



ALAPELMÉLETEK FIGURAFESTÉSHEZ

Waldmann Szabolcs

Tartalomjegyzék

1. Színelmélet Figurafestéshez	4
1.1 Elsődleges, kiegészítő és harmadlagos színek	4
1.2 Kontraszt típusok.....	5
2. Fényelmélet figurafestéshez	8
2.1. Ambient	8
2.2. Global Lighting / Solar Lighting.....	9
2.3. Source Lighting (Object Source Lighting vagy OSL)	10
2.4. Luminosity	12
3. Festési alaptechnikák	13
3.1. A figura előkészítése.....	13
3.2. Az alapozás	14
3.3. Az alapszínek	14
3.4 Az army quickshading.....	15
3.5. A bemosás	15
3.6. A szárazecset technika, vagyis a drybrush.....	16
3.7 Az alap TTQ... ..	16
3.8. Highlighting – a magas fény	16
3.9. Ami e fölött van: a blending, és típusai	16
4. Blending.....	17
4.1. A blending: mire való és mi ez?	17
4.2. Dry Blending	17
4.3. Wet Blending	17
4.5. Layering	18
4.6 Transparency Blend / Glazing.....	18
5. NMM.....	23
5.1 Az NMM festés néhány feltétele.....	23

5.2. A gömb, és a gömbszerű felület	24
5.3 Cilinder és kúp	24
5.4. Téglatest	25
5.5. Konkáv elemek	27
5.6 Hogyan fessünk normál szürke fémet (acél) NMM módon?	27
5.7 Hogyan fessünk aranyat NMM?	28
5.8 Hogyan fessünk bronzot / rezet NMM?	28
5.9 Króm, vagyis a SENMM (Sky-Earth Horizontal Non-Metallic Metal).....	28
5.10 Fémhatású színes felület	29
5.11 Néhány szép példa:	29
6. Fémfestékek	31
6.1 Az alapozás és az első réteg	31
6.2 Bemosások, drybrush és transparency a fémen	31
6.3 Egyéb technikák fémfestékre: Rub'n'Buff	32
6.4 Egyéb technikák fémfestékre: a szivacs	33
7. Az Olajfesték a figurafestésben	33
7.1 Az olajbemosás	33
7.2 Terpentin olajfolyatás	34
8. Kitekintés	35

1. Színelmélet Figurafestéshez

1.1 Elsődleges, kiegészítő és harmadlagos színek

Három elsődleges szín van, ezek a cián, a magenta és a sárga. Azért elsődlegesek, mert semmilyen más színből nem lehet kikeverni. Ha egyenlő arányban keverjük ezeket, az eredmény egy sötét barna, ami nagyon közel van a feketéhez. Azért nem teljesen fekete, mert a vásárolható festékek pigmentjei nem elég sűrűk és intenzívek.



Elsődleges színek

A festészetben a fehér a pigmentek hiányát jelenti, a fekete pedig az elsődleges pigmentek keverékét. De mivel ez utóbbit roppant nehéz kikeverni, ezért szükség van egy speciális fekete pigmentre, amit minden festékgyártó kínál is. Ugyanígy szükséges a fehér festék gyártása is, hiszen nem tudunk „pigment hiányt” festeni.



Fehér és fekete

Minden elsődleges színnek van egy kiegészítő színe, amit úgy kapunk, hogy a másik két elsődleges színt összekeverjük. A narancs a cián, a zöld a magenta, a lila pedig a sárga kiegészítő színe. Ezeket kontraszt színeknek is nevezik, amik nagyon erős hatást keltenek.



Kiegészítő színek

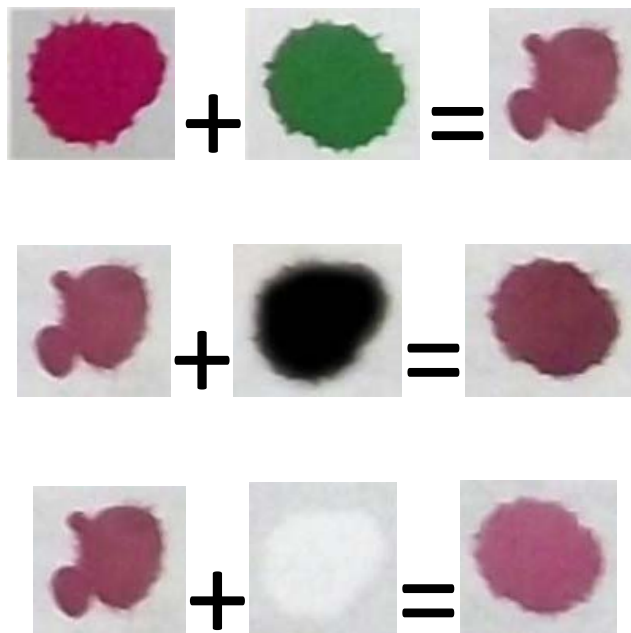


Színkör

A harmadlagos szín, amikor elsődlegest és kiegészítőt keverünk össze. Ezek a színekörben elhelyezhetőek, mert közel vannak az elsődleges színekhez. A magas szintű festés titka, hogy ne csak feketét és fehéret használjunk egy szín világosításához és sötétítéséhez. Valójában gazdagabb színvilágot eredményez, ha kiegészítő színnel sötétítjük a vele ellentétes színt. (pl. kéket narancssárgával)

1.2 Kontraszt típusok

Harmonikus kontrasztnak azt nevezzük, ha két egymást kiegészítő színt összekeverünk, és az eredményt feketével vagy fehérrel sötétítjük, vagy világosítjuk. Ilyenkor „kihozzuk a színekörből”, mert a fekete és fehér, illetve az azokkal képzett harmonikus színek a körben nem szerepelnek.



Harmonikus kontraszt

A fény-árnyék kontrasztban a legerősebb nyilván a fekete és a fehér, de kromatikusan valójában az elsődleges színek a legnagyobb kontrasztúak egymáshoz képest. Ez azért fontos, mert a kontrasztot

tudjuk csökkenteni, minél messzebb megyünk az elsődleges színektől a színekörben. Vagyis a narancs, zöld és lila gyengén kontrasztosak egymáshoz képest.

A harmadlagos színeknek pedig még alacsonyabb a kontraszt értéke.

A harmadik kontraszt típus a hideg-meleg. Ebben a leg melegebb szín a vörös, a patina zöld (szinte fehérbe hajlik) a leg hidegebb. A sötétség erőinek figuráit hideg színekkel, a fény erőit meleg színekkel szokás festeni (ne feledjük, a fehér és a fekete nem szerepel a hideg – meleg kontrasztban, ahogy a színekörben sem). Vagyis egy sötétre festett figura, de meleg színeket használva, inkább jószágosnak fog tűnni, addig egy világos figura továbbra is tűnhet gonosznak, ha hideg színek futnak rajta végig.



