

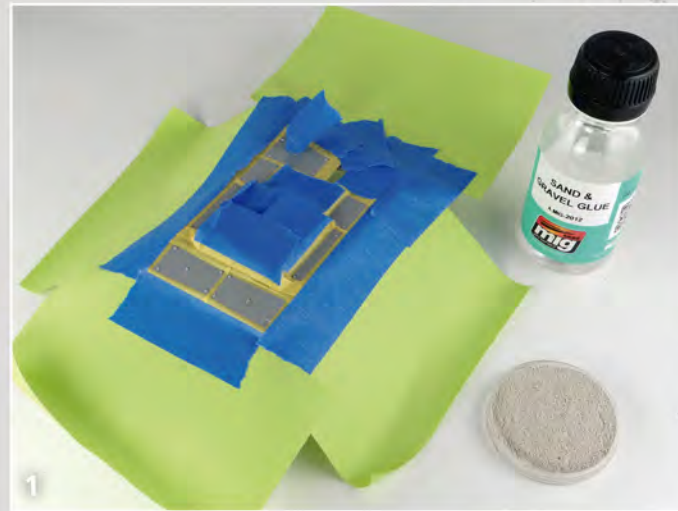
MAXX-PRO

Por Iain Hamilton

Los vehículos blindados del Ejército de la República Checa se desplegaron en Afganistán en noviembre de 2011. Este ejemplar es el MaxxPro, un MRAP -(Mine Resistant Ambush Protected) vehículo protegido contra minas y artefactos explosivos improvisados- de la firma Navistar. El ejército checo operó en el este de Afganistán, en la provincia de Logar, con un Equipo de Reconstrucción Provincial (PRT en sus siglas en inglés). Estos vehículos de fabricación estadounidense proporcionaron la máxima protección disponible a los soldados y miembros civiles del contingente checo del PRT mientras desarrollaban 248 proyectos en el este de Afganistán. La silueta alta y en forma de caja del MaxxPro, su diseño robusto y característico color base de un solo tono, hacen del MaxxPro un sujeto ideal para aplicar técnicas de iluminación y modulación junto a una buena dosis de desgaste desértico.

MONTAJE

- 1 Es importante contar con buenas referencias antes de comenzar cualquier maqueta, y en este caso las necesité para saber en qué áreas añadir la textura antideslizante. Comencé enmascando las zonas contiguas, y a continuación apliqué una capa fina de Adhesivo para Grava y Arena (A.MIG-2012) con aerógrafo, seguida por un sutil espolvoreado de arena fina.
- 2 El antideslizante de los vehículos modernos nos proporciona una estupenda superficie sobre la que trabajar durante la pintura y el envejecido. El fino polvo del desierto tiende a acumularse en estas zonas, lo que me permite lucirme con el desgaste y envejecido.
- 3 Dos características destacadas de este vehículo son los neumáticos y cristales blindados. Los vehículos que operan en ambientes desérticos muestran efectos de desgaste únicos y muy interesantes en ambos elementos. Antes de imprimir se enmascara con mucho cuidado y se añaden ruedas de resina de Celticwerks y otros pequeños detalles.



PINTURA

- 4 Al tratarse de un vehículo con camuflaje de un solo tono, el usar técnicas de modulación e iluminación en la capa de imprimación me permite realzar enormemente un color base que de lo contrario resultaría muy aburrido. Mezclé una gama de grises con Imprimación Negra acrílica A.MIG-2005 e Imprimación Blanca A.MIG-2004, y la usé para dar luces y sombras al color base, así como para empezar a dar los primeros toques grisáceos que se usarán durante la fase de envejecido. Como siempre, se aplica la pintura con el aerógrafo en capas finas para conseguir una gradación suave. Aunque en este punto pueda parecer demasiado contrastado, hay que tener en cuenta que con el color base y las siguientes capas de pintura se atenuará el efecto considerablemente.



- 5 Se resaltan algunos detalles con acrílicos y un pincel de punta fina. El sol del desierto crea efectos de luz y sombra muy marcados, por lo que el uso del blanco y el negro es fundamental para añadir suficiente contraste al color base.



Todos los productos necesarios para realizar estas técnicas están ahora disponibles en nuestro nuevo producto A.MIG-7128 Set para la Técnica de Blanco & Negro.



