

20 апреля 2020 г.

Объединение «Судомодельный»,

1 год обучения Тема :

«Подготовка модели к покраске»

[blogs.modelsworld.ru/2014/07/15...modeli...modelistov/](https://blogs.modelsworld.ru/2014/07/15...modeli...modelistov/)

## Подготовка модели к покраске.

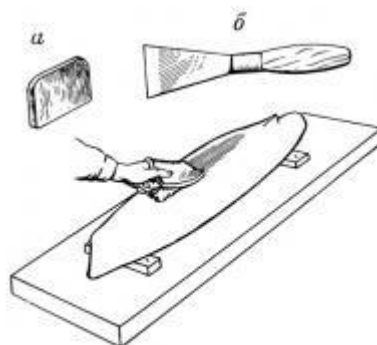


Рис. 86. Шпаклевка корпуса модели:  
а — шпатель из резины; б — обычный шпатель.

Когда корпус модели окончательно отделан, его следует пропитать олифой; это особенно необходимо для плавающих моделей. Дерево, даже покрашенное, очень гигроскопично (хорошо впитывает воду). Перед пропиткой олифу следует подогреть до 50—60°C; вместо подогрева можно разбавить олифу скипидаром (10% к количеству олифы). В этом случае дерево впитывает олифы больше. Олифа высыхает в течение суток. Если на поверхности модели имеются трещины, неровности и повреждения, которые нельзя устранить обработкой без опасения исказить форму корпуса модели судна или какой-либо детали оборудования, следует приготовить шпаклевку, состоящую из мела, олифы и столярного клея.

Для судомodelистов хороша меловая или тальковая шпаклевка на эмалите или нитролаке. Хорошо составленная шпаклевка должна плотно приставать к дереву, заполнять неровности и после высыхания легко обрабатываться и окрашиваться.

Шпаклевку наносят резиновой пластинкой или шпателем. Втирайте шпаклевку небольшими порциями. На рис. 86 показано шпатлевание корпуса модели. После того как шпаклевка основательно просохнет, ошкурьте обрабатываемую деталь и, если потребуются, прошпаклюйте вновь, добиваясь гладкой поверхности без искажения формы.

Лишнюю шпаклевку удаляйте до того, как она высохнет, потом это будет сделать нелегко. Не пытайтесь заполнять шпаклевкой большие неровности. Сучок выбейте, сделайте пробку из того же дерева и аккуратно поставьте ее.

Если модель повреждена, вырежьте дефектное место и аккуратно заделайте его точно по форме выреза куском дерева. Тогда шпаклевать придется лишь швы.

### Окраска.

После шпаклевки и повторной отделки шкурками модель подготовлена к окраске. Этот заключительный этап в постройке модели судна чрезвычайно важен. Иногда аккуратно сделанная модель после окраски становится неказистой, потому что неумело наложенный толстый слой краски залил острые кромки, скрыл отдельные тонкости отделки и лишил модель судна строгости форм, отчетливости очертаний. Неудачно выбранное сочетание красок также может ухудшить общий вид модели. Имеющиеся в продаже самые разнообразные протравы, клеевые, масляные, нитроглифталевые краски и эмали требуют особых приемов при работе с ними и инструмента в виде кистей и пульверизаторов-разбрызгивателей.

При окрашивании моделей судов применяют разнообразные кисти .

Наименование кистей	Волос	Тип кистей	Область применения
Акварельные	беличий, хорьковый, колонковый	круглые	Окрашивание деталей (нитроэмали, нитролаки, нитроглифталевые краски)
Плакатные	колонковый барсуковый медвежий	круглые и плоские	Окрашивание поверхностей корпуса и палуб (нитролаки, нитрокраски)
Малярные	щетина	круглые и плоские	Окрашивание поверхности корпуса и палуб (масляные и эмалевые краски)
Специальные	барсуковый	флейц	Разравнивание последнего слоя на больших поверхностях — корпус, палубы

При постройке настольных исторических старинных парусных моделей дереву придают черный или коричневый цвет. Для этой цели хорошо подойдет черная краска — нигрозин, разведенная в воде. Чтобы получить коричневый цвет, применяйте бейц. Протраву наносите на модель тампоном из ваты или кистью. Когда модель просохнет, можно покрыть ее воском, разведенным в скипидаре (1 часть воска, 2 части скипидара). Воск наносят щетинной кистью и затем растирают щеткой или суконкой. Покрытие воском можно закрепить светлым мебельным лаком, который наносится тампоном из ваты, обернутым в марлю. Лак наносят ровным слоем, стараясь не

проводить два раза по одному месту. Модель приобретает хороший вид настоящего старинного судна.