Cynwäll Warstaff és Syd



Ennek használatára egy jó példa a Cynwäll sereg, ami nagyon világos, de meleg színek dominálnak a ruhákon (pl. narancs és világoskék a tunikákon), de a páncélzatuk hideg zöldes bemosása mégis távolságtartó, érzelemmentes hangulatot kelt. Viszont Syd figurája ugyanazon seregből, kifejezetten sötét, de a meleg színek használata miatt mégis érzelmesebbnek, barátságosabbnak tűnik az egész Cynwäll felhozatalnál.



Monokróm festés

A kiegészítő színek egymással ellentétesen helyezkednek el a színekörben. Ezek egymást kiütik az által, hogy összekeverve a szürke színezett árnyalatait hozzák létre. *Monokróm festés*nek nevezik, ha csak ezeket a szürkéket használva festjük ki a figurát.

A szín minősége és mennyisége is kontrasztba állítható egymással, így kapjuk a negyedik típusú kontrasztot. Ugyanis a szín minőségének felfogása onnan eredeztethető, hogy mennyire tiszta, vagyis mennyire erős a szaturációja. A minőségbeli kontraszt tehát a tiszta színek (világos) és a gyenge színek (halványabb) között van. Hogy ilyen kontrasztot kapjunk, a tiszta színt egy gyengített mellé kell festeni, ami azt jelenti, hogy a kiegészítő színnel keverünk. Ez a *halványuló fény effektus* a figurán.

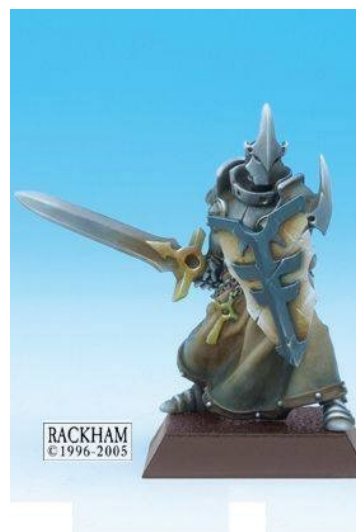
Az ötödik, a mennyiségbeli kontraszt, a felületi arányokból adódik. Valahol magától értetődő, de a nagy felületen használt szín intenzívebbnek hat. Egy sötétebb szín nagy felületű használata mellett egy világos, intenzív vékony terület erős hatást kelt.



Mennyiségbeli kontraszt

Érdeemes foglalkozni még a pasztellszín fogalmával. A pasztell, ha színről van szó, azt jelenti, hogy alacsony a szaturációja, és a színekörből fehérrel / szürkével van kivéve oldalra. Bárki elő tudja állítani a saját pasztell színeit, hiszen ha egy sötét színt fehérrel keverünk egy idő után ilyen lesz az eredmény.

Ha egy figurát túl erős, túl mély színekkel készítünk, az eredmény valótlán, játék-szerű, elvont lesz. Pasztell színekkel viszont lágy, élethű, kellemes hatást lehet elérni.



A fenti két figura közül a jobb oldali eredeti stúdió festés, látszik, hogy csupa pasztell színnel van festve. Lágy, valóság-hű. A bal oldali is szép figura, izgalmas is, de inkább képregényes hangulata van és olyan „tipikus” sötét figurás - korai 90-es évek érzést kelt amiatt, hogy rendkívül intenzív és nagy kontrasztúra sikerült. Gondoljuk meg, hogy ilyen színei és fényhatásai akkor lennének, ha éjszaka egy alagútban hirtelen felkapcsolnak vele szemben egy reflektort. Ami nem is korhű ☺

2. Fényelmélet figurafestéshez

A fény terjedését és sokszorozódását a 3D-s számítógépes grafikák szoftveres megközelítésekor illetve figurafestés esetén úgy szokták modellezni, mintha a fény pici gömbökből állna, amik ide-oda pattognak a felületeken. Ezt a miatt teszik, mert a valóságban is, nem csak ott világos egy felület, ahová valóban közvetlenül eljut a fény, hanem a környező felületekre is jut a „lepattanó” fotonokból (ez most nem fizikailag korrekt használata a szónak, hanem bevilágítás elméleti...). Ha felnézünk szobánk sarkára, látszik, hogy a sarok mindig sötétebb, hiszen oda kevesebb „odapattanó foton” jut.

A figurafesténél az a kihívás, hogy a figura egy valódi méret kicsinyített mása (1-2%-a az eredetinek), de a környezeti törvények, a fotonok mennyisége és tulajdonságai nem változnak. Így a figurán, ha nem festenénk rá mi magunk a fényhatásokat, a kis részek eltűnnének, a mélységek sekélynek látszanának, mert nem elég markáns a felület ahhoz, hogy megfelelő fény-árnyékhatást keltsen. Ez a mi szerencsénk, mert emiatt létezik ez a remek hobbi.

Így hát mi magunk hozzuk létre színek használatával ez ilyen effektusokat a figurán. De hogy miféle fényhatások léteznek, és hogy melyik mit jelent a figurafestésben, erről szól ez a fejezet.

2.1. Ambient

Az Ambient fény egy valóságban nem létező fényhatás, segítségképpen használják 3Ds grafikáknál és a figurafestésnél. Olyan, mintha a figura egy gömbben állna, aminek belső felülete halványan befelé világít, minden oldalról. Ezt szinte minden figurafestő ismeri. Emiatt sötétek a mélyen lévő részek, és világosak a figura felületéhez képest magasabb részek. Ez minden festés kötelező kelléke, hiszen a figura minden részét úgy kell tekinteni, hogy valamennyi fény jut rá. Egy képregényben megoldható, hogy a teljes képkocka legyen fekete, és a lámpa a jelentben csak az alak arcát világítsa meg, de ugyanez nem nézhet ki úgy az asztalon, hogy van egy feketére festett figuránk, aminek ki van dolgozva az arca. ☺

A legtöbb tabletoz minőségű festés mindössze ambient. Pl. lekenni a figurát egy színre és bemosni., ahol a bemosás hozza létre a mély-árnyékot, mindenhol egységesen, vagyis ambient módon. Ezzel annyi probléma van, hogy ugye a nagyobb, súlyosabb tárgyak nagyobb árnyékot is vetnének, ami az ambient festésben nincs figyelembe véve. Vagyis a különböző méretű figurák között megszűnik a kapcsolat, a súly és méret érzete.



Ez a Destroyer un. Ambient fénnel van festve. Azon kívül, hogy a mély részek sötétebbek, semmiféle fényhatás nem érzékelhető. Nem igazán érezni, hogy ez egy sok tonnás acélmonstrum: ha elvonatkoztatunk attól, hogy történet szerint *tudjuk*, mekkora a megjelenített gép, valójában bármekkora lehetne.

2.2. Global Lighting / Solar Lighting

A Global Lighting, vagy globális fény, úgy keletkezik, mintha a figurát letennénk az asztalra, és ráborítanánk egy félgömböt, ami befelé világít. Ez az égbolt megfelelője, ha egy üres mezőn állunk. A fény mindenhol érkezik, kivéve alulról. Így a figura felfelé néző felületei világosabbnak kell, hogy hassanak, mint a lefelé néző felületeknek, illetve a fejnek, felsőtestnek világosabbnak kell lennie, mint a lábaknak, vagyis a figura aljának. Ezt a hatást sokan automatikusan festik, a versenyekre nevezett figurák java része ilyen, a jobb minőségű tabletop figuráknál is megjelenik.



