



Aleksander Michelotti

German DAK Panzer Officer

Realizzazione passo-passo di un figurino in scala 1/35



In collaborazione con:

Gilberto "Murdock" Rapelli

Sommario

Introduzione	pag. 2
Montaggio	pag. 3
Pittura	pag. 8
Il volto	pag. 11
La giacca	pag. 17
I pantaloni	pag. 22
I particolari	pag. 23
Le parti metalliche	pag. 28
Il montaggio finale	pag. 30
Foto ricordo... ..	pag. 32



Si tratta del "German DAK Panzer Officer" in resina della ditta coreana Neo Grade.



Ho scelto questo soggetto perché rappresenta secondo me un bell'esempio di figurino "da diorama", anche se potrebbe fare la sua bella figura anche da solo.

Quando scelgo un pezzo, oltre a piacermi il soggetto, è importante guardare la scultura: pieghe ben scolpite, dettagli definiti e una buona anatomia aiutano molto nel lavoro di pittura. Un pezzo poco definito, anche se forse più realistico, fa diventare isterici. ..



Spesso il montaggio di un figurino viene sottovalutato e fatto in maniera frettolosa, senza pensare che una base solida evita inconvenienti successivi. Inutile dire che va pulito da bave, materozze e linee di fusione.

Ho messo dei perni nelle braccia e nella testa, in modo da rendere solido l'insieme.

Per fare questo, ho provvisoriamente incollato con una goccia di Attack le braccia e ho praticato un foro passante con una punta da 0,75. In questo modo l'accoppiamento tra busto e braccia è assolutamente preciso



Nel braccio ho inserito un tondino d'acciaio da 0,70, facendo in modo che non uscisse dalla spalla (meglio stuccare un foro che carteggiare dell'acciaio...)



Per la testa, (ho evitato di fare fori passanti:perno inutilmente lungo e probabile foro poco preciso) ho preferito fare un foro di 0,7 nel collo e un foro di 1.0 nel busto, e ho inserito un perno di rame (materiale più duttile, aiuta nei casi di accoppiamenti poco precisi)che poi verrà affogato nella bi-componente.

Incollate le braccia con ciano, ho stuccati i fori dei perni con l'Attack (che una volta asciutto si carteggia divinamente... gli aeroplanari insegnano...) e le fessure tra spalla e busto con lo stucco liquido Tamiya diluito con acetone. Aiutandosi con uno stuzzicadenti, lo stucco penetra per capillarità e in due o tre passate riempie le fessure.



Usare lo stucco liquido aiuta perché non è necessario carteggiarlo, le eventuali imperfezioni si correggono con un vecchio pennello inumidito con l'acetone (ma c'è chi usa la nitro... va bene uguale)



A questo punto, carteggiate anche le stuccature sulle spalle, procedo ad una pulizia del pezzo con un detersivo sgrassante, per eliminare ogni traccia di residui untuosi dalla resina.

Procedo quindi con due o tre mani leggere di primer grigio Tamiya, che ha la doppia funzione di fare da aggrappante per il colore e evidenziare eventuali difetti.

Bisogna stare solo attenti a non creare troppo spessore, spruzzando da una ventina di centimetri, per non farlo diventare lucido (non aggrapperebbe più il colore) e non coprire i dettagli. La testa è solo appoggiata per ricevere il primer, la dipingerò staccata.

Di solito, prima di iniziare a dipingere, preparo l'ambientazione per non dover maneggiare troppo un figurino già finito. Ho dimenticato di dire che è importante mettere un perno in una gamba, più grande degli altri (in questo caso 1 mm) che alla fine verrà inserito nella basetta e che consente di maneggiarlo mentre lo si dipinge! In questo caso l'ambientazione è molto semplice, dati i tempi ristretti. Ho preso una basetta di 4x4, protetta a dovere con nastro da carrozziere (visto che c'è chi mi definisce "lo svaccatore di basette"...) e dopo aver deciso dove mettere il figurino, ho fatto un foro da due millimetri in cui verrà inserito il perno e ho "graffiato" la superficie con una spatola per favorire l'aggrappaggio dei materiali successivi.





Ho quindi preparato un "pastone" con pasta pomice Maimeri, pigmenti Mig, resina Mig, sassolini e sabbia, in modo da avere granulometrie diverse.

Ho steso uno strato di un paio di millimetri dell'impasto sulla basetta, avendo cura di mettere uno stuzzicadenti nel foro dove andrà il figurino per non perderne la posizione.



Ho poi aggiunto un paio di sassi di grandi dimensioni, una tanica abbandonata (sempre inclusa nel kit) e un paio di ciuffi di posidonia, fissati con resina Mig.



Se necessario aggiungo un po' di "pastone" tra il terreno e i sassi, per non farli sembrare solo appoggiati ma facenti parte del terreno.

