

“Corso di pittura del soldatino”  
di Marco Campomagnani  
*Ottobre 2003*  
Appunti di Lionello Sacchi  
([lionello.sacchi@fastwebnet.it](mailto:lionello.sacchi@fastwebnet.it))  
Revisione: REV00

# Indice

1. Introduzione.....	3
2. Attrezzatura di base.....	3
2.1 Note sull'utilizzo dello stucco.....	3
2.2 Pennelli.....	4
2.3 Primer.....	4
2.4 Colla bicomponente.....	4
3. Preparazione e montaggio.....	4
4. Pittura.....	6
4.1 La luce.....	6
4.2 Tavolozza.....	6
4.3 Illuminazione.....	7
4.4 Note sui colori.....	7
4.5 Colorazione dell'incarnato.....	9
4.6 Colorazione del volto.....	10
4.6.1 Ombre.....	10
4.6.2 Colorazione degli occhi.....	11
4.6.3 Luci.....	12
4.7 Barba e capelli, prego!.....	13
4.8 Colorazione delle superfici bianche.....	14
4.9 Gli altri colori – luci ed ombre.....	14
4.10 Note aggiuntive sulla colorazione dell'incarnato.....	17
4.11 Colorazione di metalli, armi, legno e cuoio.....	17
5. Ambientazione e terreni.....	20
5.1 La basetta.....	20
5.2 Colorazione dell'ambientazione.....	20
5.2.1 Colorazione dei terreni.....	20
5.2.2 Colorazione di mattoni e pietre.....	21
5.2.3 Colorazione di legno e porte.....	21
5.2.4 Realizzazione di macchie di umidità.....	22
5.2.5 La neve.....	22
5.3 Realizzazione dei terreni.....	22
5.3.1 Pozzanghere.....	22
5.3.2 Foglie.....	22
5.3.3 Erba.....	22
5.3.4 Acqua.....	23
6. Le mimetiche.....	24
6.1 Introduzione.....	24
6.2 Colorazione.....	26
6.3 Esempi.....	27
6.4 Accessori.....	28

# 1. Introduzione

La creazione di questo documento nasce con la motivazione di diffondere il più possibile le tecniche modellistiche relative ai figurini. La raccolta degli appunti è avvenuta per la prima volta nell'ottobre del 2003, in occasione del corso di base che Marco Campomagnani ha tenuto presso il negozio "Modellismo Magistroni", di Pero (Milano).

Il corso, utilissimo per me che ritornavo al modellismo dopo tanti anni di pausa, si è svolto in presenza di numerose persone che, con il loro entusiasmo e le domande poste a Marco hanno permesso la stesura di questo documento. A loro va quindi il primo ringraziamento.

Un grazie ad Alessio Magistroni per la sua disponibilità e – last but not least – un significativo ringraziamento va a Marco Campomagnani per la sua disponibilità, più unica che rara in persone di un tale calibro.

In questa introduzione viene riportata la storia delle revisioni di questo documento, in forma tabellare.

<i>Revisione</i>	<i>Descrizione</i>
REV00	Prima revisione; unione degli appunti originali con gli appunti relativi al corso sulle mimetiche, sempre di Marco.

## 2. Attrezzatura di base

Elenchiamo di seguito l'attrezzatura di base necessaria per una corretta realizzazione di un figurino:

- Cutter a lama curva, grande e poco affilata. Si consiglia di non gettare le lame usate, ma di rigenerare il filetto con una piccola mola.
- Cutter sottile, per i lavori di precisione; è possibile usare ad esempio un bisturi chirurgico.
- Trapano a mano (marca Tamiya o Amati). Per il trapano elettrico può aiutare far girare la punta nella cera prima di usarlo sul piombo.
- Tronchesino di acciaio duro per il taglio delle graffette.
- Specillo da dentista
- Pennello per il trattamento dello stucco: va bene un pennello usato; per le diverse esigenze che possono capitare, si suggerisce di utilizzarne in due misure: uno grande ed uno piccolo.
- Paglietta oppure scotch-brite verde.
- Stucco liquido (Tamiya, meglio il Mr. Surface, della Gunze-Sangyo)

### 2.1 Note sull'utilizzo dello stucco.

Lo stucco per modellismo che viene usato per la realizzazione dei figurini è di due tipi: bianco superfine per il trattamento dei figurini e giallo/grigio, più rozzo, per il trattamento dei terreni.

Lo stucco è bicomponente; si preparano due palline di uguale dimensione e si miscelano con le mani. Il palmo delle mani è meglio delle dita, in questo caso, perché la pelle è un po' più grassa: lo stucco non si attacca alle mani.

Se dobbiamo riempire una fessura, ad esempio, formiamo uno spaghetto di stucco ed utilizziamo lo

specillo per riempire le fessure.

Bagnando un pennello con l' acqua è possibile lisciare la stuccatura, tenendo presente che un po' di materiale in più non guasta.

Per seccare lo stucco, mettere il soldatino in forno a 70° C. In questa operazione non bisogna mai superare i 70°C.

## **2.2 Pennelli**

I migliori sono gli Windsor & Newton serie 7 “miniature”, di misura 0/1. E' utile anche un pennello triangolare (Amati).

## **2.3 Primer**

Utilizzare il primer spray Tamiya. La mano da dare deve essere leggerissima, in modo da formare un velo opaco di vernice dove l'acrilico possa aderire facilmente.

## **2.4 Colla bicomponente**

E' composta da due componenti. La proporzione da usare è sempre 50/50; mescolare a fondo (circa un minuto). Può essere usata per incollare la basetta in piombo del soldatino alla basetta in legno, a patto di realizzare delle asperità sulla basetta stessa per fare in modo che aderisca meglio. In questo caso usare anche dei perni aiuta a rendere il tutto più robusto, specialmente in presenza di figurini pesanti (es: cavalli).

## **3. Preparazione e montaggio**

E' necessario eliminare le tracce dei canali di colata, dovuti alla fusione della lega nella colata; a questo scopo utilizzare il cutter a lama curva non troppo affilata. Utilizzarlo come per sbucciare una mela, usando il pollice come appoggio.

In presenza di gradini eliminare gradualmente il materiale in eccesso ed usare stucco per riempire gli eventuali avvallamenti creati dall'operazione.

Si consiglia sempre l'utilizzo dei perni ove il peso delle parti possa gravare sulla statica del soldatino; se prendiamo come esempio un braccio, eliminiamo prima i perni – appena accennati – della fusione originale.

Utilizzare una graffetta alla quale siano state applicate delle sottili incisioni con il tronchesino sulla punta, in modo tale da creare attrito nel foro creato con il trapano a mano; per il perno usare la colla liquida (Attak) anziché il gel (Cyanolit).

Una volta fissato il perno nel braccio del soldatino, appoggiarlo sul corpo e segnare il punto di ingresso dell'altro lato del perno; creare il secondo foro sul corpo del soldatino.

In questa fase è possibile unire braccio e corpo usando il perno senza incollare allo scopo di trovare per il braccio la giusta posizione; questo può essere utile per la gestione di pose particolari (ad esempio se il soggetto tiene in mano armi e simili).

Per incollare le parti utilizzare la colla bicomponente, sfruttando la lenta asciugatura per gli ultimi aggiustamenti.