Ez a két figura globális fénnel lett festve. A bal oldalin szépen látszik, ahogy lefelé egyre sötétebb, és hogy a lefelé néző felületek árnyékosak. A jobb oldali figurán is megfigyelhető ez; ott van a válla, látszik, hogy az égbolt felülről bevilágítja. Azért szerencsére annyi ambient fényt azért festett rá, hogy látszódjon az arca a köpeny alatt.

2.3. Source Lighting (Object Source Lighting vagy OSL)

Ez már jóval összetettebb kategória. A festő a jelentben kinevez egy elsődleges fényforrást (legyen az egy távoli reflektor, vagy a figura kezében tartott fáklya), és igyekszik a fényt abból a pontból eredeztetni. Félreértés ne essék, ehhez is kell egy kevés Ambient fényhatás, sőt, hacsak nem a totál éjszaka közepén lévő jelenetbe való figurát festjük, akkor globális fény is!

A Source Lighting (fényforrás festés) esetében az árnyékok sugárban a fényforrástól elfelé esnek, és a forráshoz legközelebb eső felület a világos (még akkor is, ha az egy fizikailag lefelé néző felület).

Itt beszélni kell a fény elhalásáról, amit a bevilágítás elméletben Dieoff-nak neveznek, ez az, hogy hol hal el a fény teljesen. A Dieoff ratio pedig az, hogy mennyire gyorsan teszi ezt. Vagyis egy fáklya elhalása gyors, és rövid. A figura, ha a feje fölé tartja, akkor a fény effekt legfeljebb a felsőtestéig hat. Egy erős reflektor, láng vagy robbanás ellenben akár az egész figurát bevilágíthatja.

Gyors elhalású fényforrásoknál a figurát egy halvány globális fénnel kell megfesteni, és később transparency-vel (glazinggel, lásd később) felvinni a fény színét a megfelelő felületre; nagy kontrasztú fényhatásnál viszont akár a festés leg elejétől figyelembe kell venni, a fényforrás helyét.



Ez a két figura fényforrás figyelembe vételével lett festve. A bal oldali mellkasán a világító gömb fénye tükröződik körbe a páncélon, és a pengéken is. A jobb oldali figura varázsgömbjének narancssárgája szintén látszik körben a ruhán. Érdekes, hogy ezen a figurán nagyon kevés a globális

fény, inkább ambient a festése, de a szakember ezt úgy magyarázta interjúban, hogy az elfeknek egyfajta „önfényt” akartak adni, hogy könnyedek legyenek, fényesek, szinte világítsanak. A bal oldali figura egyetlen szempontból furcsa: hogy a gömb fényének elhalása alacsony (vagyis nem hal el), hiszen a teljes figurára kihat, szemben a jobb oldali figurával; de cserébe nem elég erős, mert alig tükröződik. Ez a két tulajdonság egyszerre a valóságban csak egy nagyon sötét szobában valósulhatna meg – ehhez viszont túl erős az ambient fény. Emiatt a fény színe a kardon már csak olyan, mintha az a kard saját színe lenne!



Ez a kép sok szempontból remekmű. Egyrészt csak minimális az ambient (látható a kép jobb alsó sarkában a kerítés kövein), a globális fény viszont egyértelműen a holdból jön és *narancssárga színű*. Fényforrásokat is elhelyezett a festő, pl. a közepén látható gyertyát, ami körbevilágítja a bejáratot, és a két figura ruháit is. Még egyszer, az effektet viszonylag egyszerű elérni néhány réteg sárga transzparencyvel (glazing-el, lásd később)– miután minden más ki lett festve. Hogy belekössek valamibe, csak a példa kedvéért, a falra felszerelt gyertya fénye valószínűtlenül hat, mert szürke kövön nem sárga színű lenne a valóságban a gyertya fénye, hanem inkább fehérebb. Ott olyan, mintha festékes lenne a fal, és nem a kívánt eredményt érte el a festő.

2.4. Luminosity

A Luminosity önfényt jelent. Itt az a kihívás, hogy hogyan fessünk meg egy tárgyat, ami saját maga fényt gerjeszt, például egy világító szellemet, vagy egy kézben tartott lámpást. Itt úgy kell kezelni, mintha megfordulna az ambient fény. Ugyanis a belül lévő részek lesznek a világosak, és a külsők lesznek a sötétebbek!

Ezt úgy lehet elérni, hogy az először monokróm színekkel el kell készíteni egy alap ambient blendelést. Ez után a kívánt világos színnel egyfajta „bemosást” kell készíteni, persze szigorúan a transparency / glazing szabályai szerint (lásd később), különben elromlik a monokróm blend. Még egy tipp: a hatásos Luminosity egyben fényforrás is (OSL).



Egy tipikus példa a luminosity technikára. a köpeny alól felszálló szellemek belülről világítanak, és ez *tükröződik* a ruhán, de még a figura haján is! (Source lighting). Bár nem tisztem stúdió festést kritizálni, nekem az furcsa, hogy a figura jobb lábán, amit körbe is ölel egy szellem, nem nagyon látható fényhatás.



Ez a festés a luminosity csodája, amit nagyban kiemel az acéllánc, amin a source lighting látható. Különösen jónak tartom a haját, ami belülről zöld fénnel világít. érdekes, ahogy ennek ellenére a koponyát valós, global fénnel világította meg.

3. Festési alaptechnikák

Ebben a fejezetben csak az alapvető technikákat írom le, a magasabb szintű technikákat csak megemlítem, magyarázatuk egy későbbi fejezetben található. Az alaptechnikák azonban alkalmasak arra, hogy un. tabletop quality, vagyis TTQ, vagyis egyszerű játékra alkalmas minőségű, szépen festett seregünk legyen. Az alaptechnikákat elsajátítva nagy biztonsággal és gyorsan tudunk akár egyszerre több figurát is lefesteni.

Profi festéseket látva ezt néha nehéz elhinni, de az összes technika *tanulható*, logikus lépései vannak, és bárki képes némi gyakorlással fantasztikus eredményre.

3.1. A figura előkészítése

Akár műanyag, akár műgyanta vagy fém figurát vásárolunk, a gyártási folyamat melléktermékeit el kell távolítani az összeszerelés előtt. Ezek egyrészt öntési vonalak vagy sorják, öntési csomók, másrészt a folyamatban használt kémiai segédanyagok a felületen, melyek nem láthatóak szabad szemmel.

Az öntési vonalakat és hibákat szikével, körömrészelőkkel távolítjuk el, az öntési csomókat érdemesebb csípőfogóval, hogy ne sérüljön az öntvényünk. Mivel az öntési folyamatban két vagy

több forma alkotja az öntvényt, így előfordulhat, hogy ezek egy kicsit elcsúsznak, és ekkor többet kell alkalmazni a körömrészlet és tömítőt, hogy egyenletes felületet kapjunk.

Akár milyen anyagból is van a figuránk, érdemes legalább szappanos vízzel egyszer elmosni (ez műgyanta figuránál gyakorlatilag kötelező), hogy a felületéről lemoszuk a vegyi anyagokat.

