

Albert Rademacher
Silhouette Modellbahnzubehör

Industriestr. 48, 82194 Gröbenzell
Telefon 08142/6526611
Telefax 08142/6526612

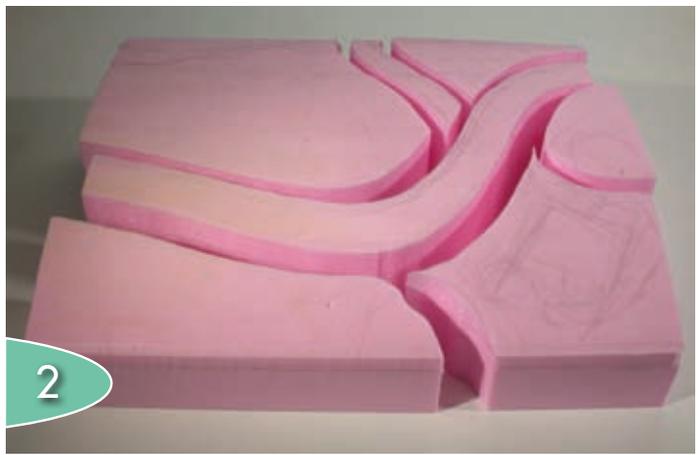
silhouette@mininatur.de
www.mininatur.de



Der Link zur Natur:
miniatur®

Lebendige
Details

Lavendel-Diorama
Bauanleitung



(1) Die Basis für das Diorama ist Austrotherm XPS R. Zwei Reststücke wurden mit Tesa-Alleskleber aufeinandergeklebt um die gewünschte Höhe zu erreichen. Die Grundlage für die Skizze der Landschaft sind Wege, Straßen, Bahnstrecken und bebaute Flächen. Diese bestimmen die Höhenabstufungen und Steigungen oder Gefälle. (2) Die Landschaft wurde mit dem Heißdraht in die Elemente aufgeteilt



(3) Der Hauptweg wurde entnommen, auf die Seite gedreht und mit dem Heißdraht auf die gewünschte Höhe und den leichten Anstieg gebracht. (4) Auf die bebaute Fläche wurde mit dem Allstift die Weg-Kontur übertragen. Anschließend wird mit dem Heißdraht der Überstand abgeschnitten. Die bebaute Fläche ist nun nicht eben, sondern weist die leichte Schräge des Weges auf.



(5) Nun wird der stärker ansteigende Feldweg definiert und zugeschnitten. (6) Die Feld- und Natur-Flächen stehen nun über und sind hügelig anzupassen.



(7) Dazu werden ebenfalls die Wege-Konturen mit dem Allstift übertragen. Der kleine, später etwas steiler ansteigende Bereich im Hintergrund wurde mit dem Heißdraht abgetrennt und so zu einem dann einfacher zu bearbeitendem eigenen Element. (8) Die Pflanzenbereiche sind nun durch freie Schnitte mit dem Heißdraht grob in die Form gebracht. Die Landschaftsstruktur steht nun fest.

