

Diorama Effects

Earth, mud, water and ground textures for the realistic reproduction of the environment

Ground Textures



EN Acrylic compounds which reproduce the texture of different grounds, from grey wasteland to the rough and irregular textures of craggy gullies and escarpments of a mountain range. The Ground Textures are dense and have a high bonding capacity, they can be applied directly on the diorama base, mixed with pigments or low viscosity colors such as Model Air or Game Air, or with natural elements such as stones, sand or gravel, to reproduce the ground of a terrain in the most realistic way. Airbrush Thinner ref. 71.261, can be used for diluting or blending the different the EarthTextures.

ES Texturas acrílicas que reproducen diferentes superficies de acabado; desde la arena grisácea que se halla en climas áridos hasta los terrenos irregulares y accidentados con surcos, relieves y rocas. Las texturas de terreno son densas y poseen una alta adherencia, se pueden aplicar directamente sobre el soporte elegido o mezclar con pigmentos o colores de baja viscosidad como Model Air o Game Air. Además se pueden añadir elementos naturales como piedras, arena o grava para reproducir de una forma realista el aspecto de una superficie irregular. Diluido con Airbrush Thinner ref. 71.261, se pueden crear fundidos entre las distintas texturas.

White Stone / Pasta Piedra Blanca



EN. Finely textured smooth white marble paste. Once dry, surface can be carved and sanded. The product can be used as mortar and filler on constructions and joints.

ES. Textura fina y lisa de color blanco. Una vez seco se puede tallar y lijar, y se puede emplear como masilla sobre edificaciones, o como mortero y relleno de uniones entre piezas.



26.211 (200 ml.)

Rough White Pumice / Piedra Pómez Blanca



EN. Heavy paste of resin, titanium white and natural pumice, with a rough white finish, for surface building and irregular terrain, reliefs and peak.

ES. Pasta espesa de resina, blanco de titanio y piedra pómez natural, con un acabado áspero blanco. Apto para crear superficies y terrenos irregulares, relieves y picos.



26.212 (200 ml.)

Rough Grey Pumice / Piedra Pómez Gruesa



EN. Heavy paste of resin and natural pumice stone, with a rough grey finish, for surface building and irregular terrain, reliefs and peaks.

ES. Pasta espesa de resina y piedra pómez natural, con un acabado áspero gris, para crear superficies y terrenos irregulares, relieves y picos.



26.213 (200 ml.)

Grey Sand / Arena Gris



EN. Grey rough texture to reproduce the coarse terrain of dunes and rocks in arid climates. The texture is also ideal for creating surfaces of rusted metal.

ES. Pasta espesa con acabado gris áspero para reproducir entornos con dunas y relieves propios de climas áridos. Su textura es también idónea para crear superficies de metal oxidado.



26.215 (200 ml.)
26.232 (35 ml.)

Snow / Nieve



EN. Snow is one of the textures most appreciated by the modeler for Winter scenarios, it reproduces the glittery look of this element, and is an ideal medium to work with, easily coating all surfaces, evenly or in heaped mounds. The product dries in 24 hours, and further coats can be applied for more volume.

ES. Una de las texturas más apreciadas por los modelistas para sus escenas invernales, la nieve reproduce el efecto de brillo de dicho elemento así como una textura ideal para trabajarla aplicada sobre superficies o acumulaciones. Seca en 24 horas pudiendo añadir más capas para recrear efectos de volumen.



26.820 (200 ml.)
73.820 (40 ml.)

Thick Mud



EN Acrylic textures with a heavy, thick consistency and a slightly glossy finish, ideal for reproducing muddy terrain on vignettes or dioramas, as well as for texture on the wheels of a car or truck, the lower part of vehicles, and the accumulations of mud on tank tracks. Four of the six references of thick Mud include rests of vegetation, which give a special quality of realism to the final result. Thick Mud can be used to create light, superficial layers of mud, and can be shaped easily to reproduce the volume of heavily accumulated sludge. Diluted with Airbrush Thinner ref. 71.261, the different Textures can be mixed with one another.