Személyes passzió kérdése, az un. pinnelés, vagyis a figura alkatrészeinek megcsapolása réz rudacskával, hogy minél erősebben tapadjanak egymáshoz. Van, aki mindent így készít el, én gyakorlatilag semmit, és nincs belőle problémám. Az egyetlen dolog, amihez nagyon ajánlott, ha különleges talpra akarjuk rátenni a figurát, és ezzel érdemes összepinnelni.

Végül, az egyik festési módszer szerint a figurának a festeni kívánt alkatrészét úgy tartjuk kezünkben, hogy azt egy pin tartja egy parafa dugón, vagy egy erre a célra gyártott alkatrész-tartón.

Mindenesetre mindezt az alapozás előtt kell elkészíteni.

3.2. Az alapozás

Tulajdonképpen személyes preferenciák kérdése; legtöbbször mégis a világosszürke, vagy fehér alapozót ajánlják. Világos színekhez (pl. sárga vagy piros) elengedhetetlen, hiszen a fekete alapozó ezeken átlátszik és meglehetősen ronda hatást kelt. Ha azonban a figura eleve sötét, netán fém színű vagy NMM, célravezető lehet a fekete alapozás is.

Alapozni ecsettel, spray-el és airbrushal (festékszóróval) is lehet. Ez utóbbit ebben az írásban nem részletezem.

Ha ecsettel alapozunk, akkor felhígított festéket vigyünk a figurára, három vékony rétegben, mindegyik réteget csak az előző száradása után szabad felfesteni.

Alapozó spray-el viszont óvatosan kell bánni. Ha rátartjuk a figurára és elkezdünk fújni, ha csak egy másodpercre is megállunk, annyi festék kerül a felületre, hogy felgyülemlik a résekben, eltömíti a részleteket és csöpögni fog róla. Ez nem kívánatos.

Ezért spray-zni a figura előtt elkezdünk. Végighúzzuk a spray-t a figurán, egyenletes folyamatos mozdulattal, és csak utána hagyjuk abba. Ezt nevezzük egy pass-nak, vagy menetnek. Több ilyen pass, vagyis menet kell, hogy minden szögbe lefújjunk a figuránkat, aztán hagyjuk megszáradni. Ebből is érdemes két vékony réteget felvinni.

Ami gond lehet: nem felrázott, lejárt spray, vagy nagy hidegben fújva, szemcsés felületet eredményez, ilyenkor gyakorlatilag hígítóba a figurával, és lehet előről kezdeni.

3.3. Az alapszínek

Logikus következő lépés, az alapszínek felvitele. Ezeket kicsit hígítva, a részletekre ügyelve, vékony ecsettel visszük fel. Két féle módon lehet ezt a kérdést kezelni. Az egyik módszer, hogy egyszerre minden alapszínt felvisz az ember, és utána kezdi el ezeket a színeket árnyalni, bemosni, stb. A másik lehetőség, ha egy-egy színt végigviszünk a készlet fázisig, pl. kifestjük először a nadrágját teljesen, utána haladunk tovább. Én ezt a módszert követem, ne kelljen nyitogatni a festékeket újra és újra.

3.4 Az army quickshading

Több cég kínál (pl. az Army Painter) egy ún. Quickshade lehetőséget. Ez úgy működik, hogy először az összes alapszínt fel kell vinni a figurára, majd ha megszáradt, bele kell mártani a Quickshade folyadékba, lerázni, és száradni hagyni. A Quickshade folyadék tulajdonképpen egy híg barnás máz, több erősségben kapható, ami automatikusan árnyalja a figurát. Nagy seregekhez kész áldás, és meglepően szép eredményeket lehet elérni vele. Persze „figurafestők” nem nagyon használják, a festés lényegét veszi el. Aki viszont időhiánnyal küzd, vagy ki kell festenie 200 birodalmi nyenyecet, annak logikus lehetőség.



Alapszínek, majd Quickshade

3.5 A bemosás

A bemosáshoz híg festéket kell készíteni, egészen vizeset, ami befolyik a résekbe. Egyik oldalról lehet vele egészen bőkezűen is bánni, kenni vele a figurát, ha jó a színválasztás, másik oldalról viszont, magasabb szinteken, vékony ecsettel, külön lehet ezzel festeni a réseket, mélyedéseket.

Sok tapasztalt kell a jó bemosáshoz, megtanulni hogyan szárad szépen, mi a túl híg és mi nem; kevés dolgot lehet erről írni, a legjobb a próbálkozás. Viszont nem mindegy a bemosás színe.

Lehet az alapszín sötétített verziója. Ekkor árnyalást lehet elérni, egészen hasonlóan, mint a fenti példánál, a quickshade esetében, csak ott mindent egyazon barna árnyal. De lehet használni feketés is, ekkor különösen jól elkülönülnek az alkatrészek.

A bemosás hígságú festék fontos alkalmazása a lining, vagyis a festett részek közötti határ erősebbé tétele. Mindenhol, ahol két szín találkozik, érdemes egy sötét színnel bemosni a határt. Ezt nagyon sokan használják.

3.6. A szárazecset technika, vagyis a drybrush

Ez az előző technika kvázi ellentettje. A festéket nem hígítjuk, sőt, miután az ecsetet belemártottuk, ki is töröljük belőle újra, hogy az ecset – szinte – száraz legyen. Ez is tapasztalat kérdése, ha túl sok még a festék akkor csúnya lesz az egész figura, ha túl kevés, akkor pedig porol az ecset, ami lehet kíváncsi technika is, de csak simán félkésznek hat.

A majdnem száraz ecsetet nagy, széles mozdulatokkal kell a figurán mozgatni, hogy a majdnem száraz festék megüljön a magasan fekvő részekben.

3.7 Az alap TTQ...

... nagyjából ennyiből összehozható. A figura alapszínei, ha fel vannak hordva, ha a figura be van mosva, majd újra az eredeti szín száraz ecsetelve, majd e fölé esetleg még az alapszín egy világosabbra kevert verziója még egy kicsit száraz ecsetelve van, valamint a festett részek lining-el el vannak választva – már kész is egy átlagon felüli, szép, játszható figura.

Van egy módszer, amivel ez még gyorsabbá tehető, ez pedig a quickpaint, amikor is egyszerre 4-5 figurát festünk. Ilyenkor ugyanazt a fázist végigvisszük mindegyiken, ezzel az idő nemhogy a felére, de töredékére csökken.

3.8. Highlighting – a magas fény

A highlighting annyit tesz, hogy a figura néhány részét az alapszín világosabbra kevert verziójával festünk meg, ezáltal kiemeljük, a természetes fényt követve. Lehet highlightolni szárazecset technikával, lehet a magas fényt simán festeni is (én úgy szoktam), esetleg blendelni.

3.9. Ami e fölött van: a blending, és típusai

A blending, vagyis a kézi árnyalás külön fejezetet kap kap, ahol a wet blend, a transparency / glazing és a layering készítéséről írok.

