

ВАШИ НОВЫЕ ДЕТАЛИ

С этим выпуском вы получили детали для верхней части корпуса, работу над которой скоро начнете. Но сначала закончим с нижней обшивкой.

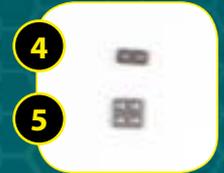
Как и в случае с нижней частью корпуса, вы соберете каркас верхней части «Сокола» и смонтируете на него серию фрагментов обшивки. Храните полученные детали, пока не придет время ими заняться. На данном этапе вы установите последний крупный элемент обшивки и приступите к отделке нижней части корпуса. Мы также начинаем серию статей, посвященных покраске модели. Следовать этим рекомендациям не обязательно, но они позволят вам еще больше приблизить свой «Сокол» к студийной модели.

СПИСОК ДЕТАЛЕЙ

- 1 Фрагмент обшивки (TP-4)
- 2 Фрагмент обшивки (TP-5)
- 3 Монтажная опора (1 секция)
- 4 Соединительная накладка с двумя отверстиями
- 5 Соединительная накладка с четырьмя отверстиями
- 6 Рама каркаса (TF-7)
- 7 Рама каркаса (TF-8)

РАСПОЛОЖЕНИЕ ПОЛУЧЕННЫХ С ВЫПУСКОМ ДЕТАЛЕЙ

ДЕТАЛИ ОБШИВКИ



МОНТАЖНАЯ ОПОРА



РАМЫ КАРКАСА



СБОРКА ТУРЕЛИ НИЖНЕЙ ПУШКИ

С выпуском 46 вы получили последний крупный фрагмент обшивки — турель. Она состоит из трех элементов, к которым на этапе 49 вы добавите навесные детали. Позже вы установите счетверенную лазерную пушку и иллюминатор (опционально).



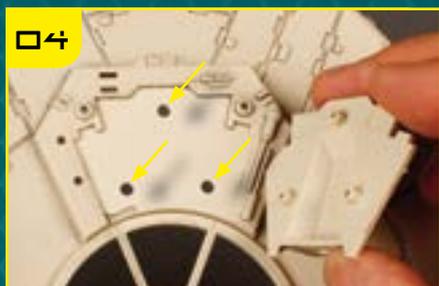
01 Возьмите турель и раму иллюминатора (детали 1 и 2 из выпуска 46). Обратите внимание на центрующий выступ и соответствующий паз.



02 Вклейте раму иллюминатора так, чтобы центрующий выступ совпал с пазом.



03 Возьмите опору лазерной пушки (деталь 3 из выпуска 46).



04 Обратите внимание на три центрующих штифта и отверстия.



05 Нанесите немного клея на три штифта и плотно прижмите деталь к турели.



Результат сборки турели.

МОНТАЖ ТУРЕЛИ

Перенесите опорные болты на внешнюю сторону обшивки и зафиксируйте турель в центре рамы каркаса.



01 Выкрутите четыре опорных болта.



02 Установите турель, как показано. Убедитесь, что все отверстия для крепежных винтов совпали.



03 Вкрутите опорные болты через отверстия в обшивке так, чтобы они выступали равномерно.



04 Переверните модель и, удерживая турель, зафиксируйте ее с помощью крепежных винтов.



05 Вкрутите винты во все шесть отверстий.



Вновь перенесите опорные болты на внутреннюю сторону каркаса так, чтобы вы могли перевернуть модель и продолжить работу над ее детализацией.

ПОКРАСКА «СОКОЛА ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ» СО СТИВЕНОМ ДИМСЗО

ВВЕДЕНИЕ В ТЕХНОЛОГИЮ ПОКРАСКИ МОДЕЛИ

Собираемая вами модель уже имеет «потрепанный» вид, включая выделяющиеся разномастные панели и боевые отметины. Детали в их заводском виде позволят вам собрать великолепную модель, но, если вы хотите построить абсолютно точную реплику, вам придется добавить собственную детализацию. Теперь, когда нижняя часть корпуса почти собрана, вы близки к тому, чтобы приняться за эту работу, используя фотографии и рекомендации эксперта, которые мы представим вашему вниманию в следующих нескольких выпусках.

Чтобы создать «Сокол» на экране, потребовалось несколько студийных миниатюр. Модель, над которой вы работаете, является репликой миниатюры длиной 32 дюйма (81 см), впервые появившейся в «Империи...». Полученные вами детали воспроизводят сложную поверхность оригинальной модели, а заводская покраска позволяет добиться хорошего результата без доработки.