ES Texturas acrílicas de consistencia espesa y densa, con un acabado final de ligero matiz brillante, idóneas para reproducir terrenos fangosos sobre dioramas, texturizar las ruedas y los bajos de un vehículo o las cadenas de un carro de combate. Cuatro de las seis referencias de la serie incluyen restos de vegetación lo cual aporta un especial realismo a la textura. Thick Mud se puede trabajar fácilmente para reproducir acumulaciones voluminosas o bien para crear capas más ligeras o superficiales. Diluido con Airbrush Thinner ref. 71.261 se pueden realizar fundidos entre distintas texturas.

European Mud / Barro Europeo



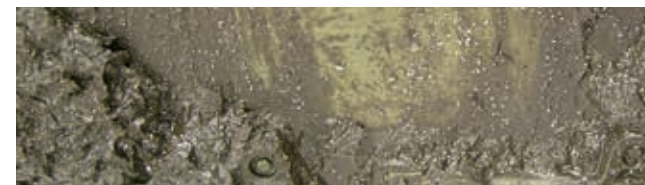
EN. A dark brown color with traces of vegetation, most commonly observed in central European terrain and humid areas of the Mediterranean countries. Most of the non alkaline grounds present this color.

ES. Tono marrón oscuro que incluye trazas de vegetación con el matiz más común observado en terrenos de Europa central y zonas mediterráneas húmedas. La mayoría de terrenos no alcalinos presentan este aspecto.



26.807 (200 ml.)
73.807 (40 ml.)

Russian Mud / Barro Ruso



EN. A familiar shade known as Black Earth, especially dark and dense, found in the very fertile soil of Eastern Europe, the Ukraine and southern Russia. Russian Mud contains traces of vegetation which ad a special density and realistic texture.

ES. Un matiz especialmente oscuro y denso que incluye trazas de vegetación para aportar mayor realismo. Se localiza en terrenos especialmente fértiles del sur de Rusia y es conocido como "tierra negra" en Ucrania.



26.808 (200 ml.)
73.808 (40 ml.)

Industrial Mud / Barro Industrial



EN. The color of grayish mud, native to urban environment, where the presence of human activity, industrial construction, ruins and decay, have caused this particular shade of sludge.

ES. Tono de barro grisáceo, propio de entornos urbanos, donde la actividad humana y sus construcciones, las ruinas o zonas destruidas, generan este matiz que sugiere presencia humana, suciedad y actividad industrial.



26.809 (200 ml.)
73.809 (40 ml.)

Light Brown Mud / Barro Marrón Claro



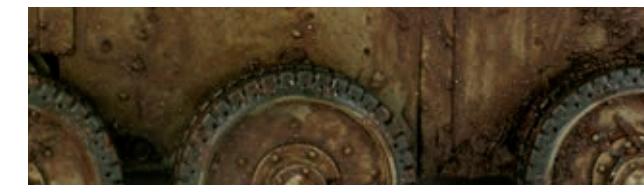
EN. The color of mud occurring on alkaline lands, in dry climates of desert and Mediterranean areas, which due to their sandy nature easily absorb humidity.

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



26.810 (200 ml.)
73.810 (40 ml.)

Brown Mud / Barro Marrón



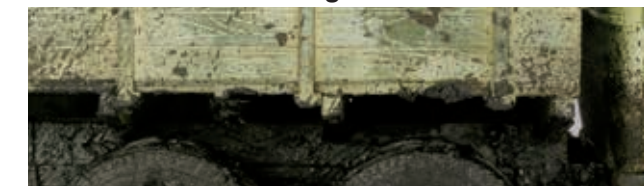
EN. Dark colored mud, typical of fertile clay lands where humidity is retained during long seasonal periods, found mostly in Mediterranean areas and the east of Europe.

