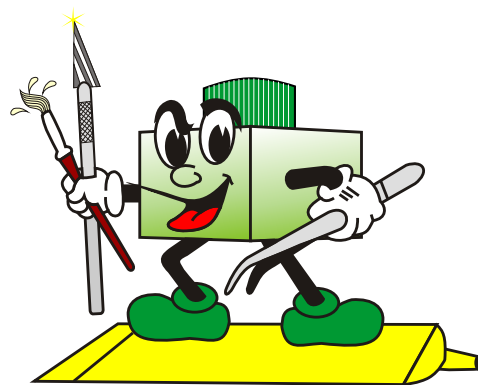


PLASTIJORNAL

Informativo de Plastimodelismo



Editorial

Saudações a todos os colegas de Plastimodelismo, estamos iniciando este Informativo trimestral, afim de divulgação do Plastimodelismo, em todas as suas categorias. Levando matérias de interesse geral, sendo estas relacionadas com: Pintura, Dicas, Truques, Técnicas para Dioramas, Aerógrafos, Compressores, Tintas, e todo o ferramental utilizado na prática de plastimodelismo.

No decorrer de nossa jornada esperamos contar com o apoio e a experiência de cada um, desde o iniciante ao Plastimodelista de nível mais avançado. Ajudando a divulgar este Hobby.

Uma boa leitura e Feliz montagem de seus modelos!!!

*Marcio Schafer da Silva
Apucarana - PR*

Confecção de Dioramas
Escolher o Tema:

O escolher o tema que irá trabalhar, esse passo, porem não parece tão fácil. Muitas vezes, este é o passo mais maçante, pois envolve muita pesquisa. Depende de muita pesquisa sobre teatros de operação de certos veículos. Em exposições as vezes encontramos dioramas maravilhosos com erros gritantes de situação! Um bonito diorama de uma rua e prédios em ruínas e pará-quedistas americanos combatendo alemães. O título do diorama " Uma ponte longe de demais - Arnhem - 1944" Mas espera aí... Não havia americanos em Arnhem! E sim Pará-quedistas ingleses!

Ou outro que aparece tanques alemães numa estrada com placas de sinalização para a França em 1940, só que os tanques são Leopard I com marcações da Alemanha oriental!!! Ou seja tanques do pós-guerra!!!

Pela descrição ficou bem claro a falta de pesquisa e material empregado, por

Isso a pesquisa do modelo do tanque em que data foi empregado e front são imprescindíveis para que não se cometa erros grosseiros que coloquem um bonito diorama a perder!

Por isso a pesquisa de fotos e livros é importante para situar os elementos que comporão o diorama na época certa!

Nada de Pershings na Sícilia lutando no Exército de Patton ou Jagdpanthers no AfrikaKorps! Mesmo armas portáteis devem ser observadas, não teria cabimento um soldado alemão armado com um Panzerfaust na Polônia de 1939, ou mesmo com um fuzil Mp44 na França de 1940!





Base

Uma vez estudada a composição do diorama, e de como será a cena tudo dentro de um contexto histórico de uma determinada época, vamos definir a confecção da base que pode ser em madeira MDF, ou sobre uma chapa de isopor de 2cm de espessura que depois pode ser emoldurada o que dá a todo o conjunto um uniformidade e acabamento.

Existe no mercado uma variedade de bases de madeira muito bem acabadas e torneadas e que dão um aspecto muito melhor ao trabalho.

Independente do tipo de terreno do diorama, o relevo pode ser feito com materiais de fácil manipulação: Isopor, cortiça, papel- machê. Usando pedaços cortados desses materiais, delinhei o terreno, dando forma a topografia, com montanhas, elevações, rebaixos. Agora se o cenário for urbano, existe no mercado bases esculpitais o relevo de paralelepípedos do calçamento (a Panzerschafer tem o item SCH007) Sendo que essa placa pode ser colada a base de madeira, facilitando bem o trabalho!

Mas voltando ao terreno acidentado,

Uma vez feito o relevo a "grosso modo", é hora de "suavizá-lo, usando massa corrida ou até argila você vai dando forma ao terreno, depois disso iremos dar textura ao terreno. Existem Três tipos de terreno: arenoso, pedregoso e terra. Em um terreno 1/72 arenoso ele deve parecer como uma superfície lisa, em escalas maiores, o relevo da areia se torna necessário, sempre usaremos a areia fina pois do contrário o efeito visual não seria muito legal! Misture areia+cola+água, e aplique esse mingau espalhando sobre a base e deixe secar. Se tiver que marcar sulcos de rodas ou lagartas e até pegadas faça com essa mistura ainda fresca!

No terreno Pedregoso é mais raro, mas é o que tem o efeito visual bonito, embora obviamente possa usar pedras para fazê-lo, existe outros materiais para poder simular, tais como gesso, resina, cortiça. Este terreno frequentemente se confunde se confunde com os outros dois tipos, mas pode aparecer sozinho, como uma montanha (já pensou um diorama com tropas de montanha alemãs!!!)

A maioria dos terrenos acidentados será o terroso, como no caso do arenosos, na escala 1/72 não se espera ver nada além de uma superfície lisa, mas em escala maiores, a aspereza do terreno pode ser bem trabalhada. Para esse tipo de terreno pode usar mesmo até a terra peneirada, ou papel machê, obtida a textura do terreno é necessário cuidado na hora da pintura. Em um terreno acidentado, a cor da terra pode variar sensivelmente de um nível de profundidade para outro: a terra do nível do solo pode ser mais clara do que a terra do fundo de uma trincheira.

Apartir dessas noções básicas, você poderá desenvolver um diorama, a prática faz a perfeição.



Posicionamento:

Em todo diorama sempre existe um "Artista Principal, um modelo central, em torno do qual gira a ação. Como a maioria dos dioramas é terrestre, nos concentraremos nesse tipo de trabalho. Normalmente a ação é centrada em um Carro de combate ou grupo deles. O tanque ou viatura deve ser posicionado o mais próximo do centro da base. Assim você distribui os elementos coadjuvantes em torno dele dando ao diorama um aspecto equilibrado, sobressaindo o elemento principal na cena.

Os coadjuvantes seriam os soldados, Prédios, Ruínas, vegetação, equipamentos armamentos. O posicionamento dos elementos é meio diorama. Se por um lado, ele não deve ser concentrado num ponto ou noutro, criando vazios no cenário, por outro lado não deve ser perfeitamente distribuído, pois criaria uma impressão de "perfeição" que não existe no mundo real. Deve se fazer essa distribuição de forma irregular e aleatória. Use o bom senso para realizar uma distribuição de elementos que seja ao mesmo tempo irregular, aleatória, centrada no veículo principal sem deixar vazios no cenário.



Vegetação:

Para fazer a vegetação primeiramente iremos analisar que tipo de vegetação está presente nbo seu cenário. Imagine um diorama da frente russa com uma bela Palmeira, não estaria certo isso! Então convem estudar sobre o terreno do país ou localidade e qual a vegetação peculiar dela!

No caso de vegetação rasteira 1/72 apenas lixe um giz verde sobre a área previamente preparada com cola branca, está escala é muito pequena para fazer um detalhamento da vegetação.

Para escalas maiores você pode usar serragem fina e tingida com tons de verde!

Ainda em matéria vegetação rasteira, para fazer tufos de mato não existe nada melhor do que cerdas de pincel velho, corte as cerdas do tamanho desejado e pinte-as de verde, se quiser pequenas flores nesse mato, basta ralar giz colorido, umedecer as pontas do mato na cola branca e mergulha-las no pó do giz. O resultado não só é convincente com bem bonito.