6 Con la capa base en blanco y negro terminada, aplico el color base con Arena Desierto A.MIG-029. Se disuelve con Diluyente Acrílico de AMMO y se aplica en capas transparentes, intentando siempre entender cómo la técnica del Blanco y Negro afecta al color base, a las luces y las sombras.



7 Usé sencillas técnicas de enmascaramiento para definir y resaltar las líneas de panel y crear contraste con los paneles adyacentes. Al realizar enmascaramientos rápidos como éstos, ten cuidado de no pasarte y manchar las áreas contiguas. A continuación mezclé diferentes tonos del color base (A.MIG-029) para destacar pequeños detalles como remaches y aristas. Los neumáticos se pintan con A.MIG-033, y a continuación se añaden unas gotas de Negro Mate A.MIG-046 para oscurecer la zona de contacto con el suelo.



8 Llegado este punto añadí el símbolo nacional checo de Decal Maniacs, los estencils incluidos en la maqueta, y equipo personal. Pequeños toques sacados de las referencias -como identificativos del depósito de vehículos, alambre de espino y la ametralladora M2 Browning de calibre 50 de Live Resin- añaden realismo e interés a la maqueta.

ENVEJECIDO



9

10



11



12



13



14

9 Para el envejecimiento usé una amplia gama de efectos esmalte de AMMO, algunos mezclados con diferentes médiums para obtener una gran variedad de efectos de tierra, polvo y suciedad. Uso pinceles de maquillaje y de cualquier tipo de pincel que me ayude a conseguir los efectos que busco.

10 He usado Suciedad Esgurrada para Vehículos USA (A.MIG-1207) y Suciedad Esgurrada para el DAK (A.MIG-1201) para acentuar las formas y detalles del vehículo. Recuerda que hay que tomarse su tiempo, ya que es mejor aplicar los efectos poco a poco, capa por capa -alternando entre tonos y tipo de efectos-. Añadir pequeños detalles como un trapo de taller, botellas de agua y huellas de la tripulación en el cajón de almacenamiento ayudan a dar aspecto de uso.

11 Otros detalles extra son un cable de acero de 0.41mm usado para reproducir el cableado del equipo electrónico.

12 Obviamente, un vehículo en el desierto tiende a acumular gran cantidad de polvo, que, también obviamente, se retirará por zonas debido a la actividad de la tripulación. He usado estos útiles tampones para estampar marcas de manos y botas por todo el vehículo -tanto en positivo (tonos polvo claro), como en negativo (tonos más oscuros del color del vehículo).

13 Los pequeños toques añaden muchísimo interés a nuestras maquetas. Aquí uso sólo una cantidad mínima de Efectos de Humedad (A.MIG-2015) para representar las marcas de agua derramada sobre el polvo. Este y otros efectos se aplican en diferentes capas, y se van ajustando durante todo el proceso de pintura para crear estos pequeños pero importantes puntos de interés por toda la maqueta.

14 Uso pigmentos de AMMO para crear acumulaciones de polvo. Se aplican en seco y luego se disuelven con diluyente inodora para esmaltes para distribuirlos como un lavado espeso. Una vez secos uso distintos tipos de pincel para manipularlos y conseguir diferentes efectos.



15 He usado varios tonos de acrílico, así como Lavado para Vehículos OTAN y Efectos de Humedad para representar humedad en los neumáticos polvorientos. Es un paso sencillo que añade realismo e interés visual a este área tan destacada. Se usa un pincel fino para añadir líquido corriendo desde la banda de rodadura hacia los laterales del neumático. Empleé las referencias Negro Mate y Ruedas y Caucho para simular agua acumulada por gravedad y empapada en el polvo. Se usó Negro Satinado para representar zonas más húmedas y con más escurridos.

16 Una vez seco, refuerzo los acrílicos con Efectos de Humedad (A. MIG-2015), Lavado para Vehículos OTAN y aceite de linaza. Es importante concentrar los efectos más oscuros -para simular mayor humedad- en aquellas zonas en las que el agua tiende a fluir y concentrarse naturalmente. Asegúrate de usar el mismo efecto tanto en la banda de rodadura como en las zonas visibles del interior de cada neumático para conseguir los mejores resultados.



Si quieres aprender nuevas técnicas, efectos y trucos de algunos de los mejores modelistas del mundo, no puedes perderte el nuevo número de The Weathering Magazine 'DESERTO'