ES. Tono oscuro, propio de tierras arcillosas y fértiles que retienen la humedad durante mucho tiempo y largos períodos estacionales, en zonas del Mediterráneo y del oeste de Europa.



26.811 (200 ml.)
73.811 (40 ml.)

Black Mud / Barro Negro



EN. Very dark color, seen in earth similar to peat, which is very rich in vegetal substratum, such as found in wooded and humid areas in the north of Europe.

ES. Tono muy oscuro propio de terrenos muy ricos en sustrato vegetal, similar a la turba, como es habitual observar en zonas boscosas y húmedas del norte de Europa.



26.812 (200 ml.)
73.812 (40 ml.)



AV
vallejo

AV
vallejo

ACRYLICOS VALLEJO, S.L.
08800 Vilanova i la Geltrú
Barcelona (Spain)
Tel. +34 93 893 60 12
Fax +34 93 893 11 54
info@acrylicosvallejo.com
www.acrylicosvallejo.com

CC066 - Rev.02



8 429551 982122

Diorama Effects

The placement of our model in a diorama or vignette gives it a reality, a background and a history, an added dimension and a reason for the humidity, the traces of mud, of the dry sand of the desert or the dark earth of the wooded landscapes of central Europe. The range of Diorama Effects offers the modeler everything needed for the reproduction of a terrain, with effects of sandy and dusty roads, or of snow, mud and water, all of which add to the realism of the setting and relate the model to its environment.

Situar una maqueta en un diorama, una viñeta, supone conceder a nuestro modelo o figura un escenario, una realidad y un entorno físico que dará una dimensión de ubicación, una razón a la humedad o al barro, la arena reseca de un desierto o la tierra oscura de las zonas boscosas del centro de Europa. La gama de Diorama Effects facilita al modelista los medios para reproducir terrenos, efectos de nieve, barro y agua que aportaran mayor realismo a su maqueta.

Follow us / Síguenos en:



Painted by José Brito

Conforms to USA standard ASTM D-4236

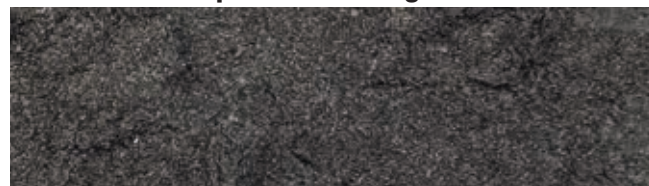
Earth Textures



EN Acrylic compounds which reproduce the different earth textures, such as the sand of the desert, the dark brown earth of temperate zones, and asphalt - the black lava of volcanic terrain. All the references can be mixed with one another to achieve different shades and surfaces. The Earth Textures are dense and have a high bonding capacity, they can be applied directly on the diorama base, mixed with pigments and low viscosity colors such as Model Air or Game Air, or with natural elements such as stones, sand or gravel, to reproduce the surface of a terrain in the most realistic way. Airbrush Thinner ref. 71.261, can be used for diluting or blending the different the Earth Textures.

ES Texturas acrílicas que reproducen la tierra de diferentes terrenos como la arena del desierto, tierra oscura, tierra marrón o de asfalto. Todas las referencias se pueden mezclar entre sí para conseguir nuevos matices según el criterio del modelista. Las texturas de tierra poseen una alta adherencia y se pueden aplicar directamente sobre el soporte elegido, mezclar con pigmentos o con colores de baja viscosidad como Model Air o Game Air y añadir elementos naturales como piedras, arena o grava para reproducir de forma más realista el aspecto de la superficie de un terreno. Diluido con Airbrush Thinner ref. 71.261, se pueden realizar fundidos entre distintas texturas.

Black Lava-Asphalt / Lava Negra



EN Black Lava has a thick and dense consistency, appropriate for volcanic grounds and for asphalt on roads and construction sites.

ES Textura de matiz negro intenso y de consistencia espesa y densa. Aplicado con una espátula reproduce el aspecto de asfalto en carreteras y tierra volcánica.



