

### How to use Weathering Effects

Art. 73.819

## Marcas de lluvia

La lluvia arrastra el polvo y la suciedad de forma que ésta deja rastros sobre las superficies. Dichas trazas de suciedad quedan reproducidas sobre vehículos y objetos, así como el polvo desplazado por la humedad ambiental acumulada, en forma de depósitos en hendiduras o relieves.

by Chema Cabrero



**1** Vamos a reproducir sobre la torreta de un T34/76 los efectos de suciedad que genera la lluvia y la humedad sobre el polvo y la suciedad acumulados



**2** En las superficies verticales dibujaremos trazos con un pincel de punta redonda, es aconsejable que el grosor de dichos trazos no sea uniforme para así evitar simetrías irreales



**3** En algunas zonas realizamos trazos más gruesos usando para ello un pincel plano. Debemos tener siempre en cuenta el efecto de gravedad y el sentido de dichos trazos.



**4** En las zonas horizontales donde se acumula la suciedad o el polvo aplicamos el producto especialmente alrededor de los objetos salientes y relieves.



**5** Fundimos trazos y zonas usando un pincel limpio humedecido con agua o bien con Thinner de Vallejo (para ello los colores base del modelo deben haber secado previamente durante unas 24 horas)



**6** Insistiremos en mayor o menor medida, añadiendo o retirando el producto, hasta que el aspecto final sea satisfactorio.

# Product guide

## Step by Step



### How to use Weathering Effects



Art. 73.820 (40 ml) - Art. 26820 (200ml)

## Nieve

Nieve es una textura ideal, tiene un efecto de escala y matices adecuada a cualquier viñeta o paisaje, acumulada sobre las cadenas de un carro, en los márgenes de un camino o cubriendo el techo de un cobertizo o barracón. Seca por completo en unas 24 horas, dependiendo del grosor de las aplicaciones del mismo.

by Chema Cabrero



- 1 Sobre una superficie previamente texturada podemos aplicar el efecto de nieve como en la vida real, acumulaciones y en varios capas, sobre vehículos y edificios.



- 2 Con un pincel plano procederemos a extender el producto sobre la superficie de la base.



- 3 En este caso la aplicaremos sobre un fragmento de terreno herboso, no olvidemos que en algunos casos resulta interesante que aparezcan fragmentos del suelo.



- 4 En el caso de que en la base existan rocas, la nieve se acumularía siguiendo un patrón muy concreto.



- 5 La nieve arrastrada por el viento se acumula en zonas determinadas, podemos conseguir dicho efecto fácilmente aplicando más capas del producto.



- 6 Antes de que el producto seque podemos añadir detalles naturales como hierba seca o ramas que asomen sobre su superficie.

# Product guide

## Step by Step



### How to use Weathering Effects



Art. 73.821

## Textura de Óxido

Óxido oscuro que reproduce los tonos anaranjados y el aspecto áspero de un vehículo quemado y abandonado, un techo metálico o un coche en un desguace. Se aplica a pincel o aerógrafo con aguja de 0.2 o más y presión alta.

by Chema Cabrero



- 1 Reproduce una sutil textura rugosa propia del óxido que se genera sobre superficies metálicas, objetos o vehículos, quemados o sometidos a la corrosión. Sin necesidad de imprimación previa, podemos usarlo sobre materiales como plástico, resina o metal.



- 2 Se puede aplicar con pincel o aerógrafo (en este caso recomendamos utilizar aguja de 0.2 o más, y presión compresor de 20.25 psi, para evitar atascos).



- 3 Aplicaremos varias capas de manera uniforme. Presenta un acabado mate, de tacto áspero y matiz marrón oscuro, sobre el cual, una vez seco, podemos pintar con los matices que consideremos adecuados, así como otros efectos de envejecido, como lavados, filtros o pigmentos.



- 4 Una vez aplicada la capa base, podemos acentuar el aspecto irregular de la superficie y su textura con aplicaciones puntuales a pincel.

### How to use Weathering Effects

Art. 73.822

## Suciedad Húmeda Oscura

Slimy Grime Dark recrea el tono más oscuro, por lo general húmedo y de matiz verde/negro. Se ca con un acabado satinado/brillante, presentando un efecto de humedad y puede ser diluido para aplicar sobre muros o depositado sobre piezas o en capas. El producto es especialmente versátil al permitirnos reproducir manchas de cierta densidad, humedad escurrida, acumulada en hendeduras o bien como trazos.

by Chema Cabrero



**1** El producto está diseñado para reproducir rastros de humedad, sea de manera acumulada o bien en hendeduras y zonas lógicas, como en este caso, la causada por la intemperie sobre una vieja construcción.