Alla fine, ho impresso le impronte del figurino nel terreno, in modo che quando sarà finito non dovrò fare altro che incollarlo.

E' utile, in questa fase, valutare bene gli equilibri delle masse e dei volumi presenti, cercando di riempire gli eventuali spazi vuoti ma senza esagerare con sassi, cespugli, rami e quant'altro.



Solitamente comincio a dipingere un figurino dal volto, un po' per vezzo, un po' perché dipingendo dalla testa verso i piedi si evita il rischio di mettere le mani su parti già dipinte e rovinare, a lungo andare, il lavoro di ore...



I pezzi più piccoli vengono fissati sul trapanino a mano mentre i pezzi più grandi li fisso su un vecchio portalamo (che ho inserito in una vecchia manopola della moto per avere un'impugnatura più stabile e naturale... non sembra, ma tenere in mano il solo portalamo per alcune ore a lungo andare può creare problemi ai tendini di mano e polso... si può anche provvisoriamente fissare il pezzo su una vecchia basetta... conosco una persona che li fissava sul manico di un martello...la necessità aguzza l'ingegno!)

Può tornare utile anche quell'aggeggio chiamato "terza mano" per mantenere in sicurezza i pezzi già verniciati e in attesa di essere montati.

Per la pittura vera e propria, uso pennelli di martora Windsor&Newton serie7 (pelo di martora)...costosi, ma molto buoni e durano parecchio... vanno benissimo anche altre marche, tenendo presente che il pelo di martora è il più morbido e utile al nostro scopo... usavo anche i sintetici, ma il risultato è decisamente diverso... Serve anche una lampada a luce naturale da un centinaio di watt (o analoga a risparmio energetico), carta assorbente (Scottex della Coop o di altre marche) e naturalmente acqua (c'è chi usa quella demineralizzata, io ho sempre usato quella del rubinetto e non ho mai avuto problemi...).

Per i colori le marche sono tante (Andrea, Vallejo, Lifecolor, Maimeri e altre per gli acrilici... per gli oli non sono ferrato) a me piace provarle un po' tutte per vedere come si comportano (come trasparenza, copertura, lucidità e opacità, modo di stesura) e poi utilizzarle in maniera diversa a seconda del materiale che voglio realizzare.

In questo caso, per non creare confusione, ho usato il set di colori per l'incarnato della Andrea, una buona base di partenza (due basi, due luci e due ombre) da cui poi con l'esperienza creare la propria ricetta... ho solo sostituito il colore più scuro (troppo scuro!) col Cavalry Brown Vallejo. L'alternativa a questo kit potrebbe essere:



Base scura = Cavalry Brown

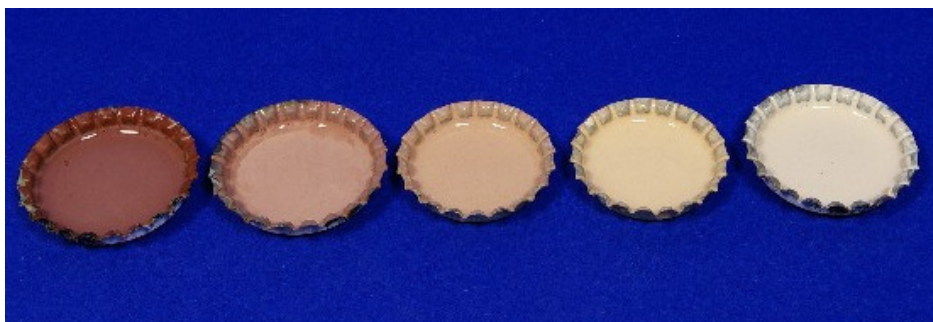
Colore Base = Flat Flesh Vallejo

Prima luce = Sunny Skintone Vallejo

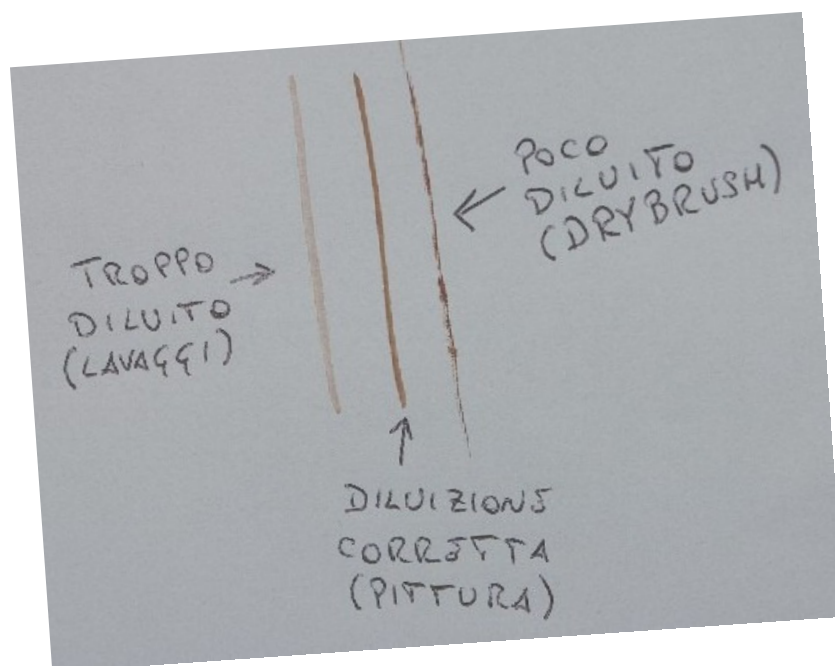
Seconda luce = Carne clara Andrea + beige Andrea.