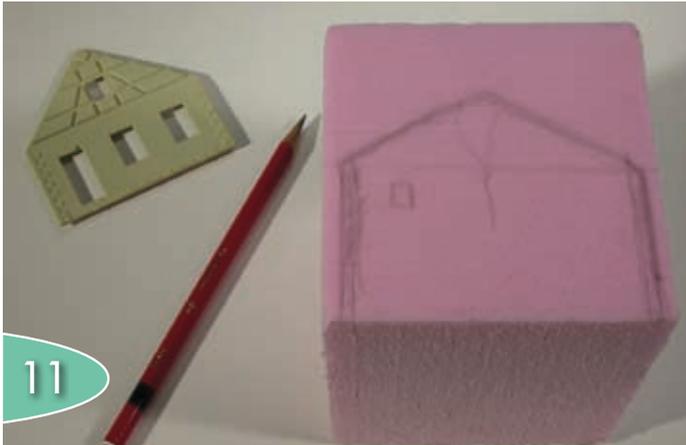


9

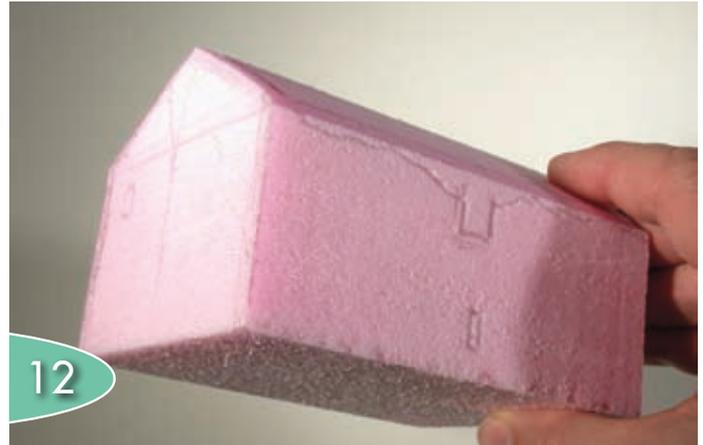


10

(9) Die einzelnen Teile werden nun mit Raspel und grobem Schleifpapier bearbeitet um eine weiche, leicht hügelige Landschaft zu erhalten. (10) Dann werden die Teile noch nicht verklebt, sondern mit Stecknadeln zusammengesteckt, da einige Teile später noch separat bearbeitet werden.

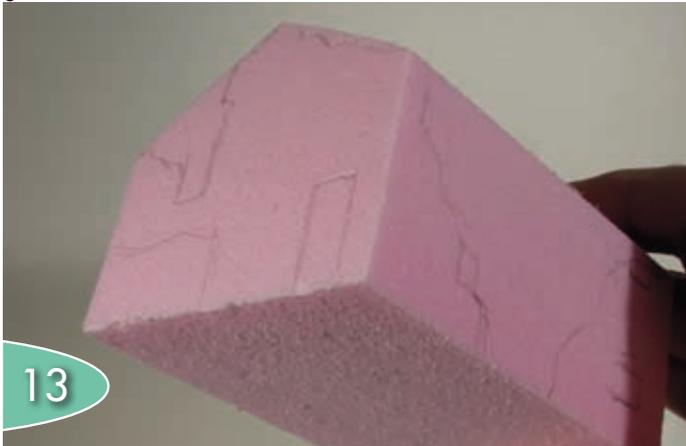


11



12

(11) Die fast ebene Fläche soll nun mit einer mediterranen Ruine versehen werden. Dazu wird ein Austrotherm-Klotz verwendet, als Schablone für die Größe dient das Teil eines Kunststoff-Bausatzes. (12) Nachdem die aufgezeichnete Kontur mit dem Heißdraht ausgeschnitten ist, werden die Seitenansichten aufskizziert.



13

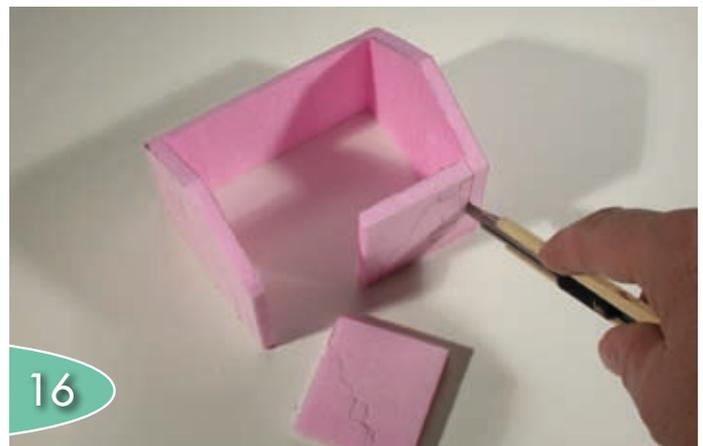


14

(13) Wenn die Ansichten rundrum festliegen wird auf dem Dach ringsherum die Wandstärke aufgezeichnet. (14) Das Innenteil wird nun mit dem Heißdraht ausgeschnitten.



15



16

(15) Das Innenteil wird nun herausgenommen. (16) Damit die Wände leichter zuzuschneiden und zu detaillieren sind, werden mit einem Skalpell die Stirnseiten abgetrennt. Man kann alternativ die Wände auch zusammenlassen und bearbeiten.

