Tvorba modelové vody pro diorama

Přináším krátký a stručný foto návod a tím je tvorba modelové vody, oceánu, vln. Čas od času se vyskytne potřeba oživit nějaký model, či diorama modelovou vodní hladinou. Nabízím postup, který je extrémně rychlý a extrémně realistický.Okoukal jsem jej z internetu, nejsem vynálezce

Nebudeme potřebovat pryskyřici, která je poněkud dražší a zpracovává se dlouho. Náš oceán tedy nebude průhledný. Nicméně pro tvorbu vodní plochy, v tomto případě zvlněné hladiny oceánu ani extra průhlednost potřebovat nebudeme.

Připravil jsem zkušební vodní plochu 100 x 100 mm na které si ukážeme základní postupy, které můžeme ale nemusíme všechny aplikovat

Pracovní potřeby

- podložka (styrodur, polystyren, karton)
- alobal
- tavná pistole (volitelné)
- disperzní lepidlo
- akrylové barvy
- disperzní lepidlo
- akrylové gely pro tvorbu modelové vody (AK, MIG, SIRA,.. rozvedu v článku)
- vata

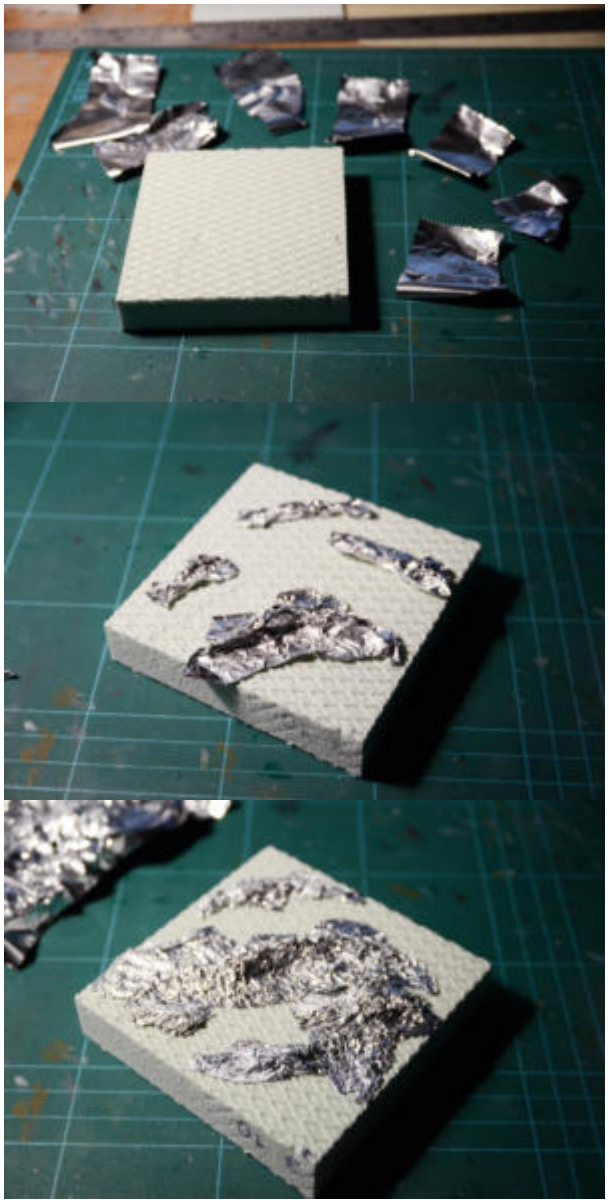
Příprava hrubého tvaru

Materiálově si vystačíme s naprostým minimem. Já jako podložky pro všechna diorámka používám desku styroduru z Hornbachu. Už ji mám rok a ještě mi stále velký kus zbývá. Ale lze zvolit cokoli, to už je na vašem uvážení, z čeho budete diorama tvořit.

Jako základ pro vlny jsem nalepil kousky alobalu lokálně na podložku pomocí tavné pistole.

Můžete přilepit čímkoli, ale je to naprosto nejrychlejší způsob.

