

# Como Fazer Aerografia na Prática



**Aprenda Aerografia do Jeito Certo**

**DANIEL LATIM**

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

---

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>



Daniel Latim

## **Como Fazer Aerografia na Prática**

Aprenda Aerografia do Jeito Certo

Versão 1.0

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

---

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>





## Índice

Índice	5
Dedicatória	7
Sobre o autor	8
O que é Aerografia?	9
Capítulo 1 - Modelo de Aerógrafos	9
1.1 Aerógrafos de ação simples	9
1.2 Aerógrafos de dupla	10
1.3 Aerógrafos de Gravidade	10
1.4 Aerógrafos de Sucção	11
1.5 Porque usar Aerógrafos 0.3	12
Capítulo 2: Como preparar o local de trabalho	14
2.1 – Preparando Madeira Para Pintura	14
2.1.1 – Removendo a pintura antiga da madeira (caso exista)	15
2.1.2 - Preenchendo todas as ranhuras e frestas com uma massa para madeira de qualidade	15
2.1.3 - Lixando a superfície da madeira com uma lixa grossa e terminando com uma lixa fina	16
2.1.4 - Limpando qualquer poeira ou resíduo de madeira.	17
2.1.5 - Cobrindo quaisquer partes da madeira que você não deseja pintar	18
2.1.6 - Aplicando o Primer ou a Seladora na Madeira	19
2.2 Como Preparar a Parede para Pintura	20
2.2.1 – Reparos Necessários	20
2.2.2 - Massa corrida	21
2.2.3 - Paredes Novas	21
2.2.4 - Paredes de Gesso e Tijolos á vista	21
2.3 - Aplicando desenho em Paredes e Madeiras	22

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>



2.3.1 Como Ampliar um Desenho	22
2.4 - Realizando um Rosto de um Bebe	25
Capítulo 3: Iniciando a Criação de um Stencil	32
3.1 - Configurando Pagina no Corel Draw	32
3.2 - Métodos de Importar uma Referência	34
3.3 - Realizando a Vetorização do Desenho	35
3.4 - Criando Pontes para o Stencil	38
Capítulo 4: Como Ampliar um Stencil	40
4.1 - Configurado Página no Corel Draw	40
4.2 - Configurando Impressão no Corel Draw	41
Capitulo 5 - Como Cortar o Stencil	43
5.1 – Fundamentos para Aplicar as Pontes nos Stencil	43
5.2 - Aplicando Pontes em Objetos Geométricos	44
Capítulo 6: Conclusão	46

## Dedicatória

Dedico esse livro à todos que fazem aerografia e que tem contribuído com conteúdos de qualidade e totalmente gratuito.

Gostaria de agradecer você por realizar o download desse e-book, garanto que você irá aprender muito e poderá desenvolver suas habilidades nesse ramo.

Se você tem algum amigo que gostaria de aprender aerografia compartilhe este e-book com ele assim você me ajuda a levar conteúdo de valor para que realmente precisa.



## Sobre o autor

Daniel Latim é artista, atualmente está trabalhando em como auxiliar novos artistas no ramo da aerografia, trabalhou seus últimos dois anos nos desenvolvimentos de técnicas para auxiliar você em como fazer aerografia em menos de 5 meses.

Trabalhou três anos realizando eventos de graffiti na cidade de São Paulo-SP onde teve a participação de grandes nomes do graffiti.

Teve o prazer de conhecer artistas do Chile, Itália, México e Argentina e teve a oportunidade de compartilhar e aprender novas experiências.

Atualmente é Autor do **livro Manual da Aerografia**, você pode saber mais sobre esta jornada em [www.tudonapratica.com/quem-e-daniel-latim](http://www.tudonapratica.com/quem-e-daniel-latim).

Você pode acompanhar mais sobre técnicas e métodos nas redes sociais e no site oficial.

**Youtube** - <https://www.youtube.com/daniellatim>

**Facebook** - <https://www.facebook.com/daniellatim>

**Instagram** - <https://www.instagram.com/daniel.latim/>

**Web Site** - [www.tudonapratica.com](http://www.tudonapratica.com)

## O que é Aerografia?

A aerografia é uma forma de arte e uma técnica de pintura e ilustração semelhante ao grafite, mas que utiliza aerógrafos para sua execução.

Estudiosos da arte dizem que a aerografia surgiu na pré-história, quando homens da caverna assopravam pigmentos (tinta) através de tubos derivados de osso de animais e bambus. Contemporaneamente, foi utilizada na indústria fotográfica do século XVIII como equipamento de retocagem de fotografias, posteriormente, sua utilização se deu a nível industrial para pintura de peças e acessórios.

Hoje em dia, é utilizado em diversas áreas como modelismo, artes gráficas, personalização de motocicletas, capacetes, aplicação de bronzamento a jato, carros e seus acessórios, aplicações em funilarias diversas, para aplicação de tatuagem, aplicação de maquiagem, pinturas em MDF, grafitti, pinturas e pulverizações em geral.

## Capítulo 1 - Modelo de Aerógrafos

O aerógrafo é o principal instrumento utilizado na aerografia, consiste num objeto similar a uma caneta, com um reservatório de tinta e ligado a uma mangueira de ar comprimido.

O moderno aerógrafo foi inventado em maio de 1878, pelo americano Abner Peeler.

Três anos mais tarde, em 1881, Peeler vendeu os direitos de sua invenção para Liberty Walkup por US\$ 700 (setecentos dólares).

Em 1883 surgiu a Rockford Air Brush Company, fundada por Walkup para fabricar o primeiro aerógrafo e comercializá-lo ao mundo.

Atualmente existem dois tipos diferentes de aerógrafos no mercado que podemos escolher para utilizar na realização dos nossos trabalhos.

Talvez você já tenha ouvido falar sobre os aerógrafos de gravidade e os aerógrafos de sucção, porém cada um deles tem uma particularidade que é muito importante se atentar, que são conhecidos como:

- Aerógrafos de dupla ação,
- Aerógrafos de ação simples,

Nesse e-book irei falar somente de aerógrafos de dupla ação para não complicar muito, mas para que você não fique com uma interrogação sobre qual a diferença de cada um, irei resumir para você.

### 1.1 Aerógrafos de ação simples

São aerógrafos onde não é possível, através do gatilho, ajustar o foco e a emissão de ar e tinta, mantendo sempre um fluxo constante da mistura.

Essa técnica permite o trabalho aplicado em pintura de peças diversas, modelismo, preenchimento de superfícies, e efeitos diversos, além de trabalho de desenho, mas neste, exige virtuosidade por parte do artista.

Como vantagem, possui baixo valor em relação ao de dupla ação, e manutenção simples, como desvantagem, a limitação da performance.

As únicas variáveis que podem ser ajustadas são pressão do ar, viscosidade da tinta, e a vazão da tinta através do bico difusor, onde ar e tinta se unem antes de atingir o substrato.

## 1.2 Aerógrafos de dupla

Com este tipo de aerógrafo, o artista pode manipular com mais precisão, a quantidade de tinta e seu foco, e a emissão de ar apenas através do gatilho, sem a necessidade de ajustes para cada traçado.

Geralmente o movimento vertical (pressão sobre o gatilho) aciona o ar comprimido, e puxando o gatilho para trás abre-se a vazão de tinta.

Pode-se conseguir no mesmo tiro através do movimento horizontal do gatilho, traços extremamente finos ou grossos.

É o aerógrafo mais indicado para trabalho de desenhos, sombra e luz, onde é necessário grande precisão no volume de tinta empregado, e controle do foco.

Como vantagem, temos a performance citada, como desvantagem, manutenção mais delicada devido a pinça central e valor elevado, além de possuir via de regra, um reservatório menor de tinta.

Este é um tipo de aerógrafo indicado para artistas experientes que tenham controle das cinco variáveis da pintura "spray" ou "pulverizada a ar": distância (até o objeto sendo pintado), pressão, diluição (viscosidade da tinta), velocidade de aplicação, e o leque.

## 1.3 Aerógrafos de Gravidade



Modelo de Aerógrafo de gravidade com regulador de pressão embutido - dupla ação

Aerógrafos de gravidade são identificados por seu reservatório que se encontra em sua

parte superior, atualmente existem inúmeros modelos e pode ter vários tamanhos diferentes de recipiente.

Os modelos de gravidade, gosto de recomendar para quem está realizando trabalhos pequenos, que não demanda a utilização de um recipiente muito grande facilitando na hora da troca de tinta, evitando que desperdiçamos tintas para a realização do trabalho.

Outro ponto importante a ser comentado é que a troca de tinta é muito rápida para este modelo de aerógrafo, pois não necessita de uma limpeza rigorosa devido o aerógrafo ser de gravidade, sua limpeza é muito rápida não necessitando de muito tempo para realizar este procedimento, assim ganhamos tempo para a realização do trabalho sem grandes surpresas.

## 1.4 Aerógrafos de Sucção



Modelo de Aerógrafo de Sucção - dupla ação

Aerógrafos de sucção são identificados por seu reservatório que se encontra em sua parte inferior, atualmente existem inúmeros modelos e pode ter vários tamanhos diferentes de recipiente.

Os modelos de aerógrafos de sucção recomendo para quem realiza trabalhos grandes como pinturas em paredes, este modelo é muito bom para trabalhos grandes por causa de seu recipiente necessitar de uma quantia de tinta muito grande para que faça a projeção da tinta.

Uma das desvantagens deste modelo de aerógrafo é que ao necessitar realizar a troca de tinta do recipiente, precisamos realizar uma limpeza mais demorada para que o recipiente fique sem nenhum vestígio da tinta anterior ocasionando da mudança de tom.

Mas esses modelos de aerógrafo tem uma vantagem que pode ser até melhor que os modelos de gravidade que é a remoção do recipiente.



Recipientes de tintas extras para aerógrafos de sucção

Atualmente existem muitos fabricantes nacionais e internacionais que comercializam os recipientes de tinta facilitando no processo, assim ao invés de termos que trocar de tinta a todo momento e realizar uma limpeza minuciosa em nossos recipientes, realizamos somente a troca do recipiente onde já tem a tinta armazenada na cor necessária, facilitando e agilizando no processo de pintura.

Para que você entenda mais sobre os modelos de aerógrafos de gravidade e sucção preparei um vídeo onde explico mais sobre este tema.