**2** Podemos aplicarlo a pincel pintando las manchas adecuadas o bien dibujando trazos verticales que luego podemos fundir con la ayuda de Thinner de Vallejo o agua. En algunas zonas insistiremos en la aplicación para obtener un resultado más oscuro



**3** El producto es especialmente versátil al permitirnos reproducir manchas de cierta densidad, humedad escurrida, acumulada en hendeduras o bien como trazos.



**4** El uso del Thinner de Vallejo nos permitirá realizar tanto fundidos sobre la superficie del modelo sobre el que trabajamos como aclarar los tonos manteniendo el matiz. También podemos usar el Thinner como lavado, con interesantes resultados por su peculiar capilaridad.



**5** El modelo terminado con varias texturas y efectos usando el mismo producto.

### How to use Weathering Effects

Art. 73.823

## Suciedad Húmeda Clara

Los efectos de humedad que recrean texturas y superficies cubiertas por limo verdoso, moho o verdín pueden presentarse casi sobre cualquier superficie. Estos efectos pueden prosperar incluso en zonas expuestas al sol y generar un aspecto de intemperie o abandono sobre texturas de madera, construcciones o sobre vehículos abandonados expuestos al rigor de la naturaleza. El matiz más claro de la gama es ideal para combinar con la referencia Slimy Grime Dark y reproducir una progresión de tonos de claro a oscuro.

by Chema Cabrero



**1** El producto reproduce los efectos de la humedad superficial sobre muros u objetos, de manera sencilla y rápida, ofreciendo un matiz de verde claro.



**2** Lo aplicamos a pincel sobre grietas y zonas donde se acumula la humedad que genera dicho efecto en la naturaleza.



**3** En algunas zonas podemos obtener matices más oscuros simplemente sobreponiendo varias capas una vez secas las iniciales.



**4** Usando Thinner podemos fundir fácilmente el producto sobre la superficie de la maqueta, logrando interesantes efectos.



**5** No olvidemos que debemos evitar patrones de simetría, la naturaleza ofrece formas irregulares. Aplicado dicho criterio a nuestro modelo conseguiremos efectos más reales.

### How to use Weathering Effects



Art. 73.824

## Rastros de suciedad

Con Streaking Grime se consigue el efecto de polvo en suspensión o desplazado por el viento, depositado como una pátina de tono neutro, acumulado alrededor de hendiduras en superficies verticales, en vehículos o construcciones.

by Chema Cabrero



- 1** Vamos a reproducir sobre la torreta de un T34/76 los efectos de suciedad que genera la lluvia y la humedad sobre el polvo y suciedad acumulada.



- 2** En las superficies verticales dibujaremos trazos con un pincel de punta redonda, es aconsejable que el grosor de dichos trazos no sea uniforme para así evitar simetrías irreales.



- 3** En algunas zonas realizamos trazos más gruesos usando para ello un pincel plano. Debemos tener siempre en cuenta el efecto de gravedad y el sentido de dichos trazos.



- 4** En las zonas horizontales donde se acumula la suciedad o el polvo aplicamos el producto especialmente alrededor de los objetos salientes y relieves.



- 5** Fundimos trazos y zonas usando un pincel limpio humedecido con agua o bien con Thinner (para ello los colores base del modelo deben haber secado previamente durante unas 24 horas).



- 6** Insistiremos en mayor o menor medida, añadiendo o retirando el producto, hasta que el aspecto final sea satisfactorio.

### How to use Weathering Effects

Art. 73.825

## Hierba Aplastada

Hierba Aplastada contiene trazas de vegetación reproduce el efecto de la hierba aplastada por el paso de los vehículos, o de la hierba cubriendo las cadenas de un tanque, mostrando un detalle muy realista en las maquetas, viñetas o dioramas.

by Chema Cabrero



- 1 Hierba Aplastada sirve para reproducir el aspecto de la hierba aplastada y adherida a las cadenas o ruedas de un vehículo, tanto civil como militar.



- 2 Su textura y densidad facilitan su aplicación sobre el modelo o la base, usando pinceles o herramientas adecuadas.



