



TUTORIAL 1/100 GUNDAM BARBATOS

COLORING & WEATHERING

1.0 EINLEITUNG

- 1.1 Vorbereitung
- 1.2 Werkzeuge
- 1.3 Materialien

2.0 COLORING

- 2.1 Grundierung
- 2.2 Pre-Shading
- 2.3 Kolorierung

3. ABSCHLUSS

- 3.1 Decals
- 3.2 Clear Coats

4.0 WEATHERING

- 4.1 Oil-Wash
- 4.2 Edge-Highlighting
- 4.3 Chipping
- 4.4 Weathering Effects

5.0 ERGEBNIS

- 5.1 Ergebnis



1. EINLEITUNG

1.1 Vorbereitung

Bevor wir mit der Bemalung beginnen, sollten wir zunächst einige Vorbereitungen treffen. Ist das Modell gebaut, zerlegen wir es nun wieder in seine Einzelteile. Dabei ist eine Sortier-Box von Vorteil (Abb 1). Hat das Modell einen Inner-Frame, muss man nur die Waffen und Panzerung einsortieren und kann den Inner-Frame fast am Stück verarbeiten.

Die Einzelnen Teile sollten vorher mit Glasreiniger oder mit Spülmittel von Trennmittel und Fett gereinigt werden.

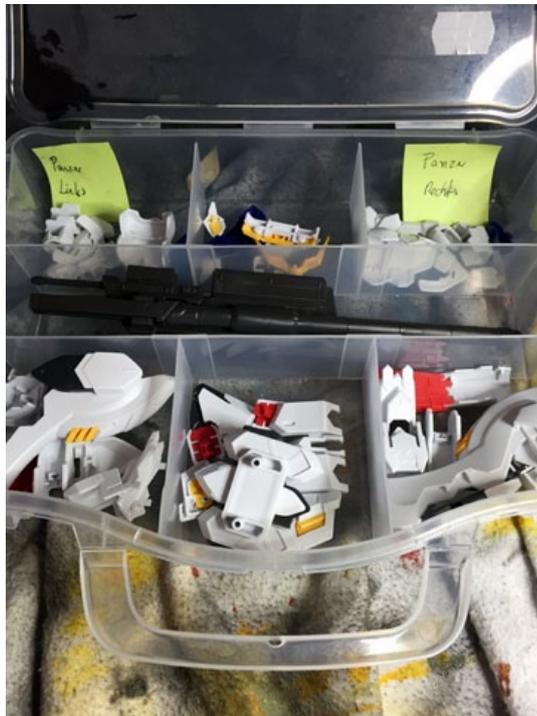


Abb. 1

1.2 Werkzeuge

Das Wichtigste zuerst: Wir brauchen eine Airbrush (hier: Sparmax DH-103) und einen Kompressor, ohne diese beiden Dinge könnt ihr dem Tutorial nicht folgen. Natürlich sind einzelne Schritte auch mit Spraydosen möglich, benötigen aber teilweise andere Vorgehensweisen und andere Materialien.

Wir benötigen Styropor, Holzspieße und Krokodilklemmen, mit denen wir die Plastikteile festklemmen, bemalen und lagern können, ohne sie anzufassen.

Von Vorteil sind auf jeden Fall Nitrilhandschuhe, damit unsere Fingerchen sauber bleiben und die Plastikteile keine Fingerabdrücke bekommen.

Wir brauchen außerdem verschiedene Pinsel (in etwa Größe 1 rund, 2x 5 rund und 10 breitflach), Masking Tape (Tamiya, 6 und/oder 10mm), Q-Tips, Pinzette und Küchenpapier.



1. EINLEITUNG

1.3 Materialien

Für dieses Tutorial habe ich verschiedene Farben, Clear Coats und Weathering-Produkte verwendet. Natürlich können auch Produkte anderer Hersteller benutzt werden, sofern sie vergleichbare Eigenschaften haben.

Wir benötigen einen guten Primer, z.B. von MIG-Jimenez, Mr. Hobby, Tamiya, etc.

