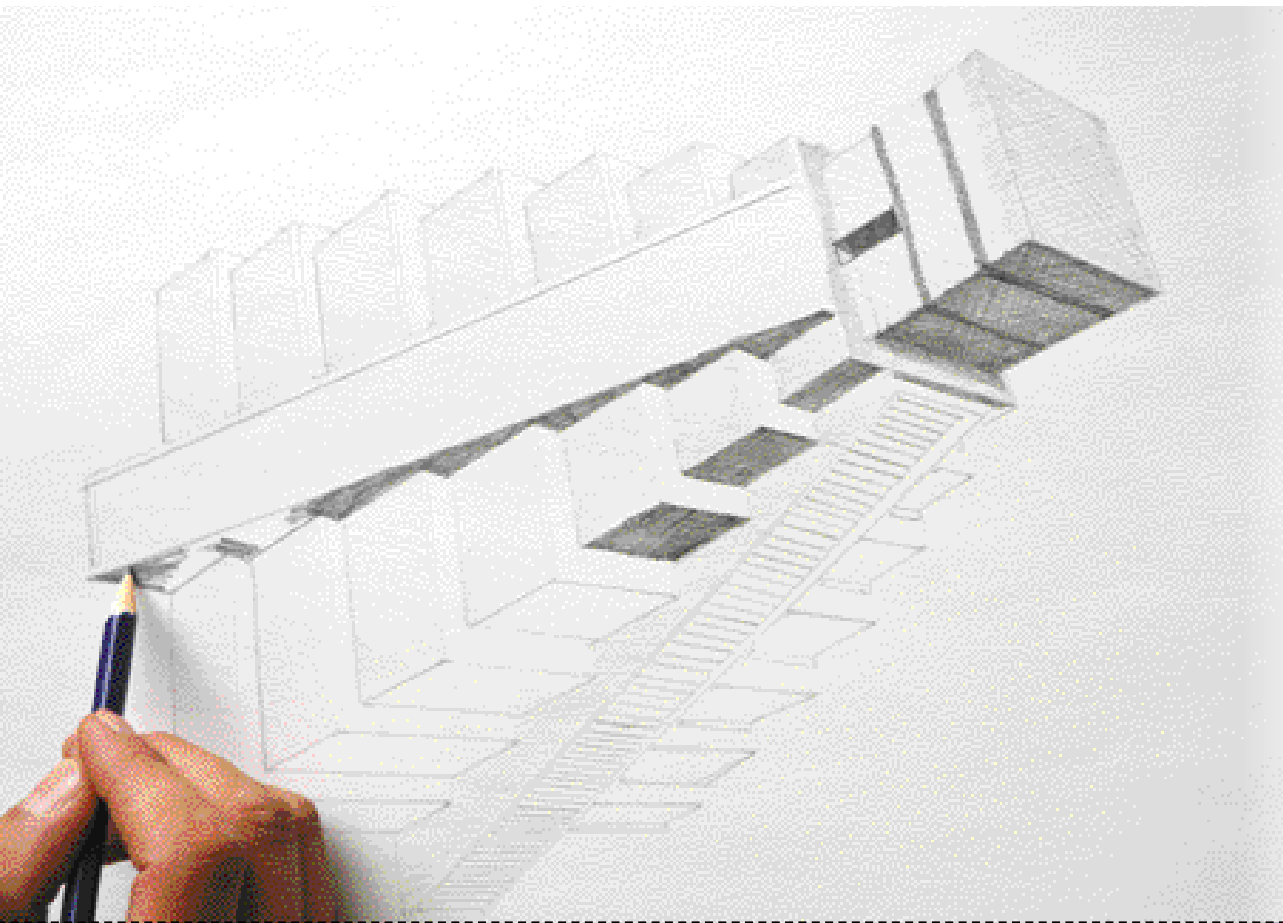


CHICHEN ITZA

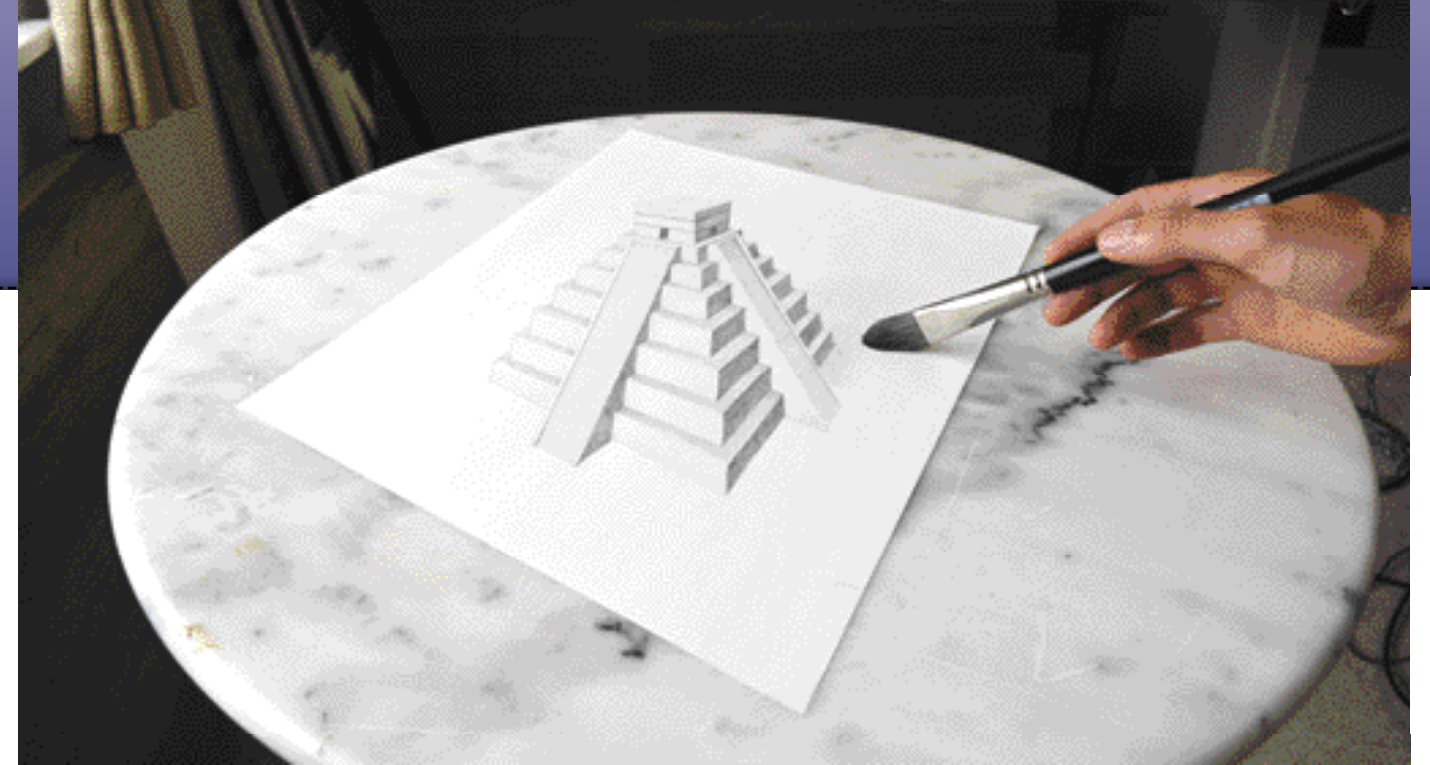
2

OMBREGGIARE

Usate la matita per ombreggiare alcune parti della piramide. Per creare una sfumatura più chiara, esercitate minore pressione, e date le pennellate in una sola direzione. Per le aree leggermente più scure, esercitate più pressione, ombreggiando prima in un senso e poi nell'altro. Per aree molto scure della piramide, usate il tratteggio incrociato (pag. 15) e molta pressione per riempire completamente l'area.



Per creare una piramide realistica, l'illuminazione che la colpisce deve corrispondere a quella nella stanza in cui state disegnando. Amo disegnare davanti a una finestra, che illumina un lato della mia pagina con una luce forte ma non uniforme. Anche la mia piramide perciò deve essere illuminata su un lato. Ombreggio il lato sinistro della piramide leggermente, e uso un'ombreggiatura più scura sul lato destro.

