

Curso de Pintura on-line

Por Filipe Martins (FM), João Especial (JE), Miguel Morão e Artur Vitória (AV)

1ª Parte - Os básicos

1ª pergunta - Deve-se dar primário, com tinta clara ou escura?

FM - Por regra, dou sempre o primário com cor clara, seja cinzento claro, seja branco. A cor clara permite realçar os pormenores do modelo (o que não é possível com preto), utilizar menos tinta (permitindo a sobrevivência de pormenores minúsculos como rebites, fivelas, etc.), e as cores aplicadas ficam mais claras. A malta tem tendência para pintar os modelos com cores escuras o que, com a concentração dos pigmentos devido à escala, faz com que os mesmos fiquem AINDA mais escuros. Com cores mais claras, o modelo, à distância, fica com a cor certa.

Eu uso um primário acrílico em spray. O acrílico, como é uma camada fina, adere bem ao modelo e deixa muitos detalhes visíveis. O primário em esmalte (enamel) adere bem às figuras, nomeadamente às de chumbo.



Cavalaria napoleónica com primário branco. Notem-se duas técnicas de baseamento para pintura: "Técnica do pau" e na base.



Três fases de pintura: com primário; pintura realizada; modelo pronto

JE- Depende muito do que se quer e do que se vai pintar. Se o tom geral do modelo é claro, então dou um primário branco, se é escuro, dou um primário preto. Por exemplo: Quando pinto tanques alemães pós-43, "sprayos" a branco, uma vez que a primeira cor que lhe vou aplicar é o amarelo-torrado (diluído, para criar sombras instantâneas), a qual se tivesse de a aplicar em cima de preto, obrigava-me a muitas camadas de tinta para tapar o preto (e perdendo detalhe no processo). Já num tanque alemão de antes de 1943, (panzer grey) dou o primário a preto e trabalho a partir daí em drybrushes sucessivamente mais claros.

Ter em atenção que quando se dá um primário preto, as outras cores que vão ser aplicadas em cima dele, devem ser usadas não diluídas (para diminuir a transparência) e deve-se deixar entre duas cores um traço de preto, que ajuda a "ler" a figura e cria-lhe a noção de profundidade.

Alguns guias rápidos de pintura com primário preto: Infantaria napoleónica francesa, russa, prussiana ou portuguesa - Primário preto. Dry brush azul ou verde escuro. Pintar calças, deixando traços negros a separar superfícies de cor diferente. Pintar brancos (punhos, golas, casacas, talabardes) pintar os outros enfeites. Pintar a pele e cabelos. O bom desta técnica é que integra o primário na própria pintura da figura. Depois do azul/verde temos 70% da figura pintada

Depois, para aumentar a confusão há ainda a técnica mista: Eu queria que os meus Hunos tivessem um ar mais para o escuro (adequado a quem foi o primeiro anti-cristo), mas havia uma data de cavalos a pintar e as figuras de cavalo e cavaleiro era numa (H)única peça. Dado que não queria pintar os cavalos a partir de uma base de primário preto, (que sinceramente acho que já não o sei fazer bem) o

que é que faço? Dou o primário a branco, pinto os cavalos com a técnica do wash castanho que descrevi no outro texto, depois pinto o cavaleiro com as cores que seleccionei, tendo em atenção usar tons mais claros do que o pretendido. Depois, já com a figura completamente pintada, dei-lhes um banho de SMOKE (uma tinta da Tamyia para escurecer) que lhe criou as sombras a preto e deu á figura o tal ar escuro pretendido.

E finalmente á as aproximações radicais: Se eu vou pintar infantaria napoleónica inglesa, porque é que não hei-de dar o primário a castanho e trabalhar a casaca vermelha com sucessivos drybrushes vermelhos, cada vez mais claros; criando assim com o primário, as sombras de base da figura?

Em anexo envio uma fotografia interessante do que acontece quando se usa o primário branco ou preto. Todas as figuras foram pintadas por mim. Na esquerda podem ver os meus Hunos e Godos, com os quais usei a técnica mista que descrevo acima, que acaba por ter um aspecto final semelhante á utilização do primário preto. Á direita temos uma linha de cavalaria Goda, que foi pintada com primário branco. De notar que as capas azuis destes foram pintadas com aguada, o que nos remete para a questão seguinte



2ª pergunta - O que é uma "aguada"?