Ich nutze verschiedene Acrylfarben, für die Airbrush vorzugsweise die XF-Farben von Tamiya. Aber das kommt natürlich auf das gewünschte Ergebnis an. Fürs Chipping brauchen wir auf jeden Fall Acrylfarben, die sich gut pinseln lassen (am besten auf Wasserbasis), z.B. von Vallejo, MIG-Jimenez, Games Workshop, Obi, etc.

Ich empfehle folgende Clear Coats: Alclad-II-310 „Klear Kote Gloss“ und Alclad-II-314 „Klear Kote Flat“ (Abb. 2). Pledge Multi Surface Wax lässt sich auch als Clear Coat nutzen.

Von MIG-Jimenez benutzen wir Streaking Grime und Engine Grime samt dazugehörigem Enamel Thinner sowie Dark-Earth Pigmente und Heavy Chipping Effects (Abb. 3).

Als Decals verwendet man am besten Water-Slide-Decals mit Micro-Sol und Micro-Set.

Wir brauchen außerdem normale Ölfarben, die man allerdings problemlos bei ebay oder im Baumarkt bekommt.



Abb. 2



Abb. 3

2. COLORING

2.1 Grundierung

Wir beginnen damit, dass wir alle gewaschenen und an Krokodilklemmen befestigten Plastikteile ordentlich mit einem geeigneten Primer, möglichst weiß oder grau, grundieren (siehe Abb. 4). Die grundierten Teile sollten nun an einem möglichst staubgeschützten Ort 24-48 Stunden trocknen.

2.2 Pre-Shading

Sind alle Teile getrocknet, füllen wir schwarze Farbe in die Airbrush und beginnen mit dem Pre-Shading. Den Farbfluss der Airbrush stellen wir hier am besten relativ niedrig, damit es nicht zu dunkel wird. Es werden hier alle Ränder, Vertiefungen und die Panellines vorschattiert. (Abb. 5)



Abb. 4



Abb. 5

2. COLORING

2.3 Kolorierung

Wir füllen die gewünschte Farbe in die Airbrush (Tamiya 1:1 mit Verdünner) und beginnen damit, mit etwas Abstand einen Nebel aufzusprühen, der das Plastikstück gleichmäßig färbt, aber die Schattierung gut sichtbar lässt (Abb. 6).

Stellen, die (noch) nicht bemalt werden sollen, klebt ihr mit Masking-Tape ab (Abb. 7)

An Stellen, an denen die Farbe intensiver sein soll, verringert man einfach den Abstand der Airbrush zum Werkstück.

Bei diesen Arbeitsschritten müsst ihr aufpassen, dass ihr die Teile nicht berührt. Selbst wenn sie trocken sind, kratzt die Farbe sehr schnell ab. Auch jede Berührung mit dem Fingernagel sieht man.



Abb. 6



Abb. 7

3. ABSCHLUSS

3.1 Decals

Wenn alle Teile koloriert sind, kommt die erste Schutzschicht. Dafür kann man entweder Pledge oder Alclad II 310 (Abb. 8) Auf jeden Fall muss es ein hochglänzender Klarlack sein!

Ist die erste Schicht Klarlack trocken (Trockenzeit siehe Klarlack), wird mit einem Pinsel die Stelle, an der der Sticker aufgeklebt werden soll, mit Micro-Set (blau) bestrichen. Nach einer kurzen Einwirkzeit legt man das kurz in warmem Wasser angelöste Water-Slide-Decal auf die gewünschte Stelle, bringt es mit einer Pinzette oder dem Pinsel in Position und rollt es mit einem Q-Tip trocken. Nach 2min pinselt man noch einmal mit Micro-Set (blau) über den Sticker. Dabei kann man den Pinsel ruhig abstreifen, man braucht nicht viel von der Lösung.

Nach etwa 10min bestreicht man den Decal mit Micro-Sol (rot) und lässt es trocknen. (Abb. 9)



Abb. 8



Abb. 9

3.2 Clear Coats

Wenn die Decals aufgetragen sind, folgt die zweite Schicht Klarlack. Auch hier muss man wieder einen hochglänzenden Klarlack nehmen, z.B. Alclad Klear Kote oder Pledge. Man lässt wieder alles ordentlich trocknen.

Jetzt ist der Zeitpunkt für Panel-Lines oder Oil-Washes (siehe 4.1). Falls ihr den Gundam clean lassen und kein Weathering wollt, kann jetzt der Flat Coat (z.B. Alclad 314) aufgetragen werden.