In caso di grandi superfici è sempre meglio utilizzare la bicomponente in abbinamento con perni, per evitare di tenere il pezzo in posizione in attesa dell'asciugatura.

Montare tutte le parti possibili prima di dare il primer; sui pezzi da aggiungere in un secondo tempo, eliminare lo strato di vernice dalle superfici che verranno in contatto una volta incollate. Sono da escludersi ad esempio parti come scudi, parti del corpo o braccia che sono in posizioni particolari o che impediscono di applicare il colore su parti poco in vista. Qualche volta questo capita anche per le teste.

## 4. Pittura

Se possibile, procurarsi un libro sulla pittura barocca per rendersi conto della grande quantità di colori utilizzati dai maestri di questo periodo nella realizzazione non solo di incarnati, ma anche di panneggi e vestiti, ombre e velature.

E' importante non avere idee preconcepite sui colori e le parti da realizzare (ad esempio sul volto è possibile utilizzare verde, blu e quant'altro all'occorrenza).

### 4.1 La luce

Ad oggi, per la realizzazione dei figurini non piatti, è universalmente accettata la luce zenitale, cioè quella che proviene dall'alto, uniformemente da tutte le direzioni, a meno che non si realizzino dei diorami particolari, nei quali la direzione della luce sia proveniente in modo evidente da una ben precisa direzione.

Le parti che sono direttamente esposte a questa luce sono la parte superiore della testa, il naso, e gli zigomi.

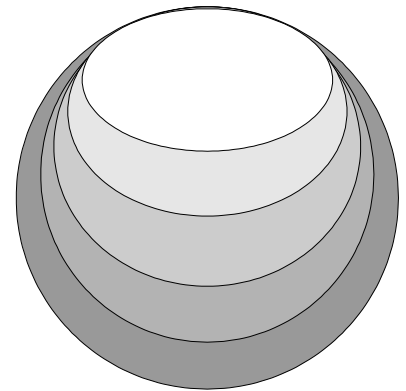
Immaginando una sfera illuminata dall'alto da una sorgente di luce non puntiforme, ma diffusa, la parte superiore sarà la sommità più vicina alla fonte, con l'intensità luminosa che decresce mano a mano che ci si allontana dalla fonte stessa. In questo caso si parla di "zona neutra" quando si prende in considerazione la zona della sfera che abbia la perpendicolare a 90° rispetto alla direzione della fonte luminosa; nel caso del soldatino, questa zona potrebbe essere il torace del soldatino.

Quindi una piega orizzontale dell'uniforme del figurino ha la parte superiore più illuminata, la parte neutra sull'estremo della piega e la parte più scura nella parte della piega inferiore.

Per il trattamento delle pieghe verticali, si realizza una luce diversa, leggermente frontale o posteriore, con illuminazione che decresce verso i fianchi del figurino o delle gambe.

Ma come trattare allora superfici completamente lisce? Prendiamo come esempio uno scudo circolare; la sua illuminazione (che si rifletterà sui colori utilizzati) dipenderà da come questo è esposto alla luce zenitale.

Vediamo come l'effetto della luce debba allora essere riportato su questo scudo. Nella illustrazione (Drawing 4.1) il gradiente di colore è enfatizzato per sottolineare la direzione della luce e non riflette il colore vero e proprio.



*Drawing 4.1*

### 4.2 Tavolozza

La tavolozza utilizza materiali comuni; sono sufficienti un pezzo di carta (ad esempio foglio in formato A4) ed un blister di medicinale usato; il blister ha diversi vantaggi, uno dei quali è quello di conservare il colore più a lungo, a causa della sua forma. E' inoltre possibile chiudere un blister con un comune pezzo di nastro adesivo per conservare il colore un po' più a lungo.

La dimensione del blister è funzione della grandezza del soldatino. Per la conservazione può essere utile ancora una volta il frigorifero.

### 4.3 Illuminazione

Va benissimo una comune lampada a braccio estensibile, con una lampadina da 60 Watt nel caso di una lampada semi-spot; l'ideale per una postura comoda (ma è una questione di abitudini personali) sarebbe una sedia con braccioli che permetta di impugnare il soldatino nella fase di pittura con il minimo sforzo.

La lampada dovrebbe illuminare il soldatino dall'alto, da sopra la testa di chi dipinge; basette o morsetti possono essere utilizzati per bloccare il soldatino ed agevolare quindi l'impugnatura.

Se chi dipinge ha il problema della fermezza della mano, può essere utile impugnare il pennello più vicino alle setole del pennello stesso.

### 4.4 Note sui colori

Si definiscono complementari due colori che mescolati tra di loro generano il grigio puro.

L'illustrazione (Drawing 4.2) riporta il disco dal quale è possibile ricavare il complementare di un certo colore.

Da questo disco si ricava, per esempio, che il complementare del giallo è il blu violetto; è sufficiente tracciare una linea retta dal colore scelto e passare per il centro del disco per ricavare il complementare cercato.

Aggiungendo quantità diverse del colore si ottengono tutti i colori del disco.

I colori complementari sono essenziali per la generazione delle ombre. Osservando il disco dei colori si vede ad esempio che per l'incarnato i colori complementari sono nella zona di confine fra il blu ed il verde; mescolando tali colori con l'incarnato e scurendo, si ha un possibile colore per le ombre.

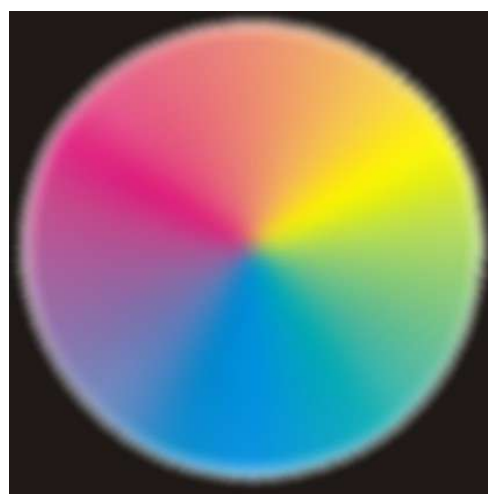
Ogni fonte luminosa genera radiazioni elettromagnetiche visibili comprese entro l'intervallo da 380 a 780nm (nanometri). La ripartizione delle radiazioni nella banda spettrale del visibile determina il colore della luce, o meglio la sua tonalità di colore.

Secondo una convenzione internazionale, la tonalità di colore della luce si esprime con metodo diretto, per confronto, attraverso una grandezza termica, cioè la temperatura assoluta, espressa in gradi Kelvin (K), di un corpo nero che irradia luce con la stessa tonalità di colore della luce emessa dalla sorgente in esame.

Tale temperatura di riferimento è chiamata temperatura di colore. Dire che una lampada ha una temperatura di colore di 3000 K significa che la luce da essa prodotta ha la stessa tonalità di quella generata di un corpo nero portato alla temperatura di riferimento di 3000 K.

Riportiamo di seguito una tabella che riporta alcune temperature di colore:

<i>Sorgente</i>	<i>Temperatura di colore (K)</i>
Cielo sereno	20000 - 15000
Cielo coperto	15000 - 5000



Drawing 4.2

<i>Sorgente</i>	<i>Temperatura di colore (K)</i>
Sole a mezzogiorno	5250
Sole all'alba	1600
Lampade ad incandescenza	3000 - 2400
Lampade fluorescenti	6500 - 2900
Candele	1900 - 1800

Il colore, all'occhio umano, risulta quindi diverso a seconda della temperatura di colore della luce che illumina il soggetto. Ma allora qual è la luce da utilizzare per il nostro ambiente di lavoro?