Você pode acessar [DIFERENÇAS ENTRE AERÓGRAFOS DE SUCCÃO E GRAVIDADE](#) e se você tiver alguma dúvida sobre os modelos de aerógrafos você pode comentar abaixo do vídeo e vou te auxiliar o mais rápido possível.

## 1.5 Porque usar Aerógrafos 0.3

Como a comercialização dos aerógrafos aumentaram drasticamente, hoje em dia temos inúmeros modelos de aerógrafos que podem chegar a 0.18 mm de abertura do seu leque de preenchimento.

O que significa que sua precisão é tão boa que podemos realizar traços tão finos como fios de cabelo com um simples toque.

Porém ter um aerógrafo que tem uma precisão é tão fundamental na aerografia para conseguirmos realizar trabalhos fenomenais e por isso não podemos deixar de ter um modelo tão preciso.

Se você está iniciando na aerografia e quer ganhar muito dinheiro personalizando seus capacetes, carros e motos, você precisa saber de um segredo que não costumo revelar pra muita gente.

O que você precisa se atentar é que seu aerógrafo ele não funciona sozinho, ele precisa de você para funcionar e realizar desenhos de deixar todos de boca aberta.

O maior erro dos que iniciam nesse ramo é achar que é preciso ter o aerógrafo mais caro para fazer trabalhos de alta qualidade.

Para te explicar melhor sobre este tema preparei um artigo que falo sobre [FAZER](#)





[AEROGRAFIA É DOM OU TÉCNICA](#), nesse artigo vou esclarecer como você pode obter o Máximo de performance para começar a fazer seus trabalhos usando um modelo de aerógrafo que você já tem.

Nos últimos dois anos estudei sobre aerografia e aperfeiçoei inúmeras técnicas para que qualquer pessoa possa iniciar nesse ramo e não necessita gastar muito dinheiro para conseguir já seus primeiros clientes e poder faturar e obter o retorno sobre o investimento.

Uma das coisas que mais gosto de recomendar para quem esta iniciando na aerografia é sobre a utilização dos aerógrafos 0.3 mm, você talvez deva estar se perguntando por que usar [aerógrafos 0.3 mm](#)?

Para responder esta pergunta gravei um vídeo onde falo os principais motivos e benefícios que você vai obter usando [aerógrafos 0.3 mm](#).

Estes aerógrafos você consegue fazer trabalhos ricos em detalhes sem ter tanta dificuldade utilizando algumas regras básicas que ensino em meu [canal do Youtube](#).

É importante ressaltar que ao utilizar aerógrafos 0.3 mm você vai aprender a controlar o aerógrafo de uma forma tão simples comparado a outros modelos, os modelos com uma abertura maior, como 0.5 mm.

Uma abertura tão grande assim é ideal para trabalhos grandes, pois sua abertura é igual a meio centímetro e para se controlar é muito mais difícil e demorado para um iniciante quanto um aerógrafo 0.3 mm.

Se você está iniciando na aerografia e quer poder aprender aerografia em menos de cinco meses, essa técnica vai te ajudar de uma forma que em algumas semanas você vai reparar e ver a evolução em seus trabalhos.

## Capítulo 2: Como preparar o local de trabalho

Quando vamos iniciar nossos trabalhos tanto para uma pintura simples como para uma pintura complexa precisamos preparar o local de trabalho corretamente para que ao finalizar nossa arte não tenhamos problemas com a pintura.

A preparação é tão fundamental para qualquer tipo de local a ser realizado, pois se não for realizado a preparação corretamente o trabalho pode ser perdido em um curto período de tempo, inviabilizando o trabalho e gastando dinheiro varias vezes.

Para lhe auxiliar nesse processo irei lhe ensinar como você pode fazer seus trabalhos em madeiras e paredes e como deve se preparar para não ter surpresas no final do trabalho, mas lembre-se sempre de não economizar nessa parte, pois ela é que vai fazer seu trabalho durar por muito tempo.

### 2.1 – Preparando Madeira Para Pintura

Pintar madeira não é tão fácil quanto parece, a não ser que você não se importe de fazer algo mal feito. Existem duas escolhas: pintar direito ou avacalhado. Para conseguir pintar madeira tão bem quanto um profissional será necessário ter um pouco de paciência e uma boa técnica.



Figura 2.1.1 - Foto Retirada da Internet para exemplo

É provável que este seja o passo mais negligenciado e muitas vezes o mais crucial. A tinta não irá reparar rachaduras, saliências, buracos e outras imperfeições na madeira e nem mantê-las escondidas depois de secar. Na verdade, é provável que essas imperfeições fiquem ainda mais aparentes.



## 2.1.1 – Removendo a pintura antiga da madeira (caso exista)



Figura 2.1.2- Foto Retirada da Internet para exemplo

Se a madeira que você quer pintar já estiver pintada, você precisará remover essa tinta antes de adicionar uma nova camada. Use uma espátula rígida para retirar a tinta existente. Não se preocupe com imperfeições, pois antes de terminar a preparação você deverá lixar toda a superfície da madeira.

A menos que a superfície em questão tenha uma pintura à base de óleo, não utilize removedores químicos. Raspe o máximo que puder e depois use uma solução de fosfato trissódico para limpar o resto dos resíduos de tinta e sujeira.

Se a sua madeira possuir alguma mancha ou acabamento, aplique nela a solução de fosfato trissódico. Ao invés de tentar remover a mancha e o acabamento completamente, foque em limpar e lixar a madeira, de maneira a dar a tinta uma superfície porosa para se aderir.

## 2.1.2 - Preenchendo todas as ranhuras e frestas com uma massa para madeira de qualidade

Use uma espátula flexível e preencha todas as áreas que precisarem de atenção. É melhor cometer excessos nesse passo do que não utilizar uma quantidade suficiente.

Use gesso ou massa composta para preencher ranhuras pequenas e superficiais. Espere até que sequem completamente antes de lixar.



Figura 2.1.3 - Foto Retirada da Internet para exemplo

Tape áreas com rachaduras longas e profundas. Utilize alguma massa de calafetagem, espalhando-a bem. Espere-a secar completamente para lixar.

Gosto de recomendar que fique 24 horas para a secagem completa e ao realizar o processo de lixamento não aconteça nenhuma surpresa de remoção da massa inviabilizando o processo.

## 2.1.3 - Lixando a superfície da madeira com uma lixa grossa e terminando com uma lixa fina



Figura 2.1.4 - Foto Retirada da Internet para exemplo

As lixas são fundamentais para obter um bom acabamento.

O objetivo do lixamento é eliminar desigualdades, fibras arrepiadas e pequenos danos na madeira, permitindo o nivelamento e o alisamento da superfície, proporcionando as condições ideais para a aplicação do acabamento desejado.



O acabamento nada mais é do que um processo de polimento na madeira, que começa na lixa (ou massa, se necessário) e termina no verniz.

O lixamento é feito também entre demãos de seladoras ou fundos, antes de aplicar o produto final e, em muitos casos, até entre as demãos do produto final.

Para se obter um lixamento adequado, é necessário utilizar a lixa apropriada para madeira e utilizar uma sequência gradual de granulação.

Não há como errar nesta sequência: basta lembrar que, quando for mudar de lixa na madeira, a próxima lixa deve ter uma granulação no máximo 50% maior que a da lixa anterior.

Por exemplo, se você usou uma lixa de granulação 150, a próxima deve ser de granulação 220, e assim sucessivamente.

Na madeira, pode-se começar com lixa de granulação 180, depois 240, podendo-se também utilizar granulação 280 para deixar a superfície mais lisa.

O lixamento deve seguir o sentido dos veios, pois dessa forma os riscos praticamente não aparecem, confundindo-se com os poros da madeira.

Para aglomerado e MDF, devem ser usadas lixas de granulação acima de 150.

Já no compensado laminado, que normalmente vem lixado de fábrica, basta usar somente granulação 220 para iniciar o acabamento.

Para preparar a superfície para repintura, use lixa 240 ou 280, e, no lixamento intermediário da seladora, primer, ou verniz, a sequência de granulação das lixas deve ser 280/320/360.

Nesses casos, não é desejável aprofundar muito a abrasão, para não correr o risco de arrancar o material da madeira, e sim dar continuidade ao polimento da superfície, tirando o arrepiado e tornando o acabamento acetinado.

## 2.1.4 - Limpando qualquer poeira ou resíduo de madeira.



Figura 2.1.5 - Foto Retirada da Internet para exemplo

Se você tiver um aspirador, aspire à superfície da madeira cuidadosamente e, em



seguida, passe um pano úmido para retirar as sobras. Se você não tiver um aspirador, limpe o pó ou resíduos com um pano seco, terminando com um pano úmido. Aguarde até que a madeira seque completamente.

Tanto o primer quanto a seladora a tinta não irá aderir corretamente a superfícies sujas. A pintura ficará melhor quando a superfície na qual será aplicada estiver totalmente limpa.

### 2.1.5 - Cobrindo quaisquer partes da madeira que você não deseja pintar



Figura 2.1.6 - Foto Retirada da Internet para exemplo

Se você quiser que uma seção da madeira permaneça sem pintura ou quiser pintar uma seção de uma cor diferente, você deve usar fita crepe para cobri-las.

Você pode obter uma fita especialmente produzida para trabalhar com tinta látex. Esses tipos de fitas se aderem bem a madeira e são projetadas para minimizar a entrada de tinta através dos poros.

Se você quiser deixar partes da madeira sem pintura, você deverá utilizar a fita nessa etapa da preparação. Se você quiser pintar a madeira de cores diferentes, você deverá utilizar a fita depois de ter preparado toda a madeira e pintado às outras seções.

Se você não sabe como realizar este procedimento de isolamento das seções para realizar pinturas em etapas, preparei um vídeo de [como usar a fita crepe](#) onde ensino passo a passo como você deve proceder para realizar suas pinturas em etapas.

## 2.1.6 - Aplicando o Primer ou a Seladora na Madeira



Figura 2.1.7 - Foto Retirada da Internet para exemplo

O primer ou a seladora ajuda à pintura a obter uma aparência mais uniforme e intensa. Aplique várias demãos de primer ou seladora para uma aparência mais homogênea em seu produto final. Se isso aumentar o veio da madeira, considere lixá-la com uma lixa fina antes de aplicar a camada final.