4. Blending

4.1. A blending: mire való és mi ez?

Színátmenetek festése. Ez lehet olyan, hogy eleve színátmenetes a minta, például ha a köpeny fent sárga de lent már vörös. Másik tipikus használata az árnyalás kézzel való szép festése, vagyis hogy a vörös köpeny mély részei sötétvörösek legyenek, a kijebbi lévő részei világos pirosak, és a kettő között, azért kell némi átmenetet festeni tudni. Megoldható ugyanez bemosással, szárazecsettel is, csak az eredmény egyik oldalon TTQ, a másik oldalon pedig versenyfestés.

Előre szeretném bocsájtani, hogy a lenti módszerek mindegyikét lehet, érdemes, sőt, kellhet használni akár egyazon figurán. Vannak részek, amit a „profik” is csak simán száraz ecsetelnek, mert az a logikus.

4.2. Dry Blending

Száraz blend. Gyakorlatilag arról van szó, hogy egyre finomabb színeket viszünk fel szárazecset technikával, egyre kisebb felületre. Bár nincs nagy követő tábor, szinte mindenki használja ösztönösen, ha olyan helyre ér, ahol ez a célravezető technika.

4.3. Wet Blending

Ezt, nehéz szavakkal jól leírni. Arról van szó, hogy a két összemosásra kerülő szín mindegyike felkerül a figurára, még nedves állapotban, és a festő az ecsettel, magán a figurán keveri össze az árnyalatokat, míg az eredmény megfelelő nem lesz. Azonban ez valóban rengeteg tapasztalatot igényel, sokan ezt tartják a legnehezebben tanulható technikának.

Több megoldást ismerek erre, mindegyiket egy kard pengéjének festése mentén fogom megpróbálni szavakba önteni. A háromból az első az elterjedtebb.

Az első általam ismert verzió az, ha lekenem az egész kardot sötétszürkére, kimosom gyorsan az ecsetet, megszáritom, majd fehér festékbe mártom, és a kard hegyére helyezem. Apró mozdulatokkal haladok lefelé, és a két szín egyre jobban keveredni fog. Ez után kimosom az ecsetet, és a sötétszürkével, elindulok újra visszafelé. Így csiki-csuki módszerrel el lehet érni pont azt az átmenetet, amit szeretnénk. Egyébként, ha a wet blendet száradás után újra csináljuk, az eredmény még szebb lesz.

Másik módszer, amit használok, hogy mindkét színt felviszem, majd kimosom az ecsetet és elkezdem a színeket középen összehúzni és keverni. Az ecsetet többször tisztítom és szárítom, és hol az egyik színből húzok bele többet, hol a másikkól, míg tökéletes nem lesz az eredmény.

A harmadik módszer egészen szép eredménnyel szolgál, viszont csak ritkán lehet használni. Itt az ecsetben magában történik a blendelés! Vagyis felveszek egy sötét színből, lefestem a felület 2/3-át,

majd kimosás nélkül felveszem az ecsetbe a világosabb színt. Az ecsetet felfektetem a felületre, és láss csodát, a két színt tökéletesen keveri.



Wet blend a köpenyen

4.5. Layering

Szavakba szintén nehezen önthető, de mégis logikus és egyszerű módszer. Kicsi felületeken a profik is ezt használják. Tanulható, valószínűleg a legegyszerűbb blendelési módszer. Az alapszínt világosítjuk egyre jobban, és minden lépésnél egy kicsit kisebb felületet festünk le. Az átmenet lépcsős lesz, de ez kis felületeken nem látszik, és a nagyokon is lehet annyira sok lépcsősen és finoman végrehajtani, hogy hibátlannak tűnik az átmenet. Nekem ez mindig is túl körülményes volt, azonban cipőorrot pl. nem csinálnám másként.

4.6 Transparency Blend / Glazing

Ezt a technikát a 80-as, 90-es években cég szinten még senki sem használta (ismerte?), bár elszórt Golden Demon győztesek már ekkor is akadtak, akik így tudtak festeni. Nevezik Glazingnek, Transparencynek (átlátszóság), én utóbbi kifejezést szoktam rá használni.

A transparency óriási előnye, hogy tetszőleges ideig el lehet bíbelődni egy felületen. A végeredmény szépsége nem az ecsetkezeléstől függ, hanem a beleölt időtől, ahogy látni fogjuk: újra és újra finomítható, akár napokra félre lehet tenni, és folytatni. Olyan, mintha megállna az idő a blendelés közben. S bár az eredménye lélegzetelállító, ennek az alap fogásait ugyanúgy meg kell tanulni és készséggé kell fejleszteni, ez is „csak” egy technika, amit bárki végrehajthat. Sőt, míg a wet blendinghez határozottan kell némi fortély, addig a transparency eredménye *tényleg* csak a beletett időtől függ.

Itt mellékelek képeket is.

Az írás kedvéért egy régi figuratalp felső részét használtam. Az első képen látszik, hogy simán lekentem kékes szürkére (3/4 rész világoskék, 1/4 rész szürke). Hagytam megszáradni:



Itt jön a legfontosabb: a blendelésre szánt szín nagyon, *nagyon* híg kell hogy legyen. Minimum 2-szer annyi víz kell, mint festék, de inkább háromszor. (vagy vásárolni kell eleve ilyen célra készített titnát, glaze-t) Nagyon sötét színeknél, pl. fekete vagy sötétkék, még ennél is akár *kétszer* hígabbra kell keverni. Egy kicsi színes vízfoltunk lesz a keverőtálcánkon, de ez kell nekünk. Kicsit szét is szoktam húzni, hogy „sekély” legyen a kis, színes pocsolyám.

Jelen esetben fehérrel kezdem. Egyszerűen megkenem a színes vízzel ott, ahol szeretném, hogy majd fehér legyen. Látható, hogy ahol találkozik a fehér a szürkével, ott túl erős az átmenet még:



Ezért azonnal, amíg még nedves a felület, kimosom az ecsetet és sima vizesen elegyengetem a széleket. Szinte szemmel láthatóak a pigmentek, ahogy pakolgom őket a felületen. Ez látszik a következő képen. Utána hagyom megszáradni.



Aztán újra és újra: Innentől ismétlés. Minden rétegnek meg kell száradnia. Tartsuk meleg lámpához, fűjjük, stb. Viszont komplett köpenyeknél ez nem gond, mert annyi helyen kell így eligazgatni a száradás közben a blendelés széleit, hogy mire egyik helyen végzel, a másik megszáradt. A következő menet után már így néz ki:



Aztán még egyszer, és még sokszor. További 2-3 menet után már jól alakul:



Ez után, hogy még szebb legyen, az eredeti szürkés-kék színt is felhígítom transzparencyre alkalmasnak, és visszahozom egy kicsit. Látható, hogy tényleg csak a türelem határozza meg az eredményt. Ha kell, napokig lehet csiki-csukizni a két színnel, míg tökéletes nem lesz az átmenet. A következő képen látható eredmény úgy keletkezett, hogy az alapra kb. 5-ször mentem fehérrel, és mindössze egyszer szürkés-kékkel vissza, mindez kb. 5 percbe került. Még valami: ez egy kicsi talp. Szabad szemmel már blendelési hiba nem is nagyon látszik.