Visto che per la stragrande maggioranza del tempo i soldatini sono sotto la luce delle lampade, utilizzare una normale lampadina ad incandescenza per illuminare il soggetto quando si scelgono i colori e si dipinge è la scelta migliore.



## 4.5 Colorazione dell'incarnato

Va subito detto che non esiste un colore che soddisfi tutte le esigenze; si pensi ad esempio a quanto sono diverse le tonalità della pelle fra le varie razze, le diverse condizioni climatiche e lo stato fisico dei soldatini che stiamo dipingendo e rappresentando.

La miscela base che segue, quindi, è solo un esempio. La sperimentazione personale e qualche prova eseguita su figurini vecchi può aiutare a ricavare miscele appropriate alle proprie esigenze.

E' buona abitudine, comunque, cambiare la miscela di base, così da non dipingere tutti i figurini con lo stesso incarnato.

Utilizziamo quindi per il nostro esempio la seguente miscela:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Percentuale</i>	<i>Nome del colore</i>
981	40 - 50%	MARRON NARANJA / Orange Brown
955	40 - 50%	CARNE MATE / Flat Flesh
982	0 - 10%	MARRON ROJO / Cavalry Brown

Un suggerimento per la pittura dell'incarnato, ma che vale comunque in generale, è quello di non esagerare con l'enfatizzazione delle luci e delle ombre.

I colori da usare devono essere agitati bene per mescolare correttamente solvente (nel caso degli acrilici è l' acqua), pigmento e legante.

Si procede nel seguente modo:

- Si preparano in una vaschetta del blister due gocce di 981 (arancio) + due gocce di 955 (carne) ed in una vaschetta separata una goccia di 982 (rosso/marrone). Chiamiamo il colore ottenuto tinta base o colore di base.
- Si mescolano i due colori. Si intinge il pennello nel rosso e si riporta nella prima vaschetta che contiene la tinta base, allo scopo di scurirla quanto basta. Si ottiene un colore che somiglia al fondotinta, leggermente più scuro della tinta base.

## 4.6 Colorazione del volto

Si parte sempre da un colore di base più scuro. La miscela del colore di base deve essere densa, anche se, per mantenere il colore umido, è necessario aggiungere sempre un po' d' acqua. Al tatto il colore deve appiccicare le dita.

Il colore è così molto coprente e sono sufficienti due mani, di cui la seconda solo per coprire le eventuali zone meno coperte dalla prima mano.

Utilizzare il foglio bianco della tavolozza per vedere la resa cromatica del colore e per scaricare un po' il pennello, che non deve grondare di colore. Utilizzare questa manovra anche per ricreare la punta del pennello, che tende col tempo a perdere la sua forma affusolata.

### 4.6.1 Ombre

Dopo aver atteso l' asciugatura delle due mani di base, si passa alla stesura delle ombre. Si utilizza il 982 (MARRON ROJO / Cavalry Brown), diluito in acqua e lo si aggiunge al colore base, diluendolo. La diluizione viene ora enfatizzata, portando il colore alla consistenza del latte. Il colore, se schiacciato fra le dita, non deve più appiccicare.

Le ombre si applicano nelle parti del volto che vanno verso il negativo, quindi nel cavo orbitale, di fianco al naso, sotto al naso, nelle orecchie, sotto il mento e sul collo; il colore base, neutro, resta sulle superfici verticali del volto, come fronte, tempie e guance.

Inoltre piccole ombre vengono applicate sotto il labbro inferiore, agli angoli della bocca e a lato narici. Applicare lato narici solo la prima ombreggiatura, evitando di marcare troppo i solchi verso la bocca.

La differenza della prima ombra rispetto al colore base deve essere minima e quasi indistinguibile dal colore di base stesso.

Le ombre successive devono essere date scurendo ancora con il 982, ripetendo il procedimento avendo cura di stendere il colore in zone sempre più piccole. L' effetto finale deve essere un generale passaggio a toni più scuri nelle zone più in ombra del viso.

Per una corretta diluizione delle varie ombre, la quantità dell'acqua e del colore sono uguali (diluizione 1:1) o al massimo di una quantità d' acqua doppia rispetto al colore (diluizione 2:1).

Nell'aggiungere il 982, ci si può accorgere che il colore vira troppo verso il rosso. In questo caso si può usare un colore marrone scuro, come il terra di Siena bruciata o simile:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
941	SOMBRA TOSTADA / Burnt Umber
871	MARRON CUERO OSCURO / Leather Brown
984	MARRON MATE / Flat Brown

Come già detto, è una buona abitudine variare i colori dell' incarnato per creare differenze fra i vari figurini.

Continuare ad aggiungere marrone ponendo attenzione alla diluizione e alla superficie sempre più piccola a cui viene applicato. Da notare che il marrone viene aggiunto al rosso e non alla tinta base. Da notare anche che si suggerisce di dipingere per primo il volto, e solo quello, lasciando gli altri incarnati da dipingere insieme con l' uniforme ed il resto del figurino.

E' infatti semplice ricreare il colore di base in un secondo tempo e lievi differenze di colore non saranno percettibili.

Per quanto riguarda la creazione delle ombre, si deve smettere, di regola, quando si raggiunge lo stesso colore più scuro usato per le ombre stesse.

Si suggerisce di dare le pennellate, nella creazione delle ombre, dall' esterno verso l' interno della zona in ombra (e al contrario per le luci). Questo perché lo stacco del pennello dalla superficie dipinta può lasciare residui di colore ed è meglio che questo succeda verso l' interno della zona d' ombra (che è più scura).

Per le ombre è possibile anche utilizzare AC-22 (Andrea), un blu Prussia, che, mescolato al colore di base, fa virare il colore delle ombre verso il grigio, cioè verso l' annullamento del colore complementare di partenza.

Nota sui colori Andrea: hanno una resa molto opaca rispetto ai Vallejo, devono essere mescolati molto bene ed hanno il difetto di generare degli aloni; sono mescolabili ai colori Vallejo.

Se mescolati ai colori Vallejo, gli aloni scompaiono.

#### 4.6.2 Colorazione degli occhi

Innanzitutto si noti che la colorazione degli occhi deve avvenire dopo aver terminato le ombre e prima di iniziare le luci.

Si utilizzano i seguenti colori:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
597	Ritardante
883	GRIS PLATEADO / Silvergrey
950	NEGRO MATE / Black
934	ROJO TRANSPARENTE / Transparent Red

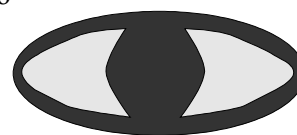
Il rosso trasparente, od un altro rosso comunque molto diluito, viene usato per le labbra, per le orecchie ed il naso, oltre che per gli occhi.

Da notare che il bianco dell' occhio non è bianco, ma è grigio che diventa rosso verso l' esterno dell' occhio.

Quindi il grigio viene usato per il fondo oculare, il nero per la pupilla ed il rosso trasparente per il lavaggio; il lavaggio con il rosso si ferma negli interstizi e serve anche ad addolcire il nero. Il ritardante serve, diluito al 30% con il grigio, ad evitare che il pennello si secchi durante la colorazione.