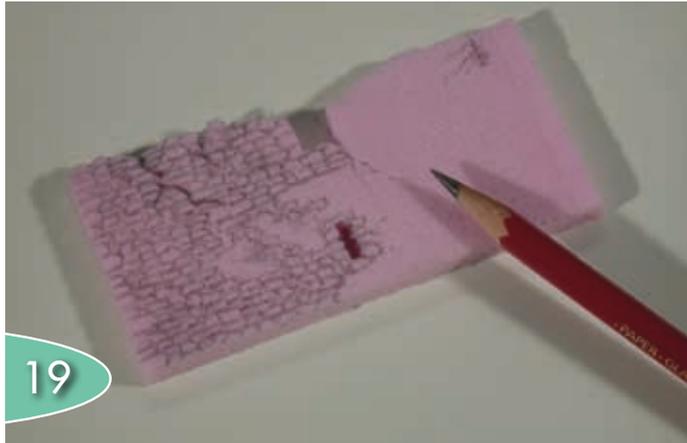


17

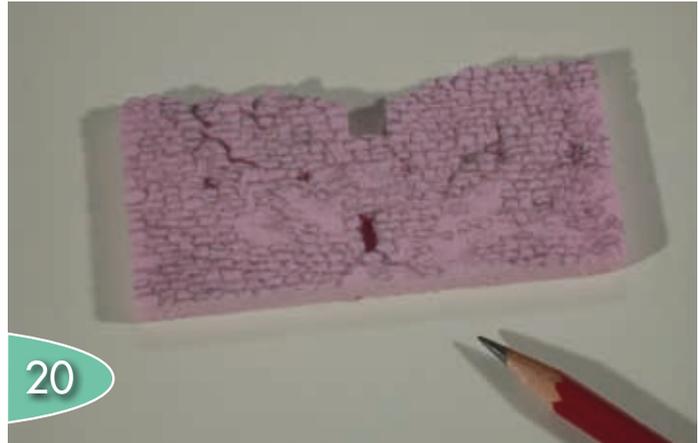


18

(17) Die Wände liegen nun einzeln vor. (18) Die Konturen sind nun sehr leicht mit Skalpell oder Heißdraht zu gestalten.



19



20

(19) Nun wird die Wandstruktur, hier mediterrane Steine, mit dem gespitzten Allstift „eingezeichnet“. (20) Auch Verwitterung und Verputzreste werden dargestellt.



21



22

(21) Die fertigen Wände werden wieder aneinandergeklebt, ein kleiner Anbau wird dazugefügt. (22) Auch der Rest einer innenwand wird eingefügt.



23



24

(23) Die Klebestellen werden mit Modellier-Moltofill verstrichen und die Ecksteine nachgezeichnet, damit nach dem Einfärben keine Klebefugen sichtbar werden. (24) Das vorher entnommene Innenteil wird nun verwendet um den Boden mit den eingestürzten Mauerresten darzustellen und wird entsprechend zugeschnitten.



25



26

(25) Der Boden wird mit Raspel und grobem Schleifpapier buckelig geformt, mit dem Skalpell ein Ausschnitt für die Innenwand eingefügt. **(26)** Mit dem Allstift wird der Boden durch „Gekritzle“ als zerfallene Mauer detailliert.



27



28

(27) Die Teile werden nun mit Tesa-Alleskleber zusammengeklebt. **(28)** Die Ruine ist fertig



29

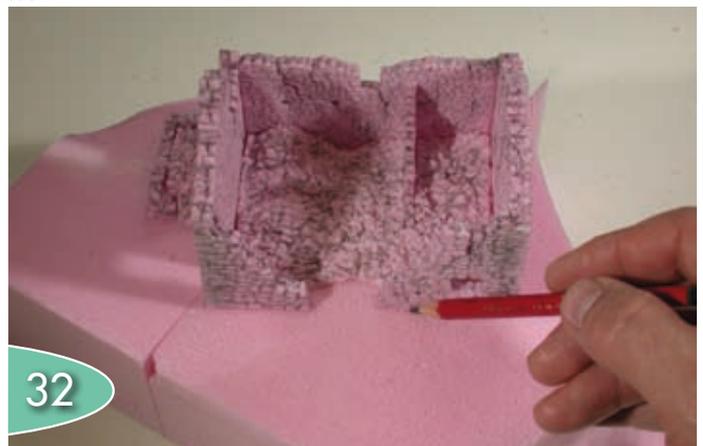


30

(29) Beim Platzieren der Ruine auf dem Diorama wurde festgestellt, daß am vorgesehenen Standort der Platz etwas zu knapp war. Das Gebäude wäre zu nah am Weg und am Rand gewesen. Das Diorama zu vergrößern ist kein Problem. Einfach einen Streifen Austrotherm hinzufügen. **(30)** Den Streifen aufteilen und grob anpassen.