No caso de árvores pode usar galhos de limoeiro ou similar para fazer o desmenbramento dos galhoes fure o tronco e vá colando os galhos mais finos dele a té formar a copa da árvore para as folhas pode usar musgo e colar aleatoriamente formando galhos com suas folhagens.



Construções

Você pode confeccionar seus prédios, mas que é um trabalho demorado e muito minucioso fora a bagunça que o pó de gesso faz e a patroa chia se for dentro de casa, mas também pode optar por utilizar peças de prédios e ruínas já prontas que existem no mercado! No Brasil a Panzerschafer tem apresentado bons produtos voltados para o modelista de ou para que começa a montar dioramas. Essas construções vêm como dira "crua" e cabe ao modelista pintar e decorar de acordo com seu gosto artístico! Você só terá o trabalho de aplicar a construção a base, valendo lembrar que um prédio de dois andares fica mais adequado numa calçada, uma casa de fazenda em terreno plano de terra, cada caso deverá ser estudado!

Pintar, sujar e envelhecer, fazer marcas de explosão, buracos e metralha cabe ao modelista que deverá executar isso devido as circunstâncias do cenário, se não houve combate os prédios se apresentam inteiros sem avarias isso seria o cenário pacífico, as construções estão inteiras, sujas ou não, envelhecidas ou não, No caso de um combate em andamento, as construções podem estar sofrendo os seus efeitos, com ruínas, janelas depedaçadas, marcas de tiros nas paredes, ou se o combate se encerrou, a destruição é visível sendo os danos causados por bombardeio aéreo ou artilharia verdadeiramente devastadores, Teto desabado, paredes desmoronadas, entulho, obliterando as ruas e possivelmente vítimas. Os dioramas que envolvem áreas construídas são os que permitem explorar ao máximo as possibilidades de enriquecer o diorama, pois você tem toda a liberdade de utilizar móveis, placas de sinalização, postes e tudo o mais que pensar!!! Ao lado exemplos de prédios para dioramas fabricados pela Panzerschafer

SCH004 - Prédio Europeu WWII



SCH001 - Prédio Alemão em ruínas



SCH003 - Prédio de Karkov Ucrania 1943



Drybrushing



Outro erro também que pode ser cometido é a presença de esqueletos e corpos em decomposição em um cenário de uma batalha em andamento ou então um grupo de soldados fumando ou comendo ao lado de um corpo insepulto. Não é nem agradável imaginar ficar ao lado de um corpo em decomposição! Mas estes soldados estão tranquilamente sentados ao lado de um esqueleto!! Todos os exércitos da história moderna tem equipes de sepultamento!

Então deve se ter cuidado para que não se cometa erros e para não o concretizar ter o bom senso e analisar o argumento da história que pretende representar no seu diorama!

Água

Para representar cursos d'água ainda não inventaram nada melhor (nem mais acessível) que verniz vitral incolor. Porém note que ele é incolor e portanto, para simular cursos d'água mais profundos, é necessário primeiro preparar o leito do rio pintando-o com cores mais escuras, em tons azuis ou marrons, conforme a profundidade e limpidez da água.

Para simular água agitada ou com ondas pode-se moldar a água em gesso pintar com tons azuis, verdes e brancos (simulando a espuma), usando verniz brilhante depois como acabamento. Também se pode usar resina mas se deve ter o cuidado por causa do cheiro forte deve ser aplicada em ambiente com boa ventilação e com o uso de máscara. E o modelista se for criança deve ser acompanhado por um adulto!

Essa técnica consiste basicamente em se aplicar uma camada muito fina e seca de tinta sobre o modelo, logo após a aplicação do Wash, realçando os detalhes em alto relevo e permitindo que o veículo apresente aquela aparência desgastada e envelhecida em decorrência ao seu uso nos campos de batalha.

O efeito alcançado com o Drybrushing é muito satisfatório e, o mais importante, é de simples aplicação.

Geralmente essa técnica é aplicada em veículos militares e figuras, mas também podem ser aplicadas em ruínas, acessórios e algumas partes de aviões.

Aplicação - Depois do veículo seco e com a aplicação do Wash também finalizada, o modelo está pronto para receber a ou as Camadas de Drybrushing. O efeito deve ser aplicado com um pincel macio de tamanho médio a grande, podendo ser chato ou redondo.

O pincel deve estar limpo e seu tamanho deve se adaptar ao tamanho do modelo em que a técnica será aplicada.

A tinta usada para o Drybrushing geralmente é da mesma cor básica do veículo, porém mais clara.



Militaria

PzKpfw I Ausf.B

Peso : 5.9 ton

Dimensões: 4.44 x 2.08 x 1.73 mt

Blindagem (max) : 35 mm

Alcance : 145 km

Velocidade : 40 km/hr

Armamento : n.2 7.92 mm MG

Tripulação : 2



O pequeno **Panzer I**, desenvolvido para ser um Carro de Combate para treinamento do *Panzertruppen* antes da guerra, e foi usado em combate até pelo menos até 1941.

O *Panzer I* os primeiros estiveram em ação durante a *Guerra Civil Espanhola (1936-38)* e em 1939 chamados para reforçar as unidades de tanques que invadiram a Polônia e a França em 1940.

Antes de 1941 este modelo era retido.

Aviação

INSTRUÇÕES BÁSICAS PARA A MONTAGEM DE UM MODELO DE AVIÃO

O ferramental necessário para empreender a montagem de um modelo de avião é o elementar: estilete, espátula, lixa e pregadores. As ferramentas devem ser manuseadas com firmeza e suavidade e a massa e o material adesivo devem aplicar-se com sentido estético, sempre na quantidade adequada para não prejudicar outras fases do trabalho de montagem e não estragar detalhes modelados sobre as peças. Em primeiro lugar, antes de começar a separar as peças da árvore, deve-se estudar calmamente as instruções de montagem

e sua apresentação. Começa-se pelas asas ou pela fuselagem, pois são as partes vitais de qualquer kit de avião. Com o estilete, separa-se a parte inferior das asas. Eliminam-se as arestas do plástico com um lixa ou lima bem fina (o ideal é a lixa de unha); o mesmo deve ser feito com as peças que formam as metades superiores. Para unir essas metades, cujos bordos de saída são bastante finos, é melhor utilizar um adesivo líquido. Esse tipo de colagem tem secagem e evaporação bastante rápidas, evitando que essa área do modelo amoleça e se deforme. Provavelmente, você terá de aplicar duas camadas de adesivo, com um pincel, ou aplicá-lo nas duas faces das peças. Pregadores são utilizados durante a secagem e são especialmente úteis para unir corretamente peças por acaso deformadas ou que sejam difíceis de colar sem apoio.

Existe uma infinidade de tipos de pregadores no mercado e é bom você ter sempre um pouco de vários tipos.

É indispensável que as peças se mantenham fixas para evitar o aparecimento de falhas e para assegurar o nivelamento da colagem dos elementos. Por isso, aconselha-se também o seu emprego mesmo que a união das peças não aparente qualquer incorreção. Observe se a pressão dos pregadores sobre as peças não é excessiva, para não forçar a superfície do plástico; nas zonas de contato entre o plástico e os pregadores, é conveniente aplicar-se pedaços de papelão ou de camurça para evitar arranhões e marcas. O tempo mínimo de secagem estima-se em vinte minutos; antes deste tempo é inconveniente retirar os elementos da fixação. Transcorrido o tempo, pode-se soltar os pregadores e manusear a peça, embora com atenção e cuidado.