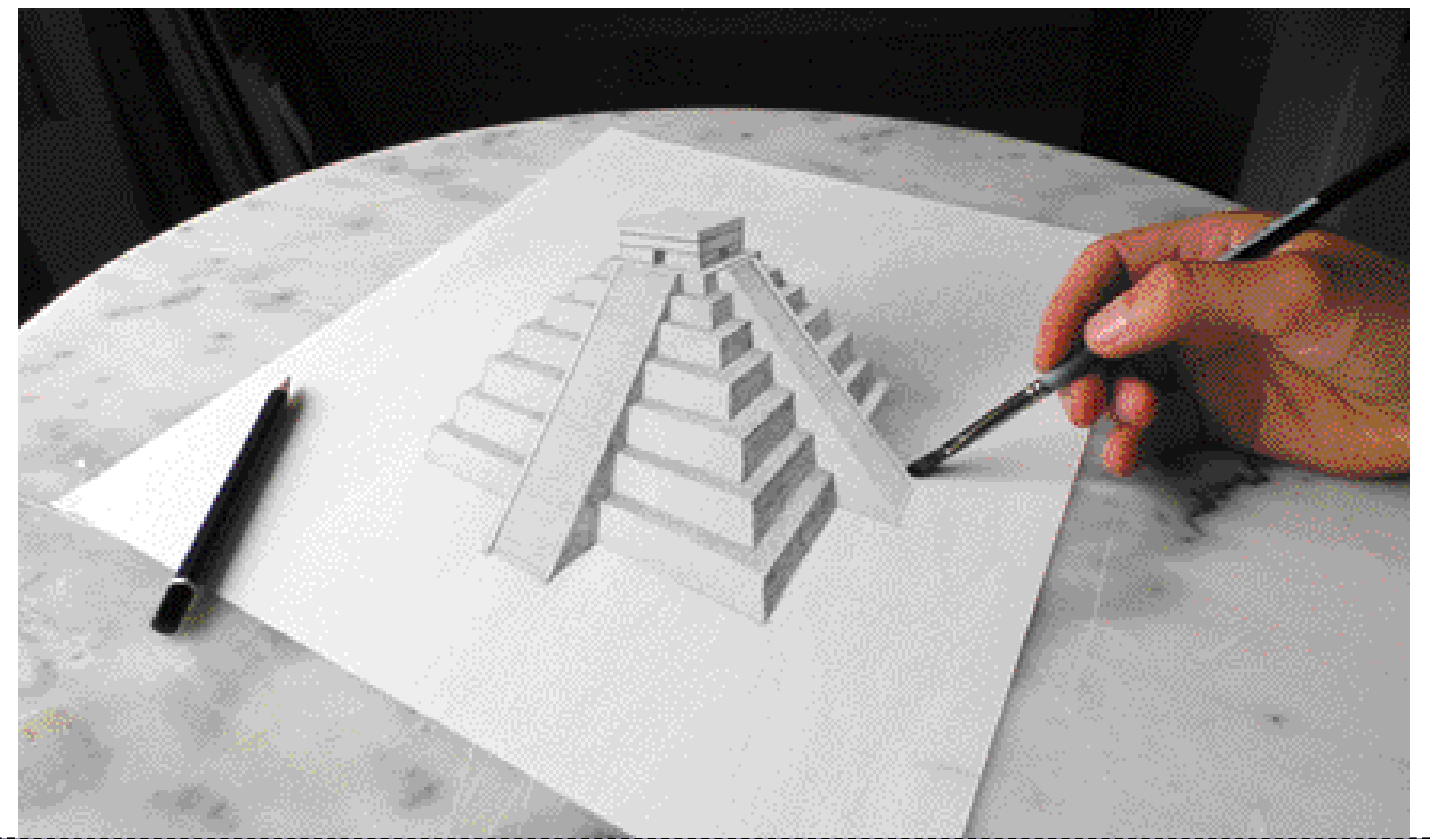


3

OMBRA ESTERNA

Ora il disegno della piramide è completo, ma ha ancora bisogno di un'ombra esterna per sembrare vero. Questa piramide getterà un'ombra scura sul lato destro. Per creare l'ombra potete usare un pennello grande, il colore a olio nero e la tecnica del pennello asciutto (pag. 16).

