



Product Guide STEP by STEP

PASO a PASO

Guía de Producto

MUD & SPLASHES



Nuevo BARRO hiperrealista

El barro es uno de los efectos más buscados por los modelistas. Durante años se han buscado multitud de remedios caseros, mezclas de todo tipo y combinaciones imposibles. Finalmente algunas marcas de productos de pinturas lanzaron al mercado productos de barro acrílicos con aspecto poco creíble y que eran imposibles de utilizar por un modelista que buscara el mayor realismo. Esos productos, que eran simplemente una pasta de resina acrílica con textura de piedra pómez, son productos que se utilizaron en bellas artes durante muchos años para crear texturas, pero que de ninguna manera eran apropiados para el modelismo más avanzado, por mucho que tuvieran color de barro. Desde el año 2002 hemos estudiado el barro, buscando un método y un producto que proporcionase un efecto de barro real. Y no fue sencillo, porque los barro acrílicos no eran la solución y había que desarrollar algo nuevo. Finalmente, después de dos años de pruebas en AMMO, hemos creado el producto para barro definitivo, realista no

Por Sergio Fenoy y Mig Jimenez

sólo por la extensa gama de colores y matices disponible, sino también por las micro texturas que se pueden obtener, además de ofrecer al modelista una flexibilidad en la aplicación nunca vista. El largo tiempo de secado de este producto nos permite retocarlos, limpiarlo y corregirlo cuantas veces queramos, y después de su secado quedará duro y perfectamente adherido a la superficie. Sólo con este tipo de producto se pueden hacer fundidos en fresco como ocurre en la realidad. Los productos de barro existentes hasta ahora eran acrílicos y secan muy rápido, lo que impide al modelista trabajarlos o corregirlos en esta fase tan crítica del proceso de pintura. A continuación explicaremos como utilizarlo directamente del bote, como hacer salpicados y barro más denso. Después aplicaremos todos los conceptos en un modelo mostrando todas las diferentes posibilidades, incluso combinados con materiales naturales. A partir de este momento, hacer barro será más fácil y sencillo. Por fin el barro está al alcance de todos los modelistas.

Diferencias entre los productos Heavy Mud y Splashes

AMMO ha desarrollado dos tipos de producto que poseen notables diferencias aunque son perfectamente complementarios. El producto HEAVY MUD tiene una densidad muy alta y está indicado para crear grandes acumulaciones de barro, ya sea seco o fresco. Es muy importante saber que no significa que tenga una textura más gruesa, sino que es más denso. Esto es debido a que con el mismo producto podemos hacer texturas más finas o gruesas dependiendo de como lo apliquemos y con qué herramientas. Además, este producto sirve para aglutinar otros materiales como tierra, arena, piedras o fibras de hierba artificial.

Por otro lado tenemos el producto SPLASHES, que está más indicado para hacer precisamente eso: efectos de salpicaduras. Este producto tiene una

densidad mucho más baja que permite trabajarlo con más precisión para crear efectos superrealistas en los vehículos. También se pueden aplicar lavados en las zonas horizontales si lo diluimos. Ambos productos tienen una finísima textura que dará un realismo absoluto en cualquier escala. Los dos productos son esmaltes, por lo que se pueden mezclar entre ellos o bien limpiarlos o diluirlos con nuestro Diluyente para Esmaltes. Una característica muy especial de estos productos es que **NO CAMBIAN** de color cuando se secan ni se aclaran, es decir, el color que ves en el bote es el color que quedará en tu maqueta. Además, algunos de estos productos son mates, otros satinados y otros brillantes para representar de forma más real el barro en todas sus situaciones.

HEAVY MUD



PRINCIPALES USOS

- Sirve para hacer grandes acumulaciones de barro en los bajos de los vehículos.
- Puede servir para hacer fango fresco en un camino o terreno.
- Se puede mezclar con todo tipo de texturas como piedras, arena, hierba o raíces para hacer acumulaciones aun mayores.
- Puede combinarse con el SPLASHES para hacer texturas de barro adherido en los laterales de los vehículos.