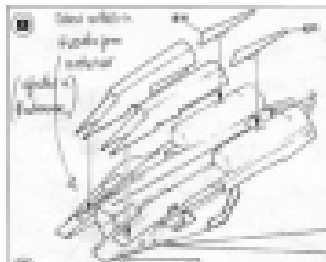
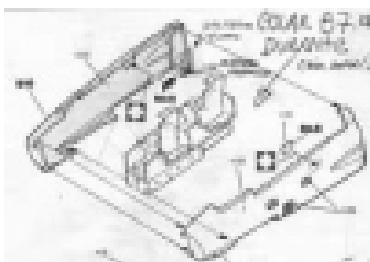
As bordas de ataque e de saída das asas normalmente são demasiado finas para a aplicação de massa; impedem também que se descubra e se corrija a tempo possíveis deficiências na união entre as peças. Para descobri-las, pode aplicar-se uma demão de tinta ao longo da junção, ou de massa amolecida com acetona, com um pincel de cerdas duras destinado a este único fim. O líquido para diluir ou amolecer a massa, como a acetona ou o solvente de esmalte, costuma ser bastante abrasivo, mas sua evaporação é quase imediata; por isto, seu emprego equilibrado não produzirá danos sobre o plástico. Além disso, o tempo de secagem da massa reduz-se consideravelmente, permitindo a aplicação da quantidade necessária e suficiente.

Para lixar as bordas retilíneas, colamos a folha de lixa sobre um pedaço de madeira ou de metal. É indispensável que o conjunto fique lixado por igual para não enfear o resultado e obter formas corretas, mantendo a fidelidade ao modelo original. Uma primeira passagem com uma lixa média elimina as sobras nas bordas e as arestas das peças, mas não consegue dar lisura completa à superfície; por isto, a seguir, usa-se uma lixa bem fina para polir o plástico e caprichar a finalização. Nas pontas das asas pode-se empregar a lixa diretamente e moldar a forma correta das curvas. A fuselagem deve ser tratada com a maior atenção. Ao separar as peças da árvore, elimina-se as arestas maiores do molde da maneira mais exata possível, mas sem chegar a atingir a superfície do plástico. Antes de unir as metades, deve-se colar e montar sobre uma delas as peças que compõem o interior da cabine. O conjunto é formado em geral por uma armação para o assento, os comandos e o painel de instrumentos.

Os pequenos orifícios das antenas ou os dos canhões provavelmente ficarão tapados; porém podem ser refeitos sem maiores problemas com alfinetes ou brocas bem fininhas. A passagem da lixa deve realizar-se calmamente, por partes, porque qualquer erro, tanto no emprego inadequado do tipo da lixa, como na forma como a lixa é utilizada, pode desvirtuar a forma exata do avião. O perfil de um modelo está cheio de pequenas curvas e zonas em ângulo que ajudam a oferecer as proporções exatas do modelo que a maquete reproduz. Se comparamos nosso kit com a máquina verdadeira, poderemos apreciar melhor as sutilezas da forma e as suas medidas. Também não convém lixar tudo de uma só vez e é melhor ir experimentando se estamos no caminho certo, dando ao modelo a sua personalidade correta. Deve-se tentar manter a lixa sempre perpendicular às peças e mover a mão de forma que a lixa atinja apenas a zona que interessa. Parece fácil lixar, e de fato o é; porém, muitos modelistas estragaram maquetes por não dar a isto a atenção merecida.

As rodas devem ser limadas de maneira que não percam sua forma circular perfeita (numa matéria futura você verá como tornar as rodas ligeiramente "abauladas" na parte em contato com o solo, como acontece com qualquer pneu real). As portas do salão devem ser lixadas pela face externa ou interna, dependendo daquela que tenha sido melhor detalhada. Na verdade, são simples chapas planas ou curvadas e no modelo terão aspecto mais real se forem limadas até ser obtida uma fina folha de plástico. Os elementos que reproduzem o sistema móvel do trem costumam apresentar-se nos kits como pequenos batentes ou forquilhas, com função também de reforço e de detalhamento da peça. Os suportes das bombas também devem ser limados e sua junção ao resto do modelo deve ser cuidadosa. Costumam ter um ou dois pivôs que se encaixam em orifícios esses por vezes um pouco grandes demais. Aplica-se massa nesses pontos até cobrir bem os vazios. A hélice deve ser tratada sempre com cuidado. Primeiro, obtém-se sua forma correta com a lixa; depois, afina-se, insistindo nos extremos das pás e deixando-a mais grossa na sua base, na região da união da pá com o cubo. O conjunto que forma o trem de aterrisagem pode ser colado ao resto do modelo ou então, para maior comodidade, pode-se esperar e pintá-lo isoladamente (isto é mais recomendável). Quando for colado ao kit, deve-se ter cuidado para que os elementos se apoiem por igual de ambos os lados.

As peças transparentes devem ser coladas com cola branca. Isto evita riscos desnecessários sobre peças muito delicadas e insubstituíveis. O conjunto hélice e aro do motor é preferível que fique também à parte para serem decorados com mais comodidade e pintados com atenção nas suas zonas visíveis. As antenas, canhões e tubos podem ser facilmente construídos aquecendo as varetas de plástico do kit e esticando ao calor. As antenas também podem ser feitas de agulhas ou varinhas de metal, evitando assim que se quebrem continuamente. Os canhões poderão ser construídos com pequenas varas metálicas ocas, ou fazendo um pequeno orifício com uma broca fina numa varinha de plástico. Os fios das antenas também podem ser obtidos com plástico bem esticado formando fios. O emprego de algum material modelado a tinta cinza metálico evita ter que pintar componentes tão pequenos. Antes de começar a pintura, deve fazer-se um exame minucioso de todas as operações realizadas, observando bem o modelo para descobrir as pequenas imperfeições e incorreções ainda não detectadas.



Os interiores devem ser pintados antes de prosseguir a montagem. Deve aplicar-se adesivo nos orifícios situados ao longo de ambas as metades. É também muito prático acrescentar a esta primeira fixação uma capa espessa de massa entre as emendas. Os pregadores devem adaptar-se à curvatura das peças e, ao aplicá-los, protegemos a superfície do plástico com protetores que amorteçam a sua pressão. Pode empregar-se também elásticos (de dinheiro), que podem ser utilizados em maquetes maiores que requerem a existência de vários pontos de fixação. A massa sempre deve ser aplicada com atenção. Espalha-se uma camada sem estar amolecida sobre as grandes superfícies, isto é, a parte inferior da fuselagem, a carenagem do motor e a parte superior. Utilizamos a massa misturada com acetona na zona superior da fuselagem, no encaixe com a cabine e sobre o perfil do leme de cauda. Uma espátula pequena, plana e flexível, ajuda a deixar a massa bem distribuída. Deve-se ter em conta que diversos detalhes ficarão danificados com a passagem da lixa e deverão ser assinalados depois com um estilete.

