www.theweatheringmagazine.com

THE WEATHERING MAGAZINE



NEW JARS
YELLOW CAPS
STAINLESS STIRRING BALLS



Shake & Paint!

From now on, all new colors with yellow cap containing a ball to improve agitation, for the same price.

Your colors always flow



We also want to announce that we continue to improve our products through constant innovation. This time we are the first brand to include an agitator in our acrylic paints. This industry leading innovation allows for quick and convenient color mixture, even and consistent every time.
These exciting new products are easily distinguishable by their new yellow cap. Each jar includes a stainless steel agitator to facilitate mixture.

www.migjimenez.com



THE WEATHERING MAGAZINE

Mig Jimenez



Para nosotros como modelistas no es ninguna sorpresa que esta afición puede ser, y normalmente es, una actividad muy solitaria. La mayoría de nosotros pasamos horas en nuestras mesas de trabajo, por lo general solo, trabajando para extraer algo de realidad a los trozos de plástico y frascos de pintura. Y aunque nuestra afición tiende a ser solitaria, si preguntamos a cualquier modelista qué aspecto de la afición es el que más disfruta, la mayoría responden que es la socialización; las noches en el club de modelismo, los concursos y competiciones, el intercambio de ideas y la camaradería que se encuentran en compañía de personas de ideas afines en discusiones sobre modelismo. Es este mismo espíritu de comunidad de intercambio de ideas y técnicas el que trajo a la vida la revista The Weathering Magazine.

Bienvenidos a este "Greatest Hits" de The Weathering Magazine, una edición especial en la que se muestra una selección de artículos escogidos de los dos primeros años de vida de la revistas. El concepto detrás de la revista es sencillo: inspirar mostrando maquetas con el más alto nivel de acabado y luego explicar las técnicas y métodos utilizados para crear estas obras maestras del modelismo. Como su nombre indica, el enfoque de la revista es el "acabado". Y cuando hablamos de acabado estamos hablando principalmente de replicar los efectos de la Madre Naturaleza en nuestras maquetas. Y, si bien apreciamos todos los aspectos de modelismo, elegimos concentrarnos principalmente en el acabado final. ¿Y por qué hacemos esto? Porque sabemos que puede ser muy decepcionante invertir una gran cantidad de tiempo y talento en la construcción de la maqueta perfecta sólo para acabar frustrados al final debido a una pintura y envejecido pobres. Nuestro objetivo es ayudar a los modelistas a tener éxito en todos los aspectos de proceso, desde la apertura de la caja a la presentación final.

Nuestra revista explora temas específicos con un exhaustivo enfoque de paso a paso, dedicando cada número a un asunto en particular. En el pasado hemos explorado el polvo, óxido, nieve, barro, agua… sólo por nombrar unos pocos. Cada tema es explicado y analizado paso a paso con ejemplos impresionantes, presentando algunas de las maquetas más logradas de los mas reputados modelistas. Los procesos, técnicas y herramientas están bien documentados a través de cada artículo, con fotos claras y títulos concisos que garanticen una fácil comprensión que nos permita incorporar estas ideas en nuestros trabajos. Pero, más que una colección de bellas imágenes la revista The Weathering Magazine, al tratar en cada número un tema en concreto, nos permite construir una biblioteca de referencia realmente útil. Tal vez estés buscando un poco de ayuda para crear una superficie polvorienta, solo tendrás que hojear las páginas del número 2 "Polvo"; para crear un camino fangoso en un diorama ve al número 5 "Barro", lleno de técnicas útiles. Con el tiempo tus recursos y habilidades irán creciendo y dando paso a la confianza necesaria para crear tus propias obras maestras a escala.

Desde la redacción de The Weathering Magazine confiamos en que podrás disfrutar de este "Greatest Hits" y dar un vistazo a los contenidos y concepto de nuestra revista durante sus dos primeros años de existencia. Gracias y disfrutad de vuestras maquetas.

THE WEATHERING MAGAZINE by AMMO of Mig Jimenez Copyright 2014

Chief Editor
Rick Lawler

Original idea
Art director
Mig Jiménez

Editorial Management
Carlos Cuesta

Financial Manager
Pere Valls

Cover
Mig Jiménez

Layout
Antonio Alonso

Article Assistant
Iain Hamilton

Akatsiya
Photographer
José Irún

Styling & Community Manager
Elizabeth Wiese

Akatsiya
Cristiana Xtiana

Collaborators
Mig Jiménez
John Murphy
Jamie Haggo
Lincoln Wright
Wu Bayin
Javier Soler

www.theweatheringmagazine.com
info@migjimenez.com

Quarterly magazine

ISSN 2340-289X
2012/13/14 COMPILATION

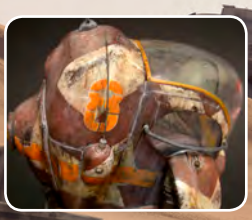

AKATSIYA

INDICE















RUSTING A PAPER PANZER

Mig Jimenez nos explica como pintar un tanque "what if" muy oxidado.