Certifique-se de limpar o excesso de resíduos antes de aplicar o revestimento final do primer ou seladora. Siga as instruções do produto referentes ao cálculo do tempo entre demãos e ao número de aplicações.



Figura 2.1.8 - Foto Retirada da Internet para exemplo

- **Qual cor de primer você deve usar?**

Use primer cinzento para camadas mais escuras de tinta e primer branco para camadas mais brilhantes.





- **Qual tipo de primer você deve usar?**
- **Base de óleo ou látex?**

Por muitos anos, pintores profissionais mostraram que primeiro deve-se aplicar um primer à base de óleo sobre madeira e, em seguida, a tinta látex.

Essa lógica está se invertendo lentamente, pois, apesar do primer à base de óleo aderir melhor à madeira, ele é menos flexível do que primer à base de látex, o que significa que ele é mais susceptível a fissuras.

Especialmente se você for pintar madeira exposta ao ar livre, recomendamos o uso de primer à base de látex, a não ser que o tipo de tinta que você deseja usar necessite da aplicação de uma à base de óleo.

- **Qual tipo de aplicação usar, spray ou pincel?**

A resposta depende principalmente de seus gostos pessoais. A versão aerossol é mais fácil e mais rápida, mas geralmente é necessário aplicar várias camadas para cobrir bem toda a superfície. Utilizar o pincel leva mais tempo e é mais trabalhoso, mas, com apenas uma aplicação, forma uma camada de primer na qual você já pode pintar, lembre-se de esperar secar bem.

## 2.2 Como Preparar a Parede para Pintura

Preparar a parede para a pintura é fundamental pra você ter um bom resultado e evitar que surjam problemas depois.

Comece observando como está a parede. Veja se ela está suja, se tem mofo, se há tinta descascando, se está esfarelando e se tem trincas ou buracos.

### 2.2.1 – Reparos Necessários

Mesmo que a parede esteja ótima (sem sujeira, manchas, trincas, buracos e tinta esfarelando), há uma forma básica de preparar a parede para pintura: lavar e secar e depois lixar a parede utilizando uma lixa para ferro nº 36 e retirar o pó com vassoura de pelo e pano úmido.

O pintor deve lavar e secar e deve lixar a parede também, antes de pintar. Isso é básico. Do contrário, a tinta pode descascar depois.

- Se a parede tiver manchas ou graxa, deve ser lavada com água e sabão neutro.
- Se a parede tiver mofo, lave com água sanitária e deixe agir por uma hora, antes de enxaguar. Aguarde a secagem.
- Se a tinta estiver descascando, se tinha textura, adesivos ou papel de parede, o pintor deve lixar a parede ou raspar com a espátula.
- Se a parede estiver esfarelando, vai ser preciso arrancar todo o reboco e fazer tudo de novo.





## 2.2.2 - Massa corrida



Figura 2.3.1 – Massa Corrida para preparação da Parede

Depois de realizado os reparos necessários, o pintor vai começar a usar massa corrida para corrigir irregularidades e tapar pequenos buracos como os buracos de prego, por exemplo.

Massa PVA é para ambientes internos e a massa acrílica é para ambientes externos ou áreas molhadas (*banheiro, cozinha, lavanderia*). Se as imperfeições forem muito profundas, aplique antes argamassa para reboco e espere secar antes de usar a massa corrida. E se os buracos forem realmente grandes, a parede deve ser refeita com tijolos.

A massa corrida deve secar e depois o pintor deve aplicar um fundo selador, e só aí vem à tinta.

## 2.2.3 - Paredes Novas

Se a parede acabou de ser construída, o reboco precisa secar por 28 dias antes de qualquer preparo para a pintura e recomenda-se usar um selador no reboco, antes de aplicar a massa corrida.

Ele serve para preencher superfícies muito porosas porque ela penetra e se expande deixando-a mais uniforme para receber tinta e dá maior rendimento a ela.

## 2.2.4 - Paredes de Gesso e Tijolos á vista

Você pode usar um fundo reparador antes de fazer uma nova pintura. Ele fixa as partículas soltas e melhora a aderência da tinta.

Para o tijolo ficar aparente, obviamente a parede não recebe reboco, nem massa. Mas ele deve ser impermeabilizado e pode ser pintado depois.

## 2.3 - Aplicando desenho em Paredes e Madeiras



Figura 2.3.1 – Figura ilustrativa de desenho em parede

Transferir uma arte para qualquer objeto que seja, necessitamos de algumas técnicas para realizar e não perder o mais importante que é a proporção do desenho.

Muitas das técnicas que vou abordar são muito utilizadas para realização de trabalhos grandes e pequenos porém cada um dos métodos tem seus níveis de dificuldades.

Nem sempre que vamos reproduzir uma arte precisamos aumentar seu tamanho, mas como estamos falando em pintura em madeira e parede, queremos um trabalho grande para que todos que frequente o ambiente pintado se surpreenda com o tamanho e a qualidade do trabalho realizado.

### 2.3.1 Como Ampliar um Desenho

Quando realizamos trabalhos em peças de carros, motos, madeiras ou até mesmo em paredes algumas vezes precisamos fazer a ampliação do desenho para que possa preencher a área de pintura por completo.

Nessa etapa irei abordar sobre 3 métodos que você pode usar para reproduzir suas artes sem perder a qualidade e a proporção, é fundamental que seja realizado a prática para que o método seja compreendido com eficácia.

Para lhe ensinar a reproduzir seus desenhos de uma forma eficiente, vamos começar falando de uma das técnicas mais antigas e que aprendemos na escola.

#### Ampliando desenho usando Quadriculado

A técnica do quadriculado é a mais simples de se utilizar sem a necessidade da tecnologia, tudo que precisamos é papel e caneta ou um lápis de escrever para podermos reproduzir qualquer trabalho independente do nível de dificuldade.

O quadriculado é composto por algumas regras para sua realização, a primeira delas é o tamanho a ser ampliado, segundo o nível de dificuldade do desenho, quanto mais complicado a referência a ser reproduzida mais tempo e detalhes precisamos fazer para



não perder a essência da arte e deixar o mais próximo da nossa imagem guia.

A regra para se ampliar um desenho para uma pintura em parede é simples, como precisamos quadricular a folha A4 onde se encontra nossa referencia, vamos quadricular com quadrados de 1 cm.

Após termos realizado os quadrados na nossa referencia, vamos riscar a parede que já foi preparada para a pintura e vamos fazer o mesmo procedimento com quadrados de 10 cm.

É importante que ambos tenham na ultima linha horizontal e vertical marcações com numeros como mostro na *Figura 2.3.2*, este método vai facilitar na hora de riscar seu desenho e facilitar para não se perder e poder preencher o trabalho usando a referencia.

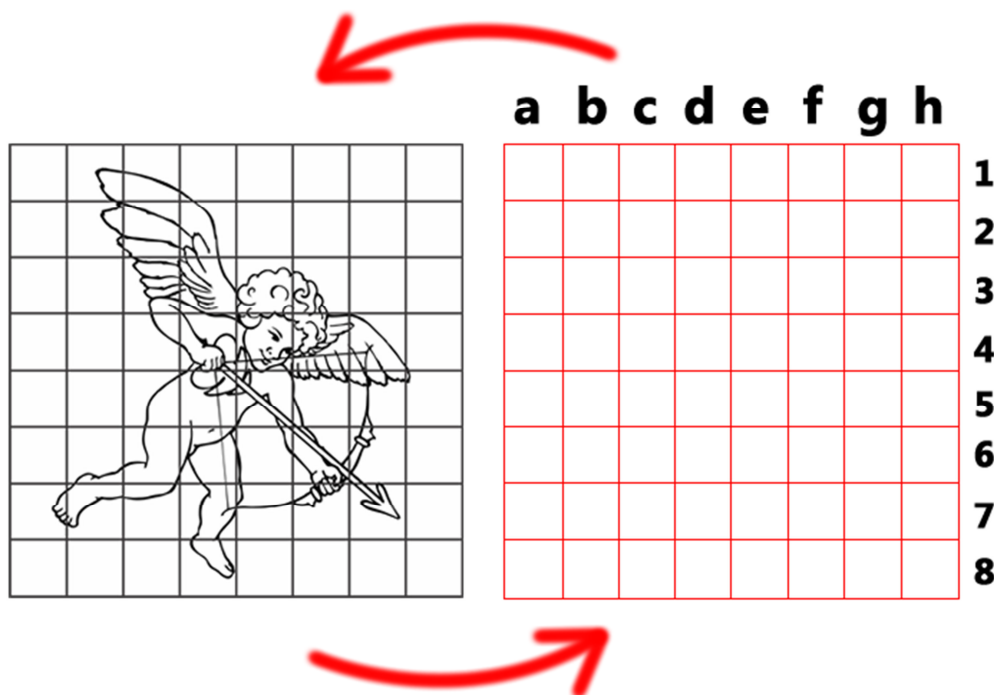


Figura 2.3.2 - Processo de Reprodução de uma Arte Utilizando Quadriculado

Realizando este processo você vai conseguir fazer os trabalho com uma boa perfeição, porem este método pode levar um pouco de tempo se não praticado com frequência.

### Ampliando desenho usando Projetor

O método mais simples e pratico de se reproduzir uma arte é utilizando a tecnologia a nosso favor, então não poderia deixar de falar sobre o projetor que constantemente está em melhorias e com altas definições.

### O que é um Projetor

Um projetor processa um sinal de vídeo e projeta a imagem correspondente em uma tela da projeção usando um sistema de lentes. Todos os tipos de projetores (*Figura 2.3.3*) de vídeo utilizam uma luz muito brilhante para projetar a imagem, e os mais modernos podem corrigir inconsistências como curvas, borrões e outras através de ajustes manuais.

Projetores de vídeo são usados principalmente para apresentações, conferências, treinamento, e em sistemas de Home theater.



Figura 2.3.3 - Projetor Utilizado para Ampliar e Reproduzir Artes

Um sistema de projeção de vídeo pode também ser construído em um gabinete com uma tela para projeção na parte de trás para dar forma a um único dispositivo de exposição unificado. Este sistema é popular em home-theater's.

As definições comuns de exibição para um projetor portátil incluem SVGA (800×600 pixels), XGA (1024×768 pixels), 720p (1280×720 pixels) e 1080p (1920×1080 pixels).