La procedura per dipingere gli occhi è la seguente:

- Riempire tutto l' occhio con il nero, avendo cura di riempire gli interstizi. Utilizzare un pennello con punta lunga e fine; anche un pennello di misura 0 va bene; dipingere prima l' occhio opposto alla mano usata per dipingere.
- Il nero non deve essere utilizzato puro, ma mediamente diluito, in modo tale da non ostacolare la pittura della forma dell'occhio.
- Preparare il grigio con il ritardante, con percentuale 30%. Il colore non deve essere troppo diluito.
- Dipingere due triangoli chiari nell'occhio, ai lati, lasciando un bordo nero intorno a questi triangoli.
- E' importante, per la resa finale, l' espressione del soldatino. In questo caso gli occhi sono fondamentali. Tenere presente che la forma che deve essere data ai triangoli dipende dalla direzione dello sguardo.
- E' possibile usare un po' di blu diluito nel grigio per dare una lama di luce all'iride nella zona nera centrale dell'occhio. La forma deve



essere quella di una mezzaluna.

- Eseguire il lavaggio con il rosso. Questo deve essere fatto con l'occhio perfettamente asciutto; se è stato usato il ritardante, attendere 15/20 minuti.

Suggerimenti:

1. Il pennello deve essere intinto pienamente per agire come un serbatoio. A questo proposito si possono eseguire degli esercizi, su un normalissimo pezzo di carta, per prendere confidenza con il pennello e le diverse diluizioni. Tracciare linee, cerchi, e figure geometriche.
2. Evitare di premere troppo se non scende il colore, significa che il colore è troppo denso ed è necessaria una ulteriore diluizione.
3. Nella definizione dell'occhio dare il colore di fondo (nero) anche sulla parte superiore e sulla parte inferiore del bulbo oculare.
4. Anche per la colorazione del bianco degli occhi il pennello deve essere ben carico e mediamente diluito. Grazie al ritardante, se vengono fatti errori macroscopici è possibile intervenire rimuovendo il colore con un pennello pulito diverso da quello utilizzato.
5. Abituarsi a non dipingere uno sguardo perfettamente dritto, per dare al figurino un'espressione originale.

### 4.6.3 Luci

Prepariamo di nuovo la miscela base. Per ricreare il colore base, utilizzare la gobba del naso per il confronto, visto che quella zona verrà comunque ricoperta dalle luci.

Nella trattazione che segue si tenga presente il seguente elenco di colori:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
815	CARNE BASE/Basic Skintone
928	CARNE CLARA / Light Flesh

Aggiungere l' 815 alla miscela base per la prima luce, utilizzando il pennello di misura 0 a punta corta. La diluizione deve essere tale, come al solito, da non appiccicare le dita, come quella usata per le ombre.

Le parti del volto da trattare sono:

- La fronte; in questo caso da notare che c'è una zona più illuminata verso la sommità del capo e la parte superiore delle arcate orbitali (sopra le sopracciglia)
- La zona che dalle orecchie va verso lo zigomo (la parte sporgente laterale del cranio)
- Il lato del naso, la parte superiore del naso e le narici
- La parte sporgente del labbro superiore
- Il labbro inferiore
- La parte superiore del mento
- Se visibile, porre attenzione alla parte sporgente delle mandibole, sempre verso l'esterno del cranio
- Le palpebre, accentuando le luci verso l'interno della palpebra stessa
- La parte di volto che da sotto l'occhio va verso lo zigomo; in questo caso procedere dall'interno del volto verso l'esterno

Per quanto riguarda il collo, se la testa è girata, dare una prima lumeggiatura sulle parti della muscolatura in tensione.

Procedere con ulteriori luci con l'accortezza di aumentare la dose di 815 e di diminuire la superficie

dipinta; una volta arrivati al 815 puro (o quasi), si può schiarire ulteriormente con il 928 (Light Flesh). I punti più luminosi delle luci sono:

- La gobba ossea fra lo zigomo e l'occhio
- La punta del naso
- La gobba del naso
- Un piccolo punto sul mento
- La riga sul labbro superiore
- La punta superiore dell'orecchio e la parte superiore della cartilagine che protegge l'ingresso dell'orecchio
- Il lato delle narici

In alternativa all'815 è possibile usare anche LC21, della Life Color.

Utilizzare il rosso trasparente (934), con alta diluizione, per occhi, bocca (labbro inferiore), gote e lati del naso.

#### **4.7 Barba e capelli, prego!**

Per rendere l'ombreggiatura della barba rasata, utilizzare il nero mescolato alla miscela base; la diluizione è abbondante, superiore a quella usata per ombre e luci.

Il colore che si ottiene tende al verdastro e va passato nella zona della barba.

Per dipingere barba (non rasata) e capelli, utilizzare del colore scuro (nero), passando dove serve, ignorando per il momento le sopracciglia.

Nel dipingere i baffi, cercare, dove possibile, di lasciare una parte centrale inferiore non colorata, a forma triangolare.

Al nero aggiungere il 985 per dipingere le parti più esterne, allo scopo di dare più volume ai peli; con questo metodo si può dare volume ai capelli anche dove non ci siano dettagli. Quando l'aggiunta di 985 non schiarisce più, utilizzare l'arancione (956) per schiarire.

E' possibile usare anche il carne chiaro (928) o l'arancione chiaro (911) per schiarire ulteriormente, ottenendo una specie di beige.

Da notare che i capelli sulla cima della testa sono più chiari, mentre sotto la nuca sono più scuri.

Per le sopracciglia: utilizzare marrone scuro (984 o 985), dando una pennellata decisa con colore mediamente denso. Utilizzare velature solo per le scale più grandi.

Di seguito la tabella dei colori usati.

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
984	MARRON MATE/Flat Brown
985	MARRON ROJIZO/Hull Red
956	NARANJA/ Orange
911	NARANJA CLARO/Light Orange

## 4.8 Colorazione delle superfici bianche

Si utilizza come base il 986 (Deck Tan), che è un colore piuttosto neutro. Viene steso su tutta la superficie da rendere in bianco, come ad esempio un mantello od una tunica.

Per le ombre, sempre tenendo presente la diluizione corretta, viene aggiunto il grigio 991 (Dark Sea Grey) ed il marrone 984 o 871 (due parti di grigio ed una parte di marrone), a seconda delle ambientazioni. Se viene rappresentato un figurino sulla neve, è possibile utilizzare, per le ombre, il blu od il viola.

Questa miscela di grigio/marrone viene aggiunta al colore base per la prima applicazione delle ombre; tenere presente che, a parte la realizzazione delle ombre nel rispetto della luce zenitale, vi sono delle parti che ricevono comunque meno luce, come ad esempio l' interno manica quando questa sia vicino al corpo oppure l' interno delle pieghe di una tunica lunga.

Può sembrare, a causa della natura dei pigmenti dei colori molto chiari, che il colore si secchi in modo non uniforme; una attesa un po' più lunga è necessaria per vedere i risultati desiderati.

Alcune ombre non vanno evidenziate troppo; non esiste comunque una regola generale, se non quella del buon senso e, soprattutto, di una certa sensibilità che si acquisisce con il passare del tempo.