Mettete il pennello, sul quale dovrebbe esserci solo un po' di colore, sul punto dove dovrebbe comparire la parte più scura dell'ombra. Stendete il colore nel modo più uniforme possibile con movimenti ampi. Evitate le chiazze. Più l'ombra sarà morbida e uniforme, più sembrerà realistica.



TORRE PENDENTE DI PISA

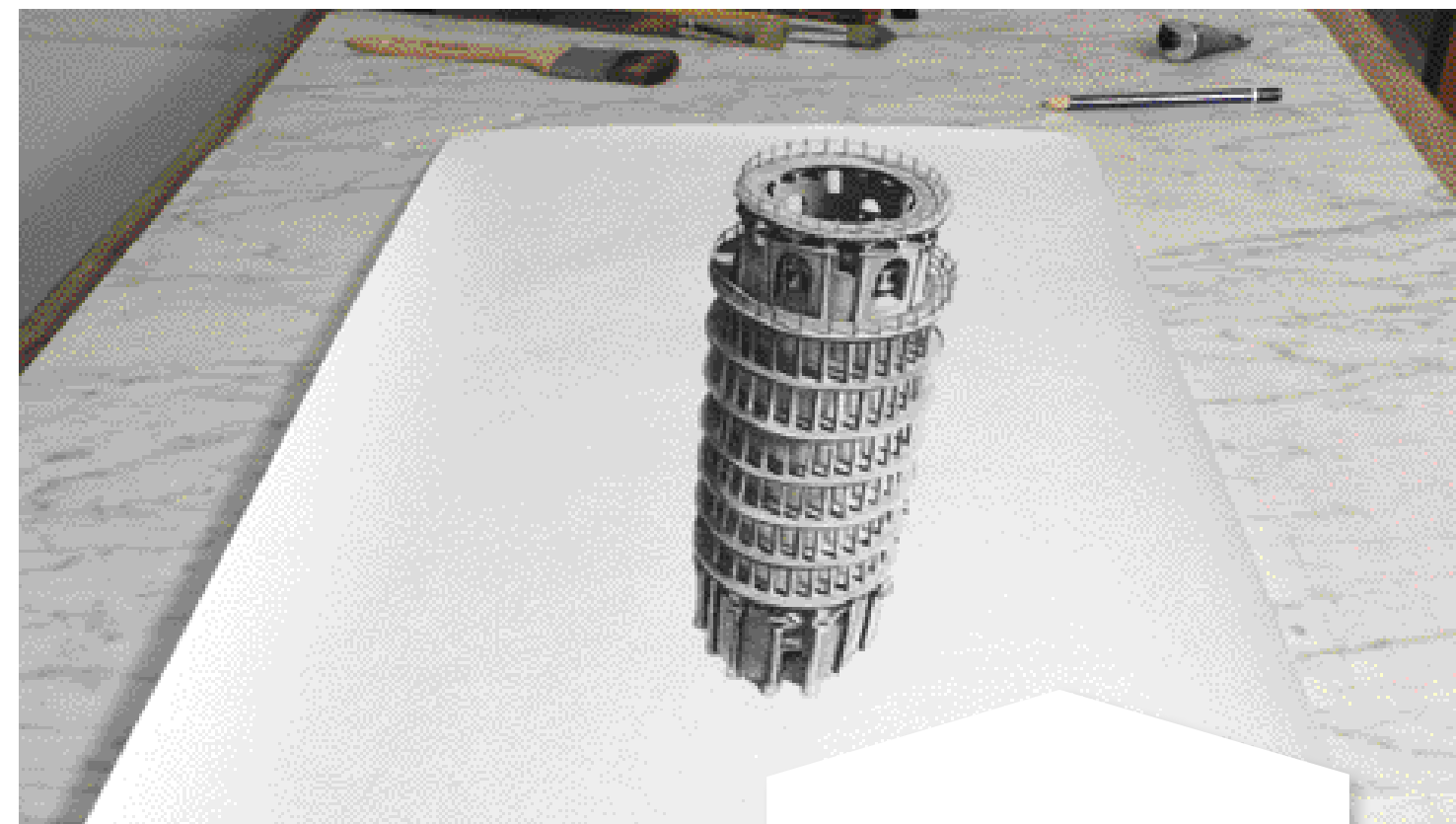
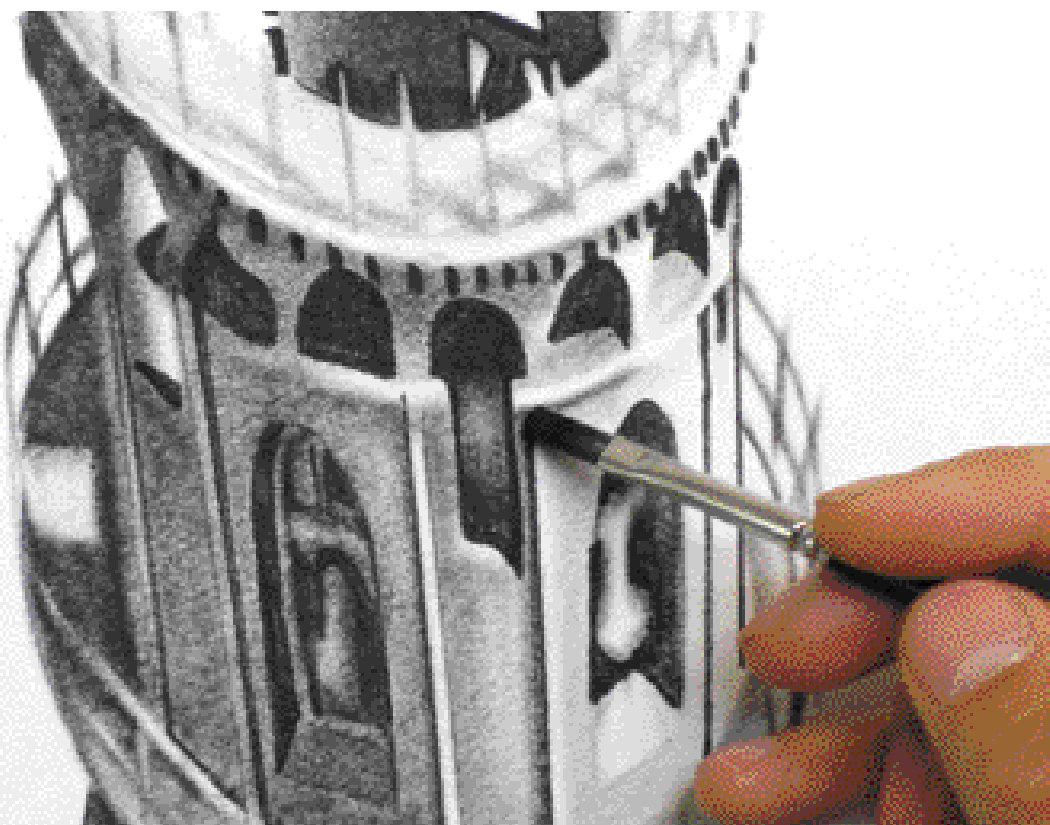


2

COLORARE

Dopo aver riempito le aree nere con l'inchiostro, andateci sopra con il colore a olio. Usando un pennello a lingua di gatto piccolo e il colore nero, dipingete le ombre della torre dallo scuro al chiaro. Non lasciate che il colore macchi; usate la tecnica del pennello asciutto (pag. 16) per passarlo sopra.

QUANDO IL PENNELLO HA ANCORA UN PO' DI COLORE BAGNATO, PASSATE SULLE AREE PIÙ SCURE DELLA TORRE. A MANO A MANO CHE IL PENNELLO TRATTIENE MENO COLORE, LAVORATE SULLE AREE PIÙ CHIARE.



A questo punto la vostra torre dovrebbe assomigliare a questa quando la si guarda di lato. Il foglio incornicia la torre, che pende chiaramente ma sembra ancora sospesa in aria. Una vera torre proietterebbe un'ombra esterna.

La Torre di Pisa presenta tantissimi piccoli dettagli, come finestre e colonne, perciò la pittura richiederà un po' di tempo. È importante includere questi dettagli, tuttavia, o l'illusione ottica non funzionerà. Anche l'aggiunta di luce e ombre è molto importante. Il forte contrasto tra i due fa sembrare rotonda, convessa e realistica la torre.