



HEXAGEAR™

Guía de Weathering



HEXA GEAR

BULKARM ALFA JUNGLE TYPE

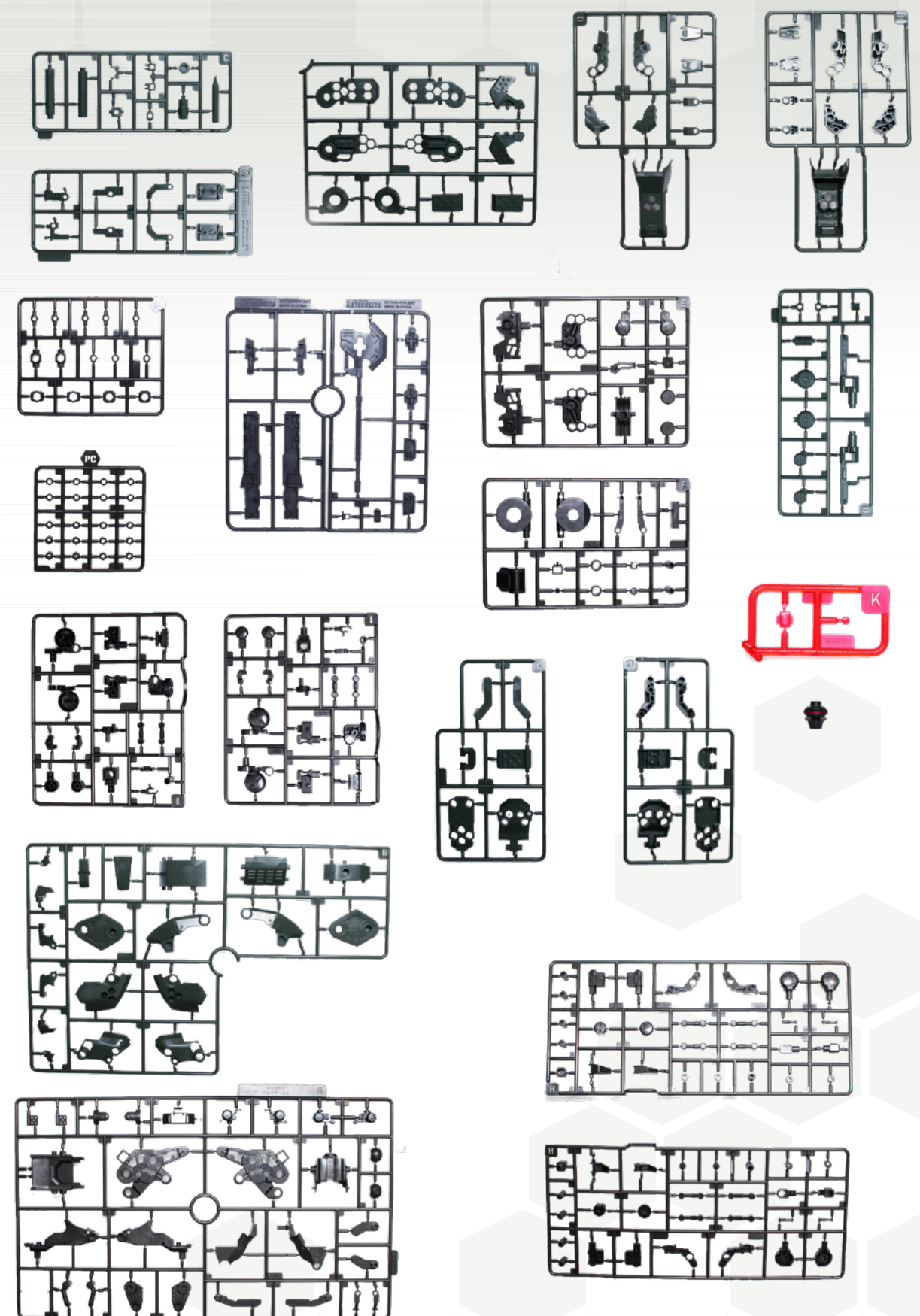


Hexa Gear es una serie de maquetas original de Kotobukiya que combina el concepto de kits de plástico con un sistema de montaje por bloques articulados. Comparado con otras series de maquetas de Kotobukiya como Frame Arms o M.S.G. (Modelling Support Goods), el sistema de bloques de los Hexa Gear le aporta un nivel de personalización muy superior. Los kits de Hexa Gear están fabricados con una amplia gama de materiales. Los bastidores están hechos de ABS y POM, las piezas de la armadura están hechas de PS, y las uniones HEXA G-R.A.M están hechas de PC y PE. Además, el PVC también se utiliza para crear el patrón de la banda de rodadura de los neumáticos en algunas versiones. Además se incluyen pequeñas juntas pre-montadas en las que se utilizan pasadores de metal y POM juntos para equilibrar la fuerza y el tamaño de las maquetas.