Ho quindi preparato i colori con cui lavorare (da sinistra verso destra):

- Cavalry Brown (base scura)
- Cavalry Brown + 1° base Andrea (base vera e propria)
- Mescola precedente + 1° luce Andrea (prima lumeggiatura)
- mescola precedente + 1° luce Andrea + 2° luce Andrea (seconda lumeggiatura)
- mescola precedente + 2° luce Andrea (luci estreme)



Nonostante i colori adiacenti siano abbastanza simili tra loro la differenza tonale ottenuta gradualmente tra la base scura e l'ultima luce è molto grande. Questo contrasto tra i due colori estremi è quello che aiuta a definire i volumi e dare tridimensionalità.



Il problema è trovare una giusta diluizione per il colore: bisogna trovare una diluizione tale da farci ottenere su un foglio di carta (dopo aver scaricato il colore in eccesso sul foglio di carta assorbente in modo che appena il pennello tocca il foglio o il figurino il colore non faccia "la goccia") una linea continua, netta e coprente alla prima mano. Se il risultato è un colore poco coprente, si aggiunge colore, se invece è troppo denso si aggiunge dell'acqua, fino al risultato voluto.

Le misure dei pennelli che uso: n° 1, n° 0 e ogni tanto n° 00, tutti a pelo lungo... con l'acrilico (che asciuga in fretta) è necessario avere un serbatoio grande che consenta di non dover ricaricare il pennello ogni due minuti...

Il volto

La tecnica che uso è quella definita di *luce zenitale*, tecnica pittorica che anche se obbiettivamente non è realistica al 100%, è l'unica (al momento) che consente di ottenere effetti di rilievo e definizione dei particolari che altre tecniche non consentono.

In pratica si tratta di realizzare la pittura come se il soggetto fosse illuminato dall'alto sulla propria perpendicolare. Un trucco per aiutarsi nella stesura del colore è quello di scomporre idealmente ogni parte del figurino in solidi (la testa è una sfera, un braccio è un cilindro, il naso un tetraedro e così via...) e immaginare come quel solido in quella posizione verrebbe colpito dalla luce proveniente dall'alto.

Molto utile è l'utilizzo di una comune lampada da tavolo sotto la quale si può mettere il figurino per studiare "dal vivo" l'effetto della luce sui volumi del figurino.



Come primo passo, stendo il colore più scuro su tutto il volto. Eseguo questo passaggio in due o tre mani, aspettando la perfetta asciugatura di una mano prima di passare la successiva. E' l'unica mano che deve essere perfettamente coprente, sugli altri colori si lavora sempre per trasparenze.

Io parto dalla base scura per evitare di fare ombreggiature in un secondo tempo, ma nulla vieta di partire da un colore medio per poi fare luci e ombre. Sono importanti le zone in cui mettere il colore (campiture) e le sfumature, non il modo in cui si ottengono.



Ora stendo il secondo colore, quella che è veramente la base e che darà la tonalità al pezzo. Il primo colore è rimasto solo nelle zone più in ombra.

E' buona norma anche qui dare due o tre passate di colore leggero, cominciando già da ora a diminuire leggermente le campiture tra un passaggio e l'altro (cosa che vale anche per tutte le altre tinte)

La prima luce ha delle campiture molto grandi, che comprendono la parte alta delle guance, gli zigomi, il mento, la fronte (quando si vede), le palpebre, tutta la parte anteriore del naso e il triangolo tra labbro superiore e naso. Nella prima fase di stesura delle luci ci si può permettere di essere un po' approssimativi e non ricercare la sfumatura all'ossessione... ci penseranno i lavaggi successivi ad amalgamare le varie campiture.





Con la seconda luce si riducono verso l'alto le zone su cui lavorare.

E' importante definire bene con questa luce il bordo della palpebra inferiore, che sarà quella che dà la forma dell'occhio.

A questo punto, definite le palpebre inferiori, comincio a dipingere gli occhi.

Col nero e con la giusta diluizione (è necessario fare un paio di tentativi affinché venga una linea molto sottile), disegno una linea sul bordo della palpebra superiore.