4. WEATHERING

4.1 Oil-Wash

Für den Oil-Wash werden alle Teile (Abb. 10a) einfach mit dunkelgrauer oder brauner Ölfarbe eingepinselt (Abb. 10b) und mit einem Tuch (T-Shirt, Handtuch, etc) wieder abgerieben (Abb. 10c). So einfach ist das! Ein Oil-Wash kann auch auf einem unbemalten Plastikmodell aufgetragen werden, um es so etwas wertiger aussehen zu lassen. Die Ölfarbe sollte mehrere Tage trocknen.

Nach dem Oil-Wash sollte der Flat-Coat aufgetragen werden, da einige Weathering-Produkte ein mattes oder seidenmattes Finish brauchen.



Abb. 10b



Abb. 10a

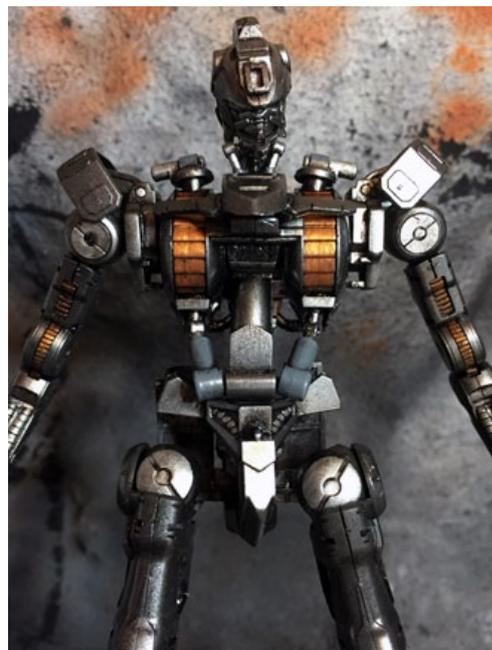


Abb. 10c

4. WEATHERING

4.2 Edge-Highlighting

Um die Kanten zu betonen und das Modell etwas gebrauchter und realistischer aussehen zu lassen, nutzen wir das Edge-Highlighting. Dazu mischen wir Ölfarbe so an, dass sie ein wenig heller ist als die Farbe des Plastikteils (Abb. 11). Mit einem Pinsel nehmen wir zunächst etwas Ölfarbe auf, die wir aber auf einem Stück Küchenpapier so lange abstreifen, bis nur noch wenig Farbe am Pinsel ist (Abb. 12). Anschließend pinseln wir vorsichtig über die Kanten. Voila! (Abb. 13; 13a) Am besten lässt man die Ölfarbe wieder einige Tage trocknen.

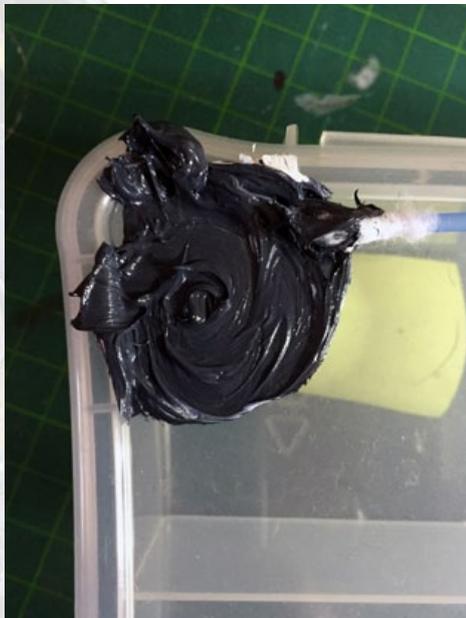


Abb. 11



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 13a



4. WEATHERING

4.3 Chipping

Als Chipping bezeichnet man Lackabplatzer. Diese können unterschiedlich erreicht werden. Eine Möglichkeit wäre Chipping durch Haarspray oder MIG-Heavy Chipping Effects. Dabei trägt man eine Grundfarbe auf, anschließend eine wasserlösliche, transparente Schicht und danach die Farbe, die es am Ende haben soll. Nun kann man durch Aufweichen der Chipping-Schicht, indem man das Werkstück mit Wasser bepinselt, die obere Farbschicht abreiben oder abkratzen, wodurch die Grundfarbe zum Vorschein kommt.