31

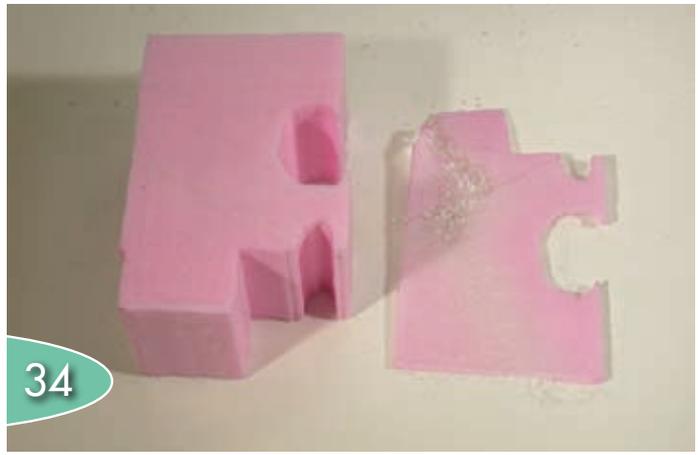


32

(31) Die Teile werden nun nur an die zugehörigen Elemente angeklebt und mit Stecknadeln fixiert, die Elemente sollen ja noch einzeln bearbeitbar bleiben. Danach wird mit grobem Schleifpapier die Ergänzung angeglichen. **(32)** Die Ruine wird nun auf dem entnommenen Grundstück plaziert und die Außenkontur angezeichnet.



33



34

(33) Die Kontur wird dann mit dem Heißdraht nachgeschnitten. **(34)** Das Innenteil wird entnommen und am Heißdraht eine dünne Schicht abgeschnitten. Dabei wird ein Anschlag genutzt um einen parallelen Schnitt zur Unterseite zu erreichen. Dadurch ist die leichte Schräge des Grundstücks ausgeglichen und das Gebäude steht dann gerade.



35



36

(35) Das Innenteil wird eingeklebt. **(36)** Die leicht vertiefte, ebene Fläche sorgt für den Effekt, daß das Gebäude nicht auf der Fläche steht und ein darunter sichtbarer Spalt die ganze Realität zerstören kann, sondern daß es aus dem Boden wächst, wie ein echtes Gebäude.



37



38

(37) Die Ruine wird nun platziert, aber nicht aufgeklebt. Das Grundstück wird mit dem Allstift strukturiert, damit es etwas marode wirkt. Austrotherm-Brösel werden nun noch vor die zerfallenen Mauern geklebt. **(38)** Kleine, zerbrochene Holzbrettchen werden als „Dekoration“ vorbereitet, aber noch nicht befestigt.

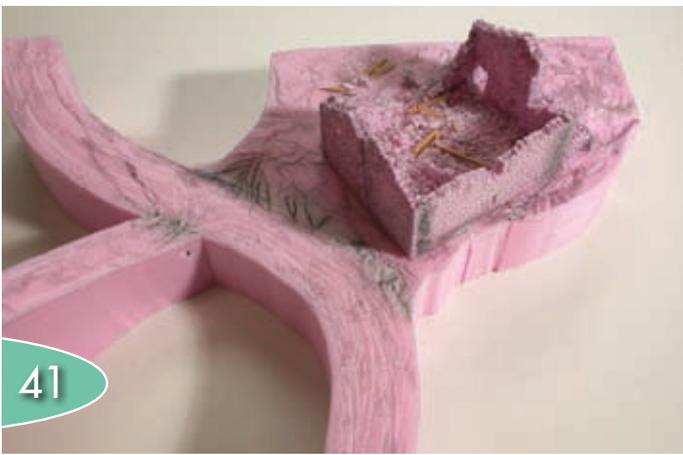


39



40

(39) Das Grundstück wird nun mit Tesa-Alleskleber an den ebenfalls marodierten Weg geklebt, der Spalt mit Modeller-Moltofill bestreichen. **(40)** Mit dem Pinsel wird das überschüssige Modeller-Moltofill weggestrichen.



41



42

(41+42) Der Feldweg wurde ebenfalls angeklebt. Anschließend wurden nach kurzer Trocknungszeit mit dem Allstift die Übergänge noch perfektioniert.



