

Workbook Urban Sketching - Vidalab

DISEGNARE UN CUBO

CONSIGLIO

Non preoccuparti
se non è perfetto!
Nell'Urban Sketching
le linee possono essere
irregolari e leggere.
L'importante è
capire il volume.

- 

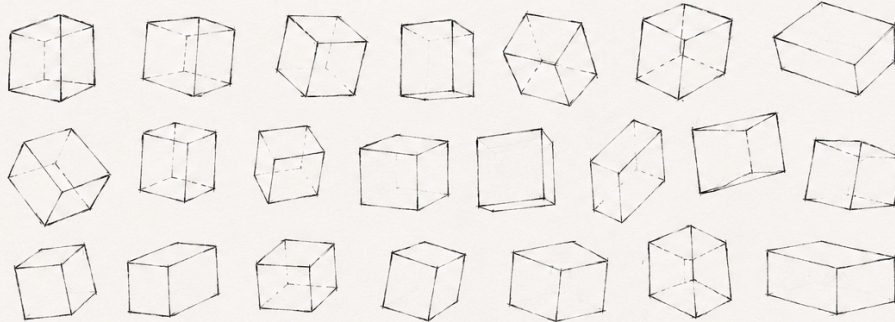
-
- Linee verso il fondo

-

-



Esercitatevi a disegnare cubi di dimensioni e angolazioni diverse. A mano libera.



Ogni edificio complesso
è composto da più cubi
accostati.

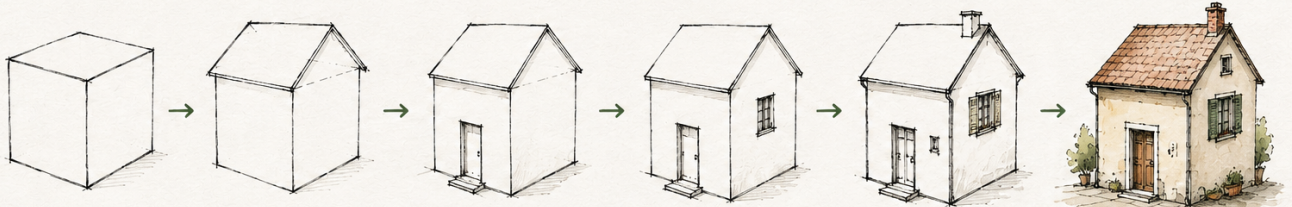


Esercizio 2 – Trasformare il cubo in una casa

ESERCIZIO 2 - TRASFORMARE IL CUBO IN UNA CASA

Ogni casa nasce da un cubo. Aggiungi elementi uno alla volta per trasformarlo in un edificio.

- 1 IL CUBO
Disegna un cubo in prospettiva libera.
 - 2 AGGIUNGI IL TETTO
Trasforma la parte superiore in un tetto a due falde.
 - 3 AGGIUNGI LA PORTA
Apri una porta sulla facciata principale.
 - 4 AGGIUNGI LE FINESTRE
Inserisci le finestre dove preferisci.
 - 5 AGGIUNGI DETTAGLI
Aggiungi camino, grondaie, davanzali o persiane.
 - 6 DETTAGLI FINALI
Rifinisci le linee, aggiungi piccoli dettagli e ombre.



CONSIGLI UTILI

- Non cercare la perfezione: le linee possono essere leggermente storte.
- Osserva gli edifici reali: ogni casa ha proporzioni diverse.
- Aggiungi dettagli poco alla volta, senza fretta.



PROVA A CREARE CASE DIVERSE PARTENDO DALLO STESSO CUBO

Alcuni esempi per ispirarti. Cambia tetti, finestre, proporzioni e dettagli per ottenere case sempre diverse.



Spazio per esercitarti

Esercizio 3 – Costruire un vicolo

ESERCIZIO 3 - COSTRUIRE UN VICOLO

Parti dalle forme semplici e costruisci il tuo vicolo passo dopo passo.

- 1 **BLOCCHI PRINCIPALI**
Disegna i volumi principali degli edifici e lascia lo spazio centrale per la strada.
 - 2 **TETTI**
Aggiungi i tetti agli edifici seguendo la prospettiva.
 - 3 **PORTE E FINESTRE**
Inserisci porte, finestre e aperture principali.
 - 4 **DETTAGLI ARCHITETTONICI**
Aggiungi balconi, grondaie, ringhiere e altri dettagli.
 - 5 **ELEMENTI DI SCENA**
Inserisci lampioni, insegne, vasi, piante e biciclette.
 - 6 **INCHIOSTRO**
Ripassa le linee più importanti con il fineliner.
 - 7 **ACQUERELLO**
Aggiungi colore con l'acquerello, partendo dalle tinte chiare.