O custo de um dispositivo é determinado não somente por sua definição, mas também por sua saída de luz, pela saída acústica do ruído, pelo contraste e pelas outras características.

Quando a maioria de projetores modernos fornecerem luz suficiente para uma tela pequena à noite ou sob iluminação artificial controlada tal como dentro um porão sem nenhuma janela, um projetor com uma maior eficiência luminosa (*medido em lúmens, abreviado "lm"*) é necessário para uma tela de maior ou uma sala com uma quantidade mais elevada de luz ambiental.

Uma avaliação dos lúmens de 1000 a 1500 ANSI lumens ou menor, é adequado para pequenas telas com iluminação controlada ou baixa luz ambiente.

Entre 1500 e 3000 lm é apropriado para telas de tamanho médio com alguma luz ambiental ou luz enfraquecida.

Com 3000 lm é apropriado para telas muito grandes em um quarto grande sem nenhum controle da iluminação artificial (por exemplo, uma sala de reuniões). O tamanho projetado da imagem é importante; porque a quantidade total de luz não muda, o tamanho aumenta e o brilho diminui. Os tamanhos da imagem são medidos tipicamente em termos lineares, diagonalmente, obscurecendo o fato de que imagens maiores requerem muito mais luz (*proporcional à área da imagem, não apenas ao comprimento de um lado*).

Aumentar a medida diagonal da imagem em 25% reduz o brilho da imagem em 35 por cento; um aumento de 41 por cento reduz o brilho pela metade.

Para utilizar o projetor para realizar a projeção dos seus trabalhos é importante saber se você terá o controle da iluminação ambiente ou não assim com os exemplos acima você já consegue escolher o seu aparelho para reproduzir suas artes.

Depois de adquirido o aparelho ideal para seu tipo de trabalho, você vai simplesmente



ajustar a imagem na parede ou madeira e riscar o desenho conforme a imagem apresenta na superfície, depois de tudo riscado com uma foto da referencia impressa é só realizar a pintura.

Este é uma das formas mais simples de se reproduzir uma arte, mas é importante se atentar porque ela é mais aconselhado se utilizar em superfícies lisas pois objetos arredondados pode ser que não tenha uma boa definição da arte.

## Ampliando desenho usando o Método Freehand

O método freehand é nada mais do que realizar o desenho a mão livre dispensando qualquer recurso externo para nos auxiliar no trabalho, este método é muito eficiente quando se tem o costume de reproduzir imagem constantemente.

Se você não for um expert em reproduções talvez esta técnica não seja a mais eficiente, poderá deixar o desenho totalmente distorcido acontecendo de não agradar a quem a veja.

O que recomendo se você não tem a prática em realizar seus trabalhos freehand é utilizar uma das técnicas anteriores como a do quadriculado ou a do projetor.

O método freehand demanda muito treino para ser aprendido e a que mais auxilia nesse treino é o uso do quadriculado, assim você se acostuma com as proporções e o ambiente de trabalho, facilitando no processo da reprodução das suas artes.

## 2.4 - Realizando um Rosto de um Bebe

Agora que você já sabe os métodos para se transferir uma arte para a superfície desejada, vamos realizar um trabalho de um bebe e vou te mostrar o processo mais simples para se obter um trabalho limpo e muito atraente.

O grande segredo pra se realizar qualquer trabalho é separar os materiais que será necessários para sua realização.

Irei explicar nesse e-book o essencial para você realizar seus trabalhos, mas se você quiser se aprofundar no assunto o conteúdo completo esta no meu [livro Manual da Aerografia](#), nele tem inúmeras outras técnicas para você aprender fazer aerografia do **zero** em menos de cinco meses.

O nosso primeiro passo é separar os tons que vamos necessitar para realizar o nosso bebe e como vamos realizar um trabalho preto e branco vamos preparar os tons de cinza para realizar este trabalho.

É importante lembrar que em trabalhos preto e branco não é usado somente tinta preta ou tinta branca, é recomendado a utilização da variação de tons de cinza para deixar as cores harmoniosas e não ter um contraste muito intenso na nossa arte.

Para este trabalho vamos utilizar quatro cores diferentes para deixar o contraste bem trabalhado e o mais próximo da nossa referencia, com as variações de tintas nas escalas de cinza não sobrecarregamos o trabalho com preto e branco.

A cor que vamos utilizar nesse processo está na *Figura 2.4.1*, é importante que você faça uma análise das cores com base na sua referencia para não ter diferença na reprodução, após finalizar todo o trabalho.

## COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim> 



Figura 2.4.1 - Paleta de Cores para Reprodução da Caveira

Com a paleta de cores definida, é importante lembrar que você pode trabalhar com uma variação maior de cores para deixar mais próximo do realismo, porem quanto mais cores mais complexo fica o processo e para não complicar muito vou utilizar somente as quatro cores como apresento na *Figura 2.4.1*.

Agora que já temos definido a paleta de cores vamos localizar uma referencia para a realização.

O processo de criação da paleta é com base na referencia, mas como já estou acostumado eu defini um limite de cores e não precisei me espelhar na referencia, este método é para você deixar o mais real possível.

Como meu objetivo aqui é somente reproduzir vou aplicar a palheta criada anteriormente nesse trabalho e não criar uma palheta de cores com base na referencia, assim eu limito os tons de cores para a reprodução.

A nossa referencia é muito simples e para mostrar o processo de como você pode fazer seus trabalhos a partir de agora, a referencia que vamos utilizar é a *Figura 2.4.2*.



Figura 2.4.2 - Imagem do Google para Usarmos como Referencia

Com a imagem em mãos vamos realizar o esboço do desenho como você aprendeu anteriormente, nessa parte é importante você fazer somente os traços bases para você no processo de pintura realizar os demais detalhes.



Se a referencia que você está utilizando é mais complexa do que este modelo recomendo que criei o maior numero de detalhes para facilitar na hora da pintura porem se você não estiver acostumado a fazer trabalhos desse nível, comece com desenhos mais simples para se acostumar com o processo.



Figura 2.4.3 - Primeira Pintura para Realizar a Demarcação da Arte

Depois de ter realizado todos os traços bases como você pode observar na *Figura 2.4.3*, vamos iniciar o processo de pintura do nosso trabalho e para facilitar e evitar erros vamos iniciar com o tom de cinza mais claro da nossa palheta de cores que definimos anteriormente.

Nessa etapa não tem problema se em algumas regiões ficar sobrecarregado como você pode observar na *Figura 2.4.4* porque ainda temos outros tons para aplicar na referencia e está etapa é só para demarcarmos o desenho e localizar os detalhes, assim o processo restante fica totalmente facilitado quase impossível de erros.



Figura 2.4.4 - Primeira Pintura para Realizar a Demarcação da Arte

Para esta primeira etapa é importante você não somente tacar tinta no desenho todo recomendo que venha aplicando da parte mais escura para as mais claras assim você consegue controlar onde vai ficar com tons totalmente preto e onde vai ficar com tons totalmente brancos.

Você seguindo este processo você consegue realizar seu desenho com mais agilidade e obter um resultado em poucas etapas.

Quando estiver finalizado a pintura do primeiro tom de cinza você vai ter um trabalho como na Figura 2.4.5, Com o trabalho semi finalizado é importante que você faça uma análise do desenho para ver se está faltando algum detalhe ou que foi preenchido de forma errada.

Realizando este processo conseguimos controlar a qualidade do nosso desenho para um resultado final de qualidade.





Figura 2.4.5 - Trabalho com a Primeira Camada de Tinta Finalizada

Após você ter realizado uma varredura no trabalho para ver se faltou algum detalhe que passou despercebido, vamos utilizar nosso próximo tom para dar mais contraste em nossa arte, este tom vai ser um cinza mais escuro para aumentarmos o contraste.

Assim tenho um controle do contraste reduzindo a margem de erro do desenho e não necessitando que eu utilize preto diretamente no trabalho, deixando um contraste muito maior do que o necessário.

Para começarmos a aplicar a próxima camada da nossa pintura vou iniciar pelas partes mais escuras da nossa referencia, assim tenho controle da quantidade necessária que devo escurecer como você pode observar na *Figura 2.4.6*.



Figura 2.4.6 - Aplicando a Segunda Camada de Tinta



Se você analisar eu simplesmente realizei o contorno do desenho levando um pouco de overspray para as áreas aos redores, para deixar um degradê suave e não ficando a demarcação da tinta anterior.

Fazendo este processo eu faço com que minha arte ganhe muito mais profundidade e perspectiva, agora é só aplicar o mesmo processo na imagem inteira deixando com um aspecto muito mais realista como você pode observar na *Figura 2.4.7*.



*Figura 2.4.7 - Finalização da Segunda Camada de Tinta onde utilizamos cinza mais escuro*

Para finalizar o processo da nossa arte vamos utilizar o preto sem acrescentar tinta branca, e vamos aplicar somente em pontos totalmente escuros como a referencia apresenta.

Fazendo este processo você pode notar que a profundidade é aumentada sem termos que jogar muita tinta preta, está etapa tem que tomar muito cuidado com o overspray para não borrar onde não é necessário.

Recomendo que este processo de tinta preta seja somente aplicado no Olho, Narinas e Boca parte interna, como mostro na *Figura 2.4.8*, fazendo com que realce o trabalho por completo somente com alguns detalhes.



Figura 2.4.7 - Arte Finalizada

Para darmos os toques finais vamos aplicar um pouco de branco porem é importante você aplicar somente em regiões que na referencia estejam brancas, e para isso tem uma técnica que gosto de usar para me auxiliar.

Com a referencia impressa eu a dobro em quatro parte e começo olhando quadrado por quadrado analisando a quantidade de branco que preciso aplicar.

Esta técnica faz com que nosso cérebro não processe a informação recebida convertendo a imagem no rosto do bebe fazendo com que mostre somente borrões de tinta.

Na hora de realizar trabalhos mais complexos é fundamental utilizarmos desta técnica para percebermos os minimos detalhes, depois de realizado a analise finalize o trabalho com o branco como apresenta a referencia.

## Capítulo 3: Iniciando a Criação de um Stencil

Nessa etapa quero lhe mostrar o que vamos necessitar para criar nossos stencil e poder trabalhar e sempre que necessário realizarmos as alterações e adaptar em nosso trabalho do dia-a-dia.

