

Последовательность покраски

Сверху вниз в 20 простых шагов!

Предпосылка.

Прошли те дни, когда применение одного слоя монотонной краски считалось хорошей отделкой в мире моделирования. Такая покраска модели, которая соответствует первоначальной теме, может и будет технически точной, но она не сможет создать реалистичного вида. Это приведет к тупой, неживой модели.

На протяжении десятилетий сообщество по моделированию разработало широкий спектр красок и отделочных материалов, которые сделают лучшие модели произведением искусства с реалистичной фактурой. Было обнаружено, что наилучшие результаты достигаются за счет нанесения многих полупрозрачных слоев краски и других материалов, которые образуют покрытие, обладающие глубиной и интерес.

Часть этого процесса является подражание игры света и тени, износа, разрыва и выветривания, как на реальных объектах, которые получают все это изо дня в день.

Последний элемент является чистым искусством - добавление цвета, тени и структуры, которые отлично смотрятся и подчеркивают характеристики объекта моделирования.

Такое развитие событий может привести к путанице, особенно для новичка. Имеется много различных методов, но какие из них следует наносить на какую-либо конкретную модель и в каком порядке? Данная статья поможет Вам разобраться в этом вопросе.

Последовательность покраски

Ниже предлагается последовательность для достижения хорошего результата для большинства моделей. Не каждый этап необходимо использовать в каждом случае - применение всех этапов редко используется на моделях. Кроме того, в зависимости от результатов, иногда будет необходимо повторять несколько раз один и тот же этап. Стоит отметить, что относительно недавно была разработана новая форма покраски, известной как цветовая модуляция. По сути, она состоит из решения, где будет основной источник света (солнца) по отношению к модели и соответственно - затенение модели. Так как солнце находится, в основном, высоко в небе, то верхние поверхности модели будут окрашены светлее, чем стороны, которые в свою очередь, будут более светлого оттенка, чем нижние части модели. Цвета по бокам можно осторожно окрасить от светлого до темного оттенка, чтобы добавить интереса модели.

Техника цветовой модуляции может производить впечатляющие результаты и воплотить в жизнь модель, окрашенную в монотонный цвет, например, оливковый. При использовании этой методики некоторые этапы, такие как предварительное и последующее затенения, применяться не будут.

1. Вымойте все части.

Очень важно избавиться от жира и пыли на поверхности модели, особенно при использовании акриловых красок.

2. Грунтовка.

Причины применения грунтовки рассматриваются в статье «Все о грунтовке». Проверьте модель на наличие дефектов, линии швов и т.д. и исправьте их.

3. Предварительное затемнение.

Это необязательно, но большинство моделей выиграет от предварительного затемнения. Грунтовка может сделать этот этап ненужным, если правильно подобрать цвет.

4. Основной цвет.

Наносится при помощи аэрографа. Лучше нанести несколько тонких слоев, но будьте внимательны, чтобы не закрасить полностью предварительное затемнение.

5. Выделите основной цвет и/или последующее затемнение.

Слегка приукрасить более светлый оттенок основного цвета в центре панели и верхней поверхности. С камуфляжной схемой - распылите основной цвет и поочередно следующие цвета камуфляжа.

Темным оттенком с помощью аэрографа нанесите краску в углублениях и вдоль линии панели для имитации теней. С затемнением можно очень легко перестараться, так что используйте очень тонкие слои краски и очень экономно и наносите в несколько слоев. Лучше мало, чем слишком много. Вам понадобится хороший аэрограф и навык нанесения теней.

6. Защитный слой.

Необязательно. Но многие моделисты считают это хорошим временем для нанесения тонкого слоя лака (обычно применяют Johnson's Future/Klear). Он защитит работу от следующих этапов и позволит вернуться к этой стадии, если что-то пойдет не так.

7. Фильтры.

Необязательно. Но становится все более популярным, особенно сейчас, когда имеются в продаже готовые фильтры. Фильтр - очень тонкий прозрачный слой краски, который тонко изменяет цвет базового (основного) слоя и помогает смешать цвета на камуфляжных схемах.

8. Покраска деталей.