In questa scala (così come nel 54 mm) non è necessario dipingere il bianco della sclera, anzi il più delle volte è controproducente, donando un effetto tipo "fanale di Ritmo".





Non resta altro che dipingere due punti al centro dell'occhio, usando come riferimento gli angoli della bocca.

Trucchetto: per evitare lo strabismo del figurino, si dipinge prima l'occhio sinistro. In questa maniera possiamo dipingere l'occhio destro nella stessa posizione dell'altro. Se facessimo il contrario (prima dx, poi sx) la nostra stessa mano non ci permetterebbe di vedere la posizione dell'occhio destro. Suppongo che per i mancini valga il contrario....!

Le campiture dell'ultima luce del volto saranno delle linee molto ridotte, se non addirittura dei semplici punti chiari e, se il lavoro è corretto, dovranno essere subito adiacenti alle ombre più marcate.





Il lavoro di campitura è terminato, ma rimangono delle zone poco sfumate, con stacchi netti.

Intervengo allora con dei lavaggi degli stessi colori usati in precedenza, in modo da ammorbidire gli stacchi.

Di solito uso i primi tre colori (quelli più scuri) e al limite aggiungo una punta di nero a quello più scuro per enfatizzare le ombre più profonde.

Le sfumature ora sono soddisfacenti, però il viso si è un po' appiattito...

Per ridare volume, riprendo le ultime luci, quelle più chiare, esattamente negli stessi punti in cui le ho date prima dei lavaggi.

Il volto per me è finito... le foto sono molto grandi e si notano molte imperfezioni... calcolate che è in 1/35, già riducendo la foto la sfumatura è molto più graduale!



Attenzione che le mani e tutte le parti di incarnato devono essere dipinte contemporaneamente (o almeno con le stesse mescole) al viso, per non incorrere in vistose differenze di tonalità che possono risultare sgradevoli e poco realistiche.

Ecco più o meno l'effetto finale del volto in scala reale...



Alcune risposte a domande che mi sono state fatte:

Per le tinte, se devo fare delle mescole che già conosco o ho un'idea chiara in testa, preparo subito tutte le tinte nelle varie vaschette (o tappi...) anzi, mi torna anche comodo perché avendo già tutti i colori pronti a disposizione riesco a lavorare su un colore quando quello precedente è ancora umido e le sfumature vengono molto meglio. Se invece non ho le idee tanto chiare e faccio i colori facendo delle prove mano a mano, li preparo uno per volta.

Per l'asciugatura, preparo sempre molto più colore di quello che serve (praticamente un tappino pieno) e prima che evapori tutta l'acqua ci vuole anche qualche ora. Se poi vedo che sta evaporando (visto che c'è anche la lampada che scalda...) aggiungo un pò d'acqua. Se si sta attenti a non farlo asciugare, ci si lavora anche per tutto un pomeriggio con una serie di colori.



Al nostro amico tedesco mancavano ancora i capelli, e siccome i tedeschi devono essere biondi e con gli occhi azzurri, il lavoro svolto è stato questo:

Su una base di wood Andrea + una punta di nero (prima foto) ho fatto dei trattini abbastanza fitti con l'ocra giallo Valleyo (seconda foto), ulteriormente schiarito (terza foto) con del beige Andrea, sempre trattini, ma meno fitti e solo sulle parti più in luce!

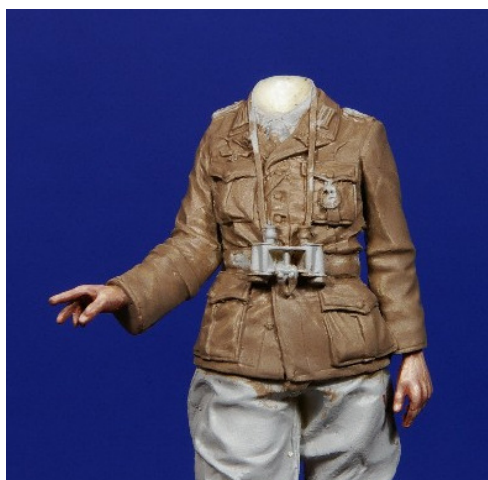
La giacca

Il tipo di pittura non è molto diverso da quello del viso, con la differenza che ci saranno dei dettagli da enfatizzare con stacchi molto più netti di ombre e luci e usando l'accortezza di desaturare i colori (per saperne di più [it.wikipedia.org/wiki/Saturazione_\(colore\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Saturazione_(colore))). Dopo aver consultato un paio di libri presi in prestito dalla "Biblioteca Zanetti" di Sassuolo, ho capito che non avevo che l'imbarazzo della scelta dei colori da utilizzare... le divise andavano dal marrone, al sabbia, fino al bianco nel caso di divise molto usurate... non ho fatto altro che cercare un colore abbastanza simile a quello che cercavo, optando alla fine per il tropical tan n°2 (UA406) contenuto nel set Lifecolor per le divise tedesche, modificato per ottenere la tinta voluta:



- La base vera e propria (secondo colore da sinistra nella foto sopra) è quindi data dal Lifecolor UA406 + ocre gialla vallejo + Bruno van dick Maimeri. Ho aggiunto anche una punta di flat flesh e una punta di nero... con questi due colori presi singolarmente si ottiene una tonalità di grigio abbastanza calda, che aggiunta al colore di base dà quella punta di desaturazione che cercavo.

