

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

# Diorama Effects

Earth, mud, water and snow 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 Art. 26211



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.



### Rough White Pumice / Piedra Pómez Blanca Art. 26212



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.



### Rough Grey Pumice / Piedra Pómez Gruesa Art. 26213

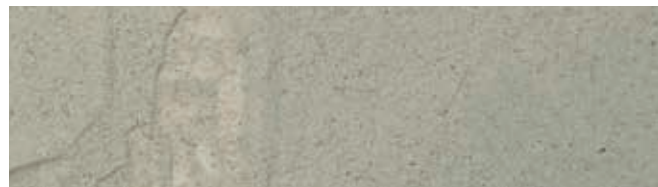


EN. Heavy paste of resin and natural pumice stone, with a rough grey finish, for surface building and irregular terrain, reliefs and peaks.

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



### Grey Sand / Arena Gris Art. 26215



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.



### Snow / Nieve Art. 26820



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.



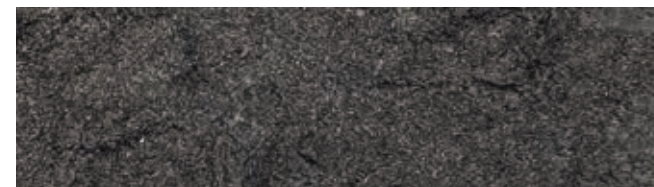
## Earth Textures



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 EarthTextures.

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 Art. 26214



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.



### Dark Earth / Tierra Oscura Art. 26218



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.



### Desert Sand / Arena Desierto Art. 26217



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

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



### Brown Earth / Tierra Marrón Art. 26219



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.



Otras texturas disponibles en esta gama, no incluidas en el expositor actual:  
Other textures available in this range and not included in the current display:

26.185 Light Diorama Paste  
26.210 Estuco Blanco / White Stucco  
26.216 Gel Base Mate / Matte Gel Base  
26.535 Extra Heavy Gel  
26.579 Gel de Mica / Mica Gel  
26.589 Red Oxide / Óxido Rojo  
26.231 Foam / Espuma

### Step by Step

#### Waterfalls with Transparent Water / Cataratas con Agua Transparente

To create a waterfall, cataracts or icicles, apply Transparent Water 26.201 on a non-porous surface. Once dry, the gel can be peeled off and placed on the model or diorama.

Se puede aplicar sobre una superficie impermeable como vidrio o poliéster. El producto se puede levantar una vez seco y cortar para crear cascadas, hielos y otros efectos.

- 
- 
- 



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

## 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. Packaging: The range is available in 200 ml. pots.

*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. Presentación: La gama está disponible en tarros de 200 ml.*

Síguenos en / Follow us on:



Painted by José Brito  
Conforms to USA standard ASTM D-4236

### Water Textures

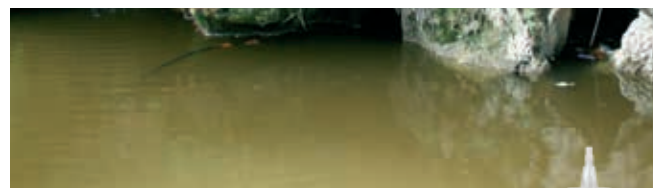


**EN** The series of Water Textures has been formulated to reproduce the realistic effects of water, from a white running mountain brook to the greenish, still surface of a stagnant pool, from a muddy puddle on a road to the profound depth of the ocean. The different water products can be mixed with 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

Art. 26230



**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.



### ■ Transparent Water / Agua Transparente

Art. 26201



**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.



### ■ Mediterranean Blue / Azul Mediterráneo

Art. 26202



**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.



### ■ Pacific Blue / Azul Pacífico

Art. 26203



**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.



### ■ Atlantic Blue / Azul Atlántico

Art. 26204



**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.



### 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. Thick Mud is available in 40ml. and 200ml. containers.

**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. Thick Mud está disponible en formatos de 40 ml. y 200 ml.

### ■ European Mud / Barro Europeo

Art. 26807



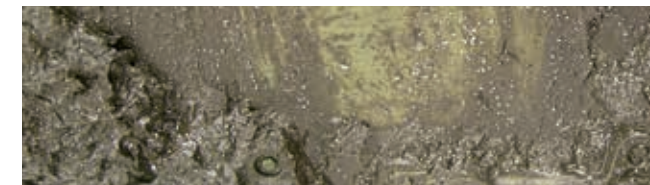
**EN** A dark brown color with traces of vegetation, most commonly observed in central European terrain and humid areas of the Mediterranean countries. Most of the non alkaline grounds present this color.

**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.



### ■ Russian Mud / Barro Ruso

Art. 26808



**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.



### ■ Industrial Mud / Barro Industrial

Art. 26809



**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.



### ■ Light Brown Mud / Barro Marrón Claro

Art. 26810



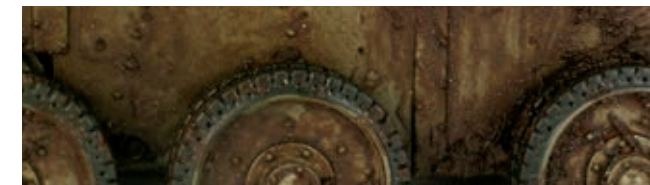
**EN** The color of mud occurring on alkaline lands, in dry climates of desert and Mediterranean areas, which due to their sandy nature easily absorb humidity.

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



### ■ Brown Mud / Barro Marrón

Art. 26811



**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.



### ■ Black Mud / Barro Negro

Art. 26812



**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.

