

«Шаг-за-шагом»
Владимир Сычёв

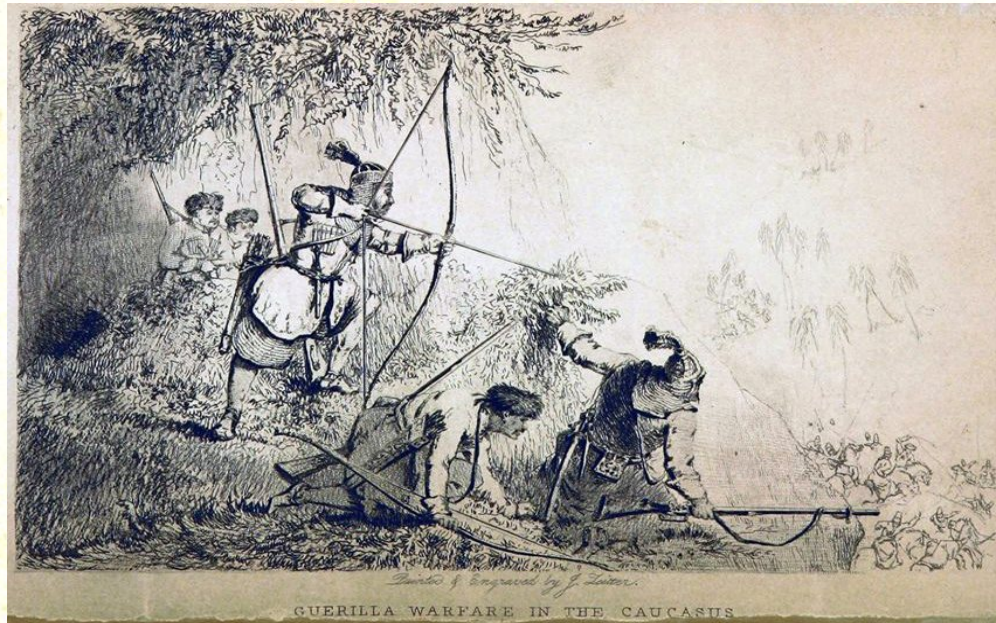


Черкесский князь.
Первая половина XIX века.

1/18 или 90 мм по уровню глаз

Друзья, решил представить вашему вниманию процесс работы над миниатюрой **«Черкесский князь. Первая половина XIX в.»**

Постараюсь рассказать обо всём как можно более подробно. Надеюсь, что не утомлю вас своими «многобуквами» и рассказ о «граблях», на которые я наступал в процессе работы, возможно кому-нибудь будет полезен.



В один прекрасный день Ахмед Кушхов прислал мне гравюру Эдмунда Спенсера, исполненную им в 1836 году...

Посмотрели мы на неё «со всех сторон», посоветовались и решили «воплотить в жизнь» образ князя, стреляющего из лука. Придерживаясь этого прототипа, но «приведя» его к нормальной анатомии и «откорректировав» одежду и «обвес».

Поиски дали свой результат и появился ряд дополнительных материалов, которые мы тоже решили использовать в работе.

Подумали, посоветовались...

Приняли за основу следующее:

обувь - изящные чупяки, повторяющие форму ступни, но с чуть загнутыми кверху носками и шитьём по верхней кромке;

ноговицы - чуть выше колен, с галуном по верхнему и нижнему краям и лентой-подвязкой чуть ниже коленного сгиба;

штаны - зауженные по голени, несколько расширяющиеся к поясу со вставкой-ромбом в паху под «средний шаг»;

бешмет - тонкой ткани, чуть выше колен;



кольчуга - распашная спереди и сзади «под седло», длинную на ладонь выше нижней кромки бешмета, с длинным рукавом;

черкеска - на ладонь короче кольчуги, с рукавом до локтя, застёгнутая спереди до поясного ремня, полы и подол обшиты галуном;

поясной ремень - простой, с прикреплёнными к нему коротким и длинным пассивными ремнями для галунных ножен шашки, на нём жирница и ташка;