As partes ocas, as entradas de ar, etc., devem ser aparadas com limas finas de diversos formatos para se adaptarem com precisão a qualquer detalhe. As limas tem diferentes seções que devem ser bem aproveitadas para dar forma a inúmeras peças utilizáveis. As limas de seção plana ou quadrangular podem apurar os ângulos formados na cabine e as de seção curva ou redonda para afinar a entrada dos motores, as tomadas de ar e as bocas dos canhões. Seu poder abrasivo é muito maior do que o da lixa e por isso devem ser utilizadas com precaução. Por vezes, uma peça excessivamente limada pode inutilizar todo o trabalho.



Afina-se definitivamente o conjunto das asas antes trabalhado para preparar-se a sua união com o restante da modelo.

A união do conjunto das asas com a fuselagem é a operação mais importante de toda a montagem. As emendas inferiores das asas ficam aparecendo ao longo em ambos os lados e as emendas superiores situam-se na base do avião. A colagem deve abranger toda a zona de ligação das peças e, às vezes, será necessário introduzir uma tira plastificada para reforçar a ligação. Acrescenta-se, a seguir, o capô das metralhadoras, a carenagem dianteira e o aro frontal do motor.

A massa pode ser aplicada de várias maneiras, contanto que seja a mais exata possível.

Espalha-se com uma espátula a primeira camada com a massa normal; deixamos que ela seque totalmente, lixamos com uma lixa média e depois aplica-se outra camada, desta vez amolecida, tentando que a operação seja eficaz ao obter efeito idêntico em todas as emendas.

Na parte inferior do modelo, devem lixar-se as emendas sobre superfícies curvas, onde a massa também deve ser aplicada, garantindo a firmeza da ligação.

Os painéis do leme da cauda são peças finas e moldadas geralmente em um só elemento para cada face. As arestas do molde devem ser removidas primeiro ao longo de todo o perfil e depois rebaixando e afinando as bordas. Ao serem colados à fuselagem, temos que prestar atenção para dar-lhes a inclinação correta, ajustando-os ao plano do aparelho. Encontrada a posição, podem ficar apoiados num apoio ou numa base qualquer para não cair enquanto a cola seca. Sobre o leme da cauda, devemos aplicar massa em pequena quantidade, porque ao lixar depois poderíamos quebra-lo ou descolá-lo. As principais partes do modelo estão assim acabadas e, portanto podemos passar à colagem da cobertura móvel da cabine.

Em todos os modelos, existe certa quantidade de pequenos componentes de montagem opcional e que não costumam receber dos modelistas a atenção merecida. Estas pequenas peças costumam ser frágeis e, portanto, devemos separá-las da grade com especial cuidado.

As bombas e os depósitos apresentam em geral a seção circular e o perfil ovalado.

Ao lixar as arestas ou a massa aplicada sobre o molde deve ter-se cuidado para não deformar ou quebrar suas partes.

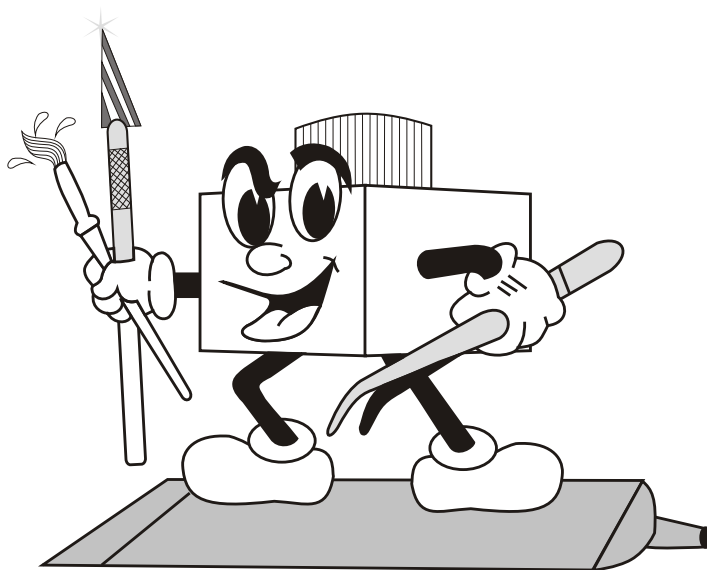
Os trens de aterrisagem contam com três elementos básicos: o eixo (ou pé) do trem, as rodas e o salão. Em escalas pequenas não costumam ser muito detalhadas. Para eliminar as arestas, é melhor raspar com a ponta de um estilete, ou limar isoladamente cada seção da peça, porque costuma ter diferente espessura ao longo do seu corpo.



Ferramentas e Técnicas

Ferramentas básicas

Alguns equipamentos são necessários a todos os plastimodelistas. São eles: Sprue Cutter (ode ser um alicate para cutículas ou qualquer outra ferramenta que possa retirar as peças da galha sem danificá-la), Estilete ou bisturi, Fita adesiva, Putty, (massa para preenchimento de imperfeições) Lixas de 320 à 600, Pequena vasilha com água, Pinça (de preferência fina), Cola para plástico, Cola cianocrilato (tipo Bonder), Pincéis diversos, Tintas e seus respectivos solventes, Estes são os mais básicos materiais necessários para o início de qualquer plastimodelo. É indicado também a utilização de [aerógrafo](#), mas como nem todos tem condição de possuir um pode ser considerado um equipamento opcional.



Fazendo as lentes de painéis de instrumentos

Uma dica muito simples e que dá um visual muito interessante é fazer as lentes dos painéis de instrumentos. Depois de completamente pintado e com os devidos efeitos pingue dentro de cada instrumento desejado uma pequena gota de cola branca ou mesmo de Super-Bonder. O contraste do brilho das lentes com o fosco do painel ressalta os instrumentos e aviva o interior

Para remover aquele efeito meio "prateado" que aparece sob os decais

Para remover aquele efeito meio "prateado" que aparece sob os decais após secarem, e que dá a impressão de que o decal não foi bem aplicado, existe uma técnica que não deixa de ter um certo risco.

A causa do problema são micro-bolhas de ar que ficam presas entre a parte de dentro do decal e asperezas na pintura (quando se pinta com tinta fosca, por exemplo).

Às vezes, no entanto, mesmo quando se usa tinta acetinada, verniz brilhante, ou solução amaciadora de decals, estas bolhas aparecem. Encontrei uma solução:

1 - Após o decal estar sêco, fure os locais onde apareceram as bolhas com um bisturi bem afiado. Pode aproveitar as linhas que representam os painéis da fuselagem, caso haja alguma sob o decal, para fazer sulcos que permitam a saída do ar.

2 - Aplique sobre todo o decal qualquer solução amaciante (Mr. Mark Softer, da Gunze Sangyo, por exemplo).

3 - Pressione o decal firmemente com seu dedo umedecido, de modo a forçar a saída das bolhas de ar. Não demore muito nesta etapa, pois o decal estará sob o efeito da solução amaciadora, havendo o risco de sofrer deslocamento ou deformação.

Deixe o decal secar novamente, só então repita a operação, caso necessário.

Esta técnica só foi usada em superfícies lisas, tipo fuselagens de aviões. Em superfícies rugosas, tais como as que se encontra em blindados ou figuras, talvez se possa usar um cotonete umedecido, ao invés do dedo.

Dicas de Pinturas de Pneus.

Duas dicas para pinturas de pneus que dão ótimos resultados são:

Dica 1: Pinte primeiro o pneu de cinza muito escuro, use preto bem diluído (wash) nas áreas em torno da roda, pinte de cinza mais claro nas partes altas dos pneus (dry).

Para finalizar pinte as rodas nas cores próprias.

Dica 2: Pinte de preto os pneus e as rodas.

