

Product guide

Step by Step



How to use Weathering Effects

Art. 73.801

Salpicaduras Barro Europeo

Tono marrón oscuro, con el matiz más común observado en terrenos de Europa central y zonas Mediterráneas húmedas. La mayoría de terrenos no alcalinos presentan este aspecto. Con este producto podemos reproducir salpicaduras sutiles, o bien acumulaciones de las mismas, cubriendo mayor superficie.

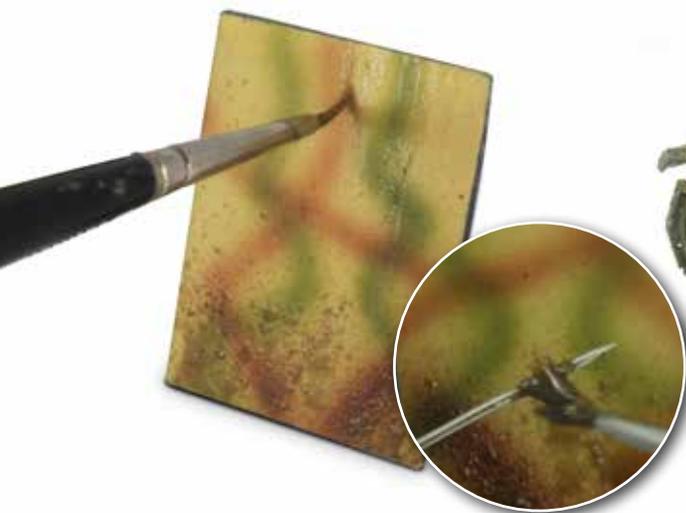
by Chema Cabrero



1 Podemos proyectar el producto con la ayuda de un pincel y una aguja, controlando así las salpicaduras y su dirección. En caso de desear cubrir una mayor superficie, usaremos un pincel de fibra dura, proyectando la pintura sobre el modelo frotando las fibras con la punta del dedo en la dirección deseada.



2 Para obtener efectos de salpicaduras más amplias, asimismo podemos proyectar aire de nuestro aerógrafo sobre el pincel cargado con el producto, lo que generará patrones aleatorios muy realistas.



3 Podemos usar también la mezcla como rastros en planchas verticales, dibujando con un pincel los trazos, difuminando las mismas si así lo deseamos.



4 Al trabajar por capas, podemos obtener un resultado especialmente realista, podemos combinarlo con capas precedentes de otras referencias de Weathering Effects o bien sobre un trabajo previo de pigmentos Vallejo.

Product guide

Step by Step



How to use Weathering Effects

Art. 73.802

Salpicaduras de Barro Ruso

Un matiz bien conocido, especialmente oscuro observado en terrenos fértiles y llamado "Tierra Negra" en los países del este de Europa, Ucrania y sur de Rusia.

by Chema Cabrero



- 1 Vamos a partir de una base previamente texturizada con una mezcla de pigmentos.



- 2 Siempre es aconsejable utilizar varios tonos, pues un vehículo por lógica se desplazará por varios terrenos. En este caso podemos utilizar el tono oscuro del Russian Splash Mud para obtener contraste con la base, proyectando el mismo con un pincel de fibra dura. La inclinación y posición del mismo determinará la orientación de dichas salpicaduras. Recordemos que estos efectos tiene una lógica basada en la física y el movimiento del vehículo real



- 3 Con la ayuda de un aerógrafo podemos también proyectar aire sobre un pincel cargado con el Splash Mud. Regularemos la presión del aerógrafo pues es aconsejable trabajar a corta distancia del modelo. Entre 15-20 psi es suficiente. Un salpicadura excesiva puede resultar irreal y fuera de escala.



- 4 El resultado final muestra efectos irregulares y realistas, debemos evitar simetrías y cubrir en exceso algunos detalles.