пороховница и натруска - на ремне, перекинутым через левое плечо;

пистолет - турецкого типа, заткнутый за поясной ремень. Хотелось сделать его в кобуре, но в процессе работы мы передумали;



газыри - по шесть штук с каждой стороны, как на гравюре, без цепочек к колпачкам;

шлем - среднего размера с распашной длинной кольчужной бармицей, запахнутой под подбородком налево на крючок, как на гравюре;

колчан - короб трапециевидальной формы, отделанный галуном по периметру, на ремне через левое плечо;

ружьё - длинное черкесское кремневое ружьё без чехла, на погонном ремне через правое плечо;

кинжал - на «штатном» месте, с богато украшенной рукоятью и ножами;

лук - длинный, сложно-составной (вызвавший в последствии бурные споры).

С одеждой, оружием и снаряжением - всё.

Теперь поза фигурки.

Горец должен стоять на скале в такой позе, как на гравюре, и стрелять сверху - вниз.

Все вопросы и материалы согласованы, - пора приступать к работе.



Как и всегда, начинаю с головы. Лицо определяет характер будущего персонажа и от него, этого лица, многое зависит.

На недостаточность объёма черепной коробки и отсутствие ушей внимания пока не обращаем. Эти «косыки» исправят кольчужная бармица и шлем.



Следует сказать, что выставить позу по одному ракурсу - сложное дело. По крайней мере - для меня сложное. Возможно, что братья-скульпторы со мною не согласятся, но...

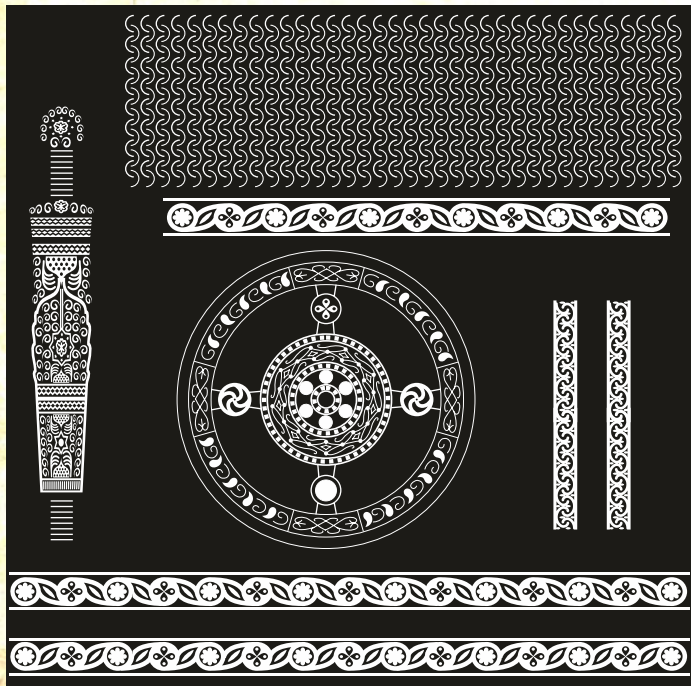
Огромное спасибо Баталу Джопуа за помощь в работе над тем, как должен стоять воин, но ваш покорный слуга всё-же допустил в работе ряд ошибок не смотря на помощь Мастера. Но об этом - чуть позже... Результатом начала работы над позой стала вот такая «тушка» с основными объёмами тела:





Продолжая «набирать объёмы» тушки что-то долепливалось, что-то наоборот - срезалось, короче - персонаж «обрастал мышцей», работа потихоньку двигалась, и пришла пора подумать об «обвесе» воина. Решили, что будем использовать часть обвеса первого горца, которого делали с Ахмедом на середину XIX века: натруска, пороховница, пистолет, шашка в галунных ножнах. Но с незначительными доработками.