A continuación podrás seguir un detallado paso a paso de cómo utilizar este producto directamente del bote, sin añadir ninguna textura. El resultado final es un ejemplo de muchos otros aspectos que podamos dar al producto MUD.

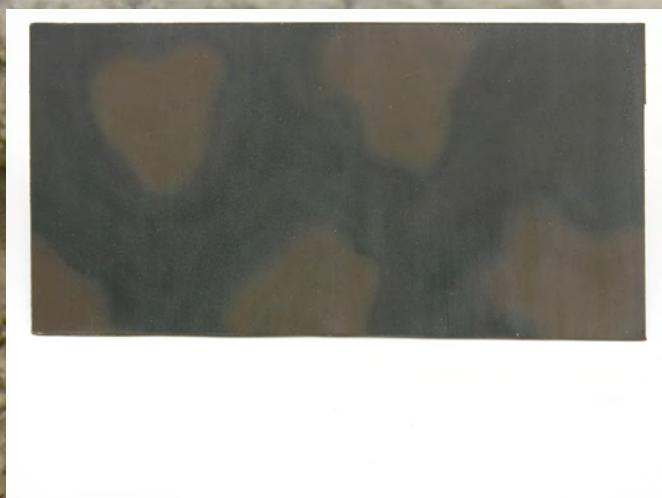
MEDIUM DENSITY MUD SPLASHES



PRINCIPALES USOS

- Es perfecto para hacer salpicados de barro seco o fresco en los laterales y bajos de los vehículos usando un cepillo o pincel.
- Puedes diluirlo con diluyente para esmalte para aplicar pequeños depósitos de tierra o polvo acumulado en las superficies horizontales.
- Utilízalo también para dibujar manchas alrededor de objetos o detalles, difuminándolo después para crear efectos de acumulación.
- Úsalo en terrenos y dioramas para aplicar pequeños toques de polvo o barro en edificios, postes electricos, vallas o caminos.

A continuación podrás seguir un detallado paso a paso de cómo utilizar este producto directamente del bote, sin añadir ninguna textura. El resultado final es un ejemplo de muchos otros aspectos que se pueden conseguir con el producto SPLASHES.



1 Primero pintamos nuestro modelo en un color base acrílico sobre una imprimación. Recuerda que sobre colores oscuros queda mejor el barro de color claro.



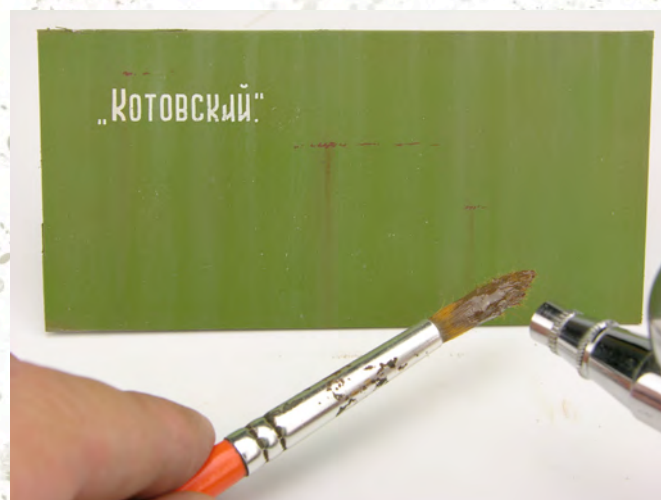
2 Comenzamos aplicando el barro con una esponja empapada en producto de MUD.



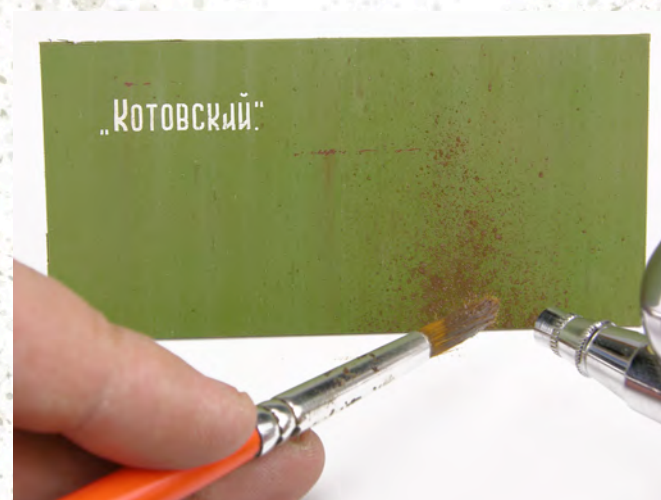
3 Presionamos suavemente la superficie de forma repetitiva creando una suave textura rugosa. Prueba con distintas esponjas.