De ez nem elég. Hogy tényleg lássuk, mit lehet kihozni ebből a technikából, nekiálltam balról platina zöldet felhozni (Cynwallos hatás), jobbról meg viharos ég színű türkizt. Itt még alig látszik, mert csak egyszer mentem át rajta.



További három menet után viszont már látszik, ahogy belejön a képbe a két új szín. A bal oldali egész jól sikerült, a jobb oldalin még lehetne dolgozni.



Azért érdekes, mert 4 színt egyetlen felületen más technikával nem lehet blendelni. Wet blendel még 3-at csak-csak megold az ember, de itt viszont „végtelen” a lehetőség.

Meg kell jegyeznem, hogy összesen fényképezéssel együtt kb. 20 percet dolgoztam rajta és az alaprétegre összesen talán 10 egyéb réteget tettem, ami nevetségesen kevés versenykategóriákban. Az egyik Rackhamos festő nyilatkozott, hogy neki egy köpeny kb. egy munkanap, vagyis 8-10 óra! Igaz, hogy őt ezért fizették, és az is igaz, hogy egyedülálló eredményeket produkáltak. Szerintem nekünk az a 10 réteg is elég, hogy magunk között ellegyünk szépen.

Egy fontos megjegyzés! Ebben a festési stílusban el kell felejtetni azt a kifejezést hogy „bemosás”, mert tönkreteszi az eredményt. Ha a végén kell a fekete a résekbe, szépen körbe kell vezetni a bemosó nedvességre felhozott festéket a szükséges részeken ecsettel, nem pedig végigtunkolni a figurát.

A végére hagytam, de van egy „csalás” lehetőség a transparencyben, amit meg lehet próbálni. Ez pedig az, hogy viszonylag sűrű festéket viszek fel oda, ahol alpból olyan színűnek kell lennie, és a széleit vizes ecsettel eloszlatom. Ebből néha egyetlen réteg elég, és teljesen hasonló eredményt ad, bár nyilván nem olyan szép az átmenet. Kettő ilyen réteg egymáson viszont egészen profi.



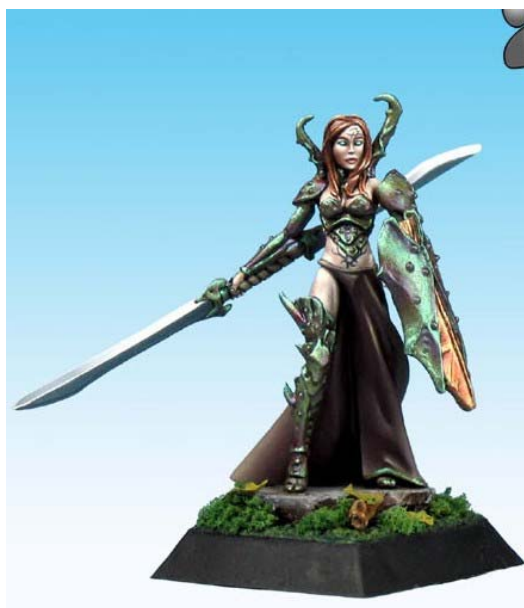
Ez egy készítés közbeni kép, ahol ezt a „csaló” transparencyt alkalmaztam a páncélon, fehérrel a sötétre. A páncél fehérre blendelése nem volt egészen két óra.

Íme néhány kép kedvcsinálónak olyan figurákról, amiket transparency blend technikával készítettek. Először néhány stúdió festés:



Asadar köpeny? Dai Bakemono arcán a színek játéka? Ugye hogy nem is akkora ördögösség így már!

De mások is tudnak nagyot alkotni, ahogy néhány coolminiornot.com -os kép is bizonyítja:



A Varsym Arca az igazán érdekes; A daikinee köpenye, és páncélja döbbenet.

5. NMM

A renderelt képek Quadrille munkái a CMON-ról.

Az NMM Non-Metallic Metal rövidítése, és lényege, hogy fémnek kinéző felületet festünk, de nem metál-kromatikus színekkel, hanem standard színekkel. A technika nyilván nagyon ősi, és a normál festészetből eredeztethető. Itt van például egy kép El Grecótól (1541-1614), aki kitűnő, és modern hangulatú fémeket festett:



A kép egyébként élőben megtekinthető Budapesten a Szépművészeti Múzeumban. Csak ezért az egy képért is érdemes bemenni ☺

5.1 Az NMM festés néhány feltétele.

Az első, hogy a figura nem lehet Ambient festésű, szükséges a global fény. Az ok egyértelmű: a fémek tükröződésük, csillogásuk miatt látszanak olyannak, amilyenek ismerjük őket. Egy teljesen ambient környezetben a fém mindössze a szürke különböző árnyalatait venné fel (vagy a sárgásbarnáét, bronzét, stb) és nem csillogna. Így a nap helyzetére a figurához képest, itt szükség lesz. Lehet használni Source lightingot is, de ezzel keverni az NMM-et, talán a legmagasabb szintje a festésnek. Nem sok ilyen látni.

A második feltétel, hogy ez csak blendeléssel készíthető, még hozzá transparencyvel vagy wet blendinggel, esetleg layeringgel ha valaki nagyon aprólékos.

A harmadik, hogy a készítőnek értenie kell a felületek fém tükröződésének elvét, ez a fejezet erről szól.

Mindenekelőtt, fel kell tudni „törni” fejben a fém alkatrészeket un. primitívekre, vagyis alap geometriai testekre. Utána ezeket az alap geometriai részeket külön kell értelmezni, hogy hol van rajta a fény, mennyire csillog.

5.2. A gömb, és a gömbszerű felület



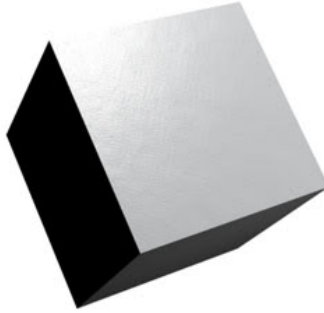
Ilyenek a mellvasak, vállvasak, pajzsok. Látható, hogy a leg sötétebb rész a fényforrással ellentétes oldalon van, nem feltétlenül leg alul. Az is megfigyelhető, hogy milyen éles a határ ott, ahol a gömb „átfordul” és már kitakarja a fényt a lentebbi részekről, a felett viszont folyamatos átmenet látható. A fényforrásra merőlegesen megjelenik a csillámlás, vagy csillogás. Egy fehér pötty.

5.3 Cilinder és kúp



Ilyenek a kéz- és lábvasak, például. Mind a fények, mind az árnyékok követik a test formáját. A fényforrás tükröződése is elnyúlik a test mentén, viszont igyekszik a fényforrás felőli kétharmadon maradni.