Поняв, что штампы, изготавливаемые в мастерской «Печати и Штампы» очень помогают в работе, особенно над мелкими узорами, и не имея толком навыков в «плетении» кольчуг решил сэкономить время и нервы и заказал штамп по эскизу, изображённому ниже.



О штампе и о результатах работы с ним расскажу немножко подробнее.

Требовались два различных типа галунов, узор изображённый на шлеме, узор рукояти и ножен кинжала и кольчуга. Все элементы были отрисованы векторной графикой в масштабе. После получения готового штампа я снял пробные оттиски и очень порадовался результату. Всё вышло просто чудесно!

Но... Радость была преждевременной - кольчуга... Сколько я не пытался совместить края-границы штампа, чтобы получить однородный, бесшовный рисунок - не вышло. От слова «вообще». Этот способ возможно и был-бы полезен, но только в том случае, если заказывать штамп на полную выкройку всего кольчужного полотна, а в связи с размером этого штампа дело это очень накладное, и по карману стукнуло-бы нещадно. По крайней мере в Ростове-на-Дону штамп 50x50 мм обходится в 900 рубликов. Однако...

Делаем кинжал.

1. Эскиз кинжала на заготовке штампа.

2. Обрезанный штамп кинжала, подготовленный к «формовке».

3. Примазываю к опоре материал для лепки. В моём случае это ручка кисточки и «блинчик» MagicSculpt.

4. Прокатываю заготовку по штампу.

5. Обрезаю излишки материала.

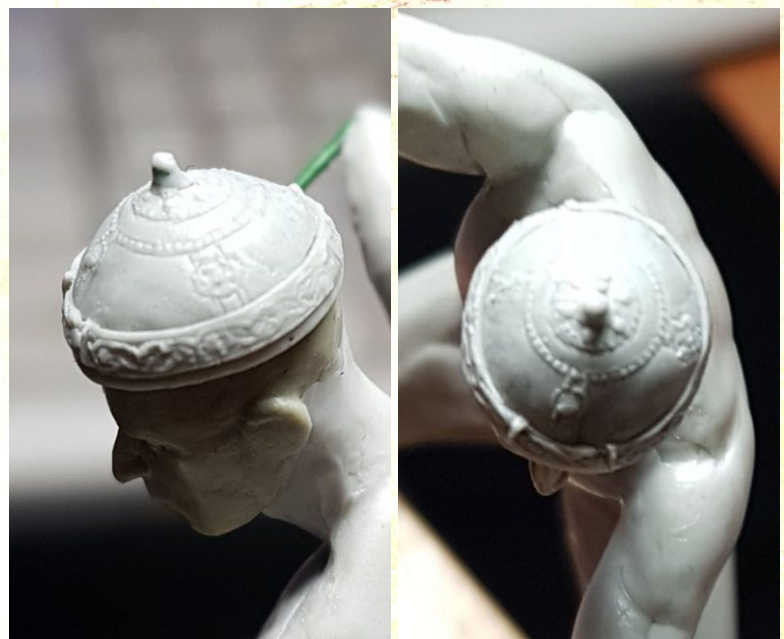
6. Довожу «до нужной кондиции» (с).

Из опыта: достаточно чётко получается оттиск тех линий штампа, которые имели толщину 0,15-0,2 мм при исполнении рисунка. То, что тоньше - пропечатывается слишком уж «ювелирно». И перед заказом проверьте: все линии векторного рисунка должны быть конвертированы в объекты-абрисы.

Делаю шлем.

Раскатываю тонкий «блинчик» MagicSculpt. Толщиной не более 0,5 мм. Даю ему подстыть минут 30-40. Укладываю на штамп по месту оттиска и равномерно прижимаю поверхности друг к другу. Ещё через 10-15 минут снимаю этот «блинчик» с оттиском и «натягиваю» его на предварительно подготовленную и отвердевшую полусферу будущего шлема. Блинчик вполне «тягуч», но есть вероятность «зализать-замылить» узор. Что по-большому у меня и получилось. Хотелось-бы иметь более рельефный и чёткий рисунок оттиска...