Para iniciarmos vamos utilizar um programa chamado de Corel Draw (*Figura 3.1.1*), no mercado da tecnologia existem algumas outras opções para substituir este programa, mas como gosto de utilizar este software por diversas razões, então irei ensinar utilizando este programa de computador.

Caso você saiba manusear outro software que realize as mesmas funções fique a vontade, mas caso você não saiba como utilizar e nem conheça outro, tenho um vídeo em meu canal do Youtube que falo sobre outros [PROGRAMAS PARA VOCÊ FAZER SEUS STENCILS](#).

Nesse vídeo falo sobre programas pagos e programas gratuitos para você utilizar e mostro como utilizar o corel com muita simplicidade e agilidade para a criação dos stencil, e explico sobre as principais ferramentas e menus que vamos necessitar para a criação dos nossos stencil.

### 3.1 - Configurando Pagina no Corel Draw

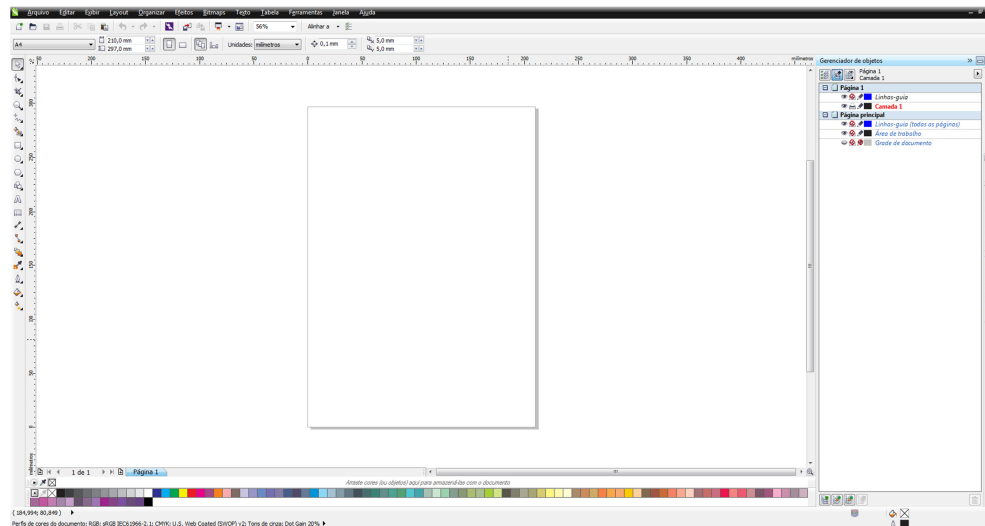


Figura 3.1.1 - Programa Corel Draw - Área de trabalho do programa

Para iniciarmos e entendermos o processo com eficiência vamos criar um novo documento e atribuir as propriedades para a realização de uma arte do tamanho de um A4 como mostro na *Figura 3.1.2*, após termos realizado todo o stencil podemos mudar essas propriedades caso seja necessário.



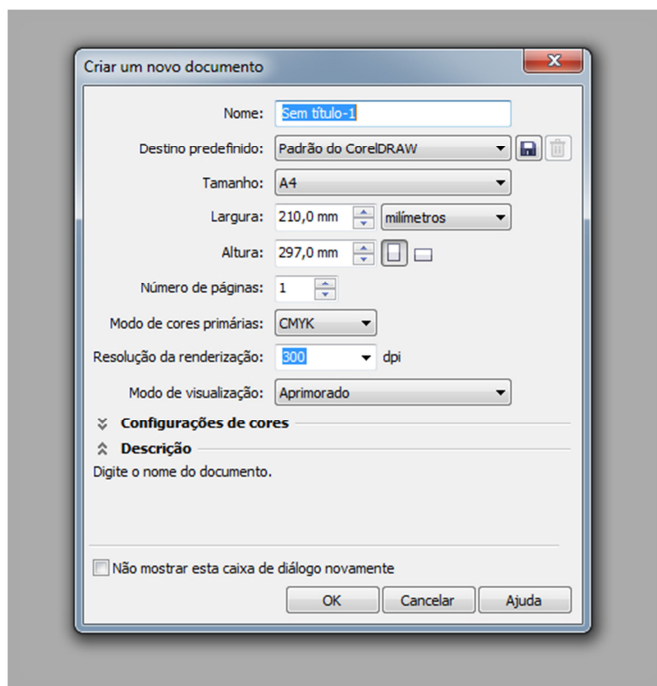


Figura 3.1.2 - Configurando Pagina para trabalhar no Corel Draw

Após ter configurado a página como na imagem anterior.

Irei explicar detalhadamente cada opção para que não fique dúvidas, se você viu o vídeo que explico como [utilizar o Corel Draw no Youtube](#), você saberá como utilizar sem problemas.

Para iniciarmos nossa configuração da página, no campo **NOME** é para atribuímos o nome do documento quando tivermos nossa arte finalizada e realizar o processo de salvar para quando necessitarmos realizar alguma alteração ter o arquivo original.

Caso você não queira atribuir um nome para o documento neste local pode deixar em branco, mas terá de colocar um nome ao salvar, para não ter inúmeros arquivos repetidos e não saber qual é o arquivo certo.

No campo **DESTINO PREDEFINIDO** não precisamos realizar nenhuma alteração, pois é mais utilizado para o processo de arquivos para gráficas onde podemos criar padrões predefinidos.

No campo **TAMANHO** como o nome já diz é o tamanho que precisamos para o nosso projeto como mencionei anteriormente vamos deixar A4, caso queira trabalho com alguma outra medida diferente você encontrará nesse local vários modelos pré-definidos.

Nos campos **LARGURA** e **ALTURA** são aplicados automaticamente, mas caso você necessite de algum tamanho específico que não tenha na lista anterior você pode estar atribuindo neste local.

É importante reparar que ao lado temos a unidade de **MEDIDA** onde encontramos os mais variados tipos de medidas como **METROS, CENTÍMETROS, MILÍMETROS** entre outros que podemos estar utilizando.

Esses são os principais campos importantes que vamos utilizar de início, os demais campos podemos deixar como o programa atribuiu não é necessário realizar nenhuma

alteração.

## 3.2 - Métodos de Importar uma Referência

Agora vamos até o Google selecionar uma imagem que gostaríamos de fazer os stencil, vou selecionar uma imagem que gosto muito de trabalhar e deixei ela preparada em meu computador, para realizarmos a importação da imagem para o programa vamos ao **menu superior** e clicamos no menu **ARQUIVO > IMPORTAR** ou utilizamos o atalho **CTRL+ i** para realizar a importação como mostro na *Figura 3.2.1*.

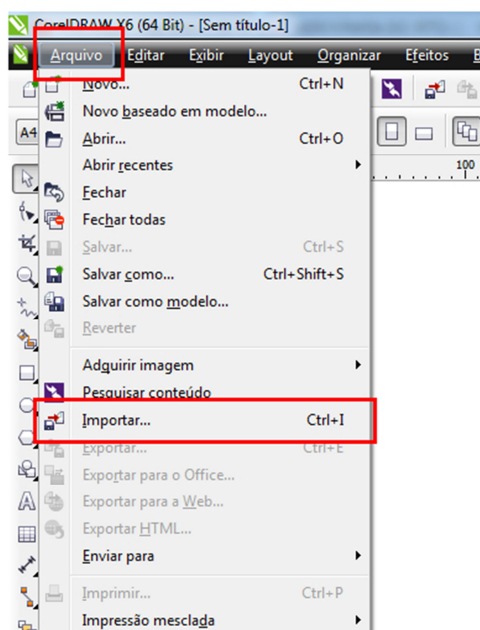


Figura 3.2.1 - Processo de importação de imagem para o Corel Draw

Quando clicarmos no menu **IMPORTAR** se abrirá uma outra aba para selecionarmos a imagem em nosso computador, caso a imagem não esteja salva, você pode ir até o Google e clicar com o botão direito do mouse e selecionar opção **COPIAR IMAGEM** e com um **CTRL + V** no Corel Draw ou utilizando o botão direito do mouse e selecionando a opção **colar** irá apresentar a imagem escolhida como mostro na *Figura 3.2.2*.

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>

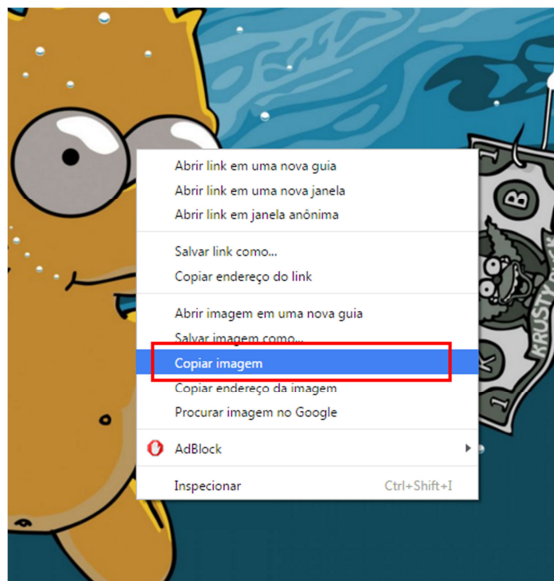


Figura 3.2.2 - Copiando uma imagem da internet para o Corel Draw - Método mais rápido

## 3.3 - Realizando a Vetorização do Desenho

Para iniciarmos o processo do nosso stencil precisamos conhecer um pouco sobre a ferramenta que vamos utilizar.

No canto esquerdo tem uma lista com algumas ferramentas e vamos selecionar a **mão livre** e **clicar em cima da seta preta** abaixo para abrir uma caixa apresentando outras ferramentas e vamos selecionar a ferramenta **Caneta** como na *Figura 3.3.1*.

