

MARIO & RAFAEL MILLA

Henry Wells y William Fargo gründeten 1852 Wells Fargo Stagecoach Company in San Francisco.

Die Gesellschaft besaß Kutschen verschiedener Größe, die zwischen sechs und zwölf Passagiere transportieren konnten, das Gepäck befand sich Fächern im vorderen und rückwärtigen Teil der Postkutsche, während wertvolle Gegenstände in einem Kasten unter dem Sitz des Kutschers aufbewahrt wurden.

Die Tatsache, dass unwirtliche Gegenden manchmal mit wertvollen Gegenständen durchquert wurden, führte dazu, dass die Kutschen zum Ziel von gesetzlosen Verbrechern wurden. Einige von ihnen spezialisierten sich auf diese Art von Überfällen, wie zum Beispiel Charles Bolton (Black Bart), der im Verlauf von sechs Jahren mehr als dreißig Kutschen ausraubte, andere legendäre Banditen, die Überfälle auf Postkutschen begingen, waren unter anderem Jessie James, Frank James und Bob Younger.

Deshalb fuhr außer dem mit einem Revolver bewaffneten Kutscher in jedem Wagen ein mit einem Gewehr bewaffneter Wachmann mit, um die

Angriffe abzuwehren. Diese Personen sind die Hauptdarsteller unserer Szene, sie unterhalten sich gerade entspannt, während sie auf den Beginn der Reise warten.

Die Szene ist eine Umwandlung des Bausatzes AS-018 (Prove It!) von Andrea Miniatures in ein Büro von

Wells Fargo. Dieses Stück kennen wir gut, da wir es waren, die das Original für die Marke gemacht haben.

Die Änderungen bestehen im Wesentlichen im Austauschen von Tür und Fenster, einem Vordach an der Fassade, Zugangstreppe und Beleuchtung des Ganzen.



Verwendete Teile.



Wir machen die Öffnungen in Tür und Fenster mit der stumpfen Seite eines Messers, auf diese Weise erhalten wir sehr saubere Schnitte.



JULIO CABOS

Andrea Miniatures
Ref. WY-17
54 mm. Scale 1/32

DIE BEMALUNG

Die Malarbeiten können wir in drei Teilbereiche einteilen: Die Welle, das Surfboard und das Mädchen.

Um eine Malarbeit dieses Typs zu machen, muss man erst einmal ein paar gute Surfbilder heraussuchen, vor allem um zu sehen wie man am besten die Farben und Reflexe innerhalb der Welle darstellt.

Es gibt eine Unmenge an Glitzereffekten und Farbtönen, die man sich genau ansehen muss, sowie welche

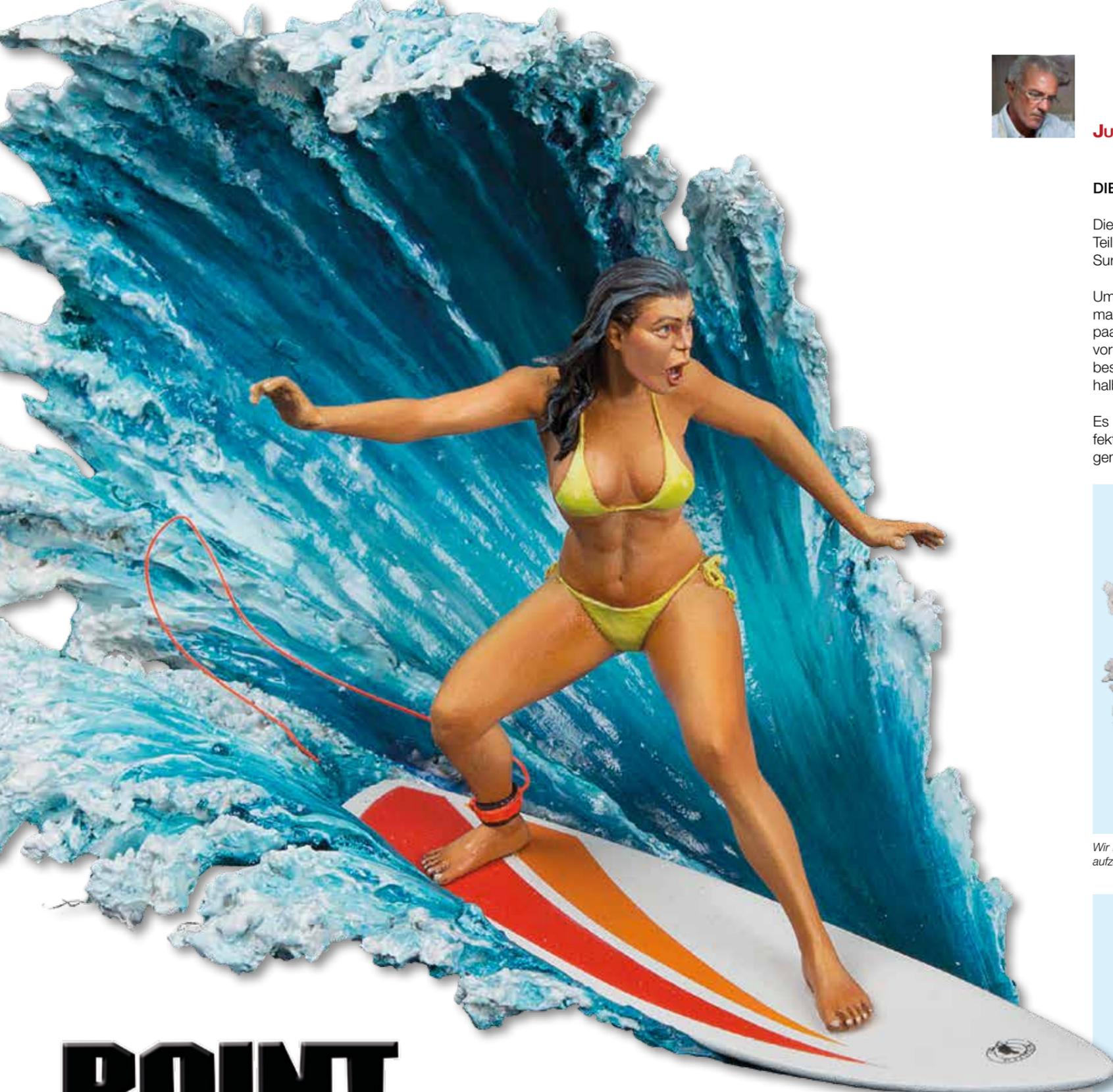
Arbeitsschritte und Prozesse die geeignetsten sind, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten.