5.4. Téglatest



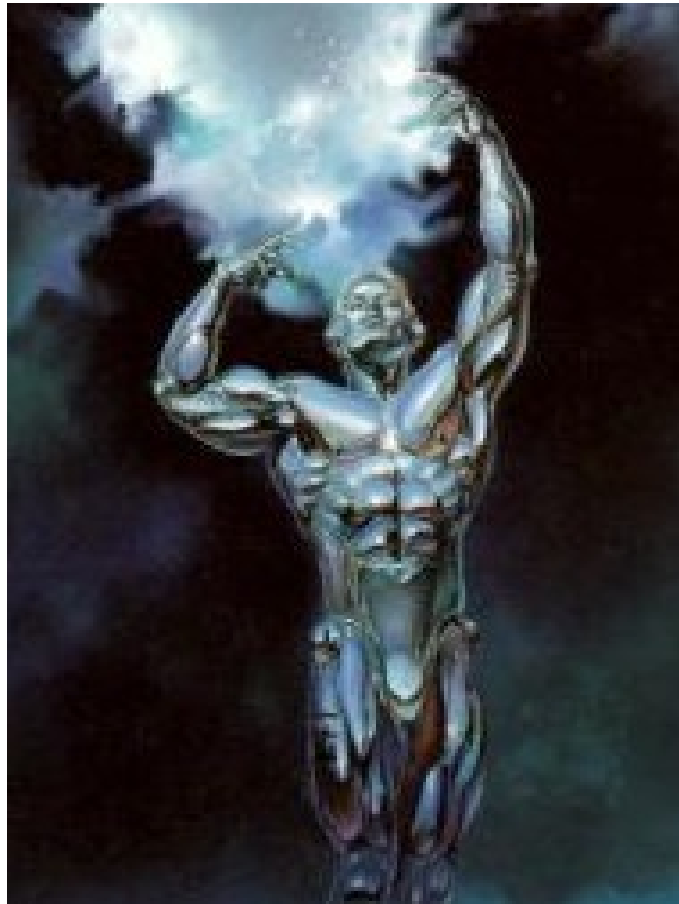
Ahol élek keletkeznek, ott nagyon erős kontraszt jön létre fényből és árnyékból. A leg tetszetősebb effekt kedvéért fel kel építeni egy nagyon világos részt a fényforrás felőli sarokban, és egy nagyon sötét árnyékot a vele találkozó élig. Így a legvilágosabb és a legsötétebb terület találkozik. Hozzá kell tenni, hogy a valós életben ez nagyon ritka fényjelenség, de NMM-ben mégis gyakran használják.

Ennek pedig a következő az oka. Mint kiderült nem az a fontos, mi hogy néz ki, hanem hogy az agy, mire asszociál, amikor odapillant. Íme, egy egyszerű példa.

Króm általában autókban van, amik általában tájat és égboltot tükröznek:



Cserébe Vallejo „króm robot” című képénél mindenki, aki ránéz, azonnal tudja, hogy a robot krómból van, hiszen a megszokott módon néz ki. Ugyanakkor Vallejo robotja *nem a saját környezetét tükrözi vissza*, hanem egy, a fentihez hasonló sivatagi jelenetet! Mégsem tűnik ez fel, mert az agy asszociál. Ezért lehet a kardokat úgy festeni NMM-ben, mint feljebb a doboznál írtam.



5.5. Konkáv elemek



Ha elképzeled, hogy az elemet felülről éri a fény (mint általában), a konkáv elemek alul a legfényesebbek és felül (árnyékban) a leg sötétebbek. Meglepő lehet, de amikor karcokat és sérüléseket festünk NMM-ben, azokat konkáv elemeknek tekintjük. vagyis egy sötét vonal alatt egy nagyon világos.

Konkáv elemeknél, akár csak a gömbölyded formáknál, szép átmenet szükségeltetik, különben nem jön el a várt fémes hatás.

Még egy fontos lépés: a csillámlást hófehéren, miután kész van az NMM, körbe kell pötytyözni a figurán a fényforrás felőli részen.

5.6 Hogyan fessünk normál szürke fémeket (acél) NMM módon?

Szürkére az egészet lekenni. Ekkor kaphat egy lágy fekete bemosást, de utána vissza kell hozni transzparencyvel szürkéig. Érdemes ez után két lépésben felvinni fehérig a fényes részt, először egy kikevert világosszürkével, majd annak a tetejére kisebb részen, hófehérral.



5.7 Hogyan fessünk aranyat NMM?

Először le kell kenni az egészet világos sárgásbarnára. Utána be kell mosni egy sötét, vöröses barnával, lágyan. Utána a résekbe, alsóbb területekre fel kell vinni egy kis fekete bemosást. Ez után vissza kell hozni transparency rétegekkel az eredeti világos sárgásbarnát, úgy, hogy a fénytől távol eső részek maradjanak sötétebbek. Utána egy, vagy két lépésben fehérrel hígított eredeti világosbarnát kell kivinni a fényes részekig. Utána hófehéret a legvégén, és ne felejtjük el a csillogáspöttyöket feltenni.



5.8 Hogyan fessünk bronzot / rezet NMM?

Ez az egyszerűbbek közül való. Sem a bronz, sem a Réz nem csillog úgy, mint a többi fém, így elég egy szinte természetes global fényig felhozni egy megfelelő barna árnyalatot. Amitől bronzhatása lesz, hogy a mélységeit be kell mosni türkizzel, mert a réz így oxidálódik.

5.9 Króm, vagyis a SENMM (Sky-Earth Horizontal Non-Metallic Metal)

Ez gyakorlatilag Vallejo korábban említett „króm robotjának” festése, figurán alkalmazva. Sokan próbálkoznak vele, szerintem túl valószerűtlen, viszont kardokon és fegyvereken, nagyon jól néz ki. itt valóban, alul egy táj (barna) tükröképét kell festeni, felülre egy blendelt égboltot, és a kettő között hófehér elválasztót. Ne feledjük ide sem, a napot tükröző fénypontot.



5.10 Fémhatású színes felület

Bármilyen szint lehet fémesnek megjeleníteni, ha annak blendelése, fénye és árnyékai követik a fémek tulajdonságát. Erre remek példa a következő alfejezet első képe, a farkas vállpáncélja, ami egyértelműen kék, és mégis látszik, hogy fém.

5.11 Néhány szép példa:



És egy ráadás. Mit is látunk a képen? Ambient (szürke alap, mintha valami barlangban járna). Source Lighting (hátról vörös lángok világítják meg, amitől látszanak a normál színei; alulról zöld fény, szemből valami világos fehér fény). NMM a kardon, ami mindhárom fényt visszaveri. Ez az egyik legkomolyabb munka, amit ismerek, ugyanakkor tetten érhetőek az „egyszerűen tanulható” technikák, amikről az írásaimban szó volt eddig. Ez sem más, mint nagyon, nagyon sok transparency és némi fény- és színelmélet.



6. Fémfestékek

A legtöbb festékgyártó kínál metal színeket, vagyis olyan festéket, ami eleve fémhatású, metálkromatikus. Bár ezek használata egyszerűbbnek tűnik, mint az NMM festés, valójában az igazán profi kinézethez kell pár ravasz fogás.