Faça efeitos com drybrushing em cinza e marrom. Pinte a área das rodas com a cor própria.

Para tirar arranhados

Costuma-se encontrar em grandes drogarias, tipo Araújo (em BH), um excelente produto para se polir transparências: Chama-se Unhas de Cristal. Parece-se com um palito de picolé, revestido com três tipos de lixas cujas granulações decrescem. Experimente usá-lo para tirar aqueles arranhões nos seus canopies, complementando com Tamiya Compound, ou algum similar.

Aplicador de Putty

FIZ UM EXCELENTE APLICADOR DE PUTTY ADAPTANDO, EM UM CABO DE BISTURI DAQUELES QUE TEM ROSCA NA PONTA, UM PEDAÇO DE FOLHA DE PHOTO-ETCHED, CORTADO NA FORMA APROPRIADA. É FLEXÍVEL, ADAPTANDO-SE ÀS SUPERFÍCIES DO MODELO!!!

Para manter aviões triciclos com o nariz no chão

Uma dica boa e barata para resolver o problema de balanço em aviões triciclos é a utilização de bolinhas de chumbo, que são facilmente encontradas em lojas de caça e pesca. Outra dica, mas essa é TÓXICA (CUIDADO) é a utilização de mercúrio. Além de TÓXICA é bem mais trabalhosa.

Enquanto as bolinhas de chumbo são simplesmente coladas com cola branca o chumbo necessita de um espaço vedado no nariz do avião e além disso ele deve ser

injetado com seringa. Logo após vede o orifício com durepóxi ou putty.



Nossa casa pode esconder ótimos acessórios para modelismo

Sua casa, por mais incrível que possa parecer, é uma ótima fonte de materiais para modelismo. Nossas cozinhas, banheiros e, principalmente, nossos quartinhos de bagunças ou garagens escondem maravilhas que podem ser utilizadas nas mais variadas formas de plastimodelismo. Neste artigo minha abordagem será basicamente relacionada com militar, já que com a aviação em 1/48, a militar é meu campo preferido do plastimodelismo. Para a simulação de cabos de aço, canos, cabos elétricos, barras de ferro, um item muito útil e facilmente encontrado em nossas garagens e dispensas, são os fios de eletricidade e arames. São fáceis de se trabalhar, são maleáveis e podem ser encontrados em várias espessuras e cortados em vários tamanhos.

Torcendo uns quatro ou cinco fios elétricos, cortados em 15 cm cada (os melhores são aqueles fios compostos, de aparelhos eletrodomésticos) podem ser feitos ótimos cabos de aço. Basta prender as pontas dos cabos em um alicate, por exemplo, e enrolar. Dobre as pontas formando um U e una a ponta com linha de costura. Pronto, agora é só pintar, envelhecer e você terá um ótimo cabo de aço, e o principal, é maleável! Falando em linha

de costura, esse material geralmente reservado

à trabalhos de reparo e fabricação de roupas, elas também são muito úteis em modelismo. Podem ser encontrados em várias

espessura e cores. As linhas de costura são ótimas para simular corda enrolada e também cabos de aço, se pintados. Para reproduzir rolos de corda, use linha de costura da cor

marrom clara ou ocre. Enrole entre os dedos e cole a ponta. Para dar um aspecto mais envelhecido à corda, aplique um pouco de tinta marrom ou preta bem diluída. Vidros de casas em ruínas podem ser reproduzidos com pedaços de embalagens plásticas cortados em pedaços irregulares e pontiagudos.

Lamínulas de microscópio também reproduzem um efeito muito interessante de vidro quebrado (cuidado com os cacos de vidro!!). Um elemento muito útil na construção de dioramas é o papel. Costumo usar pequenos pedaços de papel, cortados em quadrados, para reproduzir dobradiças de portões, portas ou janelas. Pinte os pedaços de papel com tinta metálica, envelheça as peças com marrom ou cor de ferrugem bem diluídos, dobre-os no meio e, para adicionar mais realismo, amasse de forma irregular as pequenas dobradiças. Já pensou que pedaços de madeira quebrados e caídos no chão, um dia, estavam pregados em algum lugar?

Então, nada mais natural do que esses pedaços de madeira apresentem ainda pregos cravados. Esse efeito é facilmente reproduzido com

pedaços de arame, os mais finos, cortados. São pedaços milimétricos que devem ser colocados em pequenos furos feitos com a ponta da lâmina de seu estilete e depois colados com cola branca. Pinte-os e envelheça-os como no caso das maçanetas. Gaze para curativos são ótimas para reproduzir redes de camuflagem, basta pintá-las com um aerógrafo, usando as cores referentes ao terreno em que o veículo opera. Depois basta aplicar a rede umedecida com cola branca e água e, depois da cola seca, a rede pode ser envelhecida com as técnicas de wash e drybrush. É isso aí. Nossa casa, as vezes, é nossa melhor loja de modelismo. E melhor:

sem gasto algum! Caso você tenha alguma dica nova sobre modelismo, gostaria muito de recebê-la.



Militaria

Aplicação de Zimmerit

O Zimmerit era um revestimento aplicado nas superfícies verticais dos carros de combate pesados alemães, a partir da primavera/verão de 1943.

Era composto de 40% de Sulfato de Bário, 25% de Acetato de Polivinil, 15% de pigmento ocre, 10% de serragem e 10% de Sulfeto de Zinco.

Foi desenvolvido pela firma C.W.Zimmer (Daí vem seu nome). Formava uma superfície áspera, com o objetivo de impedir que minas magnéticas aderissem aos blindados. Não possuía quaisquer propriedades anti-magnéticas inerentes, conseguindo seu efeito pelo simples fato de diminuir a área de contato entre as minas soviéticas e a superfície dos blindados alemães, pois aquelas precisavam de superfícies metálicas bastante lisas para que houvesse aderência. Era aplicado tanto em campo, como na fábrica.

Seu uso foi descontinuado em meados de 1944, quando as táticas alemãs passaram a ter natureza defensiva.

São raros os kits que já vem com este revestimento moldado: Dentre eles, os Panther e Tiger mais modernos da Italeri, na escala 1/35.














No entanto, como eu possuo um da Tamiya, decidi aplicar eu mesmo, usando uma técnica simples, porém trabalhosa.

Existem tantas técnicas para a confecção do Zimmerit quanto existem modelistas.

Escolhi utilizar massa epóxi (dê preferência a massa de secagem em duas horas), água, fita crepe ou durex e a ferramenta necessária para o tipo de Zimmerit a ser feito.

Existem até mesmo pequenos "carimbos" disponíveis para venda, da Airwaves (AFV35091) com os quais tudo o que o modelista tem a fazer é determinar qual o padrão de Zimmerit usado para aquele determinado veículo e escolher um dos quatro carimbos disponíveis.

Principais padrões de Zimmerit e os carros de combate onde são aplicados:

Padrão de Zimmerit	Nome do veículo
	Tiger I (mid/late)
	Kingtiger (Torres Porsche e primeiras Henschel)
	Panther A, G (primeiros), D (últimos)
	Jagdtiger (Apenas suspensão Porsche)
	Jagdpanther (Primeiros)
	Brumbar
	Panzer III (M, N)
	Panzer IV (H, J)
	Panzer IV L/70, L/46
	Sturmgeschutz III G (early/mid)
	Sturmgeschutz IV (early/mid)
	Sturmtiger
	Elephant

Antes de tudo lave bem o modelo com água e detergente, procedimento padrão. Com a fita crepe isole as partes que fazem divisa com as que terão a camada de Zimmerit. É recomendável que se monte as principais partes do modelo primeiro. Pode também ser necessário que se remova parafusos e rebites, uma vez que serão recobertos com a massa, e podem atrapalhar a aplicação, forçando que se use uma camada mais grossa do que deveria ser.