V momentě, kdy máme připravené vlny vezmeme plát alobalu a celou podložku jím překryjeme a umačkáme tak, abychom dostali vizuálně jednolitou plochu. Případně dodáme další kousky alobalu na povrch, pokud potřebujeme přidat vlny. Ty jsem taky lepil tavnou pistolí, ale občas se zvedají rožky, takže doporučuji „vlnobití“ udělat jako základ a překrýt jednou celistvou vrstvou alobalu. Zde máme v podstatě terén hotov.

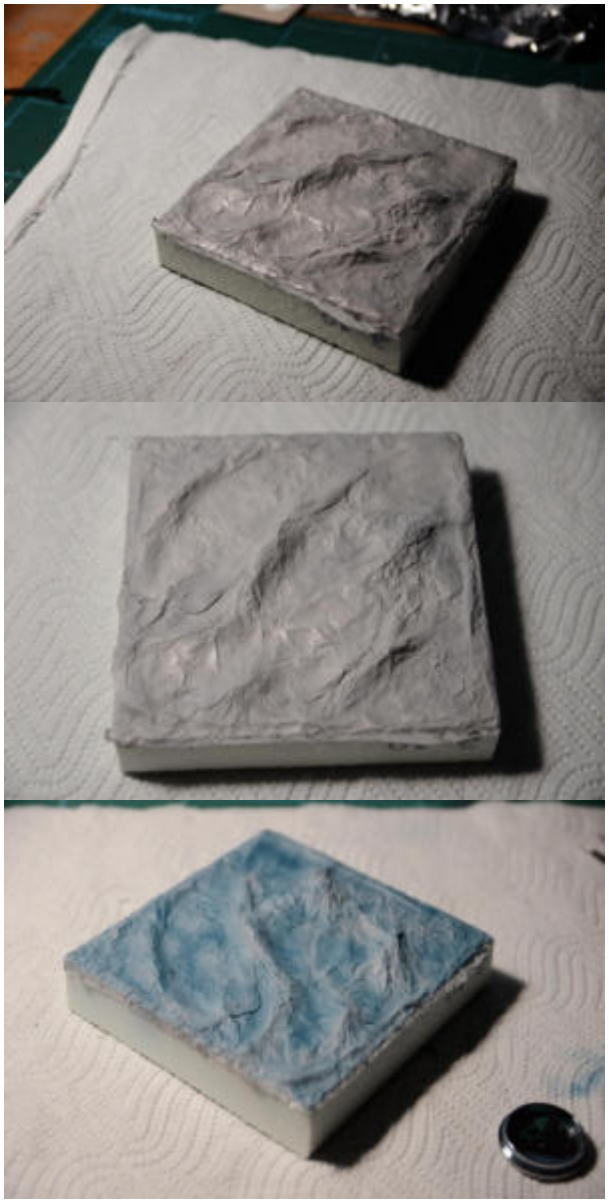


Barvení

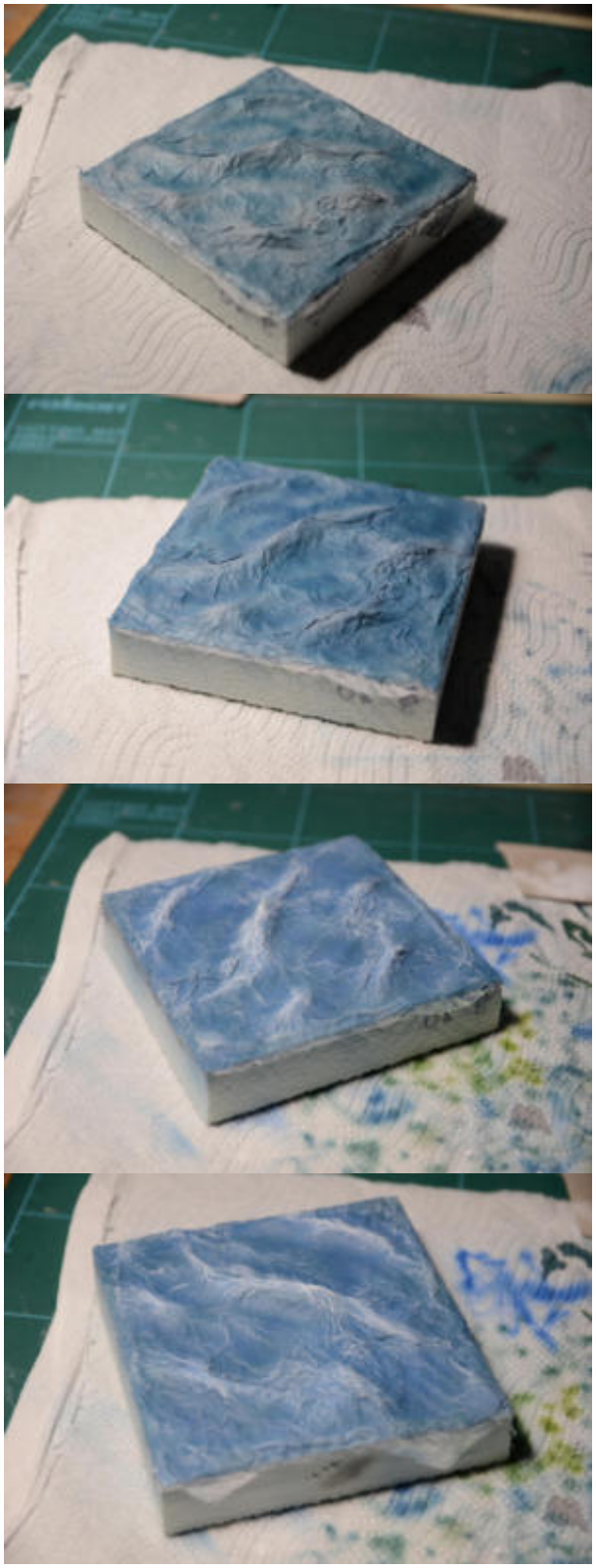
Zde záleží, jaké máte možnosti. Já jsem pomocí airbrushe stříkl povrch nejdříve surfacerem a poté jsem začal řádit barvičkami. Jde o to co nejvíce rozbít celistvost povrchu, takže postupně tónujeme všemi odstíny modré, můžeme zaběhnout i do petrolejové. Dobré je si najít nějaké referenční foto, podle kterého zvolíte odstíny. Špičky vln pak přefoukneme světlými odstíny.

Konečnou barevnou úpravou je takzvaný DryBrush (suchý štětec) kápneme si na paletku

bílou barvu, vezmeme široký štětec s tvrdším chlupem, namočíme do barvy a skoro celou ji pak utřeme, třeba do papírové utěrky. Zbytky „suché“ barvy které zůstanou na štětci pak přejíždíme po vrcholcích terénu. Vidíme, že barva ulpívá pouze na výstupcích a vrcholcích, takže krásně imitujeme zpěněný povrch vln. Tento postup je hojně popsán na internetu, takže opět stačí kouknout ke strejdovi gůglovi.