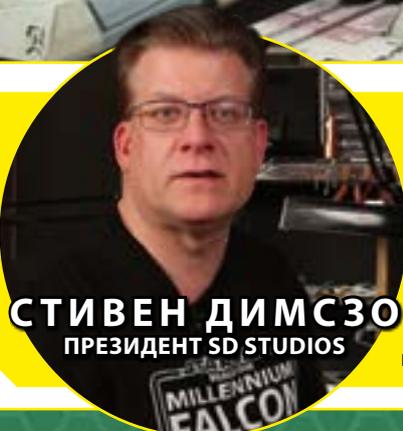
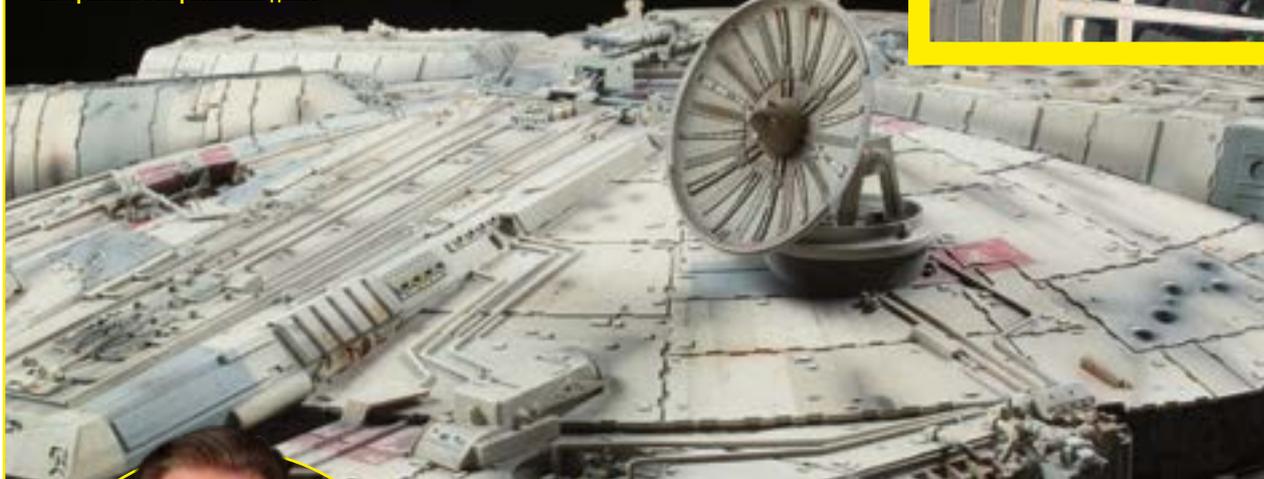
Все же звездолет на экране — это симбиоз деталей и крайне сложной покраски с применением различных техник, а также дистрессинга (состаривания и тонирования) поверхности. В ILM проделали колоссальную работу, но если вы начнете вникать в процесс поэтапно, то легко сможете повторить их результат, даже не имея большого опыта.

«ТИШЕ ЕДЕШЬ — ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ»

В следующих выпусках мы расскажем вам, как шаг за шагом воссоздать покраску и тонировку нижней части корпуса (и обязательно перейдем к другим участкам модели в свое время). Вы сами решите, использовать ли все советы или лишь отдельные (либо вовсе никакие). Самое главное — получите удовольствие от процесса. Мы расскажем вам, из чего состоял тот или иной этап покраски, дадим попрактиковаться и покажем, как исправить возможные ошибки. Вы можете в любой момент завершить работу над своей моделью или же воспроизвести оригинальную миниатюру, насколько это возможно.

! Мы будем публиковать детальные фотографии ключевых участков, над которыми вам предстоит потрудиться. Если вы решите черпать вдохновение из других источников, учтите, что покраска моделей ILM и студийных декораций отличается. Студийная миниатюра длиной 32 дюйма (81 см) существенно отличается от модели длиной 5 футов (1,5 м). Последнюю легко отличить по треугольной черно-оранжевой отметке в верхней части кабины, на миниатюре в 32 дюйма этой детали нет.