FM - Aguada ou "wash" é a diluição da tinta num diluente, que pode ser um químico (essência de terebintina ou white spirit, diluente sintético e diluente celulósico), água ou álcool. No caso das tintas que eu uso (acrílicas), a diluição é feita em água, pois o álcool é um agente de diluição tão poderoso face aos acrílicos que saíria toda a tinta, inclusive a seca. Contudo, no caso da utilização de aerógrafo, a diluição de acrílicos em álcool é aconselhada uma vez que a tinta seca rapidamente e não escorre. A aguada usa a tinta base à qual é adicionada uma cor mais escura (por exemplo, castanho e preto) e serve para "encher" as zonas mais deprimidas do modelo (ranhuras, reentrâncias, etc.). Deve ser usada com moderação, caso contrário a figura/modelo fica um "borrão".

JE - A aguada é uma técnica de pintura como outra qualquer. Não é um complemento, ou um truque que só serve para algumas coisas, um enfeite ou outra. É perfeitamente possível pintar exércitos inteiros com aguadas. Dito isto eu pinto um exercito de Afrika Corps (por exemplo) todo com aguadas, com os seguintes passos: Primário branco. Amarelo-torrado diluído. Aguada de castanho (para reforçar sombras). Dry brush de bege. Dry brush ligeiro de branco.

3ª pergunta - O que é um dry brush?

FM - Ou pincel seco. É uma técnica que se usa sobretudo para clarear arestas ou dar a sensação de sujo/usado (weathering) e que deve ser feita depois da aguada. Faz-se uma mistura com a tinta desejada (num tom mais claro que o da cor-base do modelo), molha-se a ponta do pincel na tinta (usa-se preferencialmente um pincel de pontas achatadas) e depois dá-se uma primeira passagem num lenço de papel para tirar o excesso de tinta. De seguida fazem-se passagens leves nas superfícies do modelo que estão mais em relevo. Os resultados são arestas mais claras e um maior realce da profundidade.

4ª pergunta - Tenho dois vernizes. Um líquido, normal, e outro em spray mate. Devo dar só o líquido? Com um pincel? Em que quantidade? Ou devo dar só o mate? Em que quantidade? A que distância do alvo?

FM - Depende. Se os dois forem mate, tanto faz, se bem que o spray, à partida, tenha uma distribuição mais uniforme e seja mais indicado para viaturas.

Contudo, os vernizes mate têm de ser bem agitados ou podem ficar meio acetinados. Em parte, para se evitar isso, dá-se uma primeira demão de verniz brilhante (que pode ser líquido, normal) e depois de seco dá-se uma segunda demão, desta vez com verniz mate, todos eles sempre bem agitados. Resulta sempre, a não ser que a Lua esteja numa fase má...

Um conselho muito prático para se resolver o problema das misturas é o seguinte: quando se sair de casa pela manhã, coloca-se no bolso das calças ou do casaco a latinha de tinta com q se irá pintar à noite. Assim tanto a tinta como o verniz, como o matt coat da Humbrol, ficam bem misturadinhos e diminui-se a eventual má disposição da Lua.

Por regra, todos os sprays devem ser dados a 40cm. O aerógrafo é utilizado a uma distância menor, dependendo da abertura do jacto e da sua força, mas isso só com a prática se chega lá.



Merkava II com primário branco



M-60 cuja cor base aplicada com aerógrafo



Três tipos de modelos em que a cor base foi aplicada com aerógrafo



Três formas de colocação de figuras para as pintar (a de cima equivale à "técnica do pau" explicada mais abaixo)

JE - Tirando nos períodos mais modernos, um exercito envernizado a brilhante fica bonito e mais luminoso. No exércitos mais modernos (do sec. XX em diante) já ficam melhores se envernizados a mate.

Eu comprei um verniz mate em spray no AKI por 3 euros e estou muito contente com ele! :)

Recapitulando:

Usar primário de cor clara;

Usar sempre tintas um pouco mais claras que o indicado. Com as aguadas e dry-brushing subsequentes chegamos ao nosso objectivo;
Para se dar uma película uniforme pode-se usar o aerógrafo;
Depois de pintado, o modelo deve levar duas camadas de verniz, a primeira brilhante e a segunda mate. Isso assegura uma excelente protecção contra o uso e um óptimo acabamento mate.