1 Primero pintamos nuestro modelo en un color base acrílico sobre una imprimación. Recuerda que sobre colores claros queda mejor el barro de color oscuro.



2 Empapamos un pincel con el producto SPLASHES y utilizamos un aerógrafo para proyectar aire sobre él.



3 Proyectamos el aire sobre el pincel produciendo los primeros salpicados.



4 Este es el resultado de una primera capa que después retocaremos.



5 Ahora usamos un pincel medio humedecido en diluyente para esmalte para retocar lo que no nos guste.



6 Difuminamos algunas de las manchas más pequeñas en sentido vertical haciendo el conjunto más irregular.



4 Aplica el salpicado de forma irregular en la superficie con más y menos intensidades.



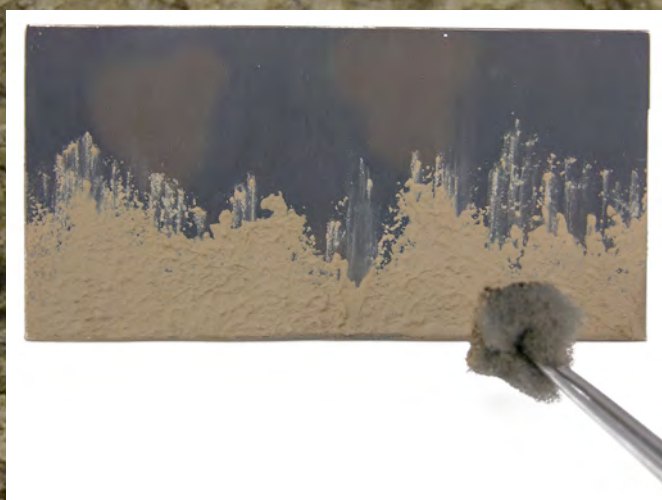
5 Ahora usamos un pincel medio humedecido en diluyente para esmalte para difuminar las manchas hacia abajo.



6 Difuminamos de forma homogénea todas las motitas en sentido vertical.



7 Ahora es necesario dejar secar al menos 24 horas, aunque necesita 3 o 4 días para que seque completamente.



8 Después de un día, repetimos el proceso con una esponja y más producto MUD.



9 Trabajando la superficie con capas obtendremos efectos de barro muy reales y con una textura a escala, sin necesidad de añadir nada.



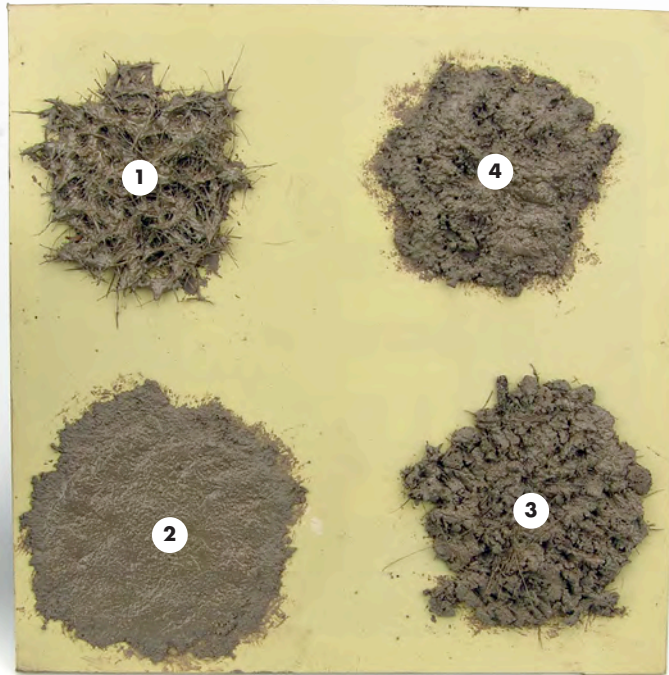
7 Ahora dejamos secar 24 horas antes de pasar a la siguiente fase y hacer que se acumule la textura del barro.