43



44

(43+44) Die Elemente werden nun mit Tesa-Alleskleber zusammengeklebt, die Ruine bleibt aber noch abnehmbar.



45



46

(45) Die Fugen werden mit Modellier-Moltofill bestrichen. **(46)** Die Seiten werden nun mit einem mit grobem Schleifpapier beklebtem Brettchen plan geschliffen. Hier zeigt sich der große Vorteil vom Modellier-Moltofill: es hat die gleiche Härte und Eigenschaften wie der Hartschaum, man erreicht dadurch wirklich glatte Flächen. Mit Gips hätte man da keine Chance.



47



48

(47) Nun ist das Diorama bereit für die Einfärbung. **(48)** Die Grundierung ist leicht verdünnte Dispersions-Abtönfarbe, Farbton Umbra



49



50

(49+50) Das Diorama ist nun komplett grundiert.



51



52

(51) Auch die Ruine wurde gleich mitgestrichen. (52) Die folgenden Arbeitsgänge betreffen die Ruine nicht, deshalb wird sie entnommen.



53



54

(53) Flächen, die nicht voll bewachsen sind, auf die also keine Wiesenmatten „gepflanzt“ werden, müssen eine erdige oder sandige Oberflächenstruktur erhalten, sie werden deshalb mit Spielsand überzogen. Erst wird die Fläche mit leicht verdünntem Holzleim bepinselt. (54) Die Leimfläche wird nun mit Sand bestreut. Da in Lavendelfeldern oft auch größere Steine liegen, wurde Kies beigemischt.



55



56

(55) Die Kiesmenge scheint nun noch etwas groß, wegen der Mischung mit dem feinen Sand wird aber nur ein kleiner Teil ankleben. (56) Nun wird das zweite Feld bestrichen, das stärker bewachsene Wildgebiet links wird nur gefleckt.



57



58

(57) Das zweite Feld ist nun ebenfalls bestreut. (58) Nun ist auch das dritte Feld bestreut, das Ruinengrundstück und das Wiesenstück rechts davon sind schon mit Holzleim bestrichen.



59



60

(59) Nun ist alles mit der Sandmischung bestreut. (60) Nach Antrocknung wird das Diorama hochgestellt und der überschüssige Sand durch Klopfen auf die Rückseite abgeschüttelt.



61



62

(61) Nun sind die Wege an der Reihe. Hier unverdünnten Leim ganz dünn auftragen um die Struktur zu erhalten. Ist der Leim zu dünn, läuft er in die Vertiefungen bzw. Schlaglöcher und nach dem Aufstreuen werden aus den Vertiefungen Erhöhungen. (62) Nun wird der feine Spielsand aufgestreut.



63



64

(63) Nach dem Trocknen wird der überschüssige Sand wieder entfernt. Nun muss darüber lackiert werden, da sonst der Sand 1:1 bleibt und nicht ins Modell paßt. (64) Lackiert wird mit dezent aufgesprühtem Marabu Buntlack, verwendet werden vorwiegend warme Töne, da es sich um eine mediterrane Landschaft handelt. Die Felder werden etwas erdiger und die Wege etwas sandiger gefärbt.



65

(65) Auch die Ruine wird mit den selben Marabu-Buntlack-Farben lackiert, dabei werden von verschiedenen Seiten die verschiedenen Farbtöne fein ineinander aufgenbelt bis sich die gewünschte, dadurch nicht monotone, sondern natürliche Steinfarbe ergibt. (66) Um die eingezeichneten Mauerfugen zu betonen wird die Ruine mit verdünnter, schwarzer Dispersions-Abtön-Farbe bemalt.



66



67

(67) Nach kurzem Antrocknen wird die Oberfläche mit einem wassergetränktem, härteren Pinsel leicht abgebürstet. Dadurch bleibt die schwarze Farbe wirklich nur in der Fugen und der Kontrast ist optimiert. (68) Nun müssen die Ruineteile trocknen.



68



69

(69) Um nun noch einige unregelmäßige Detail-Effekte zu erzielen, die ja beim Sprühlackieren nicht entstehen, werden einige Mauersteine noch leicht mit weißer Dispersionsfarbe betupft. Wird es zu weiß, tupft man den Überschuß mit Küchenrolle ab. (70) Auch für die Wege wird die Detaillierungsmethode mit der Dispersionsfarbe angewandt. Zuerst wird das verdünnte Schwarz aufgetragen.