2ª Parte – Metodologia (por João Especial)

1 - Vamos pintar EXÉRCITOS e não FIGURAS INDIVIDUAIS

Isto não quer dizer "Bute ai esborratar tudo!" Quer dizer que temos de nos mentalizar que vamos pintar 100 a 150 figuras EM TEMPO UTIL e não uma. Dai os seguintes princípios:

1ª - Não podemos demorar 2 anos a pintar o mesmo exército (porque queremos fazer outro e jogar com este!)

2ª - NINGUEM vai ver TODAS as figuras uma a uma à lupa. No entanto vão ver estandartes, oficiais e generais e com estes devemos ter cuidados especiais.

3ª - Mais vale um bom aspecto de conjunto, do que uma figura fabulosamente pintada... e 50 em metal.

2- Trabalhar em serie.

Pintar pelo menos uma unidade inteira ao mesmo tempo. Duas, no caso de esquadras pequenas. Como o nosso exército vai ter um esquema uniforme de cores, vamos pintar a mesma cor a todas as figuras da unidade ao mesmo tempo. Em série, como numa linha de montagem. Depois de dar o primário (a spray!) pintar primeiro o verde (por exemplo) em todas as figuras, depois o amarelo, depois o preto, etc. Ter as figuras alinhadas na mesa de pintura ajuda a visualizar o andamento do trabalho. Depois das cores base estarem aplicadas (uniforme, equipamento, pele) o que corresponde a 80 -90% da figura pintada, podemos começar fazer detalhes:

3 – Disciplina

O trabalho em série só produz resultados se tivermos a disciplina suficiente para manter este tipo de trabalho.

Uma vez iniciada uma cor ela TEM de ser aplicada a todas as figuras (todas as figuras que tenham essa cor, claro!)

TODOS os dias aplicar pelo menos uma cor.

Cada cor demora 10 a 15 minutos a aplicar a 10 figuras. O que estamos a falar é de 15 minutos por dia de pintura, no mínimo. É possível, mesmo para quem é casado e tem filhos ou está em exames.

4 - Alternar unidades

Para não nos cansarmos devemos pintar figuras/unidades ou modelos alternados.

5 - Pintar por objectivos

Fazer um exército de 1000 pontos e pintá-lo!. (Ou de 450 pontos, É indiferente para o efeito!) Assim que acabarmos, já temos alguma coisa para jogar. Depois pintar +500 pontos, e depois +500 e está feito!

6 - Bases bonitas

Não há nada como as bases para, por si só, darem um visual uniforme ao exército, ou arruinarem a melhor pintura. Na generalidade deve-se evitar cores escuras (verdes escuros, castanhos escuros) na parte horizontal da bases já que estas tendem a "abafar" as figuras. Prefiram cores claras, como a cor de areia, verdes relva, etc. Já o cinzento ou preto fica bem para simular cinza.

7 – Pintar cavalos (ou outros animais do género)

"Spraiar" o bicho de branco. Depois de seco passar-lhe uma aguada pouco diluída com a tinta apropriada (ex. Chestnut ou Flesh para cavalos, outras cores para bichos mais esquisitos) com pincel nº 2. Se quisermos podemos diluir a tinta para obter tons mais claros.

O cavalo ficou instantaneamente com sombras e highlights.

Dar uma segunda ou terceira demão depois de seco para obter tons mais escuros.

E pronto!

Tirando tempos de secagem podemos pintar 10 ou 20 cavalos em meia hora. É tão fácil que podemos pintar os nossos cavalos (ou demónios, etc.) enquanto vemos televisão!

No caso dos cavalos termina-se com umas "meias" brancas ou pretas, uma mancha branca na testa e caudas/crinas em castanho ou preto.

Para demónios vermelhos uso a mesma técnica, mas "spraiados" a vermelho. A aguada a castanho escuro cria-lhes as sombras.

8 - Planeamento

Antes de começar a pintar PENSAR em como se vai pintar, de modo a facilitar o nosso trabalho, poupar tempo e olhos e obter bons resultados rapidamente.

Se estou a pintar blindados alemães de 1940, porque não dar o primário já em cinzento médio? A tinta adere ao metal e ao plástico tão bem como a branca/preta...