8 Podemos usar una esponja o un papel como mascarilla para hacer más salpicados en zonas más concretas y específicas.



9 Una buena combinación de varias capas de salpicados nos proporcionará una textura muy real y creíble. Diluye un poco el producto SPLASHES para obtener salpicados más finos y precisos.



1
El producto MUD puede ser mezclado con diferentes productos naturales para obtener texturas muy realistas. Una vez seco, el producto MUD actúa como aglutinante y NO CAMBIA de color ni se aclara.



1



2



3



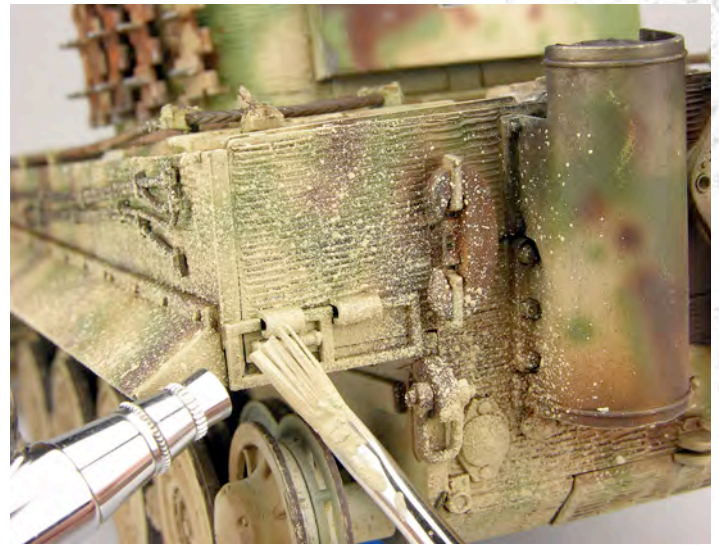
4



2 Vamos a aplicar ambos productos con distintas técnicas sobre este modelo de Tiger I. Primero comenzaremos con el producto SPLASHES.



3 Cuando hagamos efectos de barro complejos, siempre hay que empezar con el color **MÁS CLARO** y siempre con los Splashes. Utilizamos la técnica del pincel y el aerógrafo para comenzar con los bajos del tanque.



4 Debemos aplicar el salpicado poco a poco, dejando que seque un poco entre capa y capa para que se vaya formando la textura granulada típica del barro.



5 El aspecto después de sucesivas capas de barro salpicado debe ser como este. El color claro (barro seco) debe ocupar siempre más superficie que el barro fresco u oscuro.

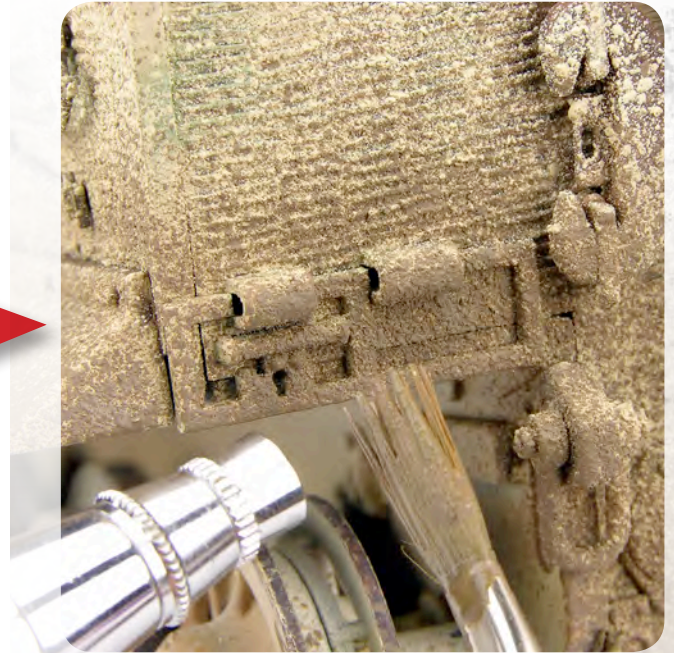


6 Como el producto Splashes tarda en secar completamente varios días, podemos aprovechar ese tiempo para corregir cómodamente las zonas que no nos guste o para dar más realismo.