70



71

(71) Wie man sieht, ist der Grund doch zu gleichmäßig eingefärbt. (72) Nach kurzem Antrocknen wird deshalb der härtere Pinsel in das Wasser getaucht und die Oberfläche abgebürstet. Der Pinsel wird zwischendurch immer wieder gereinigt. So bleibt die dunkle Farbe nur in den Vertiefungen und die Wege-Struktur wird sichtbar.



72



(73) Nun werden auch wieder zusätzliche Effekte mit weißer Dispersionsfarbe auf die erhöhten Strukturen gemalt. (74) Die Farbgebung des Untergrundes ist nun fertig.



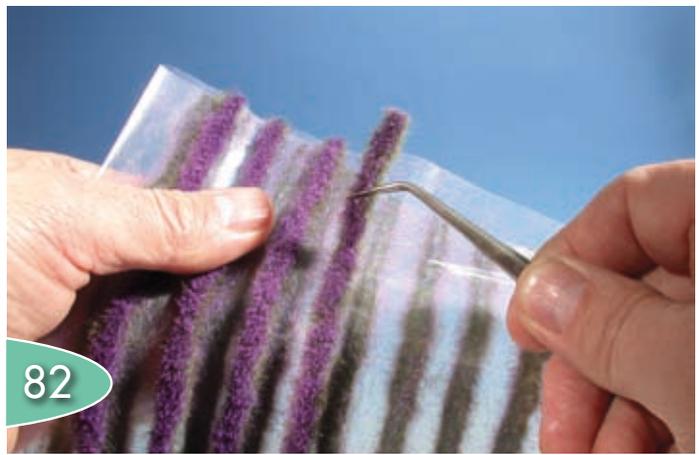
(75+76) Jetzt kann auch die Ruine mit Tesa-Alleskleber eingeklebt werden





81

(81) Die Landschaft ist nun fertig um mit der Bepflanzung zu beginnen.



82

(82) Der Lavendelfeld-Streifen (792-22) wird von der Folie entnommen.



83

(83) Es wird ein Stück abgeschnitten, das Ende wird mit der Schere abgerundet.



84

(84) Mit Tesa-Alleskleber wird die Unterseite bestrichen.



85

(85) Dann wird der Streifen positioniert.



86

(86) Der Streifen wird anschließend mit der Pinzette angedrückt. Es ist gut, nach ein paar Minuten nochmal anzudrücken, da der Tesa-Alleskleber dann wie Kontaktkleber wirkt und der Streifen perfekt fixiert ist, selbst wenn einer von den Steinbrocken gerade darunter liegt.



87

(87) Damit das Lavendelfeld natürlich aussieht, wird ab und zu an das schon aufgeklebte Stück des Streifens ein „Grasbüschel lang“ angefügt (727-23), dann wird wieder ein Stück Lavendelfeld-Streifen angefügt. Dies stellt die im Original öfter sichtbaren, nicht blühenden Zwischenteile dar.



88

(88) In den Zwischenräumen werden etliche goldbeige „Grasbüschel lang“ (727-35) gepflanzt.



89



90



91

(89+90) Das wildbewachsene Gebiet über den Lavendelfeldern wird ebenfalls mit den sehr mediterran wirkenden goldbeigen Grasbüscheln bepflanzt. Da diese von der Folie auch in Gruppen entnehmbar sind, muss nicht jedes Büschel einzeln gepflanzt werden. **(91)** Auch die „Grasbüschel lang“ Frühherbst werden gruppenweise auf der Unterseite mit Tesa-Alleskleber bestrichen.



92



93



94



95

(92) Dann werden sie hinzugepflanzt. **(93)** Um einen fließenden Übergang zu erreichen, werden einige goldbeige Büschel zwischen die Frühherbstvariante gepflanzt und auch umgekehrt. Ebenso sind einige „Grasbüschel lang“ Spätherbst (727-24) dazwischengesetzt. **(94)** Die hinzugefügten „Unkrautbüschel“ (725-22) bringen noch mehr Realität. **(95)** Nun beginnt die Gestaltung der Wegeränder.



96



97

(96) Um den Eindruck des trockenen mediterranen Geländes wiederzugeben werden hauptsächlich „Karbstreifen“ Sommer (738-22) und „Karstbüschel“ Sommer (737-22) verwendet. **(97)** Im ja öfter befahrenen Bereich werden die kleinen „Grasbüschel kurz“ Frühherbst (717-23) auf den Feldweg gepflanzt.