El *Hexa Gear Bulkarm α (alfa)* fue utilizado para una gran variedad de misiones en el conflicto que estalló entre las corporaciones rivales. Además de la versión estándar del Bulkarm α que se utilizó ampliamente en todo el mundo, también se crearon versiones especializadas por parte de terceros. Como su nombre indica, la versión Bulkarm α Jungle Type fue diseñada para su uso en entornos selváticos con una conducción diseñada para navegar por el denso follaje de la jungla. En lugar del cañón de 120 mm estándar del Bulkarm α, este modelo está equipado con un obús plegable, un pequeño rifle y un hacha para despejar las barreras y obstáculos. Otra variación distintiva con el modelo estándar es la unidad de sensores actualizada localizada en la cabeza del vehículo. El Hexa Gear Bulkarm α es un vehículo completamente articulado para conseguir una gran variedad de poses. El cañón plegable se puede fijar en varios lugares. La cabina de mando puede abrirse y cerrarse, y puede ser pilotada por figuras "Governor" de la serie Hexa Gear. Y, como cualquier vehículo de la serie Hexa Gear, puede modificarse y personalizarse acoplándole cualquier pieza o arma de otros vehículos Hexa Gear o de la serie M.S.G. (Modelling Support Goods).

ESCALA 1/24

ESCALA 1/24





1_ Siempre debes montar tu Hexa Gear antes de pintarlo para comprobar el encaje y estudiar las múltiples poses que puedes conseguir.

2_ Para pintarlo no hace falta desmontarlo completamente, basta con separar las partes principales. Puedes usar el color de imprimación que desees, en este caso One Shot Transparente A.MIG-2041.



3_ El siguiente paso es aplicar una capa del producto Efectos de Desconchado A.MIG-2011, así podremos retocar el camuflaje que realizaremos a continuación.



4_ Las Plantillas para Aerógrafo A.MIG-8035 nos permiten realizar fácilmente esquemas de manchas complejas.



5_ La capa previa del producto Efecto de Desconchado nos permite borrar las zonas no deseadas con un Sniperbrush humedecido en agua.



7_ Puedes usar cualquier calca y estarcido para dar un aspecto único a tu Hexa Gear. Para colocar las calcas usa los productos especiales Ultra Decal Set A.MIG-2029 y Ultra Decal Fix A.MIG-2030. Luego protégelas con una nueva capa de Aqua Gloss.



6_ Antes de colocar las calcas barnizamos con barniz acrílico brillante Aqua Gloss A.MIG-8212.



8_ A continuación aplica un filtro a algunas piezas con Filtro Marrón para Verde Oscuro A.MIG-1506. Extiéndelo de forma uniforme con un pincel plano.



OILBRUSHER
CARNE TOSTADA
A.MIG-3518



9_ Después de unos minutos puedes difuminar el filtro frotando con un pincel suave o un paño limpio. Así su aspecto será más uniforme.

10_ Puedes iluminar los bordes de algunas piezas y paneles con Oilbrusher Carne Tostada A.MIG-3518.



DIO DRYBRUSH
METAL CLARO
A.MIG-0621



15_ A continuación utiliza el color Dio Dry Brush Metal Claro A.MIG-0621 frotando en las aristas para conseguir el aspecto de metal pulido.



16_ Utiliza las mismas técnicas en todas las zonas del Hexa Gear que desees, especialmente donde quieras representar mayor desgaste.



OILBRUSHER
SUCIEDAD DE PLATAFORMA
A.MIG-3532

11_ Después de aplicarlo extiéndelo y difumínalo frotando con un pincel suave.

12_ Utiliza el mismo método para sombrear las zonas que desees de los paneles usando el Oilbrusher Suciedad de Plataforma A.MIG-3532.



PINTURA ACRÍLICA
DESCONCHONES
A.MIG-0044



13_ Con las iluminaciones y sombreados obtenemos un aspecto más envejecido e interesante.

14_ Con un trozo de esponja impregnado en un poco de pintura Desconchones A.MIG-0044 vamos desconchando las aristas y zonas más propensas a los golpes.