26.214 (200 ml.)

Dark Earth / Tierra Oscura



EN Dark Earth, the color of humid grounds, has a thick and dense consistency, appropriate for the reproduction of ground textures on diorama and vignette bases.

ES De matiz oscuro propio de zonas húmedas y de consistencia espesa y densa, apropiado para reproducir texturas de tierra sobre bases de dioramas o viñetas.



26.218 (200 ml.)

Desert Sand / Arena Desierto



EN A sand - colored, gritty acrylic paste of medium viscosity for grounds of beaches and deserts.

ES Producto de matiz marrón claro y consistencia media, que reproduce texturas de arena como playas o desiertos.



26.217 (200 ml.)

Brown Earth / Tierra Marrón



EN Brown Earth, the color of clay grounds, has a thick and dense consistency, appropriate for the reproduction of ground textures on diorama and vignette bases.

ES Una textura de matiz marrón propio de zonas arcillosas, de consistencia espesa y densa, apropiado para reproducir texturas de tierra, sobre bases de dioramas o viñetas.



26.219 (200 ml.)

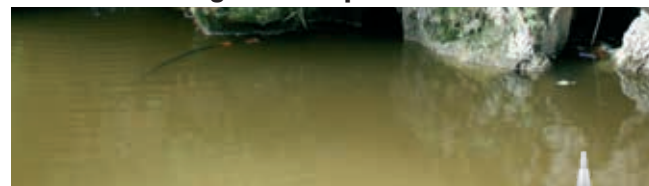
Water Textures



EN The series of Water Textures has been formulated to reproduce the realistic effects of water, from a white running mountain brook to the greenish, still surface of a stagnant pool, from a muddy puddle on a road to the profound depth of the ocean. The different water products can be mixed with one another. Still Water, ref. 26.230 is perfect for pools and brooks, but can also be used as a base to provide a sense of depth. A final layer of Transparent Water, ref.26.201 can be applied on the top of a lake filled with Still Water to create waves or the appearance of a moving current. The three water textures, Pacific, Atlantic and Mediterranean Blue, can be applied directly to the diorama, but to increase the illusion of depth it is recommended to first paint the base with a darker color. All the Water Textures can be further tinted with low viscosity colors like Model Air or Game Air.

ES La serie Water Textures reproduce los efectos de agua con gran realismo; desde la corriente de un río, las aguas verdosas de un estanque, los charcos lodosos en un camino hasta la profundidad del océano. Todos los productos se pueden mezclar y combinar entre sí. Still Water, ref. 26.230, es idóneo para simular charcos y pequeños riachuelos, pero también se puede emplear como base para obtener una sensación de profundidad: a la superficie de la base se puede aplicar una capa de Transparent Water ref. 26.201, para reproducir olas, ondas y corriente en movimiento. Las texturas de agua, Pacific, Atlantic y Mediterranean Blue, se pueden emplear directamente sobre un diorama pero si se desea realizar un efecto de profundidad es recomendable aplicarlos sobre una base pintada previamente con un color más oscuro. Todas las aguas se pueden mezclar con colores de baja viscosidad como Model Air o Game Air.

Still Water / Aguas Tranquilas



EN A glass clear liquid which levels itself, even on irregular surfaces, to reproduce the effect of transparent still water. Apply in several fine layers of no more than 3 mm. thickness to prevent cracks or bubbles in the drying process.

ES Producto líquido cristalino, que se extiende y autonivela incluso sobre superficies irregulares para reproducir el efecto de agua tranquila. Es aconsejable aplicarlo en finas capas de no más de 3 mm, evitando así grietas o burbujas en el proceso de secado.



26.230 (200 ml.)
26.235 (35 ml.)