Unidades cujos uniformes sejam brancos (ex. Austríacos napoleónicos, ou High Elven) podem levar um primário branco. A unidade fica logo pintada a 60%. Depois é pintar o resto com as cores apropriadas (canhões das mangas, colarinhos, armaduras, capacetes, etc.). Uma aguada em cinzento confere logo as sombras (neste caso, pode-se aplicar a aguada em pinceladas sobre as dobras com um pincel 0 ou 00).

AV - Uma vez que o esmalte tem uma boa aderência, nomeadamente às figuras de chumbo, pode ser utilizada como primário e tinta base em simultâneo. Dê-se a base num tom um pouco mais escuro e realce-se depois com aguadas e dry brushing.

A utilização de tintas de óleo para sujar os brancos (ou fazer o weathering, ou clareados, etc) resulta bem, pois o seu longo tempo de secagem permite dar um toque especial ao modelo/figura. Os pastés também servem para esse efeito, mas convém terem uma cobertura de verniz.



T-34 com weathering correcto

Para fazer traços finos (numa bandeira, por ex.) usar a técnica das cores sobrepostas. Por exemplo vamos pintar uma bandeira branca com um friso vermelho á volta e um traço preto a separar o branco do vermelho:

- a) pintar o branco
- b) pintar uma faixa preta a toda a volta
- c) pintar o vermelho em cima do preto, deixando um bocadinho de preto à vista
- d) retocar q.b.

Não tive de gastar 2 dioptrias e ter uma mão super firme para fazer isto, e se calhar dá para ser feito com pincel 1 ou 0.

Outra coisa: planeamento na aplicação de cor nas várias zona de pintura. O que é que isto dizer? Sequenciar a pintura de forma que não se pintem duas zonas contíguas. Um exemplo de sequência: cara - calça - cabelo - casaco - botas - mãos. Assim quando vão pintar algo têm a certeza que as áreas contíguas estão perfeitamente secas e não vai haver nem misturas nem escorrimentos.

E outra coisa em que tropeço frequentemente é na falta de planificação de cores quando as figuras têm cores variadas, por exemplo bárbaros diversos.

Aqui o que há a fazer é um esquema de cores ao lado, com a planificação de quantas calças azuis com camisa verde, ou vermelha, etc - listar, até com quadradinhos de cor, as combinações de cor que vão ser usadas. O pior que pode haver para quebrar o ritmo de uma sessão de trabalho é embatucar a meio sem saber de que cor se vai pintar a dúzia seguinte!

9 - Apoio

Refiro-me não só ao apoio da família e amigos do género: "- Tá muita giro! Ó avô, venha ver!" que é muito importante, mas sim a trabalhar sempre com as mão apoiadas em alguma coisa. Anula o tremer de mãos, descansa e permite trabalhos mais delicados.

10 - Coluna

A nossa, a vertebral! Não se dobrem para pintar. Eu sei que as mesas normais são baixas e inevitavelmente vamos dobrar-nos, quanto mais não seja para apoiar as mãos. Mas isto é o melhor caminho para arranjar um problema de coluna, para nos cansarmos e pousarmos o pincel.

Sejam radicais!: Arranjem um banco baixinho ou serrem os pés duma cadeira (Eu disse para serem radicais!) Uma cadeira de escritório das que têm costas ajustáveis é um bom investimento. O ideal é ter a área de trabalho à altura do peito (1 palmo abaixo do queixo +/-) assim podemos estar direitos quando pintamos e apoiar as mãos no bordo da mesa.

11 - Luz

Muitíssimo importante! Pintem sempre com boa luz! Natural se possível, (mas ás vezes esta é muito forte ou fraca) ou idealmente vinda de uma lâmpada Daylight (são umas azuis) ou Softone (são brancas) ai de 60W de potência, instaladas num candeeiro de braço flexível (os de desenhador são bons) para podermos aponta-lo para onde nos der jeito. Acendam sempre a luz, mesmo se a do quarto estiver acesa ou se for dia. Elimina sombras...

Se lá em casa começarem a queixar-se com o gasto de electricidade (É treta! Não gostam é de vocês!) pintem um regimento para um amigo, cobrem e usem os Euros para ajudar a conta da EDP. Agora o exército por pintar é que não pode ser nada!

12 – Pedir Ajuda

Às vezes temos um trabalho tão grande que só de olhar para ele nos cansamos. Pintar uma horda de 40 Termagaunts ou um pelotão de Imperial Guard, são duas dessas situações.