Забегая чуть вперёд - скажу, что это был не последний вариант тиснения узора на шлеме. Тем более, что нижнюю накладку по его кромке уже попытался сделать действительно накладкой. Это хорошо видно на снимке.





Делаю обувь, ноговицы, штаны.

Работая над обувью всегда обращаю особое внимание на место подъёма стопы. Если недобрать в этом месте нужного объёма, ступни смотрятся несуразно, персонаж будет явно страдать плоскостопием.

Складки формирую в соответствии с материалом, из которого изготовлен тот или иной элемент фигурки. Чем больше «вспомогательных» картинок вы найдёте в Сети для образца - тем лучше. Изучение поведения матери-

алов и попытка воссоздать увиденное в работе - путь к реалистичности фигурки. Который год уже бьюсь над этим, но всё одно - «косяков» не избежать. Но с ними бороться необходимо. Что и стараюсь делать от работы - к работе.

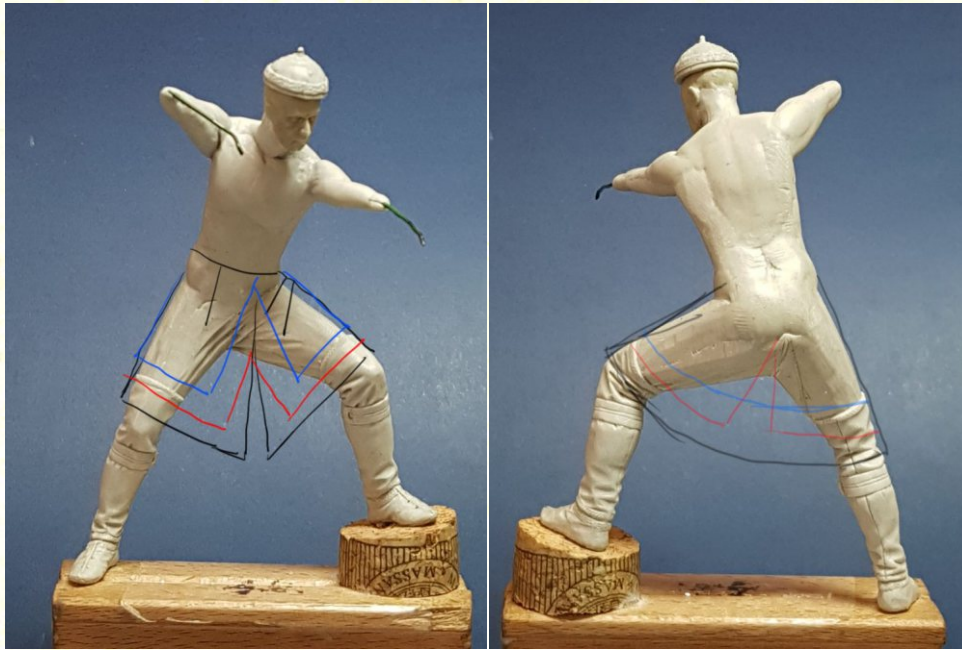
Второй момент на который следует обратить особое внимание - направление основных крупных складок, подчёркивающих движение персонажа. Они идут от максимально выступающих частей фигурки. От одной - к другой. От колена - к икре, от пятки - к подъёму стопы, от щиколоток - к пятке и к подъёму стопы и т.д. и соответствуют движению фигурки.

На снимках, приведённых мною ниже, это хорошо заметно. Особенно в районе колен и паха.

Элементы обуви и одежды выполнялись последовательно. От элемента - к элементу, с ожиданием полной полимеризации материала. Порядок исполнения элементов был таким:

чуваки, затем - штаны от колен, затем - ноговицы с лентой-подвязкой и прорезью-петлёй для шнурков подвязки.





Поднимаюсь к поясному ремню.
Делаю бешмет, кольчугу.

По снимкам, сделанным в ходе предыдущей фотосессии, делаю предварительную разметку элементов одежды.