How to use Weathering Effects

Art. 73.803

Salpicaduras de Barro Industrial

Tono de barro grisáceo, propio de entornos urbanos, donde la actividad humana y sus construcciones, las ruinas o zonas destruidas generan ese matiz que sugiere presencia humana, suciedad y actividad industrial. Si lo que vamos buscando es ese tipo de salpicadura grisácea tan típica de las zonas industriales, el Industrial Splash Mud nos facilitará el camino. A modo de muestra lo hemos aplicado sobre el tono más oscuro de este típico camuflaje.

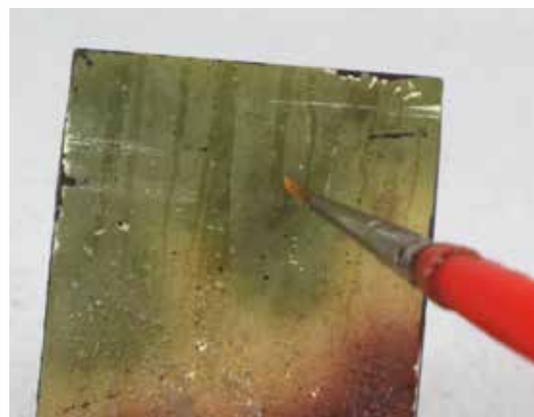
by Michel Pérez



1 Cuando lo tomamos con un pincel del bote, en su estado natural, muestra este aspecto ligeramente viscoso.



2 Las salpicaduras se obtienen con facilidad rascando el pincel contra algún objeto.



3 Al tratarse de un producto acrílico podemos diluirlo en agua sin problemas. Una ligera dilución nos permitirá también conseguir una imitación muy realista de diversos tipos de regueros de humedad.



4 El resultado final muestra la diferente textura y brillo de los dos efectos, en ambos casos muy parecida a la real.

Product guide

Step by Step



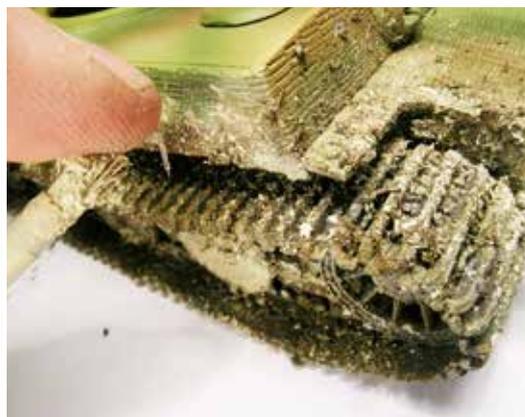
How to use Weathering Effects

Art. 73.804

Salpicaduras Barro Marrón Claro

Tono de lodo generado sobre terrenos alcalinos, de matices arenosos y que absorben la humedad con facilidad, propio de entornos secos, desérticos o mediterráneos.