Beim Surfboard gibt es eine Menge Vorlagen, an die wir uns halten können. Ich wollte es gern in warmen Tönen halten, um es von der Welle zu differenzieren und auch um es mehr an die Hautfarbe des Mädchens anzupassen.

Und zuletzt bleibt uns noch die Hauptdarstellerin, ich meinte, sie

sollte gebräunte Haut haben und einen knappen zitronengelben Bikini tragen. Nach der allgemeinen Farbauswahl beginnen wir damit, der Welle Farbe zu geben.

Das transparente Farbspiel, das ich bei den Bildern wahrnahm, die ich mir als Referenz suchte, schien mir am geeignetsten zur Bemalung, daher begann ich damit, verschiedene Töne ineinander verlaufen zu lassen. Ich fing mit den hellsten an und ging dann zu dunkleren Tönen über.



Wir beginnen mit einem sehr stark verdünnten Wash mit XNAC-15 Türkis, der Pinsel vollgesaugt mit Wasser um anschließend direkt den zweiten Ton aufzubringen, XNAC-26 Blau Grundton + XNAC-15 Türkis, und auf diese Weise beide Farben noch nass zu vermischen.



Die dunklen Bereiche der Welle werden verstärkt durch Auftragen von XNAC-14 Smaragdgrün + XNAC-26 Blau Grundton, diese vermischen wir auf die gleiche Weise wie zuvor.

Ansicht der Welle von hinten, wir tragen hier die gleichen Töne auf wie in den vorherigen Schritten.

POINT BREAK

Die Serie Wonderful World hat uns mit wunderbaren Figuren überrascht, die meiner Meinung nach eine frische Brise in die Welt der Figuren gebracht hat, aber diese hier ist eindeutig die Beste von allen. Das Beeindruckende an dieser Figur ist die Natürlichkeit der Bewegung und der Pose des Mädchens auf dem Board während sie auf der Welle surft.



Grundfarbe ist ein helles Grau. Es soll ein klein wenig dunkler als das reine Weiß sein, das wir für die Grundierung verwendet haben.



Durch langsames Zugeben von Weiß zur Grundfarbe erhalten wir die Hellerschattierungen. Das reine Weiß heben wir für die letzten Lichter auf.



Die Schatten werden mit stark verdünnter Farbe aufgetragen, wobei die Lichtbereiche gar nicht bemalt werden.

WEIßES TUCH

Als Grundfarbe für die Ärmel habe ich einen etwas kälteren Farbton gewählt, der zum Rot der Epauletten passt. Ich mische Weiß mit etwas Russischer Uniformfarbe und einem Spritzer Schwarz und erhalte ein helles Grau mit einem leicht grünlichen Schimmer, das mir als Grundfarbe dient.

Für die Hellerschattierungen gebe ich der Mischung mehr und mehr Weiß hinzu bis ich bei der letzten Hellerschattierung bei einem reinen Weiß ankomme.