Transparent Water / Agua Transparente



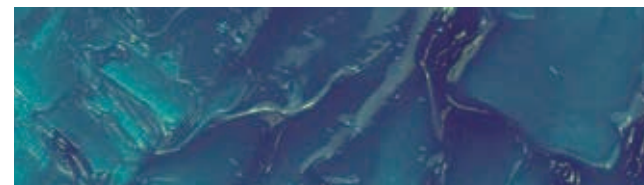
EN Transparent gel, perfect for the reproduction of moving shallow waters, or shaping waves and peaks. Transparent Water dries to a transparent and glossy finish in about 24 hours, depending on the thickness of the application.

ES Gel transparente, especialmente indicado para reproducir aguas poco profundas en movimiento, y modelar olas y crestas. Seca en unas 24 horas, dependiendo del volumen de la aplicación formando una película transparente y brillante.



26.201 (200 ml.)
26.591 (35 ml.)

Mediterranean Blue / Azul Mediterráneo



EN Dense blue gel, of a color similar to the Mediterranean Sea. Due to the translucent nature of the product, it is recommended to apply it on a base painted previously with a darker color to enhance the effect of depth. The gel dries in approx. 24 hours, depending on the thickness of the application.

ES Gel denso azul, de matiz similar a las aguas del Mediterráneo. Debido a la naturaleza translúcida del producto se recomienda aplicarlo sobre una base pintada previamente con un color más oscuro para realzar el efecto de profundidad. Seca en unas 24 horas, dependiendo del volumen de la aplicación.



26.202 (200 ml.)

Pacific Blue / Azul Pacífico



EN Dense blue gel, of a color similar to the Pacific Ocean. Due to the translucent nature of the product, it is recommended to apply it on a base painted previously with a darker color to enhance the effect of depth. The gel dries in approx.24 hours, depending on the thickness of the application.

ES Gel denso azul, de matiz similar a las aguas del Pacífico. Debido a la naturaleza translúcida del producto se recomienda aplicarlo sobre una base pintada previamente con un color más oscuro para realzar el efecto de profundidad. Seca en unas 24 horas, dependiendo del grosor de la aplicación.



26.203 (200 ml.)

Atlantic Blue / Azul Atlántico



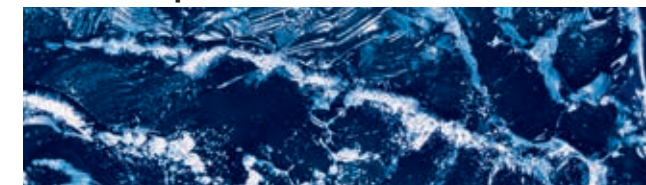
EN Dense blue gel, of a color similar to the Atlantic Ocean. Due to the translucent nature of the product, it is recommended to apply it on a base painted previously with a darker color to enhance the effect of depth. The gel dries in approx.24 hours, depending on the thickness of the application.

ES Gel denso azul, de matiz similar a las aguas del Océano Atlántico. Debido a la naturaleza translúcida del producto se recomienda aplicarlo sobre una base pintada previamente con un color más oscuro para realzar el efecto de profundidad. Seca en unas 24 horas, dependiendo del grosor de la aplicación.



26.204 (200 ml.)

Foam / Espuma



EN A heavy, extra opaque white acrylic, which can be applied directly from the bottle, has been formulated for simulating raised crests on waves. The product can be sculpted with a palette knife or dry-brushed to form whirls & wakes on the surface of tinted Water gels. Dries quickly to a hard, white surface.

ES Espuma acrílica blanco denso y opaco. Se puede aplicar directamente del frasco para formar crestas de olas y modelar con espátula para formar remolinos y estelas de espuma. Sobre aguas ya pigmentadas se recomienda emplear la técnica de pincel seco. Seca rápidamente para formar una superficie blanca y dura.



26.231 (32 ml.)

Mud & Puddles / Barro y Charcos

Art. 73.189

4 auxiliary products to create wet mud and puddles effects.

4 auxiliares para lograr efectos de barro húmedo y charcos.

Contiene / Contains:
26.235 Still Water
26.591 Transparent Water
73.807 European Thick Mud
73.812 Black Thick Mud