Per le luci si riparte dal colore base (Deck Tan); viene schiarito con il grigio 883 per dare le prime luci. Come al solito la diluizione è fondamentale per dare leggeri veli di colore.

Per la seconda luce: utilizzare 3 parti di bianco ed una parte di giallo cachi (976, Buff), utilizzando come base il 986 schiarito della luce precedente.

Il bianco puro non va usato quasi mai, a parte nei casi di luci estreme e casi particolari.

Ecco la tabella dei colori:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
986	MARRON CUBIERTA/Deck Tan
991	GRIS MARINA/Dark Sea Grey
976	AMARILLO CAQUI/ Buff

## 4.9 Gli altri colori – luci ed ombre

Riportiamo di seguito i colori necessari alla colorazione delle uniformi e di altro equipaggiamento.

Si sottintende che il colore base deve essere dato con diluizione 1:1 o 1:2 al massimo, mentre per luci ed ombre vale quanto detto in precedenza, e cioè che la diluizione deve essere tale da lasciare un velo di colore sulla base.

Nella trattazione che segue, si riportano i vari colori base; resta valido che i codici dei colori sono indicativi e che, caso per caso, sarà necessario (ed anche utile) apportare delle variazioni per non generare, come detto in precedenza, sempre gli stessi colori.

### *Rosso*

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
926	ROJO/Red
814	ROJO CAD.TOSTADO/Cadm.umber red
908	ROJO CARMIN/Carmin red
957	ROJO MATE/Flat Red

### **Rosso**

956	NARANJA/Clear orange
911	NARANJA CLARO/Light orange

Il colore di base è il 926. L' 814 viene usato per le ombre. Da notare che il rosso di norma si scurisce con il blu/verde; nel 814 ci sono sia il blu che il verde.

Per le luci usare il 908 (per una tonalità più pallida, come nel caso di divise) ed il 957 (per una tonalità più accesa); per le seconde luci schiarire ulteriormente con il 947 (in alternativa usare AC33) e gli arancioni 956 e 911, che sono usati rispettivamente, per dare tonalità più scure e più chiare.

### **Blu**

<b><i>Codice Vallejo/Andrea</i></b>	<b><i>Nome del colore</i></b>
965	AZUL DE PRUSIA/Prussian blue
807	AZUL OXFORD/Oxford blue
AC22	
AC21	
AC34	
950	NEGRO/Black
976	AMARILLO CAQUI/Buff
955	CARNE MATE/Flat flesh
944	ROSA ANTIGUO/Old rose

Si suggerisce di usare AC22 come base, sempre mescolato con 965 o 807 per evitare il problema degli aloni; altre basi possibili sono AC21 e AC34 in funzione del colore della divisa da ottenere.

Per le ombre utilizzare il nero per scurire il colore base. Per le luci utilizzare il 976 od il rosa carne. Da notare che il rosa carne può essere usato per schiarire quasi tutti i colori.

### **Verde**

<b><i>Codice Vallejo/Andrea</i></b>	<b><i>Nome del colore</i></b>
AC38	
950	NEGRO/Black
955	CARNE MATE/Flat flesh
953	AMARILLO MATE/Flat yellow
944	ROSA ANTIGUO/Old rose
976	AMARILLO CAQUI/Buff

### *Verde*

Il verde è un colore molto diffuso per le divise, specialmente quelle moderne. Vale il principio che il colore di base può essere molto diverso da caso a caso. Si riporta qui solo un esempio; come principio usare come colore di base un colore scuro e schiarire in un secondo tempo.

Per le ombre scurire il colore di base con il nero (950) ; per le luci utilizzare il giallo (953) ed il rosa antico (944). per dare una tonalità più pallida, usare il 976 (buff).

Una nota sulla colorazione delle mimetiche, dove sono presenti molti colori, come verde, beige, marrone. Non utilizzare i colori puri, ma mescolare a tutti i colori base sempre una piccola quantità di grigio (ad esempio 870 - GRIS MARINA MEDIO/Medium sea grey). Questo serve ad armonizzare i colori fra di loro e a dare un aspetto usato e slavato alle divise.

### *Nero*

<i>Codice Vallejo/Andrea</i>	<i>Nome del colore</i>
950	NEGRO/Black
862	GRIS NEGRO/Black grey
944	ROSA ANTIGUO/Old rose

Si consiglia di non dare mai il nero puro come colore se non come sfondo per armi e buffetterie (vedi poi); come colore di base utilizzare una mistura di 950 e di 862 (50%+50%).  
Usare il 944 per le luci.



## Giallo

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
953	AMARILLO MATE/Flat yellow
948	AMARILLO DORADO/Golden yellow
811	VIOLETA AZUL/Violet blue
851	NARANJA INTENSO/Deep orange
951	BLANCO/White

A seconda del giallo da riprodurre, mescolare il 953 ed il 948; non usare mai un solo colore puro. Per le ombre utilizzare l' arancione (851), il viola (811) o una combinazione dei due colori (usando in proporzione più viola che arancione, in modo da sbilanciarsi più verso il colore complementare). Per le luci utilizzare il 948 ed il bianco, nella proporzione 50% e 50%.

### 4.10 Note aggiuntive sulla colorazione dell'incarnato

Per i codici dei colori, vedere la sezione del documento relativa alla colorazione del volto.

- Si può utilizzare, al posto del 941 una combinazione di verde e blu (50%-50%), anche utilizzando i colori Andrea (AC38 per il verde e AC22 per il blu); infatti l' osservazione diretta delle ombre in assenza di illuminazione diretta della luce del sole ci mostra una tendenza verso il colore blu della zona in ombra.
- Per rendere la lucentezza della pelle è possibile usare il colore 522 della Vallejo, nella proporzione 5 parti di acqua e 1 parte di 522, oppure è possibile usare il rosso trasparente, molto diluito, passato ripetutamente sulle parti da lucidare; in quest' ultimo caso non si tratta né di fare dry-brushing né di lavaggi. Il pennello non deve essere troppo carico.

### 4.11 Colorazione di metalli, armi, legno e cuoio

Per tutte queste tipologie di oggetti, si suggerisce di dare una mano di nero come fondo, sopra il primer. Il colore è il 950. Il colore dell'Andrea, da questo punto di vista può essere leggermente più opaco.

Fanno eccezione, come vedremo, i metalli gialli.

Prendiamo come esempio un fucile non moderno.

<i>Codice Vallejo/Andrea</i>	<i>Nome del colore</i>
521	MEDIUM METALICO/Metal medium
AC29	(Silver Andrea)
997	PLATA/Silver
865	ACERO ENGRASADO/Oily steel
863	GRIS METALIZADO/Gun Metal grey
998	BRONCE/Bronze

<i>Codice Vallejo/Andrea</i>	<i>Nome del colore</i>
801	LATON/Brass
996	ORO/Gold
939	HUMO/Smoke
877	MARRON DORADO/Goldbrown
983	TIERRA MATE/Flat earth
948	AMARILLO DORADO/Golden yellow

Da notare che le armi moderne sono più scure. Le luci che seguono nella descrizione sono solo relative ad un moschetto del secolo XIX.

Sopra la base di nero, applicare l' 863, dipingendo la canna, ad esempio, cercando di non arrivare proprio a filo del legno del calcio; si lascia così una piccola area di confine tra i materiali di colore nero opaco.