Tvorba modelové vody, oceánu, vln

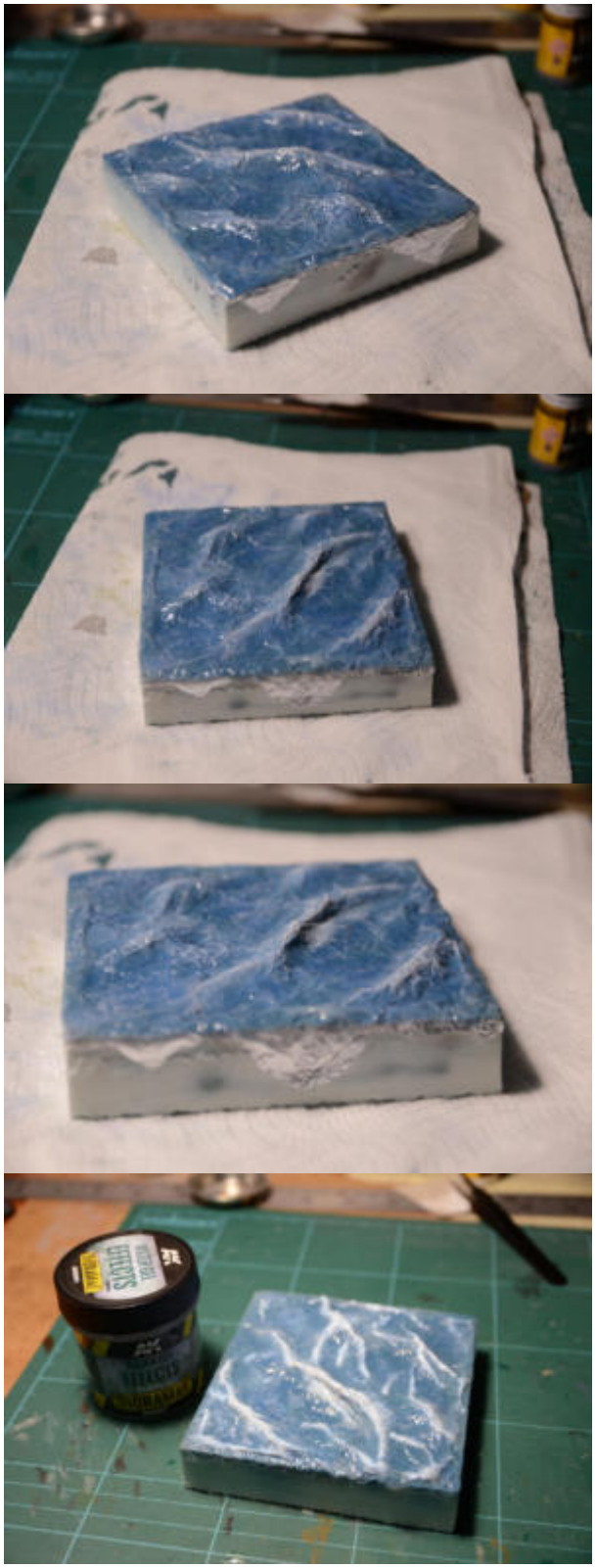


Voda

Pro „namočení “ povrchu jsem použil akrylový gel AK Water Transparent AK8002 avšak dalo by se i stejně tak použít třeba mírně naředěné disperzní lepidlo, které po důkladném zaschnutí zprůhlední.

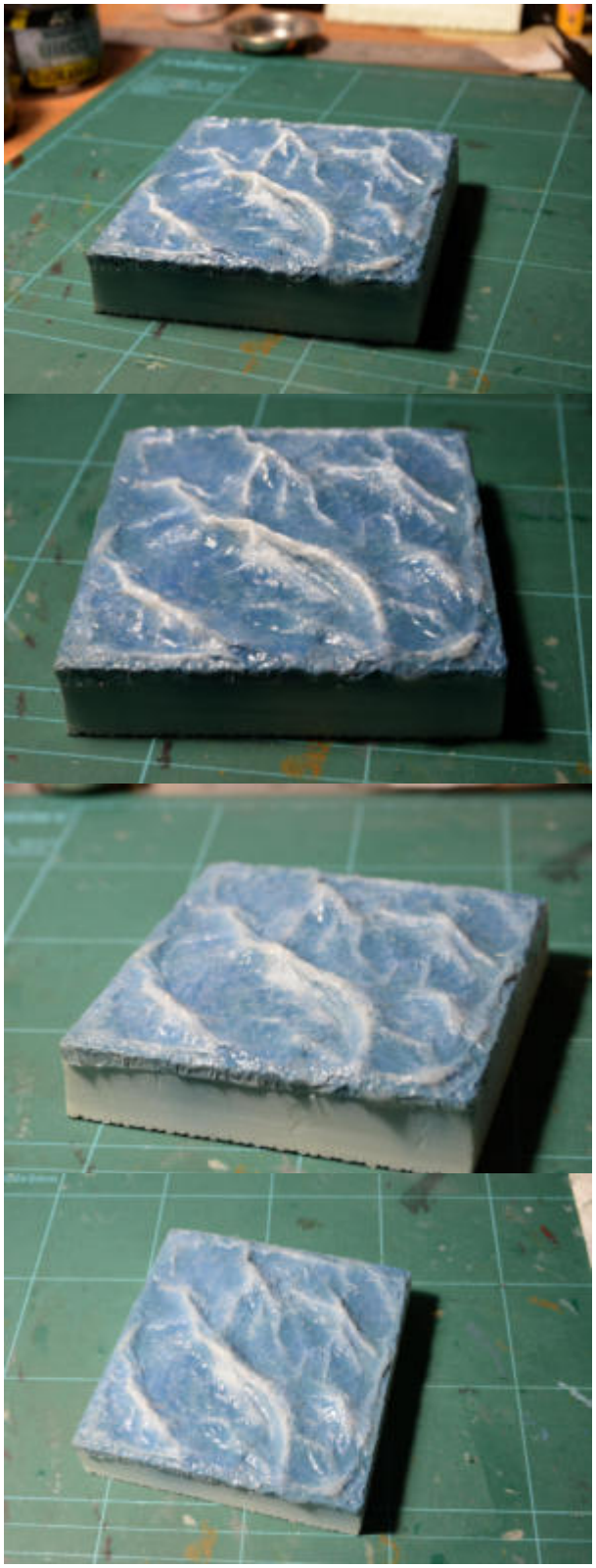
Pro dotvoření efektu jsem použil AK Water Gel Effects – který vytvoří vrcholky vln, mírně je zmatní a zpoloprůhlední. Gel je poměrně hustý a po zavadnutí se s ním dá dobře pracovat a vytvářet pomocí štětce drobné převisy a celkově domodelovat vlnky. Jako imitaci pěny jsem šáhnul po gelu, který mám na tvorbu sněhových vloček AK Snow Sprinkles. Ale opět, dalo by se použít i obyčejná bílá barva a vrcholky dobarvit. Sněhové vločky ale působí realističtěji.