- Il colore più scuro (prima vaschetta da sx) è dato dalla base + bruno van dick + una punta di nero. Questo è il colore che verrà steso per primo e fornisce la base per le ombre;
 -la prima luce (terzo colore da sx) è dato dalla base + UA406 + Ocre gialla. Avendo aggiunto una buona dose dei colori principali della base, il colore si è di nuovo saturato... quindi ancora una punta di flesh e di nero (poco-poco-poco-poco...);
 -seconda luce (quarto colore da sx) è data dalla prima luce con l'aggiunta di bianco avorio
 -nella vaschetta più a destra la mescola è data da una buona dose di bianco avorio "sporcato" con la seconda luce e darà le massime luci.



Ho steso quindi la prima mano del colore più scuro... due, tre o quattro mani di colore abbastanza diluito in modo da non lasciare la traccia del pennello, aspettando la perfetta asciugatura tra una mano e l'altra, finché il colore non risulta coprente. Anche se il colore copre i dettagli (bottoni, spille, ecc.) non è un problema, anzi... quando sarà l'ora di colorarli ci sarà già una solida mano di colore che aiuta l'aggrappaggio...



Ho dato la base vera e propria (il colore della seconda vaschetta), in modo da coprire il 90% della base scura, lasciando quest'ultima solo nelle zone più in ombra.



E' qui che si trova la seconda differenza (dopo la desaturazione) dal volto: ho effettuato un lavaggio molto diluito di nero + colore di base (per non usare il nero puro che spiccherebbe troppo), in modo da cominciare a delineare meglio i particolari, creare le ombre più profonde e aiutarmi nel lavoro di pittura successivo.

E come dopo ogni lavaggio, è necessario riprendere il colore sottostante, in questo caso il colore di base (seconda foto)



Sono passato poi alle lumeggiature, cominciando a diminuire mano a mano le campiture, tenendo sempre presente che la parte alta doveva risultare più chiara di quella bassa, ma mantenendo sempre lo stesso livello di contrasto tra le ombre e le luci adiacenti.

Prima lumeggiatura...



Seconda lumeggiatura...





Ora le campiture sono corrette e si potrebbe passare ai lavaggi per uniformare le tinte e sfumare gli stacchi, ma è prima necessario evidenziare ulteriormente i particolari che si sono persi nella lumeggiatura o che comunque devono poter spiccare sullo sfondo (bottoni, cuciture, tasche, spille, cinturoni, ecc...). Per fare questo faccio delle linee molto sottili col nero più il colore di base (tipo tasche e cuciture) o dei lavaggi mirati sempre con lo stesso colore (bottoni e recessi vari)



Il passo successivo è finalmente quello dei lavaggi (usando nell'ordine la prima luce, la base, il colore più scuro e se necessario anche del nero in alcuni punti) che rendono il tutto più morbido e sfumato



Come ultimo passaggio, si riprende l'ultima luce, annullata dai lavaggi e do dei piccoli tocchi con il colore più chiaro (quello dell'ultima vaschetta) per dare ancora più risalto a cuciture e rilievi.

La giacca può considerarsi finita.



Il lato "B" della giacca...

Come si vede dalle foto, i passaggi sono sempre minimi, a volte sembra quasi che non ci sia differenza tra un colore e l'altro... ma è proprio la somma di differenze minime che dà il risultato finale. Per i pantaloni e il berretto il procedimento è sempre lo stesso...

Le vene: (come anche tagli o scrostature) qualora non fossero già scolpite, si fanno disegnando la forma voluta con la tinta più chiara della miscela che si sta utilizzando, per poi rifilarle col colore scuro, in modo che il contrasto le faccia sembrare in rilievo.

Il lavaggio: mettiamo il caso semplice di tre colori: una base, uno chiaro e uno scuro. il lavaggio col colore più chiaro interesserà le parti più in luce e una piccola parte del colore di base, il lavaggio col colore di base interesserà i toni medi e una piccola parte sia delle luci che delle ombre e il lavaggio col colore scuro le zone in ombra più una piccola parte dei toni medi... se facessi i lavaggi con tutti e tre i colori su tutto il pezzo non servirebbe a niente, se non a riportare il tutto a un colore unico... cerco di lavorare per trasparenze sulle zone di sovrapposizione del colore fino a che lo stacco non risulta sfumato...come se soprapponessi tanti fogli di carta velina sempre più piccoli: dove c'è solo un foglio si vede in trasparenza, dove ce n'è tanti il colore sottostante non si vede. Poi non c'è una vera regola... deve essere il nostro occhio che ci dice dove può star meglio un colore o quanto una zona deve essere in luce o in ombra. Sempre fatti col pennello scarico dal colore, mi raccomando, non si deve fare il bagno al figurino, non deve fare la goccia... sempre quantità minime di colore.