CONSIGLI UTILI



Osserva sempre le linee
che convergono verso il
punto di fuga.



Semplifica le forme: ogni edificio è un insieme di parallelepipedi.



*Aggiungi elementi di vita
per rendere il disegno
più interessante e realistico.*

IL TUO RISULTATO FINALE

Ecco un esempio di vicolo completo, realizzato a inchiostro e acquerello.



IDEE PER IL TUO
VICOLO

- Cambia l'altezza degli edifici.
- Usa tetti diversi.
- Aggiungi insegne e dettagli locali.
- Sperimenta con luce e ombre.
- Usa colori caldi o freddi per creare atmosfera.

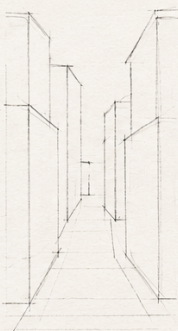
Spazio per esercitarti

Sequenza illustrata

SEQUENZA ILLUSTRATA - IL DISEGNO PRENDE FORMA

Ogni disegno nasce da semplici forme. Procedi passo dopo passo e guarda il tuo sketch prendere vita.

1 BLOCCHI PRINCIPALI



Costruisci i volumi principali con forme semplici. Individua la strada e le proporzioni degli edifici.

2 TETTI



Aggiungi i tetti seguendo la prospettiva. Definisci le inclinazioni e le altezze delle case.

3 PORTE E FINESTRE



*Inserisci porte e finestre
negli spazi corretti.
Mantieni sempre le linee
di prospettiva.*

4 DETTAGLI ARCHITETTONICI



Aggiungi balconi, lampioni, ringhiere, cornicioni e altri dettagli architettonici che caratterizzano il vicolo.

5 INCHIOSTRAZIONE



Ripassa il disegno con il fineliner. Definisci i contorni e aggiungi texture con linee e tratteggi.

6 OMBRE



Aggiungi le ombre con una leggera velatura di grigio. Questo darà profondità e realismo alla scena.

7 ACQUERELLO FINALE



Dai vita al disegno con l'acquerello. Parti dalle tinte chiare e aggiungi colore e atmosfera.



CONSIGLI UTILI

- Disegna sempre alla leggera con la matita.
- Osserva le linee che convergono verso i punti di fuga.
- Procedi con calma e aggiungi i dettagli poco alla volta.
- Sperimenta con ombre e colori per rendere unico ogni sketch.

GLI STRUMENTI CHE HO USATO



MATITA HB



FINELINER
0.3



ACQUERELLI



PENNELLO
AD ACQUA



Spazio per esercitarti

Cosa saprai fare al termine del corso

COSA SAPRAI FARE AL TERMINE DEL CORSO

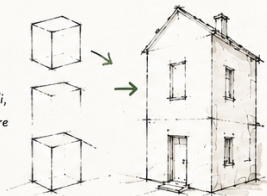
Un percorso pratico per imparare a disegnare dal vero e raccontare i luoghi con il tuo stile

1



COSTRUIRE LE FORME con semplicità

Saprai scomporre qualsiasi edificio in forme semplici (cubi, parallelepipedi, cilindri) per costruire la struttura con sicurezza.



2



USARE LA PROSPETTIVA in modo naturale

*Imparerai a gestire
la prospettiva a uno
o due punti di fuga
per dare profondità
e realismo alle tue
scene urbane.*



3



DISEGNARE CON IL FINELINER
con sicurezza

Saprai inchiostrare
i tuoi disegni con
linee decise e
pulite, valorizzando
dettagli, texture e
carattere degli edifici.



4



COLORARE AD ACQUERELLO
in modo leggero e armonioso

Scoprirai le tecniche
base dell'acquerello
per dare colore
ai tuoi sketch in
modo veloce,
trasparente ed
efficace.



5



COMPORRE E RACCONTARE una scena urbana

*Saprai scegliere
il punto di vista,
comporre la scena
e guidare lo sguardo
di chi osserva il
tuo disegno.*



6



DISEGNARE OVUNQUE
con leggerezza e libertà

Avrai un metodo
semplice e pratico
che ti permetterà
di disegnare dal
vero durante i tuoi
viaggi e le tue
passeggiate.



★ **IN SINTESI**

Alla fine del corso avrai tutte le competenze di base per **osservare, disegnare e raccontare** il mondo che ti circonda con il tuo taccuino, trasformando ogni luogo in un ricordo unico.



Spazio per esercitarti