

Guía de producto

Paso a Paso



Tutorial

Textura de óxido

En este paso a paso crearemos la textura oxidada en el tanque ruso 2S3. Rust Texture 73.821 es ideal para crear textura oxidada en vehículos, maquinaria, etc.

Scratchmod



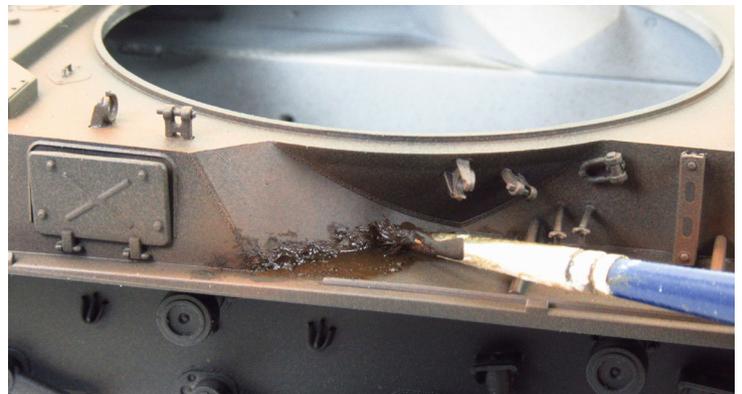
- 1 Después de una capa de 77.660 Imprimación Negra podemos aplicar algunos colores con el tono de óxido. Aerografamos de forma aleatoria los diferentes tonos de óxido y en los extremos de la maqueta los tonos más claros.



- 2 Después de la capa de imprimación y de tonos óxidos aplicaremos la capa más espesa de óxido. Para crear esta textura usaremos 73.821 Rust Texture.



- 3 Con un pincel viejo aplicamos 73.821 Rust Texture por los rincones y otras zonas donde queremos mostrar la textura de óxido y también donde queramos añadir volumen. Esto también ayudará a crear el efecto de burbujas cuando el metal corrosiona la pintura y finalmente la elimina.



- 4 Las fotografías como referencia ayudarán en los procesos de pintura. En este paso aplicamos 73.821 Rust Texture en la parte inferior y entre las uniones de diferentes partes.



- 5 Aplicamos la Textura sobre las partes horizontales que es donde se acumula más agua y antes se deterioran las piezas, como por ejemplo, los guardabarros.



- 6 En este paso mostramos la textura aplicada y la dejamos secar durante unas horas. Una vez seco podemos continuar con los siguientes procesos de pintura.

Tutorial

Textura de óxido



- 7 Aplicamos 73.214 Chipping Medium, se puede aerografiar o aplicar a pincel. Aplicamos el medium en los rincones y en las zonas donde queremos crear los desconchones o mostrar el óxido.



- 8 Una vez seco Chipping Medium aerografiamos de forma aleatoria 71.027 Light Brown sobre la maqueta creando efectos de luces y sombras.



- 9 Hay varias maneras en que uno puede usar Chipping Medium. Por lo general, dejamos que la pintura se seque y después retiramos la pintura con un pincel duro. Para realizar los desconchones humidecemos un cepillo o pincel duro y rascamos suavemente sobre las zonas que deseamos mostrar la capa anterior.



- 10 Aquí podemos ver el resultado después de aplicar los desconchones.



- 11 Podemos ver los efectos creados en esta zona de la torreta realizada Rust Texture. Además para hacer resaltar este efecto podemos aplicar algunas manchas y efectos de rastros de óxido.



- 12 Podemos apreciar los efectos de desconchones aplicados sobre la torreta. En este paso podemos determinar si necesitamos hacer algunos retoques o simplemente reproducir más efectos.