I pantaloni

Per semplificarci la vita avrei potuto fare i pantaloni di un colore diverso da quello della giacca (verde o marrone) ma quello che mi interessava era di avere una tinta simile che però si diversificasse da quella della giacca, cosa con cui ci si deve confrontare spesso con divise monocromatiche. Per ottenere questo effetto ho mantenuto un marrone nella base, optando però per l'uniforme inglese Valleyo (che tende al verde) rispetto al Bruno van dick Maimeri (che è più caldo, rossastro), mantenendo invece l'ocra gialla (che è uno dei colori dominanti nelle due mescole) e usando il Sunny Skintone per le luci al posto del bianco avorio. La mescola risultante quindi è questa:

- Ombre: colore base+nero
- Base: Uniforme inglese, più una punta di rosso e verde, più una punta di nero e carne
- 1°luce: colore base+ulteriore aggiunta di uniforme inglese+ocra gialla
- 2°luce: prima luce+ocra gialla+sunny skintone
- luci estreme: 2°luce+sunny skintone

In queste foto i pantaloni con la base scura + la base vera e propria (foto a sx) e l'effetto finale con tutte le luci e le ombreggiature (foto a dx):



I particolari

Il grosso del lavoro è stato fatto, rimangono solo alcune cosucce come stivali, cinturone e fondina, occhialoni e le spille.

Tenendo presente che la tecnica di pittura è sempre la stessa sin qui enunciata, preferisco perdere un pò di tempo su quella che è la differenziazione dei materiali...

Tra un paio di stivaletti semplicemente marroni a tinta uniforme e un paio dipinti in modo da sembrare a colpo d'occhio di cuoio, passa una bella differenza...

Per simulare la tela degli stivaletti ho in primo luogo dipinto la base di verde con luci e ombre (verde + marrone per la base, verde giallastro, golden yellow + beige per le luci e colore base + nero per le ombre), ho tracciato delle linee sottilissime incrociate col colore più chiaro, per poi effettuare un lavaggio di Bruno Van Dick diluitissimo su tutta la zona per uniformare tutti i colori e in ultimo la ripresa delle luci con il colore più chiaro.

Lo stesso sistema è stato utilizzato (con un altro colore di base) per simulare il cinturone di canapa.



Gli stivaletti hanno una parte in cuoio... ho cercato di rendere l'effetto di questo materiale usando dei toni caldi (rosso, arancio e giallo) che ben rendono l'idea.

Come al solito base scura, data dal colore di base (che è Bruno Van Dick + rosso + verde + una punta di nero) con l'aggiunta di nero.



Stesura del colore di base vero e proprio, lasciando lo scuro solo nelle parti più in ombra...



La prima luce che comincia a definire i rilievi è ottenuta aggiungendo alla base del "naranja oscuro" Andrea, ma sarebbe andato bene qualsiasi altro tono di arancione...



Nella seconda luce, aggiungo del giallo... però deve essere un giallo caldo, vietati i giallo limone e simili... in questo caso ho usato il giallo scuro della Maimeri, che aiuta anche ad ottenere delle sfumature più morbide grazie alle caratteristiche del suo medium (valido per quasi tutti i colori di questa ditta)...





E' il turno dei lavaggi... a differenza di tutti gli altri materiali sul cuoio preferisco fare dei lavaggi solo con il giallo, il rosso e l'arancione, per aumentare il calore del colore... in questo caso ho effettuato un paio di lavaggi con il rosso (e con il nero per i recessi)...

Sarebbe ora il momento della ripresa delle luci ... e invece no!