7 Con un pincel humedecido en diluyente para esmaltes, difuminaremos hacia abajo algunas de las manchas que hicimos previamente. Aunque en apariencia el barro seca en poco tiempo, para que seque completamente es necesario 1 o dos días.

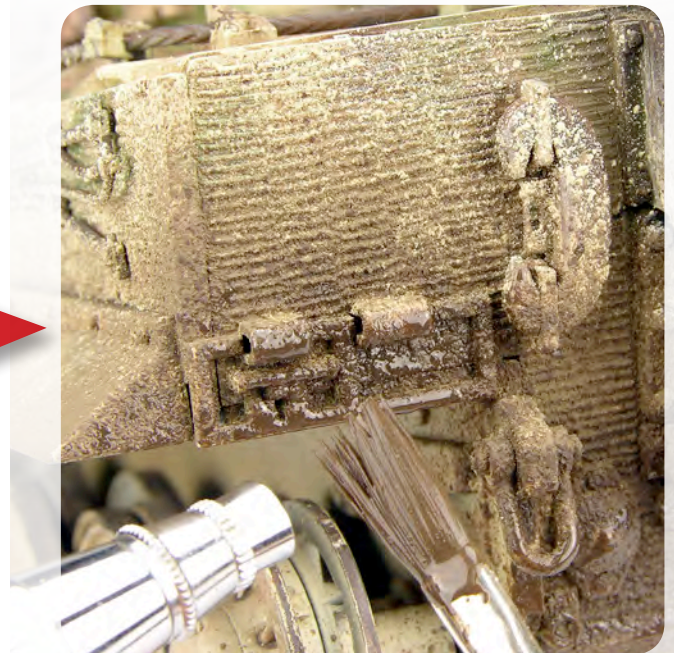
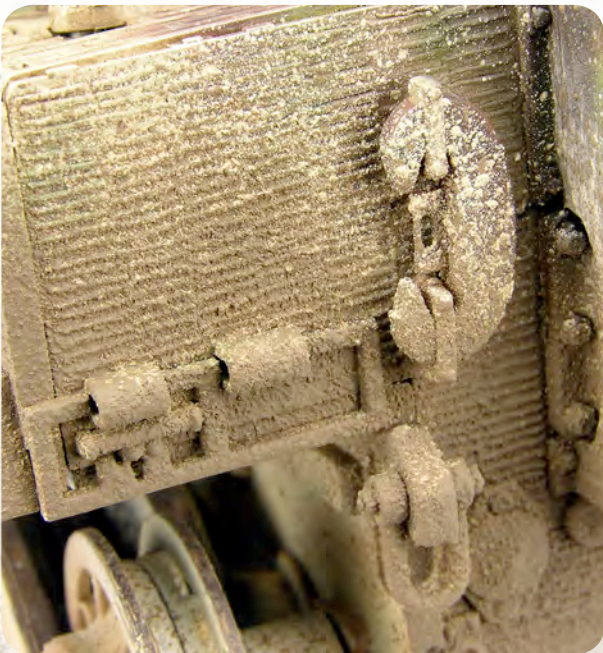


8 Ahora vamos a aplicar un salpicado de barro más oscuro y reciente, que representa el barro más húmedo. Este nuevo color debe cubrir menos superficie que el color anterior. Aunque la primera capa no está seca totalmente, podemos aplicar este nuevo color después de una hora.



9 Es muy importante escoger la gama de colores adecuado. Todos los productos de MUD y SPLASHES tienen colores diferentes para dar más variedad a tus modelos.