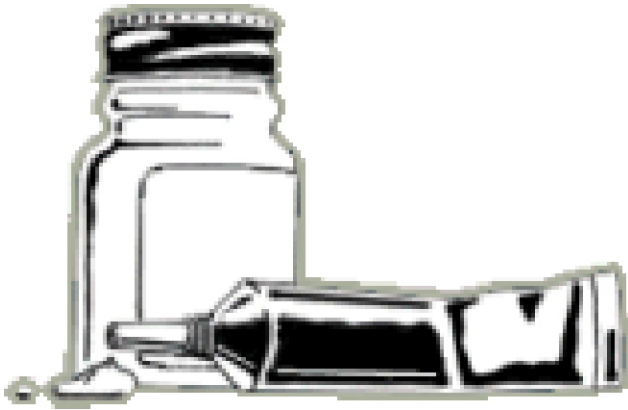
É sempre aconselhável que se consulte fontes de referência específicas para o modelo que se está montando.

Misture as duas partes da massa epóxi e aplique sobre as áreas do modelo espalhando com o dedo molhado em água deixando uma espessura de pouco menos de 0.5mm. Deixe secar por 5 minutos para que a massa tenha um pouco de consistência. Molhe a superfície e com a ferramenta (isso depende de qual padrão Zimmerit irá fazer) vá fazendo a textura sobre a massa. Antes de fazer no seu modelo pegue uma peça e treine antes. Não aplique a massa em todas as superfícies do modelo de uma só vez, pode ficar difícil de fazer a padronagem com a massa quase seca. Além disto, existe o perigo de seus dedos deixarem impressões na massa ainda úmida. Tenha paciência e trabalhe uma superfície de cada vez, deixando secar bem.

Particularmente prefiro essa técnica, já que no blindado real a camada de Zimmerit era aplicada por cima da blindagem, fazendo assim um volume extra. Além disso a facilidade de corrigir é maior que nas técnicas com pirógrafo ou utilizando a cola em cima do plástico. Sem falar no perigo que estas outras técnicas oferecem, de arruinar o kit de forma definitiva.

Outra vantagem adicional é que pode-se descascar a massa em determinadas partes, principalmente quinas, simulando desgastes.





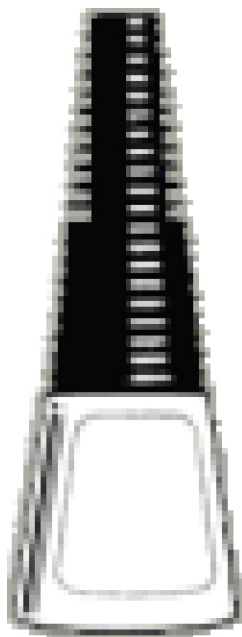
Colas

SOLVENTES

Podem ser fluidos ou mais gelatinosos, mas todos eles fazem a colagem fundindo uma peça de plástico à outra. A vantagem é que a colagem fica muito resistente, e é possível acertar a posição ou inclinação da peça antes de secar. Porém, se aplicados em demasia, demoram mais para que o plástico endureça. Uma fresta entre duas peças, por exemplo, não deve ser lixada antes de completamente seca: a fenda pode reaparecer no dia seguinte!

Como atacam o plástico, mantenha-os bem longe das partes transparentes do modelo, dos decais e de tudo mais que for sensível a solventes em geral.

Uma boa maneira de se realizar uma colagem limpa é aplicando adesivos mais fluidos com um pincel bem fino. Segure as duas peças juntas, já na posição definitiva, e apenas encoste a ponta do pincel (um pouco molhado, nunca encharcado) no encaixe. A capilaridade faz o resto.



CIANOACRILATO

As populares "bond" são adesivos instantâneos, muito fortes e práticos, mas que também exigem um cuidado especial. Existem diversos tipos, mais fluidas, mais gelatinosas, flexíveis. Fora do país, a marca mais conhecida é a Zap-a-Gap, que inclusive fabrica adesivos mais fluidos que água (entram nas menores frestas), líquidos descolantes, e até mesmo um spray acelerador! Aqui no Brasil a melhor delas é a Super Bonder, e melhor ainda aquela fornecida em uma garrafinha de 5g, transparente e de tampa preta - a embalagem dificilmente entope, e se mantém de pé. A Super Bonder também pode ser encontrada em diversos tipos, mais gelatinosas, flexíveis, para grandes frestas, etc.

Prefira usá-las aplicadas com um palito do que diretamente do bico, mantenha-as bem fechadas e jamais use-as para peças transparentes, a não ser que você saiba exatamente o que está fazendo! Elas costumam soltar um vapor e manchar a peça. Serve bem como cola para "testes". Você pode usar uma pequena quantidade de cola unindo as peças para ter uma prévia de como ficará no lugar. Estando definitivo a posição, pode-se "quebrar" a cola (bond) colando então com a cola solvente (definitiva). O que acontece é que as colas bond NÃO funde o plástico ficando assim fácil sua remoção ou alteração no modelo.

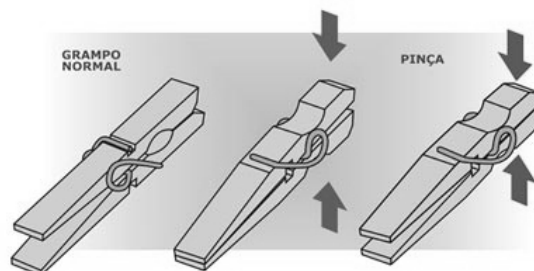
COLAS A BASE DE PVA

A cola branca usada para colar papel e madeira não funde o plástico nem endurece o suficiente para uma colagem resistente. Porém é excelente para peças que precisam mesmo de pouca aderência ou muito cuidado na hora de colar: as transparências. A vantagem da cola branca é que ela sai com água, então é só umedecer a peça e soltá-la com movimentos cuidadosos, caso algo saia errado.

É claro que outros acessórios que devem ser colocados provisoriamente no modelo também podem ser fixados com ela, como capôs de automóvel ou armamentos em aviões. Ela é usada também para se fixar diversos tipos de materiais em dioramas, como por exemplo areia, terra, folhas, pedras e até objetos mais leves, ou mesmo proteger áreas que não se queira pintar, servindo de máscara.

Pinças

Pode-se produzir uma pinça para peças pequenas à partir de um grampo de roupa.



Aplicação das Tintas

A PINCEL

Sempre que usar o pincel não fazê-lo na vertical e sim obliquamente sobre o modelo. Também não se deve querer cobrir a superfície, pois com a segunda passagem do pincel sobre a primeira, a tinta ainda não aderiu e acaba embolando, ou saindo junto com o pincel. Deve-se passar a primeira camada em faixas e depois cobrir-se os espaços quando a primeira camada já estiver mais seca.

O pincel deve ser passado sempre na mesma direção - da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda - nunca no sentido vai-e-vem como se estivesse pintando uma parede

COM “SPRAY”
Manter sempre o modelo a ser pintado a uma distância de um braço (da mão ao cotovelo), a favor do vento para não aspirar a tinta.