Это может быть наилучшим временем для покраски инструментов и других подобных крошечных элементов на транспортных средствах. Многие элементы могут быть оставлены для последующих этапов, в зависимости от того, потребуется или нет применение к ним смывки или нет.

9. Смывка.

Смывка применяется как на большой площади, так и на ограниченных областях. Со смывкой очень легко переусердствовать и тогда модели темнеют.

10. Глянец/Защитный слой.

Переводные картинки (декали) должны быть применены на глянцевой или полуглянцевой поверхности, таким образом, настало время для нанесения еще одного защитного слоя. Некоторые моделисты «придают блеск» только на тех областях, где будут применены переводные картинки, а другие моделисты предпочитают наносить «блеск» на всю модель. Частично Ваш выбор может зависеть от того был ли уже нанесен защитный слой лака или нет.

11. Переводные картинки/Маркировка.

А также это хорошее время для применения отличительных знаков и нанесения единиц маркировки с помощью краски. Подробнее о переводных картинках читайте в статье «Применение водных переводных картинок».

12. Сухая чистка.

Если вы планируете сделать какую-либо сухую чистку - это подходящее время. Советы

относительно сухой чистки даны в статье «Сухая чистка».

13. Защитный слой.

Да, еще один защитный слой. У этого этапа две цели. Первая цель - защита переводных картинок перед этапом выветривания. Вторая - изменение глянцевой поверхности перед конечными эффектами, Вы можете нанести слой матового или полуглянцевого лака по всей поверхности модели.

Этапы выветривания.

На данный момент Ваша модель будет выглядеть, как только что вышла с завода. И если это является Вашей целью, то покраска модели закончена. Однако, почти все модели извлекают выгоду из некоторого износа для придания дополнительного реализма. И это самая приятная часть хобби.

14. Сколы, царапины, ржавчины.

Осыпавшаяся краска, ржавчина, стружка, царапины и т.д. применяется с очень тонкой кистью или даже зубочисткой. Наносятся на различных местах модели, и Вы сможете добавить дополнительные сколы или царапины позже. Помните, что легко добавлять царапины, но очень трудно удалить их, так что не переусердствуйте.

15. Легкая пыль с аэрографом.

В нижней части транспортных средств и снизу и шасси самолетов можно нанести тонким слоем краски очень легкий слой «пыли». Этот слой должен быть очень прозрачным.

16. Тяжелая грязь и пыль.

Эта стадия, главным образом, относится к транспортным средствам. Пигменты и/или измельченные пастели наносятся кистью, смоченной в скипидаре. Если Вы хотите нанести толстый слой грязи, то вместо скипидара применяется смола или лак.

17. Легкая грязь и пыль.

Применяются сухие пигменты и/или измельченные пастели в дополнение к предыдущему этапу, или вместо него, в зависимости от степени выветривания и грязи, которую Вы копируете.

18. Детальный износ и разрывы.

Включает в себя масляные и топливные пятна, полосы дождя, загрузочные знаки и любые другие признаки использования транспортного средства, которые появляются поверх других признаков «старения».

19. Заключительное выветривание пыли.

Возможно, Вы захотите рассмотреть вопрос о придании другой модели очень легкий слой пыли, это можно сделать с помощью сильно разбавленной краски и нанесение с помощью аэрографа. Нанесение должно быть очень легким на этом этапе, чтобы избежать замачивания или удаления любого из сухих пигментов.

20. Заключительный защитный слой.

Ваша модель является полной и выглядит великолепно. Искушение состоит в том, чтобы нанести слой матового, глянцевого или полуглянцевого лака для защиты модели. К

сожалению, это может ухудшить вид модели. Если Вы использовали сухие пигменты, то любой лак будет смешивать их вместе, что сделает их совершенно невидимыми. Кроме того, часть интереса к модели - различные блики на различных частях модели, которая станет однородной после нанесения слоя лака.

Если Вы действительно чувствуете потребность защитить Вашу модель, то сведите их к минимуму. Матовые области или где были добавлены сухие пигменты, должны получать очень легкое и тонкое нанесение лака (лаки бывают разной матовости), и удостоверьтесь, что Вы очень хорошо смешали матовый лак. Рассмотрите использование лаков с различными блесками, чтобы добавить интерес к модели.