Per la seconda mano, aggiungere il 997 per schiarire, non diluendo troppo. Questo serve per evidenziare le parti dell' arma che sporgono maggiormente; per la terza mano, aggiungere AC29 evidenziando aree sporgenti sempre più piccole; la quarta mano, di AC29 puro, va data solo sui punti di luce massima.

Il 521 viene usato solo in casi estremi ed in aree ristrettissime di massima lucentezza.

Per ammorbidire le transizioni di colore, utilizzare il nero molto diluito per dei lavaggi su tutte le parti dipinte.

Per i metalli gialli, utilizzare una base di 877, utile anche per la parte dorata di un tessuto. Per le ombre, utilizzare il 983 in aggiunta al 877 con la solita metodologia utilizzata per le ombre degli altri colori. Per le luci utilizzare il 948 per schiarire il colore base (877). Questa combinazione dà già dei buoni risultati senza utilizzare colori metallici.

Per evidenziare le parti più luminose, si possono fare dei lavaggi con il 996 (oro); in questo caso il lavaggio deve interessare solo le parti in rilievo per dare lucentezza solo dove serve).

E' possibile, per marcare le ombre, utilizzare il nero di china; tenere presente che è necessario aggiungere del tensioattivo (sapone da cucina) per far sì che il colore aderisca alla superficie già verniciata e non formi dei pallini di colore.

Per simulare il bronzo usare il 998 per la prima mano, aggiungere 801 per la prima luce ed oro (996) per le seconde luci.

Per la colorazione dei legni (ad esempio il calcio del fucile di cui sopra), tenere presente i colori della seguente tabella:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
984	MARRON MATE/Flat brown
981	MARRON NARANJA/Orange brown
956	NARANJA/Clear orange
927	CARNE OSCURA/Dark flesh
939	HUMO/Smoke

Si parte da una base scura, il 984. Iniziare a stendere il colore, già dalla prima mano, nella direzione della venatura, senza arrivare esattamente alla linea di confine con le parti metalliche.

Utilizzare il 981 per le luci e venature, non coprendo tutta la superficie del calcio. Le linee delle venature non devono essere né dritte né parallele.

Aggiungere il 956 ed in un secondo tempo il 927. Per ammorbidire e rendere più realistico il legno, utilizzare il 939 come patina che copre tutto la parte in legno.

Per le parti in cuoio, tenere presente i colori della seguente tabella:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>
985	MARRON ROJIZO/Hull red
956	NARANJA/Clear orange
982	MARRON ROJO/Cavalry Brown
927	CARNE OSCURA/Dark flesh
911	NARANJA CLARO/Light orange

Utilizzare il 985, scurito in qualche caso con il nero come colore base. Il nero, come già detto, deve essere la base sulla quale dipingere la prima base di marrone. La tecnica qui prevede di dare il colore sfumando verso il centro del corpo; quindi il colore deve essere più chiaro sulle spalle e più scuro verso la cintura (questo nel caso di una cinghia che traversa il corpo).

Per le ombre usare il nero. Per le luci usare una mistura fra 956 e 982 (in proporzione 50%-50%).

Aggiungere il 911 quando il colore delle luci non è ulteriormente schiaribile. Il 911 puro va usato esclusivamente per le luci estreme.

E' possibile utilizzare sul cuoio il 522 per eliminare l' effetto opaco degli acrilici.

## **5. Ambientazione e terreni**

### **5.1 La basetta**

La basetta in legno è parte integrante della nostra realizzazione, e quindi non deve essere trascurata. Da notare che la parte inferiore della basetta dovrebbe avere la parte con la venatura ai lati rispetto alla presentazione del figurino; il lato frontale inferiore dovrebbe essere quello che ha l'aspetto migliore.

Il posizionamento della basetta in piombo che viene fornita con il figurino dovrebbe essere posizionata sulla base in legno in modo tale che non sia parallela alla base stessa. Da notare però che un angolo troppo vicino ai 45° può risultare sgradevole allo sguardo.

Se invece l'angolo è corretto, suggerisce all'osservatore che la rappresentazione è parte di una realtà più grande.

Se possibile, il figurino deve essere montato sulla base con lo sguardo perpendicolare al lato frontale della basetta in legno.

Colorare di nero opaco o con un colore molto scuro e neutro la parte di basetta che è la sezione del terreno esposto. Questa operazione comprende anche la ricopertura delle eventuali sbavature della colla bicomponente usata per incollare la base in piombo alla basetta in legno.

Come già detto per il montaggio del figurino, utilizzare materiale accessorio per tenere in posizione i pezzi della base in attesa dell'asciugatura della colla bicomponente. Sono necessari almeno 5 minuti.

### **5.2 Colorazione dell'ambientazione**

#### **5.2.1 Colorazione dei terreni**

Per la colorazione del terreno utilizziamo ad esempio il 983 Vallejo o l'ottimo UA087 (LifeColor); Ovviamente i colori possono variare a seconda del tipo di terreno che si vuole rappresentare.

Come prima operazione si passa una mano di marrone poco diluito su tutta la superficie necessaria, facendo attenzione a riempire tutti i buchi del terreno. Un'azione a picchiettare con al punta del pennello potrebbe essere in questo caso utile.

Dipingere tutto, anche eventuali oggetti sul terreno. Nella trattazione che segue, tenere presente che il terreno non è mai uniforme; ad esempio nei pressi della base di un muro è più scuro. Da questo punto di vista lo sforzo che dobbiamo fare è quello di osservare e di riprodurre la realtà, non di immaginare come potrebbe essere quello che stiamo facendo.

Nella colorazione dei terreni, contrariamente a quanto detto per i figurini, si suddivide il lavoro essenzialmente in tre fasi, dopo la colorazione della base: prime luci, lavaggio e seconde luci.

Per le prime luci, utilizzare un colore più caldo, tendente all'arancio e non il beige, come ad esempio il 981. Preparare ad esempio una miscela al 50% di 981 e 914 (OCRE VERDE/Green Ochre).

Ovviamente tenere presente che questo è solo un esempio. Nella stesura della prima luce, asciugare il pennello ed applicare sulle parti in rilievo (dry-brush). Schiarire il colore aggiungendo ancora alla base una leggera quantità della miscela di cui sopra. Se necessario aggiungere altro 914 alleggerendo la pressione delle setole del pennello sulle parti più in evidenza, stendendo il colore in tutti i sensi e su superfici sempre più piccole. Per le ultime luci usare solo il 914.

Per le ombre, mescolare al marrone di base del nero (30% nero, 70% marrone), tenendo presente che il nero Vallejo, che ha una resa finale non troppo opaca può andare bene per terreni umidi, mentre quello

Andrea, più opaco, per i terreni asciutti. Il lavaggio deve essere maggiore nelle zone più nascoste e più buie. Eseguire un paio di lavaggi con la stessa miscela.

Per l'ultima luce usare, per schiarire la base, il giallo caqui (976) mescolato al 981. Anche in questo caso evitare di dare il colore in modo uniforme. Per schiarire usare il 976.

Nella basetta usata come campione affiora un'asse di legno; in questo caso evidenziare le parti sporgenti del legno con del colore arancio e le parti incavate con il lavaggio scuro. Nella basetta c'è anche una palla di cannone; usare il nero per colorarla ed usare il gun metal per un leggero lavaggio.