Не знаю, правильно-ли **«это»**... Знаю точно: **«это»** создаёт сложности при формовке фигурки. Но! **«Это»**, на мой взгляд дилетанта, и оживляет её. **«Это»** - незаполненные материалом для лепки «внутренние» части фигурки, скрывающиеся под свисающими элементами одежды. В нашем случае это полы бешмета, практически накрывающие верхние части ногavic с детально пролепленным галуном.

Но ведь если **«это»** сделать близко к реальности, смотрится ведь лучше!

Итак, раскатываю «блинчик» MagicSculpta толщиной около 0,5-0,7 мм и «крою» из него «полусолнце» будущего бешмета с разрезом спереди. Даю подстыть минут 30-40, намечаю швы в соответствии с прототипом и начинаю «одевать» фигурку. «Блинчик» выступает в роли «ткани». Прикатываю его в районе пояса фигурки и, аккуратно укладывая складки там, где они должны собраться, формирую свисающую вниз «юбку» бешмета, прижатую кольчугой и черкеской. Даю материалу полностью полимеризоваться, снимаю фигурку со стапеля и заделываю швы и щели с обратной стороны бешмета так, чтобы исключалась возможность создания «замков» при последующей формовке и литье. На кольчуге останавливаться не буду. О ней подробно говорили в четвёртом номере нашего Дайджеста.





Перед тем, как делать черкеску, определились с Ахмедом с положением «обвеса» фигурки. Пока прикидочно: что-то - уже «своё», что-то позаимствовано у «предшественника», что-то - «массо-габаритный макет»...

Приступаю к черкеске.

С ней - всё просто. Накатываю материал по месту, разглаживаю, намечаю складки и швы, места для посадки газырей, прорезные карманы, поясной ремень и пр.

Детализирую все нюансы этого предмета одежды, прорабатываю складки.

Обязательно намечаю и «углубляю» места, по которым затем пройдут ремни снаряжения воина. Это необходимо для того, чтобы ремни не выглядели как «нечто, прилепленное сверху и не имеющее веса».

Вдавливаю по месту «обвес», предварительно пройдясь по его «замкам» мыльным раствором. Мне ведь не надо, чтобы «всё это» намертво срослось с фигуркой? Посадочное место для ружья продавливаю косметической «апельсиновой палочкой». Да, «бревно», но ровное и посадочное место хорошо формирует. Леплю жирницу. Она расположена между пистолетом и пороховницей.





Продолжая работу, леплю кисти рук и устанавливаю их на руки «скелетика».

Из алюминиевой трубки для систем питания моделей с двигателями внутреннего сгорания диаметром 1,5 мм готовлю ствол для кремневого ружья. Ложа и приклад - из MagicSculpta, шомпол - проволока диаметром 0,5 мм. На ложе подготавливаю места для муфт. Креплю заготовку ружья к тушке на свежий материал, создавая «замочки».

Проверив длину рук и то, как выглядит фигурка со «стандартных» для меня восьми ракурсов, и убедившись в том, что всё нормально, добавляю материала на предплечья фигурки и довожу «анатомичку» рук до 70-80% от «естественного» объёма. Этот «зазор» необходим для того, чтобы слой материала, из которого буду делать рукава, кольчугу, «манжеты» наручей не был слишком тонким. Если сделать по-другому, есть вероятность, что при снятии формы обязательно что-нибудь да и отломится. А оно мне не надо.

Облепив «предварительными» объёмами заготовку кольчужной бармицы и дав им «подстыть», накатываю тонкий слой материала, который будет использован для «плетения» кольчуги.

Плету кольчугу, и...

Почти с ужасом обнаруживаю то, чего не видел без бармицы: шлем сидит на голове слишком высоко! Что-ж, буду делать «трепанацию»...

Модельной пилкой от Tamiya спиливаю шлем по его нижней кромке, стачиваю лишние полтора миллиметра (они видны на снимке) и примазав тонкий слой свежего материала сажаю шлем на место. «Ошибка» исправлена. Первая...