98



99

(98) Die Abzweigung zum Feldweg ist nun fertig. **(99)** Der Zwischenraum zwischen dem Weg und den Feldern und die Abgrenzung zum Ruinengrundstück wird mit verschiedenen langen Karbstreifen und dazwischen gepflanzten Karstbüscheln gestaltet. Ab und zu wird auch noch ein Unkrautbüschel hinzugefügt.



100



101

(100) Nun beginnt die detaillierte Bepflanzung des Grundstücks mit der Ruine. Die Oberkante der Mauern wird mit „Moospolster“ Frühling (747-21) und Spätherbst (747-24) „vergammelt“. Die Frühlingsvariante ist hellbraun, die vertrocknete Spätherbstvariante hat einen olivbraunen Farbton. (101) Auch am Boden vor und in der Ruine wird Moos verwendet.



102



103

(102) Das Diorama wird nun noch mit „Blütenbüscheln“ (726-21) „dekoriert“, die Büschel werden mit der Pinzette von der Folie entnommen. (103) Dann wird die Unterseite mit einem Tupfen Tesa-Allleskleber versehen und das Büschel am Wegesrand „eingesetzt“.

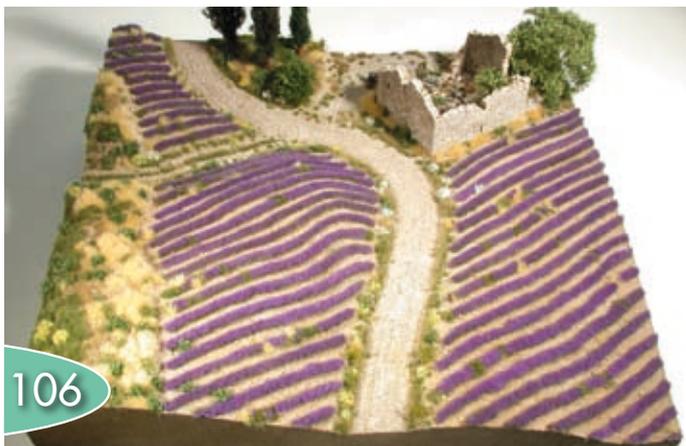


104

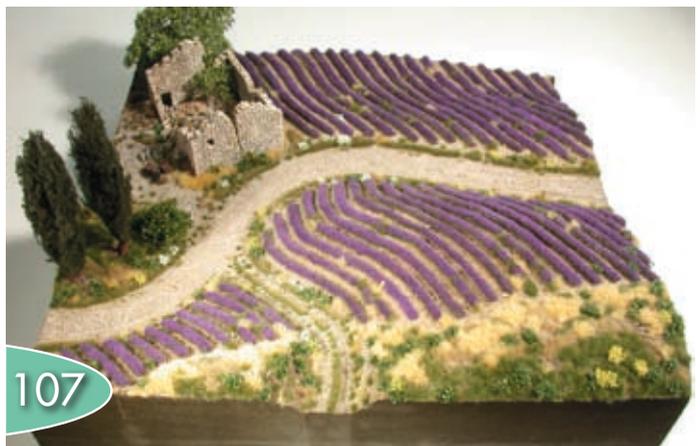


105

(104+105) Die Blütenbüschel werden natürlich auch noch im Wildgebiet und einige im Lavendelfeld platziert.

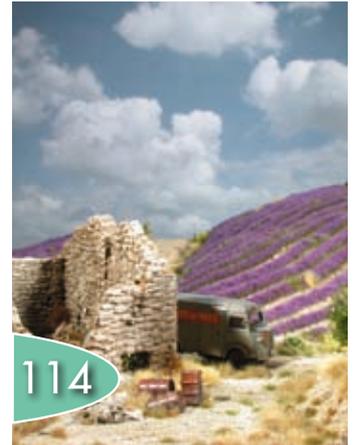
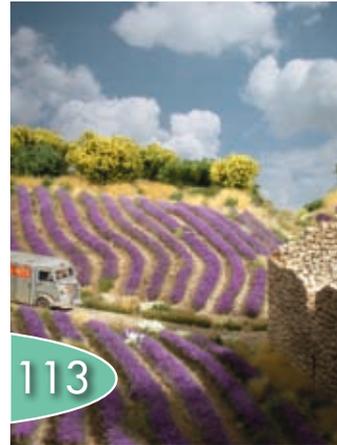
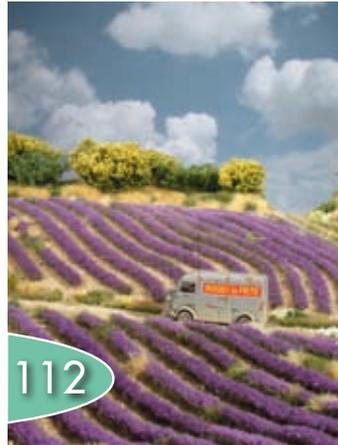