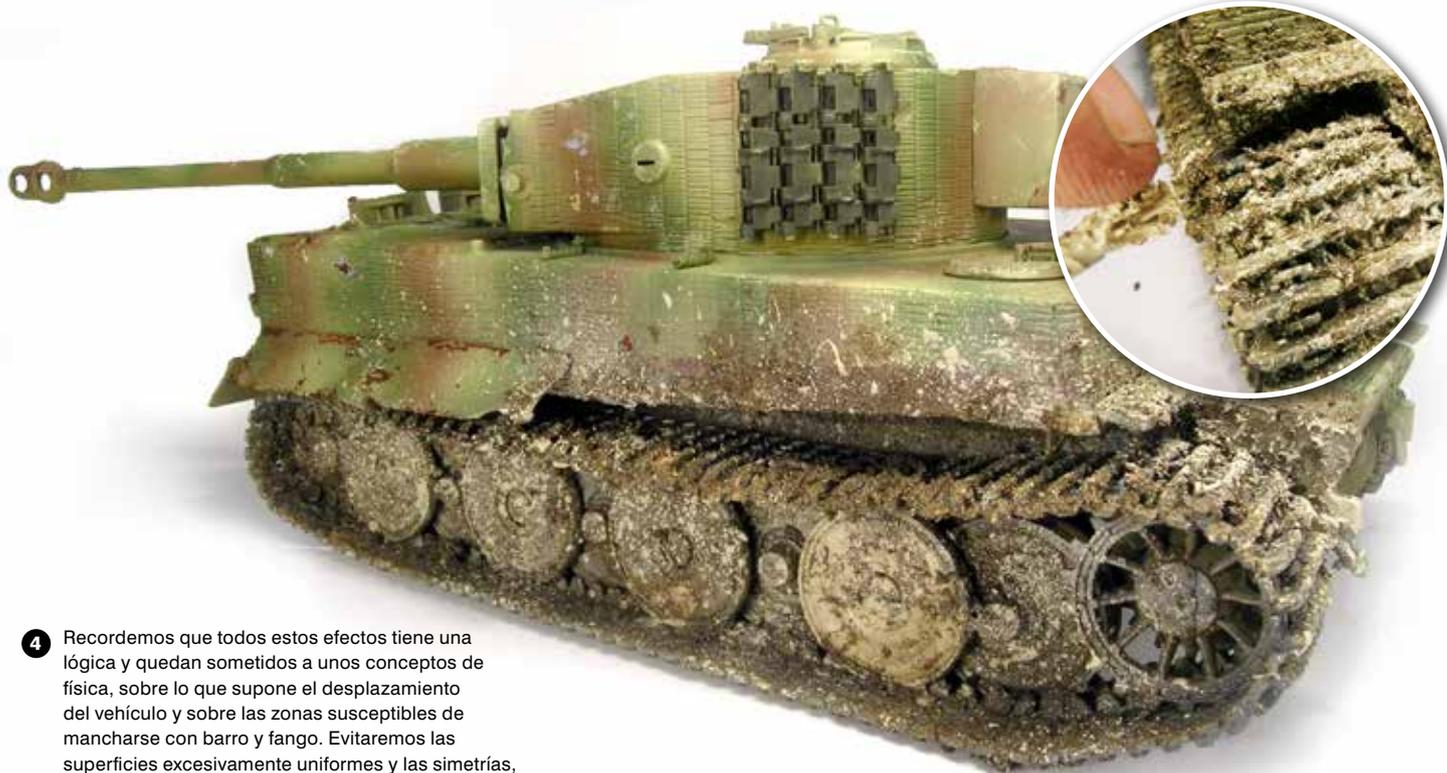
by Chema Cabrero



1 En este caso, sobre una base previa de Barro Europeo Espeso, usaremos los efectos de salpicaduras de Marrón Claro para conseguir un interesante contraste.

2 Con una primera capa de efectos de salpicaduras, aplicadas de manera irregular, obtenemos una superficie que ofrece un aspecto realista al superponerse capas con diversos matices, entre oscuros y más claros.

3 Podemos proyectar el producto ayudándonos con un aerógrafo salpicando el mismo en la dirección deseada. Al controlar la presión del aire, podemos reproducir desde sutiles gotas hasta grandes manchas de barro.



4 Recordemos que todos estos efectos tiene una lógica y quedan sometidos a unos conceptos de física, sobre lo que supone el desplazamiento del vehículo y sobre las zonas susceptibles de mancharse con barro y fango. Evitaremos las superficies excesivamente uniformes y las simetrías, a fin de aportar un mayor realismo.