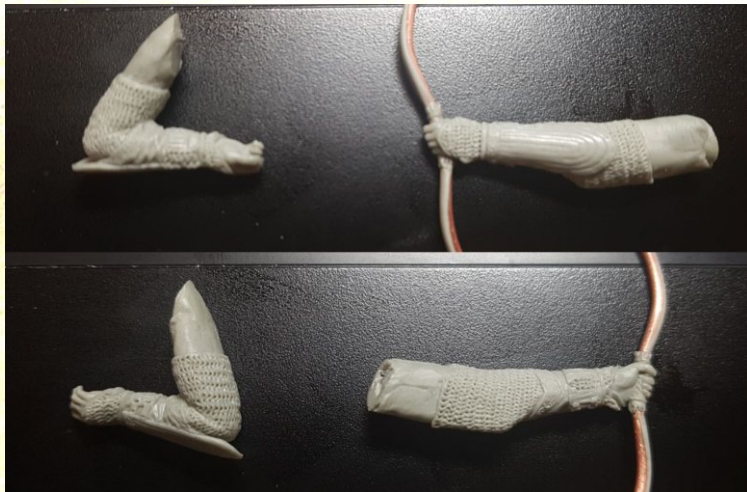
Пришло время ремней снаряжения.

На этой фигурке я их лепил. Вечная проблема с ремнями... Точнее - с их «чёткостью» и «ровностью»... Пробовал как-то по совету Сергея Коровяковского делать их из свинцовой фольги. Результат меня не порадовал. Наверное не моими руками надо работать с металлом: не выходит у меня ровно её порезать. Да и отстаёт фольга от MagicSculpta почему-то... Буду искать другие способы изготовления ремней. Может быть попробую делать их из «запеканки». Короче - есть с чем бороться.

Руки персонажа делал так:

1. На заготовки с зачатками «анатомички» добавил материала, соответствующего объёму рукавов бешмета.

2. Поверх него - тонкий слой «кольчужного полотна». «Наколол» кольчугу.



3. Слепил нарукавники-мамнжеты наручей.

4. Прикрепил к этим конструкциям сами наручи на свежий материал.

5. Доработал обкладки наручей и их застёжки.

6. После промежуточной съёмки, приведённой выше, добавил на кольчужное полотно, прикрывающее кисти рук пуговицы, про которые забыл, и петли-ленточки на средние пальцы кистей рук.

На **ленты-подвязки**, в ранее подготовленные прорези-петли добавил **шнурки**, фиксирующие подвязку по икре.



Ружьё обзавелось накладками с «инкрустацией», замком, казённой частью ствола и «гайками» погонного ремня.



Стрела обросла оперением и наконечником.

Остановлюсь немного на том, как делал колчан и оперение стрел. Начну с оперения.

Облепливаю «хвост» стрелы материалом для лепки и прижимаю к этому столбику выкроенную по форме двух перьев заготовку с насечкой, имитирующей перо. Насечка должна быть обращена от стрелы. Сушу. Примазываю третье перо с

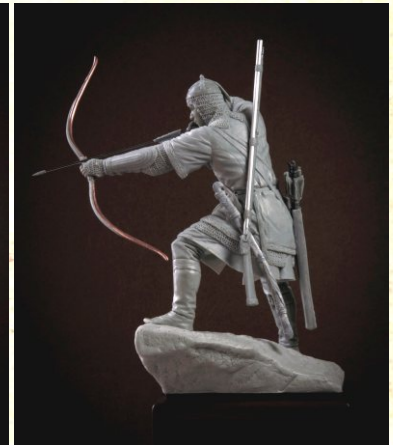


насечкой с одной из сторон. Сушу. На плоскости перьев без насечки добавляю тонкий слой MagicSculpta и делаю насечку пера. Вот и всё. Теперь о колчане. Его основой стала вторая обросшая оперением стрела. К ней прилепливались два пера следующей стрелы и на них - сама следующая стрела. Так продолжал до тех пор, пока не набрал «пакет» из двенадцати стрел, который облепил MagicSculptom и придал форму короба колчана. Вот и всё.