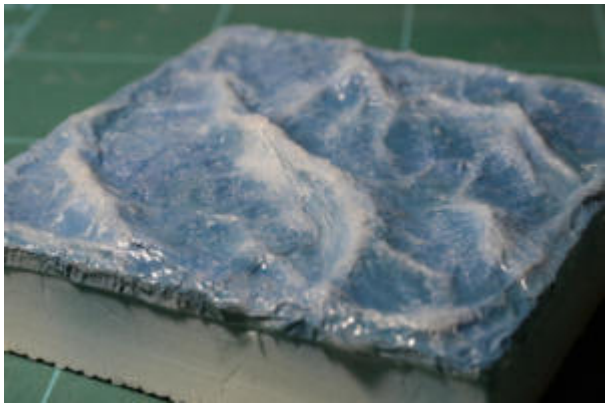
Tvorba modelové vody, oceánu, vln



Tvorba modelové vody, oceánu, vln

Tvorba modelové vody, oceánu, vln

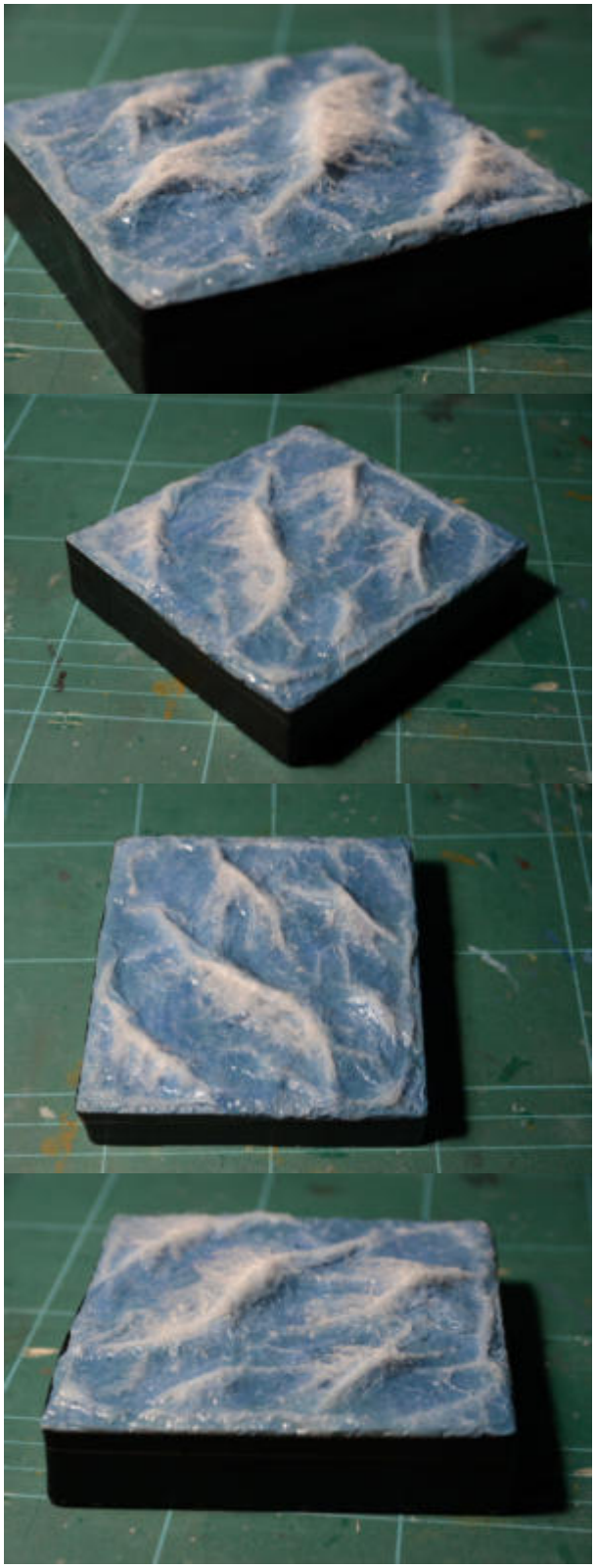




Rozfoukaná vodní mlha

Jako poslední postup jsem zkusil na vrcholky vln použít efekt rozfoukané vodní tříště pomocí vaty. Natrhal jsem krátké řasy a pomocí jednoho z gelů je přiťápnul na vrcholek vln.

Nakonec jsem je zkusil vatu přestříknout FIXATIVE sprejem od KOH-I-NOR. Není to nezbytné ale vatu to zpevní a zafixuje. Tento postup se hodí spíše někde k útesům nebo ke krajům paluby, které rozčísne vodu než na vrcholky vln, ale potřeboval jsem to vyzkoušet.



Závěr

Jak jsem již psal, jedná se o velmi rychlý a velmi realistický postup. Zabralo mi to jeden večer a jedno odpoledne. Limituje vás v podstatě jen délka schnutí gelů. Gely jsou další věc, v modelářské branži mírně kontroverzní, ale já jsem si je oblíbil. Vyjdou sice trochu dráž, ale na malé projekty vydrží opravdu dlouho. Navíc jsem líný a tak trochu „uživatel“ . Mám asi pět různých „neutrálních druhů“ pomocí nichž vyrábím terény, sníh, vodu atd atd. Například pomocí gelu AK Rough Terrain jsem vyrobil jak základ pro poušť – Setkání s Malým princem, tak sníh pro zimní diorama – FW-190 .Schnou poměrně rychle a můžete si je dotónovat jak chcete. Není třeba rozhodně kupovat na každou „situaci“ jiný gel. V tomto případě se sněhovými vločkami uděláte jak zimní diorama, tak zpěněnou vodu. Navíc vydrží po otevření stále použitelné. Já je mám už rok a nezaznamenal jsem známky zasychání.

Pokud bych měl doporučit, nejpečlivěji je třeba přistupovat k barvení. Rozbít uniformnost povrchu, použít mnoho odstínů od tmavé po světlou a především si pohrát s dry brush. Použité gely a efekty příjemně dotvoří realističnost, avšak nejvíce práce udělá barevný dojem ve spojení s lesklým povrchem ať už lesku docílíte jakoukoli cestou. Je jich mnoho, několik jsem jich zde popsal. Tímto je tvorba modelové vody, oceánu, vln další dovedností, kterou můžete použít při tvorbě vašich projektů. Přeji tedy ať se dílo daří

Total Page Visits: 7647 - Today Page Visits: 2