BEMALEN von SANDSTEINMAUERN

(Gipsabgüsse) mit dem Langmesser-Mauer-Farbset

„...wie in echt"
Langmesser-Modellwelt

VORBEREITUNGEN

Stark saugende Oberflächen wie Gips oder ähnliche Materialien müssen vor der Bemalung mit Tiefgrund behandelt werden. Erst Farbe auftragen, wenn diese Grundierung vollständig getrocknet ist. Vor Gebrauch die Farben immer sehr gut schütteln.

GRUNDFÄRBUNG



Grundieren der Mauer mit dem Pinsel mit einer Mischung aus

1 Teil 152 Silver Grey oder 111 Medium Grey (dunklere Maueren)
2 Teile Wasser

Grundieren per Airbrush mit einer Mischung aus

16 Teile 152 Silver Grey oder 111 Medium Grey (dunklere Maueren)
11 Teile Wasser.

MOOS, FLECHTEN UND ALGEN





Mit einem Pinsel wird der Flechten-, Moos- und Algenbewuchs stark verwitterter Mauern in ungleichmässiger Weise dargestellt. Hierbei nimmt man die Farbe

112 Yellow Green

mit der Pinselspitze auf, streicht diese auf Papier noch einmal etwas ab. Nun tupft man die Farbe an Kanten, Rissen und markanten Stellen ungleichmässig von oben nach unten fleckig auf.

Feine Algen trägt man mit einer Mischung aus

1 Teil Yellow Green
3 Teilen Wasser

fleckig auf. Diese Mischung läuft in die Vertiefungen und bildet dort grünliche Schatten.



EINZELNE STEINE UND STRUKTUREN

Mit einem Pinsel werden einzelne Steine ausgearbeitet. Hierzu verdünnt man die Farbe 1:2 mit Wasser. Je nach gewünschtem Ergebnis kommen verschiedene Farben zum Einsatz, hier z.B.: 111 Medium Grey, 114 Green Brown, 73201 Black Shade und eine Mischung aus diesen Farben.

ABDUNKELN DER MAUER UND DER FUGEN



Im ersten Schritt trägt man mit einem Pinsel eine Mischung aus

1 Teil 112 Yellow Green
4 Teile Wasser

ungleichmässig auf die Mauer auf. Im zweiten Schritt folgt eine ungleichmäßig aufgetragene Mischung aus

1 Teil 73201 Wash Black Shade
3 Teilen 151 White Grey
6 Teilen Wasser

DIE SONNE SCHEINT (TROCKENMALEN)



Um Lichkanten darzustellen, nimmt man einen weichen Flachpinsel und die Farben

111 Medium Grey
152 Silver Grey
151 White Grey

in dieser Reihenfolge. Die jeweilige Farbe nimmt man mehrfach mit der Pinselspitze auf und dreht den Pinsel beim Aufnehmen, man massiert die Farbe somit in die Pinselspitze ein. Den Pinsel streicht man nun auf einem Papier aus, bis sich keine Farbe mehr aus dem Pinsel löst. Dann streicht man den Pinsel leicht und ohne Druck mit der flachen Seite über das Modell. Die enthaltene Restfarbe streift sich an den erhabenen Stellen des Modells ab und es entstehen helle Lichtkanten.

ZEMENTFUGEN UND ABDUNKELN



Die Fugen werden mit einer Mischung aus

1 Teil 73201 Wash Black Shade
5 Teilen 152 Silver Grey
10 Teilen Wasser

erstellt. Die wässrige Mischung trägt man mit einem Pinsel auf. Sie läuft direkt in die Vertiefungen und trocknet in den Fugen hell auf. Die Mauer ist jetzt fertig. Wenn sie zu hell erscheint, kann mit

73200 Sepia Shade

abgedunkelt werden.

