Guía de producto

Paso a Paso

vallejo

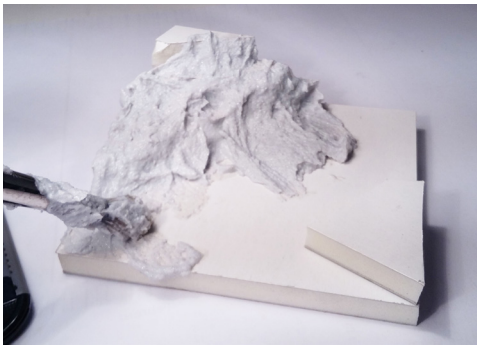
Tutorial

Creando una base sencilla usando Vallejo Piedra Pómez Gruesa y Tierra Oscura

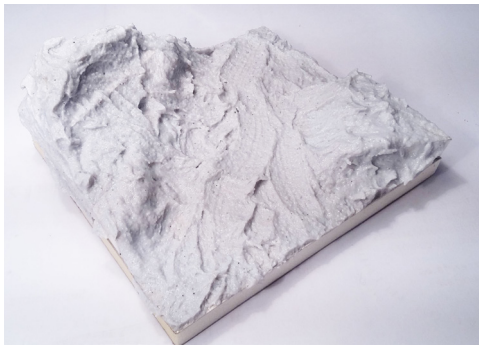
Vamos a mostrar cómo crear una base de terreno realista y de forma sencilla, representando un terreno húmedo para situar nuestro modelo o figura, usando referencias de Model Air, pigmentos y Aguas Tranquilas 26.235 de Vallejo.

Chema Cabrero

1 Cortamos la base sobre un material ligero fácil de manipular, en este caso, cartón pluma grueso, trabajando a varios niveles para representar el relieve de un camino y sus márgenes.



2 Con un pincel grueso y una espátula, recubrimos la superficie con Piedra Pómez Gruesa 26.213, moldeando las formas básicas del terreno. Podemos aplicar capas gruesas sin problema, el moldeado es sencillo y rápido. Podemos tomar como referencia fotografías de entornos naturales.



3 Una vez terminadas las formas básicas, podemos observar cómo las formas angulosas de la estructura básica han desaparecido, ofreciendo un aspecto irregular con la ventaja de poder añadir más capas si así lo deseamos.

4 Una vez se ha secado y su aspecto nos parece satisfactorio, seguimos preparando la base del terreno, ahora usando Tierra Oscura 26.218, para cubrir toda la superficie.

5 La textura que ofrece el producto es ideal para reproducir a escala el aspecto de tierra, podemos aplicar también varias capas hasta cubrir todas las zonas de la base.

6 Su densidad permite su aplicación a pincel, a ser posible de fibra gruesa. Las formas del terreno, el desgaste y relieve, se representan de forma sencilla.

7 Podemos mezclar las referencias de Earth Textures sin problema con productos naturales, como grava, piedras o arena, para reproducir el aspecto real de un terreno.

8 Su excelente nivel de adherencia permite aplicar directamente capas de material sin necesidad de usar capas de cola blanca o cualquier otro adhesivo.

9 Es aconsejable usar fotografías de referencia para situar los elementos, pues la naturaleza sigue patrones muy concretos para desplazar elementos naturales, la lluvia, el barro o los distintos tamaños que podemos observar en las piedras.

Product guide
Step by Step

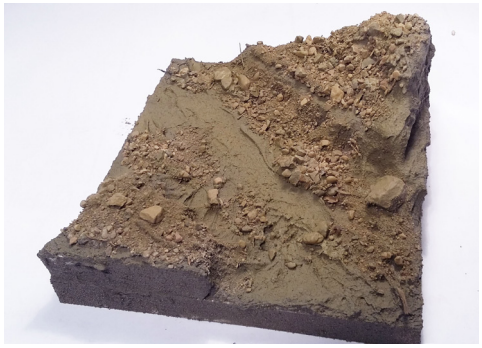
vallejo

Tutorial

Creando una base sencilla usando Vallejo Piedra Pómez Gruesa y Tierra Oscura

10 Aunque de aspecto aparentemente aleatorio, todo en la naturaleza sugiere un orden de situación y lógica que debemos aplicar en modelismo con rigurosidad, pues cualquier elemento fuera de lugar se hace evidente, arruinando el aspecto final si buscamos cierto grado de realismo.

11 Usaremos Primer Gelbbraun 70.606 para unificar los tonos de la base de una forma armónica.



12 Si trabajamos por capas, obtendremos varios niveles de transparencia que ofrecerán interesantes resultados sobre los objetos y el relieve.

13 Ahora aplicaremos una capa de polvo y añadiremos luces sobre el terreno usando la referencia Blanco Envejecido de Model Air 71.132, en forma de capas sutiles, que sugieren zonas más resecas o expuestas al sol.

14 Completamos el aspecto final de la base en esta fase usando pigmentos y Tierra Engrasada 76.521 de Model Wash.

15 Con Verde Oscuro 76.512 de Model Wash conseguimos de forma sencilla y rápida los efectos de humedad y moho en algunas zonas, por lógica donde se acumularía más el agua en épocas de lluvia.

16 Una vez seco todo el conjunto, usaremos Aguas Tranquilas 26.235, para representar los charcos y zonas de humedad acumulada en algunas zonas. Podemos mezclar Aguas Tranquilas con cualquier referencia de pintura de Vallejo de baja densidad, como Model Air o Game Air.

17 En este caso usamos Verde Claro 71.137 para las zonas de agua estancada y US Camuflaje Moderno 71.122 para las zonas de lodo. Unas gotas serán suficientes para colorear Aguas Tranquilas sin perder su efecto final de transparencia, el cual aportará un mayor realismo a su acabado.

18 La base terminada preparada para recibir a nuestro tanque, camión o figura, accesorios u otros elementos.