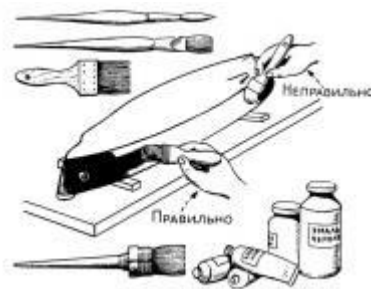
На исторических моделях иногда требуется бронзировать носовые и кормовые украшения, отдельные детали. Для этого применяют алюминиевые или бронзовые порошки, разведенные на ацетоне с добавлением эмали или клея АК-20 (две части ацетона на одну часть эмали или клея).

Окраску производят кисточкой. Чтобы бронзированная поверхность не темнела, покройте ее бесцветным цапонлаком.

Окраску корпуса модели масляными и эмалевыми красками и лаками производят щетинными кистями разных размеров. Для покрытия больших поверхностей лучше применять плоские широкие (25—30 мм) или круглые кисти диаметром пучка волоса 20—30 мм.

Для разравнивания уже нанесенного последнего слоя применяют специальные плоские кисти, называемые флейцами.

Масляные, эмалевые краски и лаки продают в банках готовыми к употреблению. Для окрашивания налейте необходимое количество краски в чистую посуду. Кисть погружайте не более чем на 1/2 длины волоса, после чего переносите на окрашиваемую поверхность, стараясь не капать на верстак. Краска должна быть жидкой, стекать с кисти каплями. Если масляная или эмалевая краска загустеют, разведите их скипидаром или, в крайнем случае, чистым бензином. Чтобы не загрязнять верстак, при окрашивании под модель положите 2—3 старые газеты. Покрывать поверхность следует в одном направлении от носа к корме или наоборот, водя кистью с легким наклоном ручки к себе. Разравнивать нанесенные слои краски можно в перпендикулярном направлении и затем вновь в продольном. Добавлять краски в этом случае не нужно. Окрасив первый раз, дайте краске хорошенько просохнуть; для полного высыхания требуется не менее 24 часов (масляные лаки требуют для просушки 48 часов). Помещение, где производится окраска, должно быть чистым, хорошо проветриваемым, не пыльным. Нельзя прикасаться к еще не высохшей модели руками — можно испортить сделанную работу, и красить придется заново.



Окрашивание модели судна кистями.

На рисунке изображены необходимые инструменты и показано, как надо окрашивать корпус модели судна.

После полного высыхания краски обработайте окрашенную поверхность мелкой шкуркой или порошком пемзы с керосином или водой, затем протрите чистой тряпкой и окрасьте вторично. Чтобы не оставалось следов от кисти, «разгоните» их флейцем — широкой кистью с мягким волосом. Флейц в краску опускать не нужно, работайте им, едва касаясь окрашенной поверхности. При аккуратной окраске модели можно ограничиться двукратным покрытием; если хотите добиться лучших результатов, покрасьте третий раз.

Закончив окраску модели, приведите в порядок кисти. Если работа велась масляными или эмалевыми красками, вымойте кисти в керосине. Если употреблялись спиртовые лаки или политура, мойте кисти в денатурированном спирте. Затем прополощите кисти в теплой мыльной воде и высушите. Флейцы мыть в керосине или скипидаре нельзя, они от этого портятся. Мойте их только в теплой мыльной воде.

### Базовая покраска

Существует два основных способа покраски моделей, это покраска кистью и покраска аэрографом. Покраска аэрографом дает более качественный результат, однако требует приобретения достаточно дорогого оборудования, а это не всегда это доступно, особенно для юных моделистов. Кисть требует гораздо меньших расходов, но добиться приемлемого результата, на мой взгляд, сложнее. Но в своей работе моделисты используют оба способа, поэтому освоить кисть крайне важно и необходимо. Краску для покраски кистью, как уже говорилось выше, лучше всего покупать ту, которая указана производителем. Если в Вашем регионе данная марка отсутствует, можно подобрать аналог. Консультанты в любом магазине с удовольствием окажут Вам помощь. Для начинающих советую использовать акриловые краски на водной основе. Они не имеют резкого запаха и проще отмываются. Необходимо обратить внимание, что есть краски, которые производителем сразу подготовлены для использования в аэрографе. Я такие краски под кисть не рекомендую (слишком жидкие). В базовую покраску также можно включить выкраску камуфляжа, прешейдинг (затемнение углублений и впадин на модели), высветление (выделение более светлым тоном базового цвета выступающих частей модели).

После покраски необходимо дать модели просохнуть 24 часа.

#### **4. Нанести гляцевый лак на места нанесения декалей.**

**Декаль** (англ. **decals**) — «переводная картинка», метод непрямо́й печати изображений переносом с бумажной основы, а также само такое изображение. То же, что и декалькомания.

Чтобы избежать, так называемого, "серебрения" декалей на поверхности модели (это когда видно подложку), наносить их необходимо на гляцевую поверхность.

Дать просохнуть 12 часов.