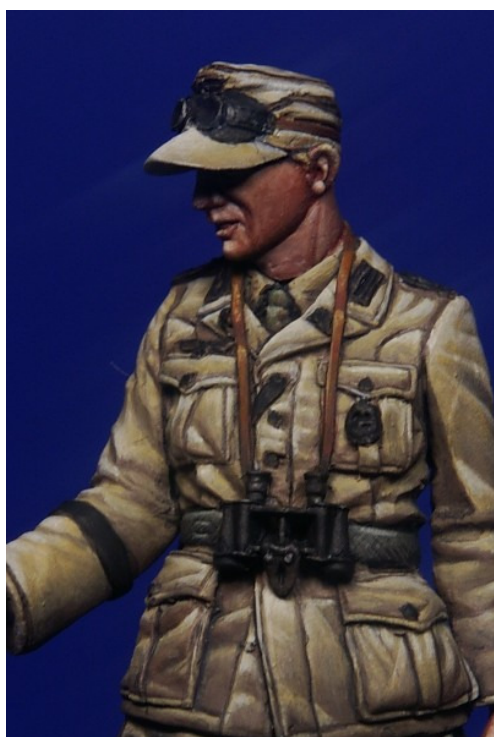
Siccome una delle caratteristiche del cuoio è quella che quando consumato mette in evidenza il colore sottostante, le massime luci le sostituisco con delle "scrostature" color carne (o con un ocra, dipende dall'effetto che voglio ottenere) e con lo stesso colore aggiungo delle zone di usura, per esempio sulle punte o nelle pieghe. In questo caso ho usato del sunny skintone (più una punta infinitesimale di nero per non avere proprio il colore puro) ...



Lo stesso procedimento è stato effettuato sulla fondina (e sul laccio del binocolo)
Sul cuoio (come sul legno) si possono aggiungere tagli e scrostature in maniera molto semplice: una linea con il colore più chiaro e subito sopra una con il colore più scuro... questo perché (luce zenitale!) immaginando un taglio come una scalfitura a sezione triangolare, la parte bassa sarà illuminata, quella alta rimarrà in ombra...



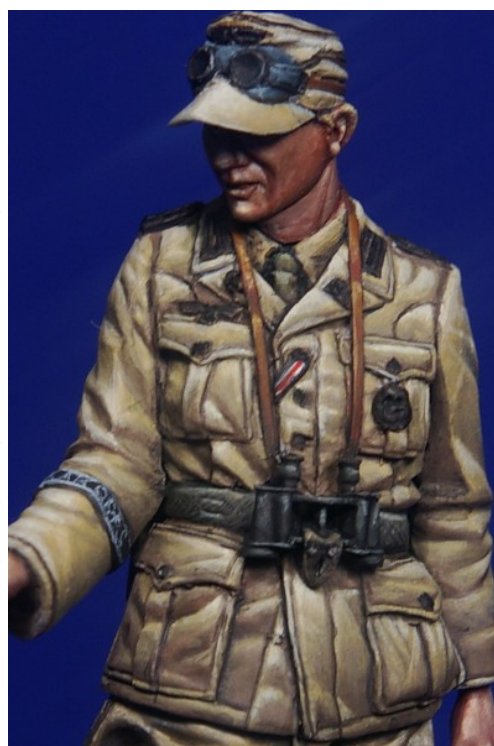
Su tutti i materiali in cuoio, per dare un maggior realismo, è importante sfumare molto e non creare contrasti troppo forti tra luci e ombre per non dare l'idea di un materiale spigoloso!



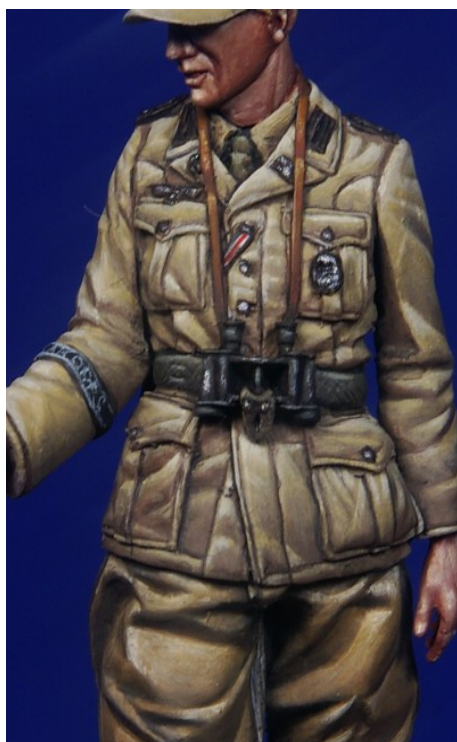
Rimangono veramente gli ultimi tocchi: la fascia al braccio e la linguetta sulla divisa, gli occhialoni, il binocolo, le spille e i gradi. Per facilitarmi il lavoro su tutti questi dettagli ho steso una mano di nero...

...lavorando per primi tutti i dettagli non metallici, curando più la parte della differenziazione dei materiali che non le campiture vere e proprie. Per la gomma degli occhialoni ho aggiunto prima del blu e poi del beige, che ben simula il colore grigiastro e freddo della gomma. Anche sul binocolo le luci sono grigie ma sono ottenute aggiungendo giallo al nero per ottenere una tonalità diversa da quella degli occhiali. Le due fasce di stoffa sono state leggermente lumeggiate con del color carne, per poi riprodurre le linee bianche e rosse e (un pò malamente...!) la scritta "Afrikakorps"...