Die einfachere Technik, die hier verwendet wurde, benötigt lediglich Akrylfarbe, einen kleinen Pinsel und einen Schwamm. Mit dem Pinsel kann man die gewünschte Farbe an den Kanten auftragen, um so Abrieb und Kratzer zu simulieren (Abb 14).



Abb. 14

4. WEATHERING

4.4 Weathering Effects von MIG-Jimenez

Die Streaking Effects von MIG-Jimenez lassen sich vielfältig einsetzen. Die Streaking Effects sind Enamel-Farben und lassen sich mit dem passenden Enamel-Thinner wieder auflösen, wodurch man den Effekt von Schlieren oder durch Wasser verschmierten Dreck/Rost erzielen kann. Dafür malt man einfach etwas von dem Streaking Effect an die gewünschte Stelle (Abb. 15), lässt es trocknen, löst es mit dem Enamel-Thinner wieder an und verwischt es in die gewünschte Richtung (Abb. 16).



Abb. 15



Abb. 16

4. WEATHERING

Eine andere Möglichkeit ist, Streaking Grime mit Heavy Chipping Effects zu kombinieren. Dazu sprüht man mit der Airbrush eine Schicht Heavy Chipping Effects auf die gewünschte Fläche (Abb. 17), wartet einige Minuten und sprüht dann Streaking Grime darüber (Abb. 18). Nun nimmt man einen breiten, flachen Pinsel, taucht ihn kurz in Wasser und wischt damit über die kürzlich angemalte Fläche. Dadurch löst man die Chipping-Schicht wieder an und trägt das Streaking Grime wieder ab (Abb. 19). Fertig.

Hier wurde Streaking Grime verwendet, an ein paar anderen Stellen noch Engine Grime. Auf weißen Gundams sieht auch Streaking Grime for DAK gut aus. Experimentiert hier am besten mit den verschiedenen Produkten.



Abb. 17



Abb. 18

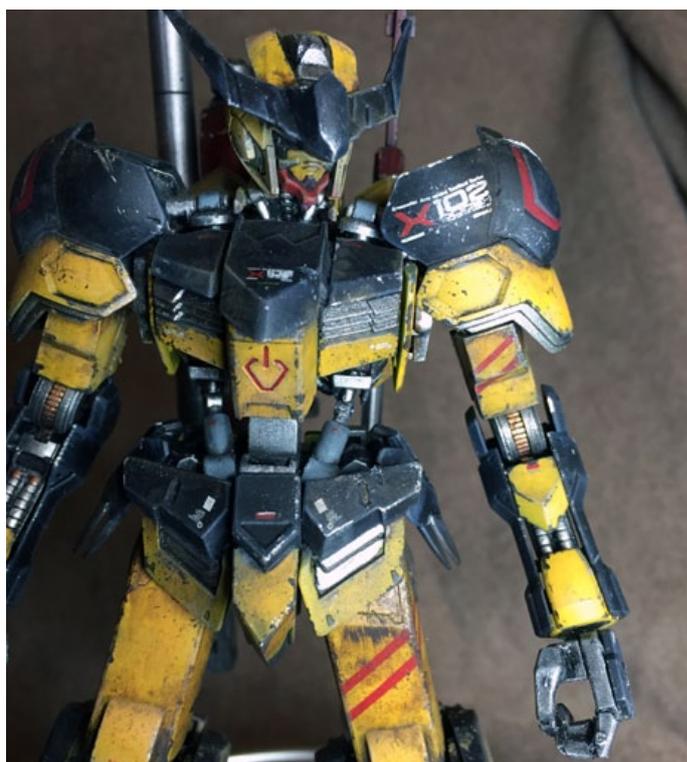


Abb. 19

5. ERGEBNIS

5.1 Ergebnis

Euer fertiges Ergebnis könnte nun so (oder besser! :) aussehen:



5. ERGEBNIS

Nun wisst ihr, welche Techniken ich für das Projekt „**Barbabee 1/100**“ benutzt habe.

Viel Spaß beim Nachmachen.



Modellbau, Bemalung, Fotos und Text: Daniel V.
Design und Layout: Nadine B.