#### **5. Нанести декали**

При нанесении декалей желательно использовать специальные жидкости, которые позволят "приварить" их к поверхности, а также позволить декалям стать пластичными в случае нанесения их на неровные поверхности.

Дать просохнуть 12 часов.

#### **6. Нанести гляцевый лак на приклеенные декали**

Это необходимо, чтобы защитить их от механических воздействий, а так же выровнять их границы относительно поверхности модели.

Дать просохнуть 12 часов.

#### **7. Покрывать модель матовым или полуматовым лаком**

Еще полуматовый лак называют "сатиновым". Эта процедура защищает краску от механических повреждений, могущих возникнуть при манипуляциях с моделью, а также подготовит поверхность к нанесению следующих слоев.

Дать просохнуть 24 часа.

#### **8. Нанести на модель корректирующие цвет фильтры**

Наносятся они для коррекции цвета модели и придания ей более живого и реалистичного вида. Фильтры являют собой очень жидко разведенную краску в пропорции 5% краски и 95% растворителя. Фильтры изготавливаются из краски отличной от той которая используется для базовой покраски модели, например, на акрил, хорошо подходит художественное масло. Наносятся фильтры только на матовую или полуматовую поверхность. Опытные моделисты, как правило, фильтры изготавливают сами, но имеется в продаже целая линейка тема тезированных

фильтров различных производителей (например MIG Productions, Ak interactive и др.), что очень удобно.

Дать просохнуть, минимум 24 часа.

**9. Покрасить или приклеить покрашенный ранее шанцевый инструмент, ящики, навесное оборудование, брезенты и т.д.**

**10. Нанести матовый или полуматовый лак**

Дать просохнуть 24 часа.

**11. Нанести масляные точки "фейдинг" (англ. fading-выцветание)**

**Фейдинг**-это способ создать эффект обветривания и выгорания краски, иногда следы от дождя (не путать **фейдинг** с везерингом) путем нанесения акриловой или масляной краски на нужную поверхность мелкими точками разных цветов (обычно-белый, черный, синий, охра) и последующего растирания твердой кистью. ... не буду умничать и нервничать-просто посмотрите на скалемоделс вики, там это есть. Поищите так, может найдете. **Фейдинг**-это способ создать эффект.

Или по-простому **везеринг** (от англ. **weathering** — опогаживание). Вообще, эта тема для нескольких диссертаций как минимум. И в одной статье нет смысла даже пытаться рассматривать все элементы этого очень увлекательного процесса. ... В данном случае, первым этапом **везеринга** стала надувка через аэрограф песчаного тона. Больше в местах, где пыль и песок могут скапливаться.

Масляные точки наносятся для имитации воздействия окружающей среды на поверхность прототипа модели (дождь, ветер, выцветание краски на солнце). Очень эффектный прием, мгновенно добавляет реалистичности модели. Выполняется, как правило, художественными масляными красками и размывается уайт-спиритом. Выполняется на матовой или полуматовой поверхности.

Дать просохнуть, минимум 48 часов.

**12. Нанести матовый или полуматовый лак**

Дать просохнуть 24 часа.

**13. Нанести имитацию потеков топлива и иных технических жидкостей на баках, на трансмиссии, ступицах колес и т.д.**

Выполняется как самостоятельно изготовленными, так и приобретенными специальными жидкостями указанных выше производителей.

Дать просохнуть 24 часа.

#### **14. Нанести глянцевый лак**

Дать просохнуть 24 часа.

#### **15. Нанести смывку**

Применение смывки позволяет выделить все выступающие детали и подчеркнуть тени в углублениях. Смывка представляет собой краску, разбавленную растворителем в пропорциях 50% на 50%. Как и фильтры, смывку можно изготовить самому (например, художественное масло и уайт-спирит), или приобрести уже готовую.

Дать просохнуть 24 часа.

#### **16. Нарисовать сколы, царапины и потертости**

Рисуются тонкой кистью от руки, возможно использование поролоновой губки.

Дать просохнуть 12 часов.

#### **17. Нанести финишный слой лака**

Вид лака зависит от Вашей идеи и от модели.

Дать просохнуть 24 часа.

#### **18. Нанести финальные штрихи (грязь, пыль, ржавчина, следы выхлопа и т.п.)**

Ну вот, выполнив все вышперечисленные шаги и поставив модель на подставку, мы держим в руках не кусок пластика, а маленькое произведение искусства. И пусть, может быть, до совершенства еще далеко, модель которую Вы держите в руках уникальна, а Вы можете смело себя называть художником.

### Задание по теме.

Задание: ответить на вопросы	Вопросы (выбрать правильный ответ)	Отметить здесь
Что такое олифа и для чего она нужна?	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Для обработки древесины и основа для масляных красок.</li><li>2. Для лакирования деревянных изделий.</li><li>3. Для заделки трещин на поверхности изделий.</li></ol>	

**Ответы на задания присылаем на мою почту или в ВК.**