Два лепестка «значка» на шлеме - самая простая в изготовлении деталь: «блинчик»-«штампик»-«резка»-«посадка по месту».

Подставка-основание в виде скалы - MagicSculpt по которому прошёлся зубной щёткой и используемыми в виде штампа камушками щебня, подобранного во дворе на парковке.

Казалось, что на этом - «Всё»... Отснял «итоговую» фотосессию, разместил на форуме, и... вылезла самая неприятная из ошибок, допущенных мною в положении левой руки и головы персонажа...



Конечно можно было оставить фигурку и в этом виде, но посоветовавшись с Ахмедом и Баталом, и показав им вариант исправления, приведённый на снимках ниже, было принято решение о корректировке положения левой руки и довороте головы персонажа до «линии прицеливания».



Определившись с этой задачей и тщательно взвесив все «за» и «против», ведь не хотелось же «убить» князя практически завершив работу над ним, «оторвал» фигурке левую руку, сняв её с посадочного замка в районе проймы черкески, срезал внешнюю часть плеча от дельтовидной мышцы до подмышки, добавил MagicSculpta спереди, поправил складки в соответствии с новым положением руки и дождался полной полимеризации исправленного. С рукой всё. Теперь надо было довернуть голову...



Знал-бы кто, с какой неохотой я брался за это дело!

Бармица! Она ведь кольчужная!

Ну ничего, не такие дела заваливали!..

Срезал бармицу и материал, являвшийся шеей персонажа. Напрочь. Повернул голову в нужном направлении, снова слепил шею. Высушил. Добавил материала до почти полного объёма бармицы, придал форму её будущих складок и снова высушил.

Добавил тонкий слой MagicSculpta, формирующий полотно кольчужной бармицы, и «накол» кольчугу.

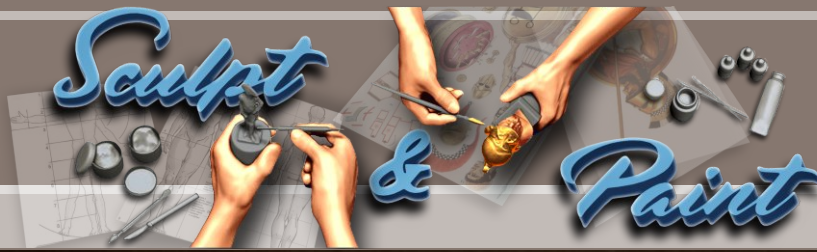
В завершение, посоветовались с Ахмедом, и решили добавить усы. Какой же горец без усов?!

P.S. Друзья, хорошо, когда есть ваши замечания по тем или иным нюансам, связанным с фигуркой, сиречь - критика. Она даёт возможность исправить в работе то, что может привести её к более завершённой, качественному виду. А в случае невозможности исправлений - учесть ошибки в следующих работах. Но повторюсь ещё раз: замечания должны быть конкретными и не сводиться к высказываниям типа: «Фигурка - дрянь!». В таких случаях желание что-либо исправлять исчезает..

Вот после этих правок мы с Ахмедом и решили остановиться. **Всё!** «Идеальных» фигурок всё равно не бывает, но мы стремились к тому, чтобы сделать миниатюру качественно.



В завершение статьи хочу сказать огромное спасибо за помощь в работе и предоставленные материалы Ахмеду Кушхову, Баталу Джопуа, Игорю Немиллову, Александру Дерябину и Олегу Погосяну. Без вас, парни, не было-бы Черкесского Князя. От слова «вообще». Надеюсь, что статья и фигурка вам понравились. Спасибо за внимание.



«Шаг-за-шагом»
Владимир Сычёв



Черкесский князь.
Первая половина XIX века.

1/18 или 90 мм по уровню глаз