Данная реплика оригинальной студийной миниатюры была кропотливо создана с применением различных техник покраски и дистрессинга, о которых мы вам расскажем далее



СТИВЕН ДИМСЗО
ПРЕЗИДЕНТ SD STUDIOS

Прежде чем приступить к созданию собственной реплики, профессиональный моделист Стивен Димсзо вместе со своей командой провел неделю в архивах Lucasfilm, изучая студийную модель «Сокола» длиной 32 дюйма, использованную в «Империи...» (справа). Чтобы создать одну из самых точных реплик «Сокола», потребовалась кропотливая ручная работа с применением техник, которыми мы с вами поделимся.



ПОКРАСЬТЕ СВОЙ «СОКОЛ ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ»

«Большая, круглая, побитая и собранная из чего попало куча металлолома». Выдержка из сценария

СООТВЕТСТВИЕ ОРИГИНАЛУ

Невозможно абсолютно точно воспроизвести студийную модель. Даже если перед вами будет оригинал, вы не сможете повторить десятки тысяч случайных пятен краски, не говоря уже о других мелочах. Мозг каждого человека обрабатывает информацию и подает сигналы руке по-своему. Люди по-разному воспринимают цветовые оттенки. Фотографии часто затевают видимые детали или искажают пропорции в зависимости от используемого объектива. Освещение очень сильно влияет на восприятие: при изменении окружающей обстановки или характера освещения оттенки воспринимаются по-новому. Ярко-красный цвет под флуоресцентной лампой будет выглядеть иначе, чем при естественном солнечном освещении, а свет от

ламп накаливания вновь изменит ваше восприятие. Матовые краски кажутся темнее, чем тот же оттенок глянцевой краски, а серый имеет свойство «приглушать» цвета вокруг себя.

Одно и то же изображение, отпечатанное или выведенное на экран, может отличаться, поскольку цвета на экране передаются светящимися пикселями, а на бумаге — абсорбирующими пигментами. И, конечно, дисплеи различаются по качеству и яркости.

ЧТО ЖЕ ДЕЛАТЬ?!

Не паниковать! Изображения и рекомендации, которые мы дадим, помогут вам добиться наилучшего результата. Будь вы начинающий моделист или профессионал, у вас выйдет отличная модель, которой вы будете гордиться.

! Художники ILM использовали краски Testor и Floquil. Они уже сняты с производства, и любые складские остатки, вероятнее всего, имеют новую формулу, отличающуюся от оригинальных красок, произведенных в 1970-х годах. Рекомендуемые нами цвета максимально приближены к студийной миниатюре путем смешивания легко доступных современных красок.



Три изображения одной и той же детали показывают, насколько восприятие цвета зависит от носителя информации. Мы будем публиковать фотографии с максимально сбалансированными цветами, насколько это возможно



ВЛИЯНИЕ МАСШТАБА

Масштаб влияет на наше восприятие цвета: чем он меньше, тем мягче оттенки. Модели крупного масштаба (1:48 или 1:72) больших и блестящих объектов (например, авиалайнеров) отлично смотрятся в более ярких глянцевых оттенках. Чем масштаб меньше (скажем, 1:144), тем более «спокойными» должны быть цвета, чтобы выглядеть естественно. Масштаб вашей модели приблизительно равен 1:43, поэтому краски, которые использовались в ILM (и которые мы пытаемся воспроизвести), были ярче, чем у оригинальной миниатюры длиной 5 футов (1,5 м). Если бы вы красили модель «Сокола» масштаба 1:144, вам пришлось бы «смягчить» цвета, чтобы они смотрелись правильно в меньшем масштабе.

КАК СКАЗАЛ ОБИ-ВАН... «ГЛАЗА МОГУТ ОБМАНУТЬ ТЕБЯ... НЕ ДОВЕРЯЙ ИМ!»



Моделисты ILM создают миниатюру длиной 32 дюйма, используя в качестве образца модель длиной 5 футов. Разница в масштабе достаточна, чтобы повлиять на восприятие цветов



Компенсация влияния масштаба

- 1:32 — добавить 7 % белой краски
- 1:48 — добавить 10 % белой краски
- 1:72 — добавить 15 % белой краски
- 1:144 — добавить 23 % белой краски

КРАСКИ ДЛЯ ВАШЕЙ МОДЕЛИ

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КРАСКИ

Корпус «Сокола» покрашен с использованием множества различных цветов и оттенков, наложенных друг на друга. Мы рекомендуем использовать лаковую краску в качестве основы и матовые акриловые краски для детализации и воссоздания различных эффектов. Преимущество лаковых красок — в том, что они представляют собой отличную основу, и если вы допустите ошибку в ходе покраски модели, то легко сможете исправить ее с помощью растворителя для акриловых красок и начать сначала. Растворитель можно наносить тонким слоем, не повреждая базовый слой. Представленные ниже краски апробированы на деле, но вы можете использовать продукцию других производителей и эквивалентные цвета по своему усмотрению.