Product guide

Step by Step



How to use Weathering Effects

Art. 73.805

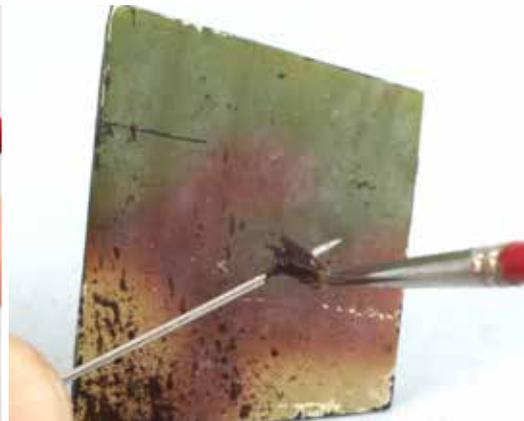
Salpicaduras Barro Marrón

El barro de color marrón también es un clásico en el mundo de las maquetas. Sin duda porque también es muy común en la realidad. Con esta referencia podremos hacer salpicaduras muy naturales por ejemplo en esta sección de Schürzen con camuflaje de tres colores.

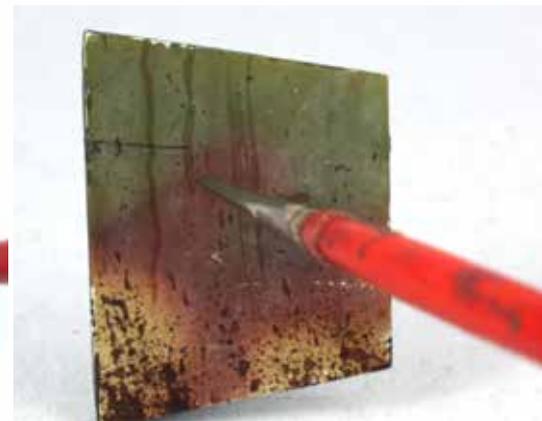
by Michel Pérez



1 Mojando en el interior del bote con un pincel obtenemos una muestra de este producto. En ella apreciamos su consistencia viscosa y color característico. Si queremos podemos diluir en agua ligeramente el producto para conseguir, por ejemplo, menos opacidad en las marcas.



2 Con este "Barro marrón" conseguimos unos efectos muy naturales usando la conocida técnica del salpicado.



3 Los regueros de agua se consiguen con facilidad si rebajamos el producto con diluyente Ref. 71.361 o un poco de agua.



4 La combinación de estos dos efectos, los regueros de humedad y las salpicaduras de barro fresco marrón le aportan un gran grado de verosimilitud a nuestro Schürzen.

Product guide

Step by Step



How to use Weathering Effects

Art. 73.806

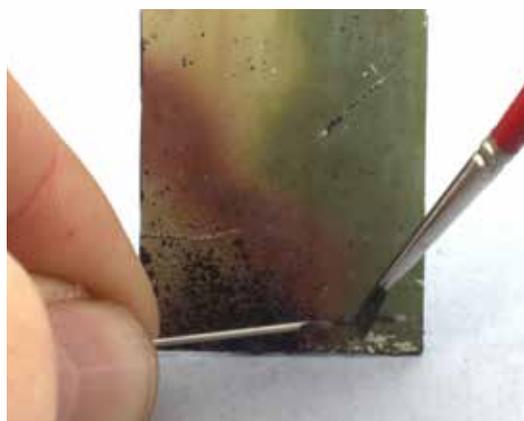
Salpicaduras Barro Negro

Este tipo de barro es probablemente uno de los que más veces se ha imitado en el modelismo de las últimas décadas. No es extraño puesto que los barro húmedos de centro Europa muestran estas tonalidades oscuras. Veamos cómo queda sobre este camuflaje tricolor.

by Michel Pérez



1 Igual que el resto de referencias de la serie "Splash Mud" se trata de un producto soluble en agua, por tanto no huele y los útiles se limpian con facilidad. Este es su aspecto natural.



2 Deslizando un pincel contra una aguja, en este caso, o cualquier otro utensilio, obtendremos unas salpicaduras muy naturales y convincentes.



3 Jugando con la capacidad de dilución del producto podemos obtener otro tipo de efectos húmedos, como por ejemplo regueros de agua sucia.



4 El aspecto final muestra estas salpicaduras y escurridos tan naturales, con ese ligero brillo y textura que nos "hablan" de humedad.