17,18_ El aspecto conseguido con estas técnicas ya es bastante interesante, pero aún puedes aplicar más efectos de envejecido y suciedad.



19_ El siguiente paso es aplicar Lavado Negro A.MIG-1011 alrededor de los relieves y a lo largo de los ángulos y líneas de panel.

20_ Deja secar unos minutos y limpia el exceso de lavado con un pincel humedecido en Diluyente para Esmaltes A.MIG-2018.



26_ Para conseguir un efecto de óxido en ciertas zonas aplica pequeñas cantidades de Lavado Óxido Claro A.MIG-1004 con un pincel fino.

27_ Puedes realizar este efecto en zonas con desconchones y donde se pueda acumular el agua o la humedad.

28_ Para crear el efecto de tierra acumulada en los pies aplica pequeñas cantidades de pigmento Tierra Europea A.MIG-3004 y acúmulo principalmente en los ángulos.



21_ Con Streakingbrusher Polvo A.MIG-1258 podemos realizar escurridos verticales dejados por la lluvia. Primero dibuja unas líneas verticales en las zonas inclinadas del Hexa Gear.

22_ A continuación difumina las líneas dando sucesivas pasadas verticales con un pincel humedecido ligeramente en Diluyente para Esmaltes A.MIG-2018.



23_ Todos los efectos de suciedad se pueden dejar con la intensidad que desees, depende de cuánto los difumines.



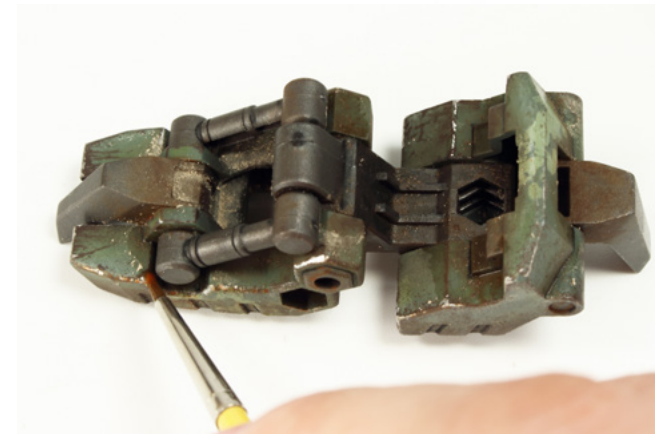
PIGMENTO
TIERRA EUROPEA
A.MIG-3004



24_ Utilizando del mismo modo el Streakingbrusher Suciedad A.MIG-1253 puedes crear escurridos y chorretones oscuros.



25_ Aplica estos escurridos en las zonas que acumulen más suciedad.



29_ Para fijar el pigmento humedéclo con Diluyente para Esmaltes A.MIG-2018, luego déjalo secar 1 hora.



30_ Cuando haya secado puedes limpiar las zonas que desees frotando con un pincel seco y limpio. Puedes repetir el efecto si lo deseas o usar varios tonos de pigmento.



SALPICADURAS
TIERRA SUELTA
A.MIG-1752



31_ Con el producto Tierra Suelta A.MIG-1752 creamos las salpicaduras de barro en las piernas. Impregna un pincel con el producto y salpícalo en las patas soplando aire con el aerógrafo.

32_ Deja secar unos minutos y frota hacia abajo algunas salpicaduras con un pincel ligeramente humedecido en Diluyente para Esmaltes para crear un efecto de salpicaduras escurridas.

33_ Puedes limpiar cualquier salpicadura que no te guste con un pincel humedecido en Diluyente para Esmaltes.

LAVADO NEGRO
A.MIG-1011



34_ En otras zonas del Hexa Gear puedes crear manchas de suciedad de forma sencilla salpicando Lavado Negro A.MIG-1011. Puedes diluir el lavado con Diluyente para Esmaltes para crear manchas más sutiles.



35_ Las manchas que no te gusten se pueden limpiar con un pincel humedecido en Diluyente para Esmaltes.



PIGMENTO
ESCORIA METÁLICA
A.MIG-3020



ACEITE FRESCO
DE MOTOR
A.MIG-1408



36_ Para crear los efectos de grasa y aceite en las articulaciones primero extiende pigmento Escoria Metálica A.MIG-3020 con un pincel. Luego humedéclo con Diluyente para Esmaltes A.MIG-2018 y deja secar.