- 3 En este caso aplicaremos el producto sobre las cadenas de un carro Panther, sugiriendo su paso por un prado o zona de hierba.



- 4 La hierba fresca aplastada por el peso del vehículo y su movimiento queda perfectamente reproducida.



- 5 Podemos aplicar el producto en varias capas según nuestro criterio y realizar efectos de salpicaduras proyectando aire sobre un pincel.



- 6 La textura y tamaño de la hierba son adecuadas a la escala y la mezcla puede diluirse o fundirse usando agua o Diluyente Vallejo.

# Product guide

## Step by Step



### How to use Weathering Effects

Art. 73.826

## Efectos de Barro y Hierba

Mud and Grass Effect reproduce la textura que resulta del tránsito de los vehículos sobre hierba y barro. Contiene trazas de vegetación aplastada. Se aplica sobre ruedas o cadenas de los vehículos de combate y sobre dioramas.

by Özgür Güner



**1** Este producto, una mezcla de barro y hierba sintética, es especialmente útil para aportar al modelo más realismo, representando la hierba aplastada en el barro de los caminos y los sobre las ruedas de los vehículos.

**2** Para obtener un resultado realista, es aconsejable utilizar como referencia algunas fotografías. Aquí vamos a utilizar el producto en la parte baja del lateral del vehículo combinado con Thick Mud de la serie Weathering Effects.

**3** Añadimos más hierba en los laterales de la suspensión y sobre otros elementos. Si se desea ver la hierba acumulada solamente en alguna zona, se pueden utilizar unas pinzas para aplicar el producto con más precisión.



**4** Sólo deberemos esperar unos 30 minutos para su secado. Una vez seca la mezcla, el color no cambia.

# Product guide

## Step by Step



### How to use Weathering Effects

Art. 73.827

## Efectos de Musgo y Líquen

Los líquenes y el moho son efectos de la intemperie. Este producto reproduce el color y la textura moteado de líquen generado sobre piedras y muros. Se aplica con un pincel fino, reproduciendo las manchas que genera o bien usando una pieza de esponja para reproducir el moteado propio de su aspecto.

by Chema Cabrero



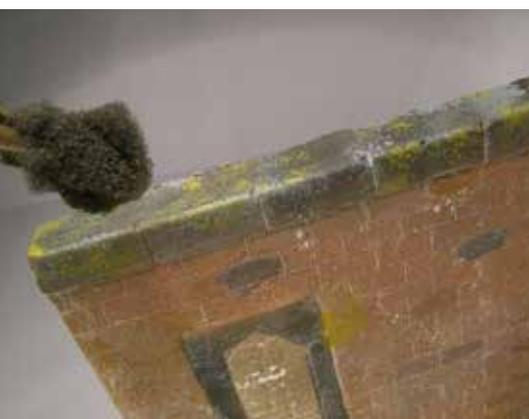
**1** El peculiar matiz amarillento de las formaciones de líquen sobre piedras, madera y muros queda perfectamente reproducido por esta referencia de Vallejo. El producto se puede aplicar a pincel y en forma de fundidos.



**2** Podemos intensificar más el efecto en las zonas donde por lógica la humedad favorece su formación.



**3** Puede diluirse para que por capilaridad se localice en los lugares más lógicos y apropiados.



**4** Su particular textura y forma de extenderse sobre la roca o los edificios puede reproducirse fácilmente con la ayuda de una esponja.



**5** Si combinamos las zonas trabajadas a pincel con el moteado a esponja, el resultado final es especialmente realista.



# Product guide

## Step by Step



### How to use Weathering Effects

Art. 73.828

## Efecto de Humedad

Reproduce el aspecto de humedad sobre maquetas y dioramas. Se puede combinar con otros efectos de la gama para incrementar la sensación de humedad.

by Özgür Güner



- 1 Este producto está especialmente indicado para reproducir la humedad brillante sobre cualquier tipo de superficie o para aumentar la sensación de humedad en el aspecto del barro.
- 2 Usaremos un pincel fino para aplicarlo. Lo añadiremos en las zonas donde queramos simular dicho efecto de superficie húmeda.
- 3 Podemos usar dicho producto de manera aleatoria en diversas zonas del modelo aportando al mismo un mayor atractivo.



- 4 O incluso podemos aplicarlo en las cadenas del vehículo para aportar un mayor realismo a las mismas. Como en un vehículo real. Una vez seco presenta un acabado brillante.