Passar o jato do “spray” rápido e de uma vez só, em uma única direção.

Agitar a lata de “spray” enquanto a primeira camada vai secando e passar uma segunda vez também rapidamente. Repetir quantas vezes forem necessárias até verificar que a cobertura está boa.

Não se usa o “spray” em zig-zag (ida e volta) querendo cobrir de uma vez toda a peça. Gasta-se mais tinta, ocorrendo o acúmulo e conseqüente escorrimento do excesso ou o surgimento da “casca de laranja” (enrugamento), pois a primeira camada não teve tempo suficiente para secar e aderir ao modelo.

Recomenda-se não aplicar a tinta em “spray” em dias chuvosos.

Não esquecer: lavar o modelo com água e sabão, e secar na sombra antes de começar a pintura.

Generalidades

PLASTIMODELISMO

Antes de iniciar a montagem de qualquer modelo plástico, prepare água e detergente de cozinha em um recipiente. Faça bastante espuma e deixe a grade (árvore) por meia hora dentro dessa solução. Depois enxágüe em água limpa por diversas vezes. Não lave debaixo de torneira para não perder peças pequenas pelo ralo. Deixe secar na sombra. Esta operação tira a gordura que vem de fábrica ou a existente nos dedos. A tinta adere melhor quando se iniciar a pintura do modelo.

Para colar as partes transparentes (para-brisas, canopis, lanternas, faróis, vidros laterais de carros) use cola branca (Tenaz, Cascolar) em vez da cola própria para plástico Estireno. A sobra fica transparente e com uma lâmina retira-se sem danificar a peça.

PINCÊIS

Depois de lavados (com solvente ou água) pendure-os com as cerdas para baixo, presos com um pegador de roupas em um barbante.

Como NÃO secar um modelo

Alguns carros Herpa (do Brasil), na escala 1/87, foram pintados. Para apressar o serviço, os carros foram colocados em uma bandeja e deixados ao sol para uma secagem mais rápida da tinta. Uma hora depois, quando o modelista l embrou, todos os carros estavam deformados, curvados para o mesmo lado, parecendo a forma de feijões...

Depois de pintada, a carcaça do carro 1/24 foi deixada ao lado do fogão, “a uma boa distância, como medida de segurança”, tal como afirmou o modelista. Não deu outra. Por alcance do calor, assim mesmo, a carcaça teve seu lado esquerdo encolhido e deformado. A pintura tinha ficado perfeita ...

Um modelista com seu filho de doze anos de idade. O pai levou um Funny Car 1/24. O filho também queria um, mas como era o seu primeiro modelo, e por sugestão minha, foi aconselhado a começar com um modelo de carro SNAP. Meio relutante, pois o menino queria também um carro cheio de decalques, parece que entendeu que deveria mesmo começar por um mais fácil, e concordou. O pai então fez uma série de recomendações sobre a montagem, que deveria ser sem pressa, etc., etc... Claro, como o pai já conhecia o Modelismo, deu para entender que o filho estaria bem orientado. Duas horas depois, o pai voltou e pediu um outro Funny Car, igual. É que após a pintura da carcaça do Funny Car anterior, o pai a colocara dentro de uma estufa com uma lâmpada de 100 Watts ... A carcaça toda deformada, a solução seria comprar outro modelo. Perguntei se o filho tinha presenciado e o pai disse que sim, e que além das gozações, o filho resolveu continuar a montar o seu carro SNAP sozinho ...

Um modelista veio comprar o segundo carro igual ao que havia levado dias antes. Contou-me que depois de pintado, deixou o modelo sobre uma banquetta, no fundo do quintal, para que apanhasse um pouco de sol para secar mais rápido. Quando ele me contou isso, fiz-lhe um lembrete de que já o havia alertado para que não se deve deixar um modelo pintado ao sol, perguntando em seguida se o motivo de ele vir buscar um outro modelo idêntico tinha sido por motivo de uma deformação pelo calor do sol. Não, respondeu o modelista, não foi este o motivo. É que o filho do vizinho viu o carrinho, pulou o muro e o levou embora ...

Uma outra experiência desastrosa foi o uso de secador de cabelo, a quente, para apressar a secagem do modelo de um avião. Ficou parecendo um pássaro em posição de pouso ...

Consta ainda que alguém colocou seu modelo para secar dentro de um forno de microondas ...

Estes são alguns dos fatos conhecidos e lembrados. Existem muitos outros e devem existir outros mais, estes nunca revelados. Deixe secar a tinta de seu modelo naturalmente, à sombra, sem o auxílio de qualquer calor natural ou artificial, pois alguns destes fatos aconteceram com modelistas experientes ...

Dicas

ARAMES RETOS

Para deixar um arame fino (ou fio elétrico) bem reto use duas tábuas, de preferência levemente ásperas. Uma serve de base e a outra de guia. Coloca-se o pedaço de arame ou fio entre as duas tábuas e com a de cima movimentada-se sobre o arame (ou fio) até que este fique perfeitamente reto.

TRANSPORTE DE MODELOS PARA EXPOSIÇÕES

Um dos problemas sérios para o expositor participar de exposições de modelismo é o transporte de seus modelos. Acondicionando os modelos em caixas de papelão com sacolas de plástico de mercados, aquelas mais “quebradiças”, dá um bom resultado. As sacolas dispostas no fundo da caixa de papelão, afofadas, dão uma forma acolchoada para serem assentados os modelos. Entre os mesmos, ainda pode-se colocar outras sacolas para melhor proteção. No caso de aviões, mais sensíveis, colocando-se camadas de sacolas com os modelos dispostos sobre elas, se consegue uma boa proteção.

Publicado originalmente no Arte & Modelismo no. 59, de março de 1997

Aerógrafo



Até pouco tempo atrás aerógrafo era artigo de luxo. Por ser importado e caro fazia com que poucos tivessem acesso. Hoje em dia a realidade é outra. Existem aerógrafos baratos confeccionados em matéria plástica e que proporcionam ao modelista um resultado excelente. O aerógrafo é um equipamento que está tornando um artigo quase que imprescindível nas oficinas de montagem do modelistas. São pequenas canetas que pintam utilizando uma mistura de ar comprimido e tinta. Resumindo: são como spray, só que podemos controlar a mistura de líquido e ar comprimido. Esse ar é proveniente de um reservatório ou de um compressor de ar direto. Uma boa dica de um compressor bom e barato é a aquisição de compressor de inaladores que são facilmente encontrados em farmácias, drogarias ou em casas especializadas em artigos médico-hospitalares. Existem basicamente dois tipos de aerógrafos, que são classificados em ação simples e dupla ação. Os de ação simples podem ainda ser divididos em aerógrafos de mistura interna e externa.



Aerógrafos ação simples e mistura externa: São em geral os mais baratos. Ser ação simples significa que no gatilho podemos ter o controle apenas da quantidade de ar que será liberada. A mistura externa diz que o jato de ar sob pressão mistura-se com a tinta fora do corpo do aerógrafo, necessitando assim de uma alta pressão para que possa fazer a tinta tornar spray. O ar suga a tinta do reservatório e instantaneamente a transforma em pequenas gotículas. A quantidade de tinta deve ser previamente ajustada. Não são muito precisos, tampouco fazem traços finos. São utilizados em pulverizações de grandes áreas. Para um iniciante pode ser uma boa opção.