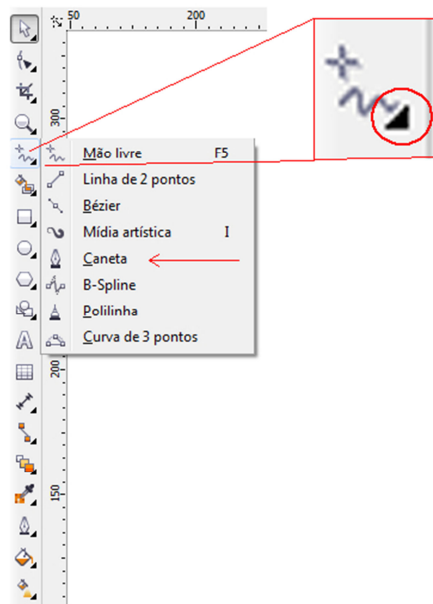


Figura 3.3.1 - Selecionando a Ferramenta Caneta no Corel Draw

Após termos selecionado nossa ferramenta vamos entender como trabalhar de forma correta e eficiente e para isso temos duas opções para transformamos nossa arte em

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>



stencil, mas nesse livro vou mostrar o mais simples para não haver duvidas.

Para criarmos nosso stencil precisamos realizar o processo de vetorização, mas o que significa vetorização?

Vetorização nada mais é do que realizar o processo de redesenhar um trabalho já existente transformando em um objeto em que podemos trabalhar com a maior definição possível, sem que a imagem crie pixel de distorção dificultando no processo final.

Esse processo é muito importante, pois é ele que vai definir a qualidade do seu trabalho final. Dando continuidade com a ferramenta **CANETA** vamos selecionar a cor desejada para a criação do stencil, no meu caso estou usando a imagem do **BART SIMPSON** e vou realizar o stencil dos seus olhos como exemplo do nosso e-book.

E nesse primeiro exemplo irei apresentar o método para realizar alguns trabalhos e como podemos ter uma agilidade maior.

No olho do personagem por ele ser um círculo vamos com a caneta criar 4 pontos e tracejar uma linha reta para cada canto como mostro na *Figura 3.3.2*, para criar essa linha é simplesmente clicar com o botão esquerdo do mouse para criar um ponto no local desejado.



Figura 3.3.2 - Iniciando a vetorização do olho do Bart Simpsons

Após termos realizado o tracejado como realizado na imagem anterior, vamos transformar as linhas em curva para criarmos nosso círculo para os olhos.

Com o objeto criado selecionado vamos aperta **CTRL + A** para selecionarmos todos os nossos pontos criados, após ter selecionado tudo vamos aperta com o botão direito do mouse encima de um dos pontos conhecidos como **nó** para transformar em curvas.

Após o botão direito pressionando vamos selecionar a opção **EM CURVA**, aplicando a curva nos pontos criados podendo colocar cada linha em seu local, como apresento na *Figura 3.3.3*.



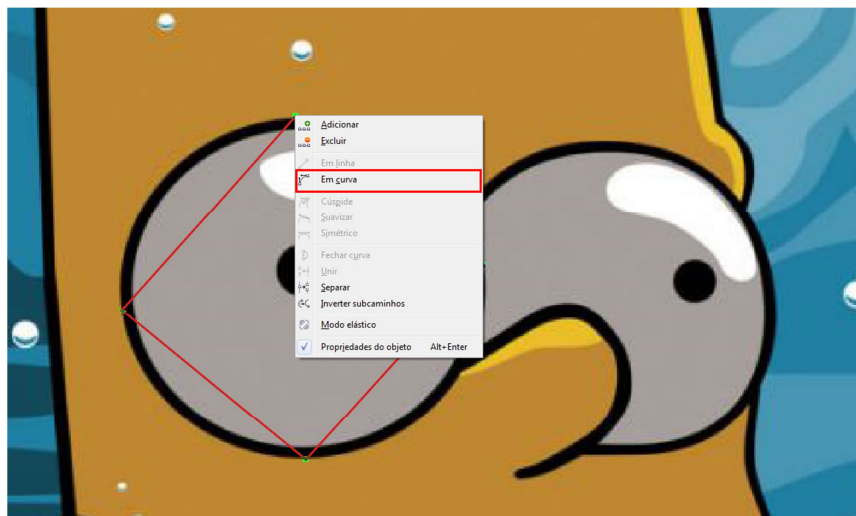


Figura 3.3.3 - Transformando Linhas em Curvas no Corel Draw

Para isso vamos selecionar a ferramenta **FORMA** na nossa paleta de ferramentas e com ela selecionada vamos selecionar um dos nossos pontos para a criação da curva.

Se você reparar ao selecionarmos um dos nossos pontos obtemos duas setas uma apontando para outra, isso significa que nossa linha foi transformada em curva e com a ferramenta forma selecionamos uma das setas apresentadas e puxamos para posicionar a linha com a nossa imagem referencia, e faremos o mesmo processo em todo o círculo como mostro na *Figura 3.3.4*.

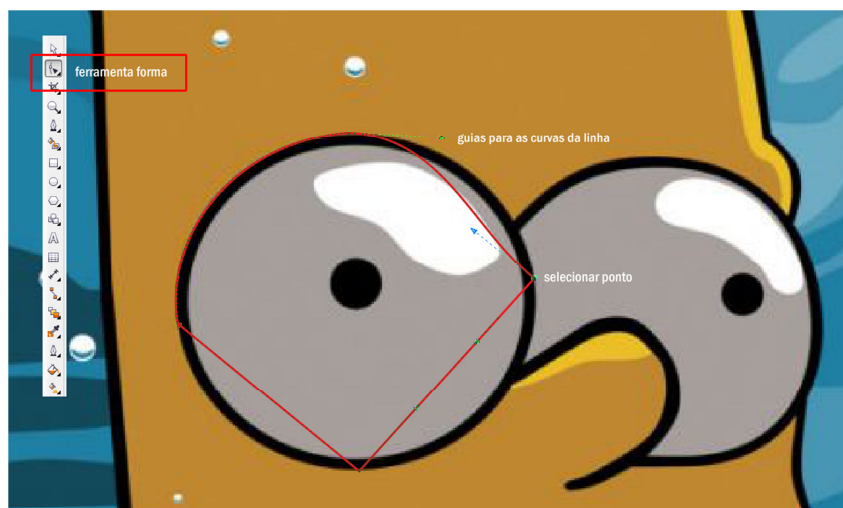


Figura 3.3.4 - Ferramenta Forma e Colocando Linhas em Curvas no Corel Draw

Após termos realizado o processo do contorno externo do olho do Bart vamos fazer a parte interna para deixarmos o contorno preto com a espessura ideal, e para fazer isso vamos realizar o processo novamente criando os 4 pontos e converter em curvas como fizemos anteriormente.

Após ter realizado a criação do círculo interno vamos criar uma perfuração no círculo externo para quando preenchermos não apagar o fundo branco, para realizarmos essa perfuração selecionamos os dois círculos e com os dois objetos selecionados, na barra de

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim> 

propriedades superior temos a opção de **SIMPLIFICAR** e clicando na opção perfuramos o círculo externo como mostro na *Figura 3.3.5*.

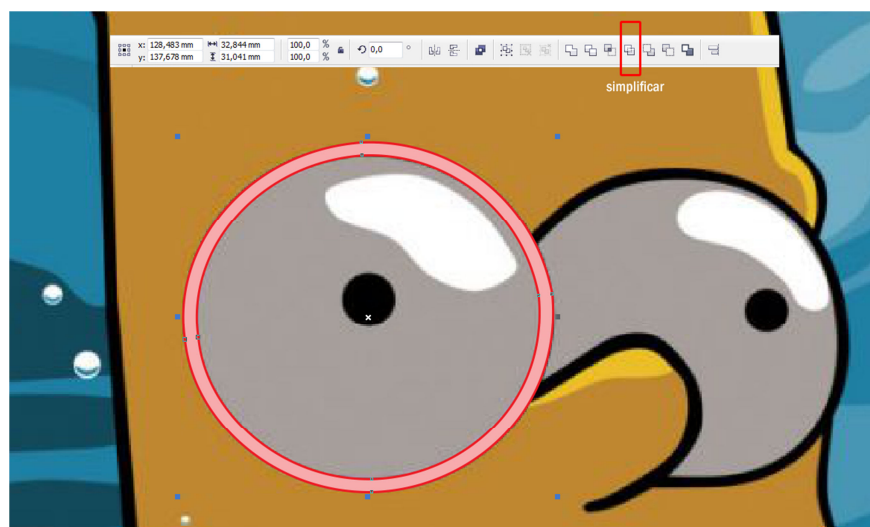


Figura 3.3.5 - Realizando a Perfuração do Círculo externo no Corel Draw

Agora é só repetir o processo com as demais áreas para deixar como na *Figura 3.3.6*.

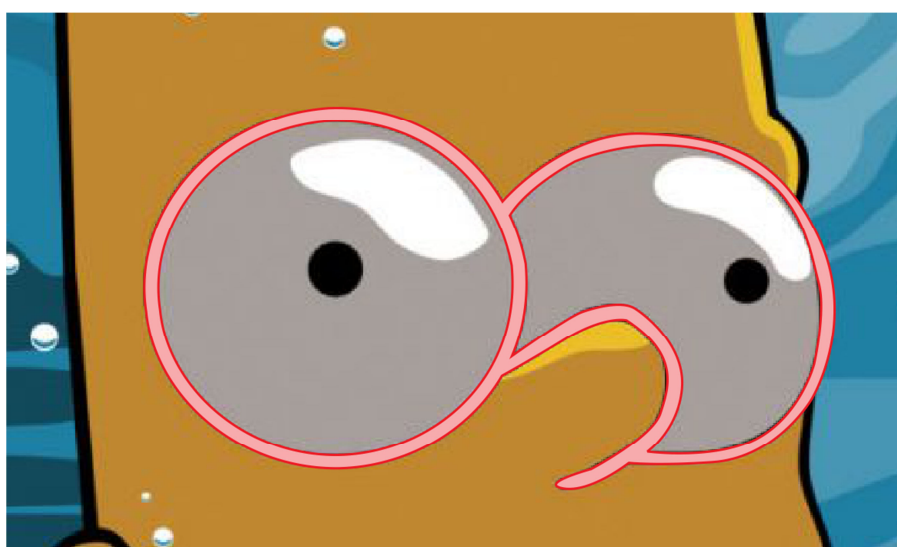


Figura 3.3.6 - Vetorização finalizada no Corel Draw

## 3.4 - Criando Pontes para o Stencil

Para finalizarmos o stencil vamos criar as pontes para que determinadas áreas não caia e para isso temos que localizar as áreas que pode estar caindo ao recortarmos como mostro na *Figura 3.4.1*.