106

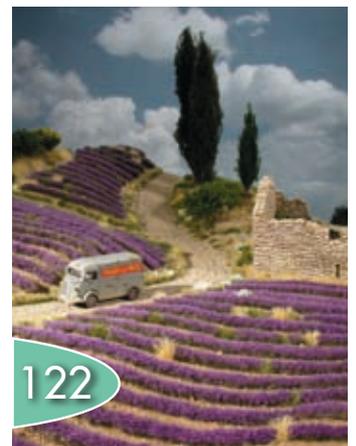
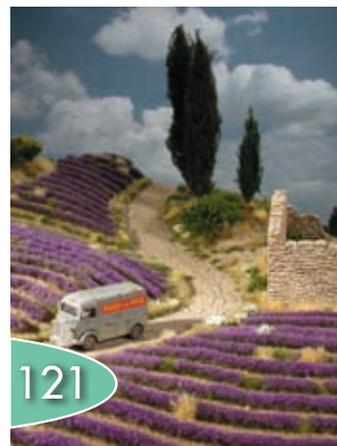
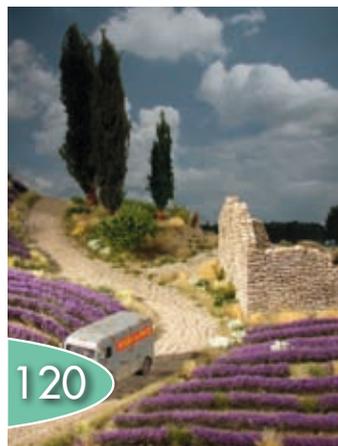


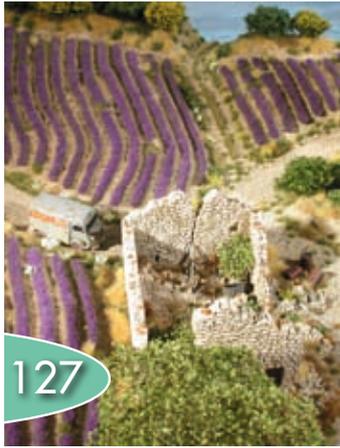
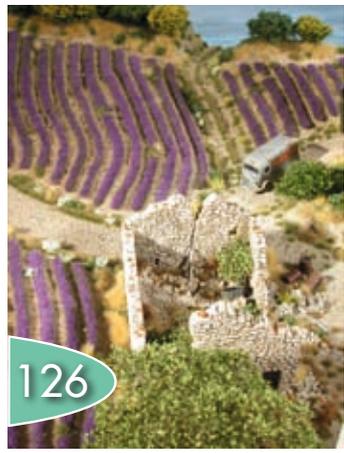
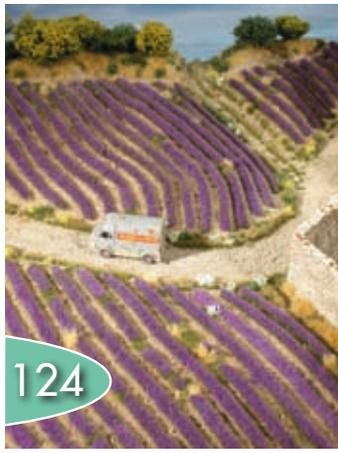
107

(106+107) Die Landschaft wird nun noch mit „Filigranbüschen“ (200-12) und „Zypressen“ (268-12+268-02) ausgestattet.



(112+113) Im Wildgebiet wird nun noch der blühende „Rhododendron“ (253-02) gemischt mit der grünen Variante (253-00) eingesetzt. Das Diorama ist fertig!





© 2009, Albert Rademacher, Fotos: Albert Rademacher