6.1 Az alapozás és az első réteg

Hacsak nem valami extra tervünk van vele, a fémszíneket feketével kell alapozni. Az első réteg, amit felhordunk, a fém alapszíne lesz. Ebben a formájában, egy kis odafigyeléssel, esetleg fekete bemosással, már kitűnő TTQ eredményünk lehet.

6.2 Bemosások, drybrush és transparency a fémén

Természetesen a megfelelő magas szintű hatás eléréséhez további lépésekre lesz szükség. Az első, hogy valamely sötét színnel, színekkel, bemosás technikával, kontúrt kell adni az alkatrészeknek. Ez általában feketével történik. Jót tesz a hatásnak, ha ezután kap egy barnás bemosást is, ami enyhén olajos, rozsdás hatást kelthet. Természetesen glazing / transparency technikával a fém kaphat más alapárnyalatot is, például egy alapvetően acél színű, szürke fémfestéket kékesen mosva színezett fémfelületet kapunk.

Az eredményt az eredeti fémszínnel sdrybrush-oljuk, és ha rendelkezésünkre áll, egy világosabb fémszínnel a magasabb részeket újra drybrush technikával színezzük. Ez mély hatást kelt, és valóságghű eredményt hoz.



Grey Knight fémfestés. Alap szürke fém, sötét bemosás, kék glazing, újra alap szürke fém, majd fényes fém drybrush, több rétegben. Az arany barnával lett bemosva, a valóságghűség érdekében.



A képen látható Reaver Titán pilótafülkéje a következő módon készült:

Fekete alapozásra sötét barna fémpfesték került. Utána rétegzett ezüst és arany keverék lett drybrusholva. Vörös, és lila glazinget kapott, nagyon hígán; végül újra ezüst és arany 1:1 keverékével lett felfényezve.

6.3 Egyéb technikák fémpfestékre: Rub'n'Buff

Említésre méltó festéktípus, bár ezt nem a figurafesték gyártó cégek készítik, az un. Rub'n'Buff festékek, illetve paszták. Ilyen pl. a Goldfinger márka is. Ezek rendkívül sűrű, nagyon magas pigment számú fémpaszták, amik szagtalan terpentinnel (kapható a művészellátókban) hígíthatók vagy moshatók. Ha megszáradt, ezek a festékek fényesre polírozhatóak, és páratlan eredményt hoznak a modellen.



Ennek a Warhound titánnak fém részeit Goldfingerrel készítettem, bemostam, ezüsttel fényeztem.

6.4 Egyéb technikák fémfestékre: a szivacs

A fémfigurák blistereiben mellékelt, vagy mosogató szivacsok, megtépkedve remek segítségünkre siethetnek egy egyszerű kopott hatás eléréséhez. Egy kis darabot kitépünk a szivacsból, fémfestékbe mártjuk, és végigpötytyözzük vele a koptatni kívánt, korábban készre festett részt (végső bemosás előtt).



A szivacs technika jól látható ezen a Baneblade tankon, az éleken.

7. Az Olajfesték a figurafestésben

Az olajfesték önmagában nem kifejezetten alkalmas figurafestésre, tekintve hogy körülményes, szagos, akár mérgező, maszatol és nehéz vele dolgozni. Van azonban néhány technika, ami kitűnően alkalmas olajfestékekkel figurán.

7.1 Az olajbemosás

Nos, ehhez két dologra lesz szükségünk: olajfestékre és szagtalan terpentinen, ezt angolul nevezik white spiritnek is. Elég drága, és általában csak rendelésre kapható, de ecset-és festékboltok, művészellátók általában forgalmazzák.

Az olajfesték nagy előnye, hogy lassan szárad, és egyenletesen, szemben az akrilfestékekkel, ahol a bemosás számtalan kellemetlen eredményt is hozhat. Ha hígítjuk, és bemosásra használjuk, az olajfesték egyetlen általános felületet képez, általában másnapra szárad. Félúton ronggyal, zsebkendővel letörölhető a magas részekről, ami nagyon antik hatást kelt.

Általában három olajfestéket szoktak erre használni: barnát (terracotta vagy égetett terracotta, umber, égetett umber), feketét és kéket, bár a kéket inkább úrhajó, és repülőmodellezésben. Erős hatáshoz a feketét keverni kell a barnával, enyhe glazinghez simán használjuk a barnát. Ez amolyan

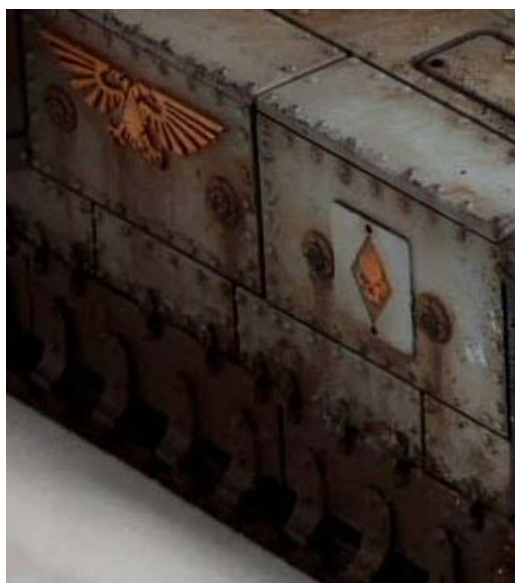
„mindenre jó szer”, kevés dolog van, aminek nem tesz jó a végén egy ilyen glaze, mert össze hozza az árnyalásokat, és élőlények bőrén növeli az életszerűséget.



Készenlét után mindkét figurát mostam terracotta olaj glazinggel.

7.2 Terpentinen olajfolytatás

Ez a modellezésben ismert effekt elsősorban járműveknél hoz kitűnő eredményeket. Egy normál olajos bemosás megszáradása után, újra le kell kenni a felületet, ezúttal tiszta, festék nélküli szagtalan terpentinnel. Erre az enyhén nedves felületre, utána fel lehet vinni ecsettel olajfestéket, és rozsdafolyásokat, olajkiömléseket lehet vele szimulálni, mert lassan szárad, és ecsettel tetszőlegesen formálható.



Szintén a Banelbade tankon látható egy ilyen folyamat eredménye.

8. Kitekintés

Mondanom sem kell, több tucat egyéb módszer és effekt ismert a hobbiiban, egy részük inkább nagy figurákhoz való, mások inkább gépekhez. Ami mindenképp fontos lehet, de ez az írás nem foglalkozott vele, az a száraz pigmentek használata, illetve az Airbrush (festékszóró). Ezeknek érdemes utána járni, de ki tudja, talán szület még írásom ezekben a témákban.

Szintén érdekesek a rétegzős technikák, melyekben szimulálni lehet rozsdásodást, festék-kopást oly módon, hogy a megfestett alap barna rétegre hairspray-t fújva majd arra sötét szórva, majd arra festve létrehozuk a felületet, amit utána vízzel és fogkefével oldunk... ennek szintén több verziója létezik, de ezek nagy része megtalálható a neten.



Ebben a képben benne van egy csomó dolog, amivel ez az írás nem foglalkozott: szózás, pigmentelés, airbrush, matrica megfelelő használata, viszont ezen is van olajfesték bemosás, ami jól látszik ☺