Besonders vorsichtig müssen wir bei den Schattierungen der Farbe Weiß

sein, da dieses leicht verschmutzt und dann sieht das Kleidungsstück schnell Grau oder Braun statt weiß aus.

Die Schatten tragen wir mit stark verdünnter Farbe auf und sehen zu, dass wir in die Lichtbereiche keine Farbklexe bringen.



Die Farbe für den Grundton ist ein sehr dunkles, leicht bläuliches Grau.



So sieht der Stiefel nach dem Auftragen von drei Hellerschattierungen mit matter Farbe aus.



Die Farbtöne für die Dunklerschattierungen erhalte ich durch Mischen von brauner und ultramarinblauer Tinte.

SCHWARZE LEDERSTIEFEL

Sowohl die Grundfarbe als auch die Lichter der Stiefel werden mit matten Acrylfarben gemalt. Die Schatten male ich mit Acryltinten, deren samtene Finish das Ganze wie richtiges Leder

aussehen lässt. Abhängig von der Menge an Wasser, die wir der Farbe zugeben, erhalten wir ein mehr oder weniger samtene Endergebnis, je mehr Wasser wir zugeben, desto weni-

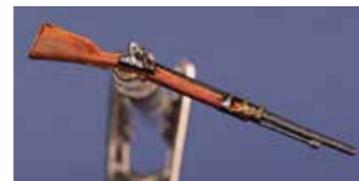
ger Glanz erhalten wir. Wir können die Lichter und Schatten auch mit matten Farben malen und danach mit wässrigen Tinten darüber gehen, um dem Ganzen einen Samteffekt zu geben.



Durch Mischung von brauner, gelber und roter Tinte erhalte ich die Grundfarbe für das Holz. Diese trage ich stark verdünnt in mehreren Schichten auf.



Durch Zugabe von ultramarinblauer Tinte zur vorherigen Mischung erhalte ich einen schönen Ton für die Schatten.



Ansicht des fertigen Karabiners. Die Kratzer und Abnutzungsspuren wurden mit matter Farbe aufgebracht.

HOLZ

Ich fange an mit dem Auftragen stark verdünnter Acryltinten auf die weiße Grundierung, dabei achte ich darauf, dass sich in den Schattenbereichen mehr Farbe ansammelt, während in den Lichtbereichen das Weiß der Grundierung durchschimmern soll. Danach trage ich nach und nach in

mehreren Schichten, ebenfalls mit Tinten, die Schatten auf. Dabei soll die meiste Farbe auf die dunkelsten Bereiche aufgebracht werden.

Zum Schluss verstärke ich noch einige Lichter und simuliere kleine Kratzer und Dellen mit matter Farbe.

LITERATURVERZEICHNIS

- Napoleon's Army 1790-1815. Lucien Rousselot. Andrea Press.

- La Grande Armée. Introduction to Napoleon's Army. Miguel Ángel Martín Más. Andrea Press.

	2.Hellerschattierung	2.Hellerschattierung	1.Hellerschattierung	Base	1.Dunklerschattierung	2.Dunklerschattierung	Mitteltöne
PFERD (AEROGRAF) WARME FARBTÖNE			ACS-013: n°2 + n°3	ACS-013: n° 5	ACS-013: n°6	ACS-006: BROWN INK + BLACK INK	ACS-013: n°4 + n°5
PFERD (AEROGRAF) KALTE FARBTÖNE			ACS-012: n°3 + n°5	ACS-002: n°4	ACS-002: n°5	ACS-006: BLACK INK	ACS-013: n°4 + n°5
PFERDEGESCHIRR	ACS-002: n°3	ACS-002: n°2	ACS-002: n°1	ACS-002: n°4	ACS-002: n°5	ACS-002: n°6	
PELZJACKE		ACS-003: n°4	ACS-003: n°2	ACS-003: n°1	BASE + XNAC-46		
WEISSES TUCH	XNAC-01	1° LIGHT + XNAC-01	LIGHT: BASE + XNAC-01	XNAC-01 + XNAC-08 + XNAC-02	BASE + XNAC-08 + XNAC-02	1° SHADOW + XNAC-02	
STIEFEL	ACS-002: n°3	ACS-002: n°2	ACS-002: n°1	ACS-002: n°4	ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK + BLACK INK		
HOLZ KARABINER			XNAC-46 + XNAC-37	ACS-006: YELLOW INK + RED INK + BROWN INK	BASE + ACS-007: ULTRAMARINE BLUE INK		

PFERD (ÖLFARBEN WINSOR & NEWTON)

WARME FARBPALETTE: SCHWARZ, BURNT UMBER, BURNT SIENA, GOLDOCKER, WEIß

KALTE FARBPALETTE: SCHWARZ, WINSOR BLAU, KARMESIN ALIZARINA, WEIß

