

**Bild 7:** Jetzt ist es Zeit für die Bemalung. Für die erste Farbgebung verwende ich Enamelfarben, die von einem sehr hellen Grau bis hin zu Beige reichen und hauptsächlich mit einem Schwamm über die gesamte verputzte Oberfläche getupft werden. Die bearbeiteten Steine werden mit einem grossen Flachpinsel gleichmässiger bemalt. Ziel ist es, einen abwechslungsreichen Hintergrund zu erhalten.

**Bild 8:** Nach dem Austrocknen und dem Auftragen der Chipping-Flüssigkeit bearbeite ich die Fassade erneut mit verschiedenen Acryltönen. Das Chipping – die Erzeugung des Effekts von abgeblätterter Farbe – führe ich mit einem alten feinen Schminkepinsel und einem Holzstäbchen durch. Dann unterziehe ich die Fassade wie üblich verschiedenen Washings, und trage Enamelfarben von AK auf, um alle Arten von Feuchtigkeit und Tropfen zu reproduzieren.

**Bild 9:** Die anderen Türen und Fenster habe ich inzwischen ebenfalls fertiggestellt und zusammen mit den hölzernen Fensterläden einer recht umfangreichen Verwitterungssitzung unterzogen. Bei einigen dieser Bauteile konnte ich unter anderem die Weathering Pencils von AK Interactive verwenden, um Alterungseffekte möglichst realitätsnah wiederzugeben.

**Bild 10:** Das gerahmte fertige Modell wird nicht weit vom ursprünglichen Ort, der als Inspiration gedient hat, ausgestellt werden!



**Bild 11:** Das andere Beispiel ist ein Teil einer Destillerie von der Strasse aus gesehen. Der zentrale Teil hat mich sofort begeistert. Er befindet sich in der Nähe eines Bahnhofs, diese Betriebe wurden früher von der Bahn bedient. Der Stil des Hauptgebäudes mit seinem rauen und geschwärzten Putz eignet sich perfekt für eine Übung

mit Detaillierungen und Verwitterungen, um so etwas anderes zu schaffen, um ein Modell zu personalisieren.

**Bild 12:** Etwas später bemerkte ich diese Zugangsplattform bei einem anderen Gebäude derselben Brennerei, und ich wollte sie in mein Projekt aufnehmen.