Fotos:
Heinz Wagner (HeWa Modellbau)

Langmesser Modellwelt - Am Schronhof 11 - 47877 Willich - Tel.: 02156-109389 - www.langmesser-modellwelt.de

BEMALEN von BETONMAUERN (Gipsabgüsse)

mit dem Langmesser-Beton-Farbset

„...wie in echt"
Langmesser-Modellwelt

VORBEREITUNGEN

Stark saugende Oberflächen wie Gips oder ähnliche Materialien müssen vor der Bemalung mit Tiefgrund behandelt werden. Erst Farbe auftragen, wenn diese Grundierung vollständig getrocknet ist. Vor Gebrauch die Farben immer sehr gut schütteln.

GRUNDFÄRBUNG



Grundieren der Mauer mit dem Pinsel mit einer Mischung aus

4 Teile 152 Silver Grey
1 Teil 73201 Wash Black Shade.

Grundieren per Airbrush mit einer Mischung aus

16 Teile 152 Silver Grey
3 Teile 73201 Wash Black Shade
8 Teile Wasser.

MOOS, FLECHTEN UND ALGEN



Mit einem Pinsel wird der Flechten-, Moos- und Algenbewuchs stark verwitterter Mauern in ungleichmässiger Weise dargestellt. Hierbei nimmt man die Farbe

112 Yellow Green

mit der Pinselspitze auf, streicht diese auf Papier noch einmal etwas ab. Nun tupft man die Farbe an Kanten, Rissen und markanten Stellen ungleichmässig von oben nach unten fleckig auf.

ROST-ABLAUFSPUREN



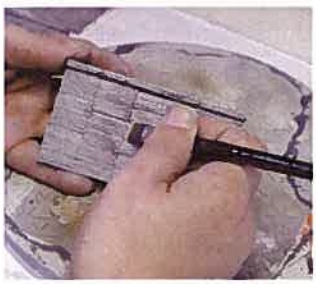
An freiligenden Armierungseisen entsteht bei Stahlbeton-Mauern Rost. Dieser wird von herablaufendem Wasser mit nach unten genommen, es entstehen typische Ablaufspuren. Je älter eine Mauer ist, desto stärker zeigt sich der Effekt. Diese Ablaufspuren werden mit der Farbe

139 Mahagony Brown, 1:1 mit Wasser verdünnt

und einem dünnen runden Pinsel aufgebracht. Wenn man die Rostspuren etwas dunkler darstellen möchte, betont man die Stellen mit einem runden Pinsel und der Farbe

73200 Sepia Shade, 1:1 mit Wasser verdünnt.

IN DEN VERTIEFUNGEN SAMMELT SICH SCHMUTZ (WASHING)



Man trägt eine Mischung aus

1 Teil 73201 Wash Black Shade
3 Teile Wasser

auf die Mauer auf. Durch die Oberflächenspannung dieser Farbmischung entsteht der so genannte Kapilareffekt. Dieser zieht die Farbmischung an die Ecken und Kanten des Modells. Somit sammelt sich dort mehr Farbe und es entstehen dunklere Stellen, welche Schmutz und Staubablagerungen nachbilden (Washing).

DIE SONNE SCHEINT (TROCKENMALEN)



Fotos: Heinz Wagner (HeWa Modellbau)

Um Lichkanten darzustellen, nimmt man einen weichen Flachpinsel und die Farbe

151 White Grey.

Diese Farbe nimmt man mehrfach mit der Pinselspitze auf und dreht den Pinsel beim Aufnehmen, man massiert die Farbe somit in die Pinselspitze ein. Den Pinsel streicht man nun auf einem Papier aus, bis sich keine Farbe mehr aus dem Pinsel löst. Dann streicht man den Pinsel leicht und ohne Druck mit der flachen Seite über das Modell. Die enthaltene Restfarbe streift sich an den erhabenen Stellen des Modells ab und es entstehen helle Lichtkanten. Dies wiederholt man mit der Farbe

152 Silver Grey

noch einmal, um verschieden helle Schattierungen zu erzeugen.

Je nachdem, wie man diese einzelnen Bemaltechniken einsetzt, kann man verschiedene Verwitterungsstufen darstellen. Dies kann mit mehr oder weniger Farbe auf einmal geschehen, man kann das Modell auch einfach oder mehrfach übermalen.

Langmesser Modellwelt - Am Schronhof 11 - 47877 Willich - Tel.: 02156-109389 - www.langmesser-modellwelt.de