Figura 3.4.1 - Áreas que podem ser afetadas ao recortarmos o stencil

Para que a área localizada não caia vamos criar umas pontes onde não será recortada fazendo com que a área interna do círculo fiquem em seu lugar e para isso vou selecionar a ferramenta **CANETA** e vou criar um retângulo não muito grosso para não termos trabalho no processo de pintura, e depois de criado o retângulo vamos selecionar com o objeto que queremos recortar e clicamos na propriedade **SIMPLIFICAR** como apresentei anteriormente, como mostro na *Figura 3.4.2*.

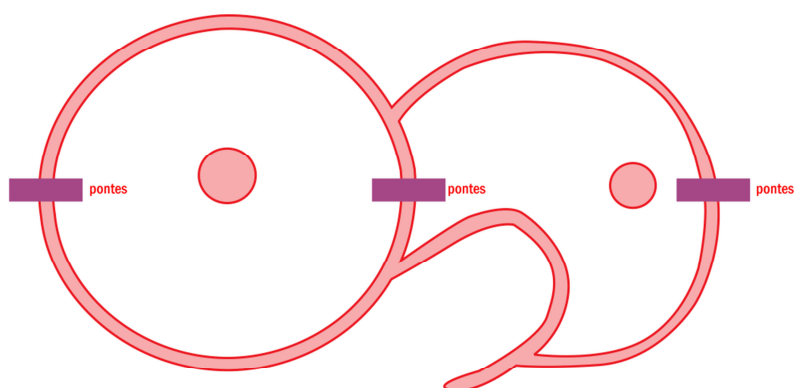


Figura 3.4.2 - Criando pontes para cortar nosso stencil

Criado o retângulo vamos selecionar o objeto e os retângulos juntos e clicamos na propriedade **SIMPLIFICAR** como apresentei anteriormente na *Figura 3.3.5*, fazendo com que nosso objeto fique com três cortes onde estão localizadas as pontes como mostro na *Figura 3.4.3*.

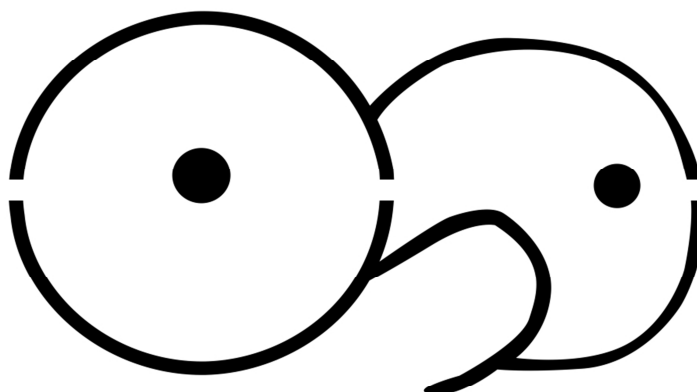


Figura 3.4.3 - Stencil finalizado

Como você pode reparar estamos com um stencil pronto, claro que para fazermos uma arte não será somente isso, mas neste e-book apresentei o processo de como você pode estar fazendo para criar seus stencil da melhor forma possível.

Para você prosseguir basta fazer o mesmo processo com todas as cores do desenho e imprimir cada um individualmente para quando você for realizar o corte não tenha tanta dificuldade, caso tenha alguma dúvida em relação ao processo de vetorização criei um artigo onde vou te explicar mais detalhadamente sobre como você pode prosseguir e entender o processo de [COMO CRIAR UM STENCIL DO JEITO CERTO](#).

## Capítulo 4: Como Ampliar um Stencil

Quando trabalhamos com stencil é muito comum termos a necessidade de ter que mudar seu tamanho na maior parte das vezes por inúmeros motivos, o principal deles é para poder realizarmos a adaptação da arte em diferentes peças de carros e motos.

E como poderíamos fazer com que nosso stencil seja impresso no tamanho desejado, para isso vamos continuar utilizando o corel draw. Como você agora já sabe realizar seus stencil vou explicar como você pode mudar sempre que necessário o tamanho do seu stencil para poder trabalhar com muito mais liberdade.

### 4.1 - Configurado Página no Corel Draw

vamos começar mudando as propriedades da página para **CENTÍMETROS** ou se preferir você pode colocar em **METROS** e para realizarmos as alterações vamos à barra superior sem selecionar a arte criada, altere as propriedades como mostro na *Figura 4.1.1*, e depois mudamos o tamanho da arte para o tamanho desejado, vou deixar como exemplo **29 cm de largura** por **33 cm altura**, tamanho razoável para a explicação, como apresento na *Figura 4.1.1*.

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim>

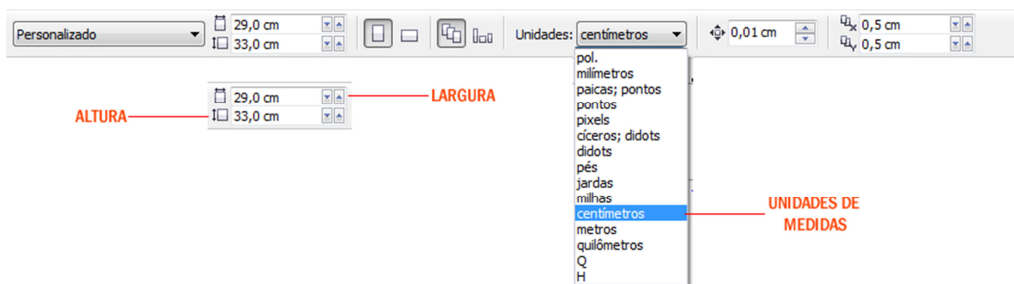


Figura 4.1.1 - Configurando a Pagina no Corel Draw

Com as unidades de medidas atribuídas para **CENTÍMETROS** e as medidas da imagem de acordo com o desejado, vamos para a nossa próxima etapa onde vamos atribuir a configuração em nosso programa para realizarmos a impressão no tamanho desejado.

## 4.2 - Configurando Impressão no Corel Draw

Nessa etapa vamos ao menu **ARQUIVO -> IMPRESSÃO** ou utilizando o atalho no teclado **CTRL + P**, irá abrir uma janela onde será listada o nome da nossa impressora e na parte superior algumas abas para outras configurações.

Na aba inicial deixamos conforme o padrão atribuído e selecionamos a aba **LAYOUT**, como mostro na *Figura 4.2.1*.

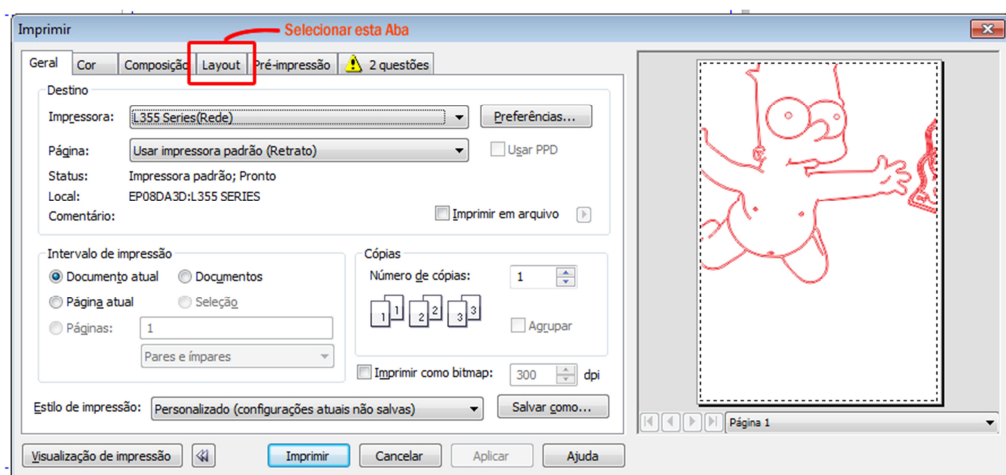


Figura 4.2.1 - Configurando Impressão da Arte

Na aba **LAYOUT** vamos à parte inferior e ativaremos duas opções, uma delas para que o programa reconheça o tamanho acima de um A4, a opção seria **IMPRIMIR PAGINAS EM LADRILHO**.

A nossa segunda opção é para ativar as marcações de pagina caso você esteja imprimindo em folhas sulfite para depois da impresso uni-las com facilidade, a opção é **MARCAS DE LADRILHO** localizada ao lado da opção anterior como mostro na *Figura 4.2.2*.

# COMO FAZER AEROGRAFIA NA PRÁTICA - Versão 1.0

Verifique se está com a versão atualizada em <http://www.tudonapratica.com>

<http://www.facebook.com/daniellatim> 

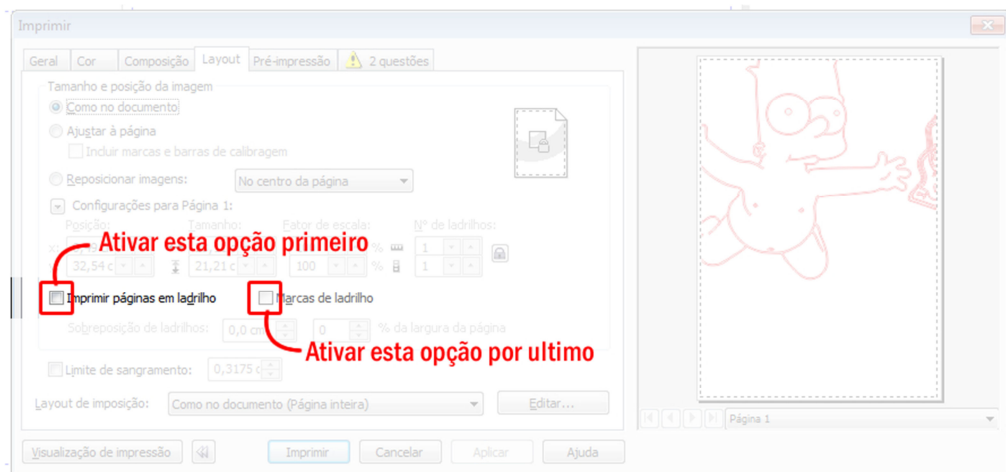


Figura 4.2.2 - Ativando Impressão Maior que A4 no Corel Draw

Quando tudo estiver configurado, notará que no preview ao lado aparecerá alguns quadrados com linhas pontilhadas, significa a quantidade de folhas A4 necessária para a construção da imagem, após tudo pronto você poderá imprimi-la para depois recorta seu stencil, como mostro na *Figura 4.2.3*.