Aerógrafos de ação simples e mistura interna: Da mesma forma que o anterior o gatilho só permite o controle da quantidade de ar. A mistura interna já faz uma grande diferença. Normalmente possuem uma agulha com a ponta em forma cônica dentro do corpo que regula a saída de tinta, e por pressão o ar puxa a tinta pela ponta da agulha fazendo assim que esse tipo de mecanismo seja mais eficiente e preciso que o mistura externa. Da mesma forma a quantidade de tinta deve ser regulado previamente.



da mesma forma do anterior. O dupla ação permite que o usuário tenha o controle da quantidade de ar e de tinta em um só comando. Pressionando o gatilho para baixo temos o controle de ar e puxando o gatilho para trás temos o controle de tinta, podendo variar um ou ambos o quanto desejar e a qualquer tempo. Esse recurso deixa o modelista literalmente com o poder na ponta do dedo.

Existem várias marcas e modelos de aerógrafos diferentes, por isso há uma grande variação do preço. Um modelo básico, ação simples e mistura externa, sem acessórios deve estar em torno de R\$50,00 (valor estimado), podendo um dupla ação chegar a mais de R\$500,00, mas existem mais baratos.

Os valores variam muito dependendo do tipo, marca, modelos, quantidade de acessórios....



Militaria



Envelhecimento

Após a pintura de um modelo militar vem aquela clássica pergunta feita pelos iniciantes: Como conseguir aqueles efeitos que aparecem nas fotos das revistas? Calma, fique tranqüilo. Tais efeitos são facilmente conseguidos com a aplicação de técnicas básicas e relativamente simples, que serão apresentadas a seguir aqui na Sprue! em duas partes. Com essas técnicas o veículo, seja ele qual for, terá uma aparência muito mais próxima da realidade, com os desgastes devidamente aparecendo nas regiões de maior fadiga e incidência de choques do veículo. São duas técnicas muito fáceis de serem aplicadas em plastimodelos, geralmente usadas para o envelhecimento e desgaste de veículos militares, figuras e ruínas dos dioramas. São elas o Wash e o Drybrushing. A aplicação do Wash ou também conhecida como "Washes", que pode ser literalmente traduzida como "Lavagem", e a aplicação do "Drybrushing", podendo ser traduzida como "Pincelada Seca", devem ser executada em conjunto para que o efeito desejado seja o mais perfeito possível.

Wash - Com a aplicação desta técnica, o modelo terá suas reentrâncias salientadas, dando a impressão de relevo e também de que existe sujeira, pó ou lama incrustados nas regiões mais baixas do veículo. Para aplicar o Wash em seu modelo, o modelista deve estar atento para alguns cuidados, relacionada com a escolha do melhor pincel para realizar o processo, o melhor tipo de tinta e, principalmente, cuidar para manter o pincel e a água sempre limpos, pois caso contrário, o resultado pode não ser satisfatório. O pincel pode ser chato ou redondo, porém a única exigência é a de que ele deve ser muito macio e largo (número 16 ou maior), preferencialmente novo. Em relação à tinta, minha opinião não se restringe a um só tipo ou marca. Eu costumo usar em todos os meus modelos tintas à base de álcool isopropílico, ou água como preferem alguns, como as tintas Tamiya, porém nada impede de que você use tintas à base de tiner ou outros solventes.

Convém, entretanto que seja feito um teste antes sobre a tinta base para verificar se não ocorre nenhuma reação com a tinta escolhida para o Wash.

Outro ponto importante a ser abordado é o da escolha da cor com a qual o veículo será lavado". Em meus modelos, costumo aplicar uma ou duas camadas de tinta marrom, com variações em sua tonalidade dependendo do terreno onde o veículo tenha sido usado. O marrom tem um ótimo efeito sobre cores escuras, como o Olive-Drab e outros tons de verdes usados em viaturas militares.

O modelista pode ainda utilizar washes de preto, verde escuro, areia ou até branco, dependendo da situação ou coloração do veículo.

Após a pintura do blindado, que deve estar muito bem seca, o modelista pode diluir em um recipiente pequeno, porém muito limpo (um vidro de tinta vazio e lavado, por exemplo), a quantidade suficiente de tinta para encharcar o pincel. A quantidade de solvente deve ser suficiente para que a tinta fique transparente, somente com um pouco da coloração da tinta. Costumo dizer que o Wash não é a aplicação de uma tinta muito diluída, mas sim a aplicação de uma água levemente colorida. É claro que o modelista, caso tenha aplicado uma camada e tenha constatado que o resultado não tenha sido o esperado, sobretudo se a camada estiver muito diluída, poderá adicionar mais tinta ao recipiente até que consiga o melhor efeito e voltar a aplicar. A utilização do Wash é simples e, o que é mais importante, não deve estar restrito a regras ou receitas prontas, mas sim depender do bom senso e gosto do modelista. A mudança na característica da tinta é possível devido ao longo período de secagem que a técnica apresenta. Para aplicar os washes, a melhor dica é que um lado do veículo seja lavado de cada vez. Por exemplo, se aplicarmos o wash em uma das laterais do blindado, devemos esperar até sua total secagem para aplicarmos na sua parte superior. Caso não seja obedecido esta pequena exigência, corre-se o risco de acontecer escorrimentos sobre a pintura. Após o wash, é a vez de se aplicar o drybrush.

Militaria



Regras Básicas para montar Tanques

- 1.- Quando estiver pintando, sempre use um avental. Uma camisa salpicada de tinta, nunca mas pode ser usada fora de casa.
- 2.- Nunca trabalhe em um quarto desorganizado. Pequenas peças são impossíveis de se encontrar.
- 3.- Se você está pintando seu modelo em um quarto muito quente, Não direcione o ventilador para você, pois neste momento em que aerografa milhares de partículas de tinta poderão se depositar em seu modelo.

- 4.- Se seu modelo tem vários dias esperando para ser pintado, o pó pode estar depositado nele. Elimine usando ar da pressão de seu aerógrafo ou use um pincel plano amplo esuave para remove-lo.
- 5.- Nunca pinte com luz artificial. o tom de cor que era completamente satisfatório à noite, muda muito de tom correto a luz de dia.
- 6.- Nos concurso, 85% dos modelos de blindados, estão perfeitamente pintados, mas nunca tem nem luzes, nem sombras. Sempre aplique Wash, em qualquer de suas variantes e 24 horas depois aplique sua primera sessão de pincel seco, aplique a segunda sessão 24 horas depois.
- 7 O Wash e o pincel seco, ou igual a pintura, empre devem de ser plicados de dia e se possivel em frente a uma janela.



- 8.- Como Mr. A. Greenland disse em seu livro "Panzer Modeling Masterclass" um modelo completamente fosco, é um modelo "muerto" a vista. Um modelo semi-fosco resalta mais a vista. Antes de aplicar um verniz semi-fosco, empape-le com fita ou use Maskoll, em janelas com vidro, fârois, espelhos, etc. Para preservar seu brilho natural.

- 9.- Sie estão disponíveis, sempre use Dry Transfers, em lugar de Decais, a razão é, menos trabalho, não tendo aspecto brilhante, não ha bordes brillantes notaveis, único inconveniente que não há grande variedade.

- 10.-A tinta no frasco, o tom correto é para um modelo na escala 1/1. para criar o efeito de escala na pintura, agréguese cor branco, a metade do valor da escala. Se a escala é 1/35 agregue uns 18% de branco, se a escala é 1/72, agregue 35% de branco (Conselho de Mr. Steve Lipke, Military Miniatures in Revue, No. 14, Fall 1997)