10 Repetimos el proceso anterior pero con el nuevo color más oscuro. Cuanto más oscuro sea el color, más satinado o brillante será, acorde con la realidad.



11 Poco a poco vamos cubriendo más y más superficie, con capas finas dejando secar entre ellas para acentuar la textura realista de estos productos. Si acumulas mucha cantidad de producto, la textura granulada se perderá.

12 Cuantas más capas apliquemos, más evidente será el aspecto satinado de este nuevo color.



13 Vamos a comenzar a hacer barro con volumen, en este caso mezclando un producto MUD con tierra fina y fibras vegetales que hemos cogido en el campo.

14 Añadimos la cantidad que queramos de MUD para hacer el barro más espeso o líquido. El aspecto resultante parece goma .



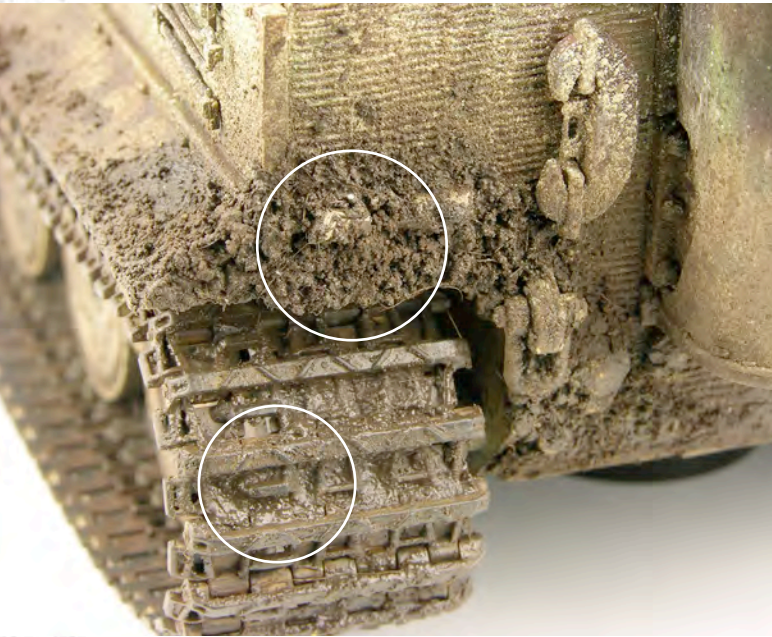
15 Después lo aplicamos con un pincel en las zonas deseadas, como bajos, ruedas, bogies o guardabarros. Comeinza aplicando una pqueña cantidad para comprobar la viscosidad.



16 Poco a poco puedes ir añadiendo más tierra u otras materias a la mezcla para hacerla más espesa, sobre todo si queremos hacer una gran cantidad de barro acumulado.



17 Durante el proceso de secado, podemos ir manipulando la textura con unas pinzas u otro objeto punzante para hacerla aun más realista. Es importante dejar secar entre capa y capa.



18 Observa la diferencia entre el barro mezclado con materiales en la zona de arriba y la parte de las orugas, donde se aplicó el producto MUD sin mezclar con nada, y que presenta un aspecto más brillante.



19 Las pequeñas fibras vegetales pueden ayudar mucho a dar realismo a las orugas.



20 Aplica barro espeso de forma irregular en las zonas por donde sube la tripulación al tanque.



21 El frontal necesita un trabajo con detalle para hacerlo muy irregular y natural.



22 Las transparencias naturales que produce este nuevo barro son muy realistas. Intenta buscar estas formas caprichosas y aleatorias para hacer más creíble tu modelo y evita las formas simétricas, homogéneas o regulares.



Se puede arruinar una maqueta con un barro mal hecho y poco creíble, pero si lo hacemos con los nuevos productos MUD y SPLASHES será difícil que no quede bien. Sólo debes seguir los pasos de este tutorial y dejar secar entre cada capa lo suficiente para que el barro no pierda su textura. Pero precisamente ese tiempo de secado lento nos permite corregir y retocar nuestro barro hasta conseguir un resultado perfecto. Gracias por leer este tutorial; ahora ya puedes comenzar a disfrutar de tus productos MUD y SPLASHES.