Per i muschi è possibile utilizzare il 879 (MARRON VERDE/Green-brown). Altri colori sabbia e caqui possono essere usati per cambiare le tonalità.

### **5.2.2 Colorazione di mattoni e pietre**

Per realizzare mattoni, come base utilizzare una miscela di 870 (GRIS MARINA MEDIO/Medium sea grey), di 982 (MARRON ROJO / Cavalry Brown) e di 956 (NARANJA/ Orange).

Nella colorazione tenere presente che non tutti i mattoni sono dello stesso colore, quindi si consiglia di apportare variazioni sulla base e di applicarla a mattoni diversi. La variazione si può fare, ad esempio, variando la quantità di 982, separando il colore in un blister diverso. Le variazioni si possono creare con diversi colori.

Per le luci utilizzare il 976 con il 911 per schiarire le diverse basi create in precedenza. Le zone interessate dalle luci sono i bordi laterali ed il bordo superiore del mattone. La linea orizzontale del bordo superiore dovrebbe essere più luminosa.

Al termine, applicare un lavaggio con lo stesso colore utilizzato per il terreno. La regola di buon senso generale è quella di smorzate i toni.

Una nota sulla realizzazione delle rovine: dalle foto della guerra si osserva una grande quantità di rovine, la cui composizione mostra una grande quantità di legno. Da osservare anche che il materiale di grande dimensione cade per primo e si trova sotto i cumuli, che sono poi ricoperti di materiale più piccolo e dalla polvere.

A seconda del tipo di pietra, si usano miscelati, in diverse proporzioni, il grigio, il caqui ed il marrone. Viene utilizzato il solito metodo per luci ed ombre.

Una nota per la realizzazione di una strada a ciottoli. Si realizzano con lo stucco un grande numero di palline, la cui dimensione sarà funzione della dimensione dei ciottoli o delle pietre; si schiacciano sulla strada che si vuole realizzare. Si esegue un lavaggio con il pennello bagnato per eliminare le eventuali impronte digitali. Per riempire lo spazio fra i ciottoli utilizzare sabbia o terra finissima.

### **5.2.3 Colorazione di legno e porte**

Diversamente da come vengono realizzati i legni del calcio dei fucili, il legno esposto come quello di porte (non moderne) tende a diventare grigio. Per la base utilizzare il 941 + 870 per la base.

Luci a schiarire e lavaggi evidenziano venature e bordi.

Per i chiodi, si utilizzano grigi scuri per colorare la testa del chiodo ed eventualmente si applica un punto luce sulla testa del chiodo.

## **5.2.4 Realizzazione di macchie di umidità**

Per realizzare le macchie di umidità che normalmente osserviamo alla base dei muri, utilizzare come base il nero, applicato con lavaggi. Utilizzare altri colori per schiarire; la varietà di colori è grande, ed il colore varia a seconda del tipo di macchia da realizzare.

Si suggerisce l'uso del fon per una rapida asciugatura.

Il lavaggio con il nero va abbinato alla tecnica del dry-brush già descritta per la realizzazione del terreno; questa tecnica dà degli ottimi risultati.

## **5.2.5 La neve**

Per la realizzazione della neve, è consigliato un prodotto della Prochima, composto da due elementi, la colla e la neve vera e propria (Effetto Neve).

Il terreno viene preparato con una base di cartapesta, stucco o polistirolo, in finzione della dimensione della nostra ambientazione. Dopo aver steso la colla sulle parti da ricoprire con la neve, spargere la neve con cura e abbondantemente, recuperando in un secondo tempo il materiale in eccesso. Nel caso si vogliono aggiungere dei ghiaccioli, è possibile usare dello sprue trasparente con il solito metodo del riscaldamento e seguente stiramento.

## **5.3 Realizzazione dei terreni**

Per superfici piccole è possibile utilizzare lo stucco. Per superfici più grandi si suggerisce l'uso del gesso o della scagliola, in questo caso entrambe mescolati ad acqua miscelata al 50% con colla vinilica.

Cancellare le eventuali impronte digitali con uno spazzolino da denti vecchio od un pennello usato.

Esiste, per le grandi superfici, un prodotto in commercio, a base di pietra pomice, da stendere a piacere per la realizzazione del terreno (Vallejo).

### **5.3.1 Pozzanghere**

Per il colore delle pozzanghere, ricavate nel terreno da avvallamenti che avremo preparato apposta, utilizziamo lo stesso colore del terreno, leggermente schiarito. Per rendere l'effetto bagnato si possono applicare due o tre mani di trasparente lucido sulla superficie della pozzanghera oppure si può applicare un lavaggio con il trasparente satinato (Vallejo).

### **5.3.2 Foglie**

Le foglie possono essere ricavate, ad esempio, da origano secco fatto a pezzetti. Il materiale ottenuto va incollato sul terreno (con colla vinilica) dove serve e poi dipinto del colore necessario.

### **5.3.3 Erba**

Si può realizzare in diversi modi. La tecnica base prevede:

- Applicare una mano di colla vinilica
- Applicare l'erba sintetica
- Rovesciare la basetta e con lo spazzolino raddrizzare i ciuffi d'erba. E' possibile anche, se possibile, colpire la basetta rovesciata con la mano per raddrizzare i ciuffi sfruttando l'energia cinetica derivata dall'urto.

I materiali possibili sono svariati; si può usare erba sintetica, canapa indiana o altro materiale da modellismo.

#### **5.3.4 Acqua**

Per realizzare l'acqua è ottimo il prodotto della Prochima (Effetto Acqua). Anche questo è un prodotto bicomponente. E' necessario avere un contenitore stagno per il procedimento. Possono essere usati fogli di acetato opportunamente piegato per realizzare una specie di vasca che accoglie il materiale.

Alla miscela base può essere aggiunto del colore (è sufficiente pochissimo colore) per variare il colore dell'acqua.

Sfruttando il fatto che l'asciugatura è lenta (alcune ore) e che lo strato superficiale asciuga prima, è possibile modellare parzialmente la superficie, simulando onde e quant'altro. E' possibile usare il bisturi per sollevare il materiale superficiale, simulando così le increspature sulla superficie dell'acqua.

## 6. Le mimetiche



### 6.1 Introduzione

Le uniformi militari che presentano mimetizzazione si hanno dal 1940 in poi. I primi ad utilizzare le mimetizzazioni sono i tedeschi, durante il secondo conflitto mondiale.

A partire dall'antichità fino alla prima guerra mondiale le divise o il vestiario dei combattenti erano molto visibili; si prenda come esempio il famoso elmetto con la punta, tipico della prima guerra mondiale.

Fin dall'antichità, infatti, l'aspetto del combattente doveva spaventare il nemico, e quindi venivano usati colori sgargianti, grandi copricapo ed altri accorgimenti per alterare l'aspetto o per mostrare un'altezza maggiore.

Per riprodurre correttamente una mimetica, si utilizzino fotografie, illustrazioni e quant'altro possa aiutare. Un ottimo libro, di difficile reperibilità ma di ottima fattura, è *Andrew Mollo - Le forze armate della II Guerra Mondiale*, DeAgostini.