Uma das coisas que mais rapidamente faz andar um trabalho deste género é este ser feito a 4 mãos. E isto, a menos que se seja um Genesteeler, implica pedir ajuda a alguém.

O trabalho anda mais depressa não só porque são duas pessoas a fazê-lo, mas como é feito por dois parece que anda muito mais depressa, e isso motiva-nos a continuar por mais uma horita e depois outra e outra.... Ainda me lembro da tarde em que eu e a minha mulher pintamos 40 arceiros para o exército dela.

Quem nos ajuda pode ser outro jogador, mas também pode ser alguém que nunca tenha pegado num pincel... A namorada ou a esposa, por exemplo.

Há muita coisa que uma pessoa que “não tem jeito para a pintura” pode fazer. (Aqui para nós: Quem é que antes de pintar já tinha jeito para a pintura? Só o Picasso ou a Helm!) Pode dar o spray, pode limpar as figuras, pode pintar grandes superfícies, como a técnica do cavalo acima descrita, mas acima de tudo está a participar e (espero!) a aprender a gostar de uma coisa que nós gostamos. E nesse momento deixámos de ser uns filhos/namorados/maridos com um hobby esquisito, para ser alguém que se dedica a uma actividade cultural e artística pluridisciplinar. (Bonito, hem?)

13 - Motivação

Para pintar um exército em tempo útil é necessário manter a motivação. Com isto quero dizer que durante o processo de pintura é necessário só pensarmos naquele exército ou em temas próximos.

Eu dou um exemplo: Neste mes estive a pintar um exército de pára-quedistas alemães.

Mantive a motivação lendo livros acerca deles, vendo o "Band of Brothers", revendo "Private Ryan" e fazendo um jogo com o que já estava pronto. Tudo isto manteve a minha cabecinha pensadora longe da tonelada de chumbo e plástico que tenho em casa para pintar e que de outro modo poderia ser tentado a pegar nela.

No fundo motivação é tentar manter-nos focados no neste exército que estamos a pintar, para o acabar.

Porque já diziam os Mestres:

" As figuras pintadas combatem melhor"

14 – A “Técnica do Pau” (por Miguel Morão)

É muito simples e é especialmente útil para pintar figuras pequenas.

Arranjamos varias ripas de madeira com 20 –30 cm de comprimento e secção de digamos, 1 x 1cm. Depois colamos nessa ripa as figuras que vamos pintar, umas ao lado das outras. Não é necessário ficarem bem coladas porque depois vamos arrancar as figuras para as colar nas bases. Basta que não caiam quando pegarmos na madeira.

A vantagem é que pegamos ao mesmo tempo num grupo de figuras sem lhes tocarmos e sem aquela perda de tempo do “Pega-Pinta-Pousa, Pega-Pinta-Pousa Pega-Pinta-Pousa”

Depois de pintadas basta usar uma pequena faca (um x-acto não, que parte a lamina - Já me aconteceu...) para descolar as figuras. No fundo o que queremos é uma alavanca fina, por isso o gume ou capacidade de corte dessa faca é indiferente. Não devemos puxar pelas figuras porque podem partir-se pelos tornozelos. (Também já me aconteceu...)

Colam-se umas quantas figuras ao pau e aplicam-se as cores em série. Por exemplo, se está na hora de pintar o preto, pintam-se todas as botas, cintos, cabelos, etc.

A ideia é com o pau na mesma posição pintar todas as botas do pé direito. O que é que isto faz? Faz que o mesmo gesto é repetido uma dúzia de vezes e fica-se com metade da bota direita pintada. A seguir com o pau na mesma posição idem para a bota esquerda. Depois o pau roda 180° e pinta-se outra vez com o mesmo gesto a parte de trás das botas do pé direito também e depois a bota

esquerda, agora com o gesto da bota esquerda. Pode parecer disparate, mas a mecanização dos gestos acelera a pintura de forma extraordinária.

Supondo que há uma quantidade grande de figuras na mesma posição, por exemplo falangistas, o ideal é ter vários paus com as mesmas figuras para pintar, assim o gesto da mão do pincel é repetido de forma muito eficaz. Assim é fácil pintar por exemplo 96 botas de uma assentada.

Ah, e adequar o tamanho do pincel à tarefa. Isto é, para pintar botas pode ser um pincel de maior número que o que para pintar bigodes! Não vale a pena usar um pincel demasiado fino se a tarefa não o justificar.