37_ Luego aplica manchas y escurridos con el producto Aceite Fresco de Motor A.MIG-1408 diluido al 50 % con Diluyente para Esmaltes.

38_ Deja secar las manchas de aceite y aplica nuevas manchas sobre ellas hasta conseguir la intensidad que desees.

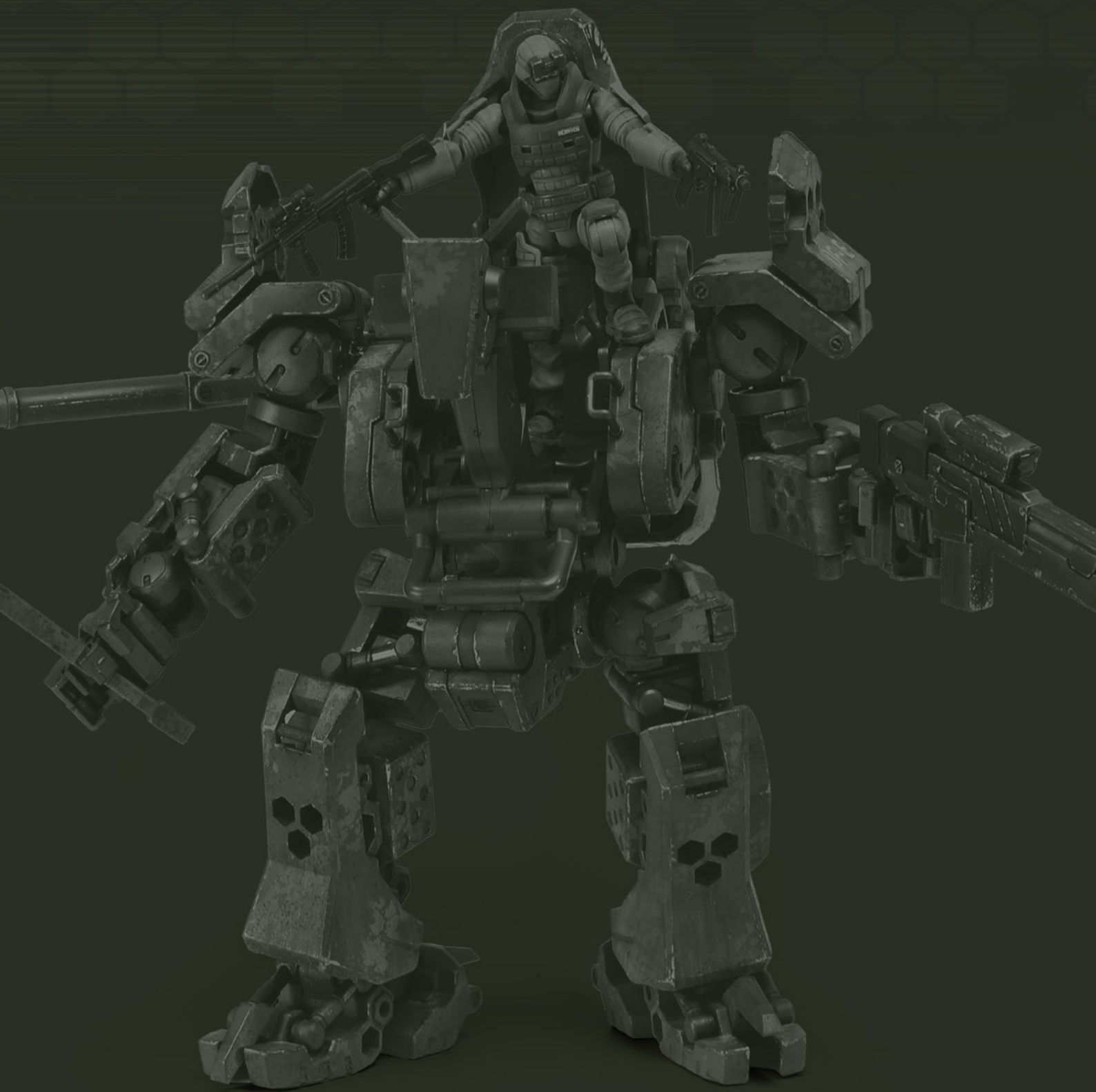


39_ También puedes aplicar el producto Aceite Fresco de Motor menos diluido para crear manchas de aceite más nítidas.



Combinando todos estos efectos con distinta intensidad en las diferentes zonas de tu Hexa Gear puedes conseguir efectos muy atractivos, variados y realistas.





HEXAGEAR™