Una prima osservazione deve essere fatta sul primo tipo di mimetica, quella cioè di un solo colore; in questo caso, più semplice della mimetizzazione complessa (ad esempio a macchie), tenere presente che esiste sempre una differenza fra il colore della giacca con quella dei pantaloni; le divise si strappavano, venivano cambiate o alterate nell'aspetto in molti modi diversi, e quindi, a maggior ragione, anche fra soldato e soldato esisteva sempre una differenza nei colori delle divise.

I primi tentativi di mimetizzazione riguardano l'elmetto, di natura lucido, che veniva ricoperto da un telino mimetico.





Come si vede anche dalla foto, il telo presenta una parte centrale e due fasce laterali ben distinte. A questo proposito, nella colorazione delle mimetiche, è necessario fare molta attenzione alle zone delle cuciture: qui la mimetizzazione si interrompe e riprende in modo diverso per ovvi motivi di realizzazione delle stoffe.

Una nota sulla realizzazione degli elmetti: se non è presente il telo mimetico, passare un velo di Gun Metal sui bordi dell'elmetto per rendere l'effetto dell'usura.

Qualche volta, poi, i soldati tedeschi utilizzavano delle fasce di gomma per infilare foglie e rami sull'elmetto per scopi mimetici.

Nella realizzazione delle mimetiche tenere sempre presente che gli schemi sono molto precisi, anche se poi l'aspetto generale può sembrare confuso. Tre sono i principi necessari per rendere una mimetica in modo ottimale:

- 1) Individuare correttamente il colore di fondo fra quelli che costituiscono la mimetizzazione
- 2) Deve essere stabilita correttamente la data di quanto si vuole rappresentare, in quanto alcune mimetizzazioni compaiono solo dopo una certa data.
- 3) Usare correttamente il grigio, in seguito vedremo come.

Tenere presente che alcune tute sono reversibili, come nella foto che segue:



Come si vede, l'interno della giacca presenta un colore scuro; la giacca poteva quindi essere indossata rovesciata.

In molte fotografie osserviamo anche che solo il giubbotto era mimetico, e spesso veniva indossato sopra la giacca d'ordinanza.

Sempre dalle foto si nota che la lavorazione dei colori della mimetica è tale per cui si crea una sovrapposizione del colore della macchia con quello di fondo, creando di fatto un alone scuro intorno alla macchia stessa.

Per riprodurre questo effetto, è sufficiente dipingere prima il bordo con il colore corretto, poi schiarire e

riempire l'interno della macchia.

In molti casi la riproduzione del motivo della mimetizzazione è difficile, perché le forme dei disegni non sono casuali e seguono uno schema ben determinato.







Da osservare poi che il risvolto della manica, arrotolata sul braccio, non presentava quasi mai mimetizzazione.

## 6.2 Colorazione

Da notare subito i seguenti punti:

- Il grigio è sempre presente, sia per un effetto di uniformità dei colori dovuto alla scala, sia a causa dell'usura a cui era sottoposto tutto l'equipaggiamento del soldato.
- Per accentuare maggiormente lo stato di usura delle uniformi si può applicare un lavaggio molto diluito con una mistura di grigio e marrone su tutta la divisa.
- E' consigliabile usare sempre fotografie e disegni per la riproduzione dei colori e degli schemi della mimetizzazione.
- Il terreno che fa da complemento al soldatino deve avere colori che sono in accordo con la mimetica. Evitare le differenze marcate di colore.

I colori da usare per la realizzazione delle mimetiche non sono molti. La difficoltà sta nel mescolarli adeguatamente per ottenere il colore giusto:

<i>Codice Vallejo</i>	<i>Nome del colore</i>	<i>Colore</i>
976	AMARILLO CAQUI/ Buff	
986	MARRON CUBIERTA/Deck Tan	
870	GRIS MARINA MEDIO/Medium sea grey	
983	TIERRA MATE/Flat earth	
982	MARRON ROJO/Cavalry Brown	
985	MARRON ROJIZO/Hull Red	
981	MARRON NARANJA/Orange brown	
879	MARRON VERDE/Green-brown	
914	OCRE VERDE/Green Ochre	
894	VERDE RUSSO/Russian green	
975	VERDE MILITAR/Military green	
941	SOMBRA TOSTADA / Burnt Umber	

Vediamo la colorazione nel dettaglio utilizzando degli esempi.

## 6.3 Esempi

### Esempio 1: Mimetica di una divisa in Kosovo

---



Mescolando il 976 ed il 986, in una percentuale di 70/30%, ed aggiungendo un po' di grigio, si ottiene un colore base molto vicino al beige della foto. Gli altri colori della mimetica si ottengono partendo rispettivamente dal 894 (verde russo), dal 941 (per il marrone) e dall'870 aggiungendo un po' di nero per il colore più scuro. Ricavare sempre questi colori aggiungendo un po' di colore di base. Se il verde dovesse risultare un po' smunto, aggiungere AC25 (Andrea) per ravvivare il colore.

### Esempio 2: Mimetica di una divisa per il deserto

---

Il colore di base si ottiene mescolando il 986 (Deck Tan) con il 914 (Green ochre); per ravvivare il colore aggiungere il 981 (Orange Brown). Da notare che spesso, come già detto in precedenza, le divise mostravano diversi colori a seconda dell'uso e del periodo di produzione, il colore della giacca e dei pantaloni risultava diverso non solo se indossata dalla stessa persona, ma anche da soldato a soldato. A questo proposito ribadiamo il concetto che non esiste una regola ben precisa; usare fotografie e scegliere il colore attraverso prove sulla nostra tavolozza di carta è il metodo migliore per raggiungere lo scopo desiderato. Per le luci utilizzare il 976 (Amarillo Caqui) e per schiarire ulteriormente è possibile, eccezionalmente, usare il bianco.

### Esempio 3: Grigio verde alpino

---

Il colore di base si ottiene mescolando il 986 (Deck Tan) con il 894 (Russian Green); se il colore di base dovesse risultare troppo verde aggiungere grigio scuro. Per rendere l'effetto di una divisa logora utilizzare opportunamente il 976 (Amarillo Caqui).

## 6.4 Accessori

Anche per rendere il colore di buffetterie e fucili aggiungere sempre un po' di grigio, più o meno scuro. Per le luci usare sempre il grigio schiarito con il 976 (Amarillo caqui), mentre per le ombre aggiungere nero (950).

Per gli stivali non utilizzare il nero puro ma un grigio-nero mescolato con il 983 (Tierra Mate), per le luci usare il 976 (Amarillo Caqui), od il 927 (Carne Oscura).

Per il cinturone, usare un grigio nero, schiarito con il rosa antico.

Per le eventuali macchie di sangue, usare il 926 per il sangue fresco o il Cadmio Tostato per quello già rappreso.

Cartucce, cartucchiere e nastri: partire con una base di 877 (Gold Brown) ed aggiungere un lavaggio di Tierra Mate, usato anche per le ombre. Schiarire il tutto con un leggero lavaggio di Brass (801).

Per le reti mimetiche la garza va benissimo, anche se esistono degli ottimi prodotti della Verlinden.

Per realizzare colbacchi di pelo, dare dei colpi di stucco se la trama non è sufficientemente fine, utilizzando uno spazzolino da denti per picchiettare sullo stucco fresco.

Per evidenziare le differenze di pelo, usare dei lavaggi scuri su dry-brush chiari per evidenziare il contrasto sul pelo.