Per ottenere delle linee così sottili non serve nessun attrezzo particolare, solo un buon pennello con la punta in perfette condizioni e numerose prove su un foglio di carta, finché non si trova la diluizione (e la delicatezza) giusta...



Le parti metalliche



Le parti metalliche, quando possibile, le tratto per ultime per il semplice motivo che il colore metallico ha la brutta abitudine di rimanere sempre in giro... anche se crediamo di aver pulito alla perfezione il pennello e l'acqua ci sembra perfettamente pulita, qualche piccolo (e fastidioso) pigmento metallico andrà a finire nella mescola di un colore non metallico e quando il pezzo sarà finito, rigirandolo sotto la luce, salterà fuori un bel brillantino lucente...

Di solito uso un pennello e un bicchiere differenti per i metalli, ma gli accorgimenti non sono mai abbastanza... se invece devo proprio farli in corso d'opera, un bel lavaggio al pennello in acqua tiepida e sapone neutro non

glielo leva nessuno.

Ma torniamo alla pittura.

Sulla base nera stesa in precedenza, do una prima mano di colore formato al 50% da nero + marrone e al 50% da un colore metallico Andrea (in questo caso l'argento... secondo me i nuovi Andrea sono i migliori metallici acrilici in circolazione al momento... pigmento molto fine e una bella brillantezza). Tagliare il colore metallico con un colore normale fa in modo che il particolare risulti già di base metallico, ma senza la tipica lucentezza che creano i riflessi di luce (per l'oro o il bronzo si possono aggiungere il marrone o il verde)...





Diverso il discorso per gradi e mostrine: quelli no che non brillano, pur essendo in filo metallico...l'alternativa che ho trovato è quella di stendere una prima mano di grigio neutro (nero + bianco) per poi aggiungere alla mescola il "bianco platino" della Maimeri, che è un colore quasi perlaceo. In questa maniera si dona al particolare quell'effetto metallico che deve avere, ma senza la brillantezza e lucidità del metallo vivo.

Per ottenere questo riflesso, basta mettere un puntino di colore metallico puro in alcuni punti strategici.

Due note:

in scale o campiture più grandi, si sfumano anche i metalli aggiungendo progressivamente colore metallico alla mescola di base, ottenendo i riflessi (oltre col colore puro) anche con tocchi di metallici a smalto (ottimi i Model Master) o con gli inchiostri tipografici (che però non si trovano così facilmente...)

Si potrebbe obiettare che i bottoni e le spille non erano così lucenti e brillanti... niente di più vero... ma così sono più belli!

Che ci volete fare, i figurinisti sono fatti così...



Il montaggio finale



L'ambientazione è stata trattata in maniera molto semplice, con tecniche comuni ma sempre efficaci.

Sono partito col dare i colori di base al terreno (flat earth Vallejo + nero) e ai sassi (un grigio scuro ottenuto aggiungendo del color carne al nero). La tanica e i cespugli sono stati trattati in un secondo momento, terminati terreno e sassi .

L'ambientazione è stata trattata in maniera molto semplice, con tecniche comuni ma sempre efficaci. Sono partito col dare i colori di base al terreno (flat earth Vallejo + nero) e ai sassi (un grigio scuro ottenuto aggiungendo del color carne al nero). La tanica e i cespugli sono stati trattati in un secondo momento, terminati terreno e sassi .

Sugli elementi di cui sopra ho effettuato quattro o cinque passaggi di drybrush (tecnica già ampiamente spiegata da altri) aggiungendo progressivamente ocre gialla e beige per quel che riguarda il terreno e carne e bianco per i sassi. L'unico step intermedio è dato da un lavaggio molto scuro prima dell'ultimo passaggio, dopo il quale sono state riprese le ultime luci (con un'altro drybrush sul terreno e mettendo in evidenza spigoli e spaccature col bianco quasi puro sui sassi).

La posidonia ha invece ricevuto un lavaggio con un marrone molto scuro per raccordarne la base al terreno e un leggero drybrush finale con il verde e il giallo (solo sulle punte).

La tanica è stata dipinta con le stesse tecniche del figurino, evidenziando spigoli e dettagli, dipingendo la croce con vari passaggi di bianco molto diluito e aggiungendo piccole scrostature col grigio scuro.





L'unica cosa che resta da fare è incollare il figurino all'ambientazione. Per il foro dove c'è il perno ho usato colla bicomponente (reperibile in qualsiasi ferramenta) che essendo più elastica non risente delle vibrazioni (vedi trasporto in auto...) e una punta di attack sotto l'altro piede per mantenerlo in posizione mentre la bicomponente si solidifica.

Eventuali macchie lucide di colla si eliminano con una leggera mano del colore di base o trasparente opaco.



Foto ricordo...

Beh, che dire...

Una bella foto ricordo a tutta pagina del pezzo finito non la vogliamo mettere?