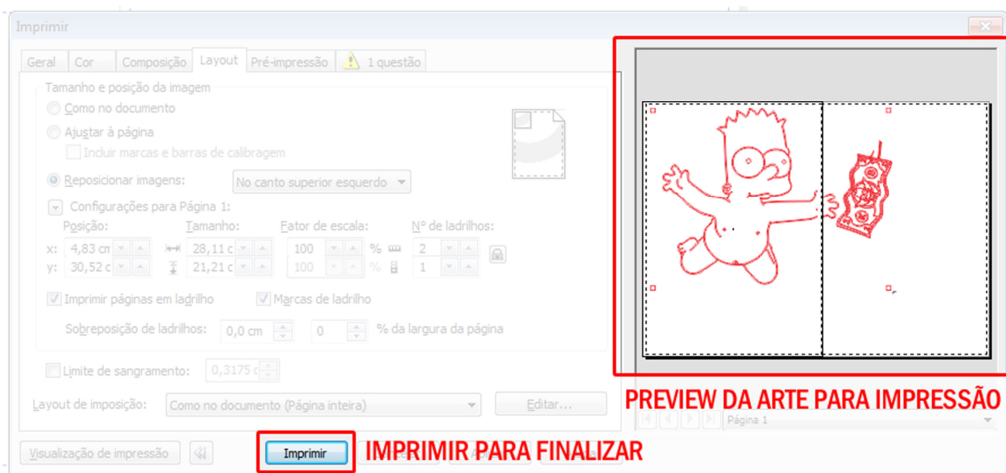


Figura 4.2.3 - Preview da impressão após as configurações

Para não deixar dúvidas criei um vídeo explicando [COMO IMPRIMIR UM STENCIL MAIOR QUE UMA FOLHA A4](#), o processo é para você acompanhar e para que não fique nenhuma dúvida.



## Capítulo 5 - Como Cortar o Stencil

Nessa etapa vamos entender o porque criamos as famosas pontes e porque sua colocação é muito importante, porem muitos não conhece esse método e nem a forma de sua aplicação.

Agora vamos entender na prática, após termos criado nosso trabalho como apresentei anteriormente, utilizando o Corel Draw.

Para nos auxiliar vamos colocar as pontes e vou te apresentar uma forma simples para entender a colocação das pontes para você aplicar em qualquer arte.

Na etapa anterior já tínhamos realizado as pontes como apresento na *Figura 5.1*, e para você entender o porquê cada ponte fico em seu local como na imagem, irei lhe explicar a seguir.

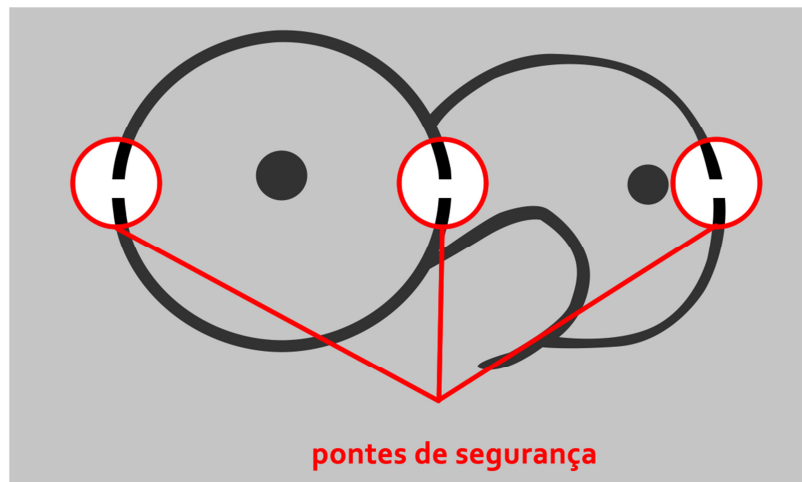


Figura 5.1 - Stencil com as marcas de pontes destacadas

### 5.1 – Fundamentos para Aplicar as Pontes nos Stencil

Imagine que nós temos um círculo como o olho que criamos na *Figura 5.1* do Bart, nós iremos realizar a pintura somente na borda e não na parte interna como um todo, para que a parte interna não caia, vamos colocar quatro pontes para segurar a parte interna como lhe apresento na *Figura 5.1.1*.

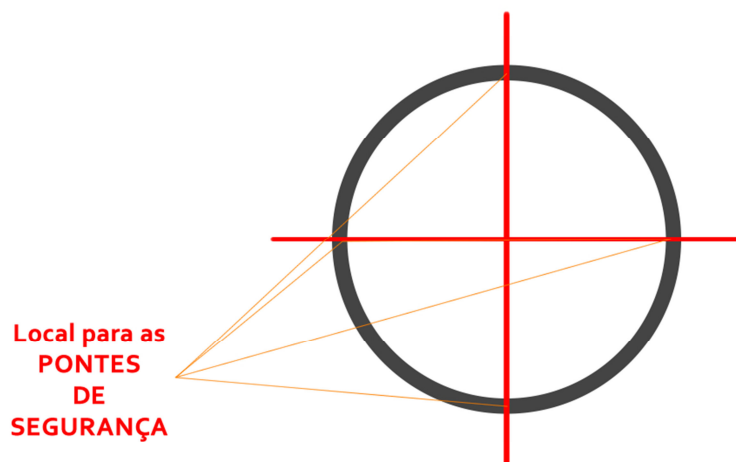


Figura 5.1.1 - Método para Aplicação das Pontes nos Stencils

A estrutura para que você não perca a parte interna de um círculo ou outro objeto geométrico é a estrutura de cruz que eu utilizo para a criação das pontes.

É uma regra simples e serve para qualquer desenho, pois todos os desenhos têm formas geométricas se for analisado com um olhar técnico.

Onde a **CRUZ** teve contato com o círculo é onde colocaremos as pontes para que a parte interna não caia, porém para alguns trabalhos não é necessário as quatro pontes, mas lembre-se quanto mais pontes mais sua arte fica segura evitando que seus trabalhos necessite de alguns reparos posteriores.

Agora vamos analisar como ficaria a nossa esfera e alguns outros objetos geométricos com as pontes para que você entenda melhor.

## 5.2 - Aplicando Pontes em Objetos Geométricos

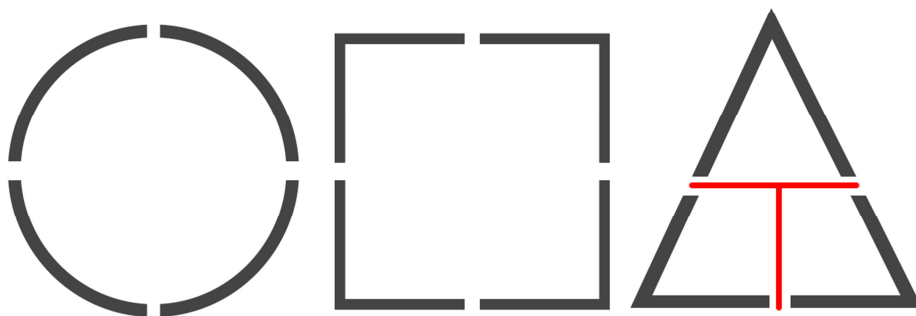


Figura 5.2.1 – Pontes em objetos Geométricos

Esses são os objetos mais simples e que aparecem com mais frequência nas artes, eu destaquei o triângulo como você pode observar na *Figura 5.2.1* que ao criarmos a nossa cruz eu simplesmente não completei até o final e criando a intercepção no topo, fiz isso por um simples motivo.

Quando criamos pontes em stencil procuro evitar cantos como o do triângulo e procuro locais lineares para quando a pintura for realizada com a fita crepe ou durex faça o isolamento do restante da arte para evitar que a tinta vaze para outras áreas.

Isso significa que se eu tivesse realizado a ponte na extremidade do triângulo na hora de fazer o reparo eu teria muita dificuldade na hora de isolar e deixar a ponta como realmente ela é.

Esse processo é muito simples e após você ter realizado a ponte recomendo utilizar um estilete ou bisturi bem afiado pra que você possa cortar seus stencils em todos os tipos de materiais, para lhe auxiliar criei um artigo onde explico como você pode cortar e como funciona as pontes para você não ter dificuldades na hora de fazer seus trabalhos, no [artigo ensino como fazer uma bola de futebol](#), está é a primeira parte, onde vamos utilizar a técnica que apresento neste e-book, porém não foi necessário a criação da arte no Corel Draw, apenas imprimir a imagem e já realizei o corte.

Na segunda Parte do nosso artigo vou te mostrar [como realizar a pintura desta bola de futebol](#) utilizando o stencil que criamos e mostro como utilizar o seu stencil e aplicar a pintura sem que esfumace de mais ou que você tenha problemas na hora da pintura final.

Se você praticar o conteúdo passado aqui nesse e-book você poderá criar seu stencil com a maior liberdade possível e na hora que quiser sem depender de terceiros para esta realização.

Além de obter uma qualidade em seus trabalhos e poder até conseguir os seus primeiros clientes satisfeitos, mas lembre-se a prática é sempre importante então não se esqueça de praticar muito que foi apresentado neste e-book para você poder manter uma constante evolução.

## Capítulo 6: Conclusão

Espero que você tenha aproveitado o conteúdo ao máximo, vamos recapitular o que foi aprendido até este momento.

Nesse e-book te apresentei:

- 1. O que é Aerografia,**
- 2. Os Modelos de Aerógrafos,**
- 3. Como Preparar o Local de Trabalho**
- 4. Iniciando a Criação de um Stencil,**
- 5. Como Ampliar um Stencil maior que Folha A4,**
- 6. Como Cortar seus stencil de Forma Simples.**

Se você quiser aprender mais sobre a aerografia e como aperfeiçoar suas habilidades e poder aprender aerografia em menos de cinco meses, tenho um livro chamado [Manual da Aerografia](#) onde ensino todos os métodos que desenvolvi nos últimos dois anos para você poder aprender aerografia em menos de 5 meses.

E se mesmo assim você quiser tirar alguma dúvida relacionado ao que foi apresentado até aqui, você pode mandar um e-mail para: **daniellatim@tudonapratica.com** ficarei muito feliz em lhe ajudar.