ОСНОВА

Лаковая аэрозольная краска Tamiya

- AS20 Insignia White (грязно-белая)

ДЕТАЛИЗАЦИЯ

Акриловые краски Tamiya

- Flat Black (черная матовая) XF-1
- Flat White (белая матовая) XF-2
- Flat Yellow (желтая матовая) XF-3
- Flat Red (красная матовая) XF-7
- Medium Blue (средне-синяя матовая) XF-18
- Neutral Gray (нейтральная серая матовая) XF-53
- Red Brown (красно-коричневая матовая) XF-64

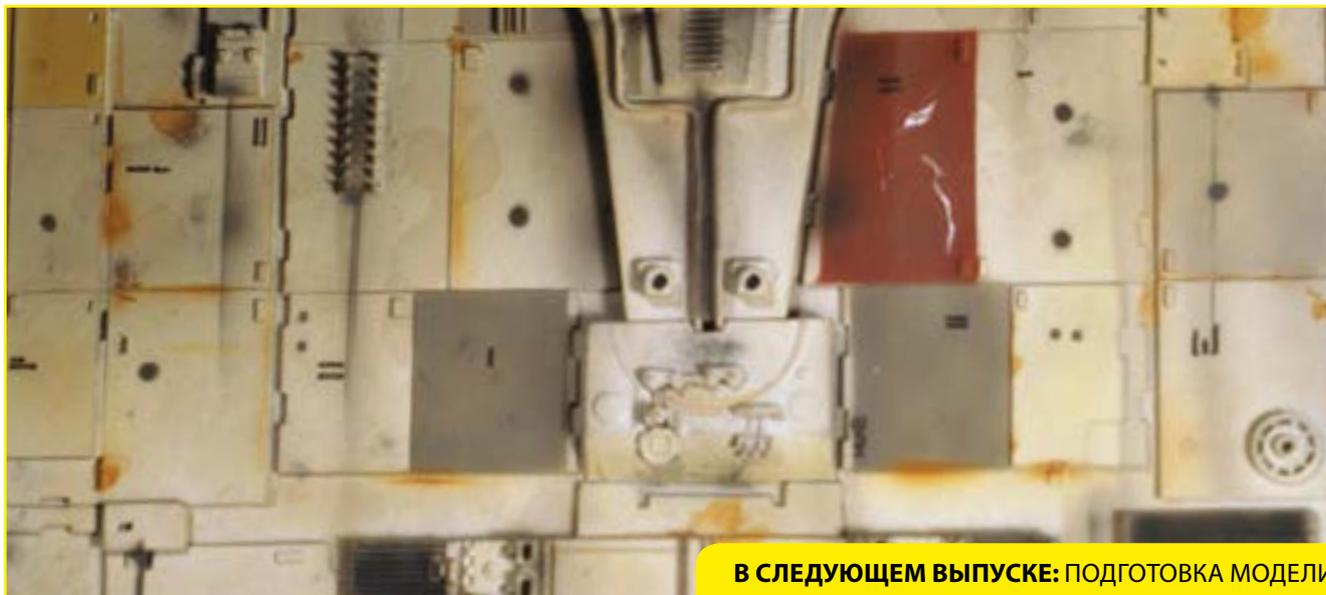
Некоторые из указанных цветов можно смешивать (например, красно-коричневая + желтая = темно-желтая), некоторые нужно наносить в два-четыре слоя, чтобы воссоздать цвет оригинальной миниатюры.



На крупном плане нижней части корпуса студийной миниатюры видно, что даже однотонные, покрашенные белым цветом участки имеют множественные следы грязи и ржавчины



Темно-серый, светло-серый, ржаво-красный, темно-желтый — вот лишь некоторые из множества оттенков, присутствующих на оригинальной студийной модели (фрагмент которой приведен ниже). Вы сможете воссоздать все необходимые оттенки, смешивая рекомендуемые основные цвета



В СЛЕДУЮЩЕМ ВЫПУСКЕ: ПОДГОТОВКА МОДЕЛИ