pag. 6

USING WORN EFFECTS

Los cazas Japoneses de la 2ª Guerra Mundial son bien conocidos por sus potentes desgastes en los acabados de la pintura, esto puede ser difícil de imitar, menos mal que Jamie Haggo esta aquí para ayudar.

pag. 16

TYPE 69 II C

El masestro de los desconchones, Mr. Mig Jimenez nos dejará ver sus secretos como explica en detalle en su última obra maestra, un Iraní T-69.

pag. 22

SPACE DUST

Nuestro gran amigo de Japón, Lincoln Wright nos explica sus técnicas en una se sus máquinas.

pag. 28

ARMORED NOMAD

Mig Jiménez cumple su ambición de construir uno de sus temas favoritos, un T-69 C, circa 1980´s, durante la guerra Irán-Irak. Capturado por el ejercito Iraní que le añadió los simbolos de el "ISLAMIC REVOLUTIONARI GUARDS CORPS IRAN" . Una verdadera obra de amor, disfrutad de esta pieza clave de Oriente Medio.

pag. 33

SOVIET SPIRIT

Wu Bayin captura la esencia del Espíritu Soviético; agresivo, poderoso... y sucio, con su retrato de un autopropulsado Su-100 descuidado y machado.

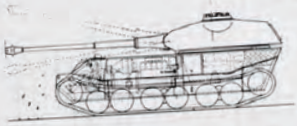
pag. 38

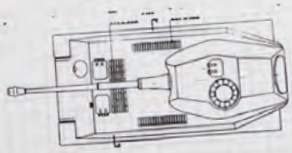
DEEP ROOTS, SCALE TREES

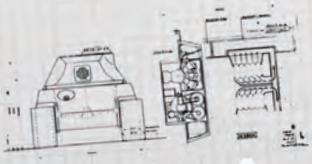
¿Necesitas un árbol para tu escena o viñeta? Javier Soler te enseña sus técnicas, herramientas y materiales para hacer diversos árboles de forma sencilla.

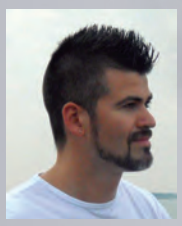
pag. 44

Rusting a Paper Panzer









Maqueta y fotografías: Mig Jimenez
Texto: John Murphy

LETS RECYCLE THIS SCRAP!!







En nuestro primer artículo queremos mostraros como crear un número de efectos de óxidos que se pueden observar no solo en un carro de combate o vehículo blindado, sino en un número muy variado de vehículos, máquinas y equipamiento fabricado con hierro o acero. Para mostraros estas técnicas utilizaremos un VK4502 (p), Panzerkampfwagen "Tiger"p2, que jamás entró en producción y por lo que se conoce como "Paper Panzer" o "Panzer De Papel". Para nosotros es perfecto porque podemos ser creativos tanto con el camuflaje como con el envejecimiento ya que este vehículo nunca existió.

Nuestra idea es representar un vehículo que tras pruebas de evaluación ha sido abandonado y olvidado en el patio trasero de la fábrica Porsche. En muy poco tiempo, la pintura comienza a deteriorarse y el óxido pronto hace acto de presencia. Aquí os ofrecemos una completa guía de cómo crear estos efectos.

Esta capa mate evitará que el producto Heavy Chipping Effects Fluid no se reactive con el White Spirit utilizado para los efectos de "streaking". El "Streaking Grime" matizará y unificará los colores de la capa base y añadirá unos sutiles efectos de suciedad escurrida en todas las superficies verticales e inclinadas.









1 Aunque este número está dedicado a los efectos de oxidación, incluiremos los primeros pasos de pintura que permiten tener el vehículo listo para el envejecido. Aquí podemos ver la maqueta dividido en subgrupos listos para ser imprimados con la duradera Imprimación de acrílico-poliuretano gris de Vallejo.

2 Para la base de color rojo imprimación utilizamos el nuevo set de modulación de AK Interactive para el Rojo Imprimación AMMO Red Primer Base A.MIG-920 Una vez que estamos satisfechos con el resultado aerografiamos el producto de AMMO Heavy Chipping Effects Fluid por todo el casco y la torreta. .

3 Una vez seco el producto de efectos de desgaste, se aerografía el camuflaje de tiras de color arena. Tras dejar secar unos minutos humedecemos la superficie de la maqueta con agua para después fregar y arañar la superficie de color arena con la ayuda de un viejo pincel y un palillo para crear desconchones y arañazos.

4 Una vez estamos contentos con el efecto de desconchado, necesitaremos sellar la maqueta con un barniz mate antes de añadir el producto "Streaking Grime" para vehículos de color Amarillo Oscuro.

5 Se aplica un lavado intenso utilizando el mismo "Streaking Grime" para Amarillo Oscuro en la cubierta de la sección frontal del casco, dónde centraremos nuestros efectos de oxidación.

6 Se añaden desconchones y arañazos al resto del vehículo utilizando el color Camuflaje Alemán Pardo Negro de Vallejo. Este color es perfecto para simular el metal desnudo que ha sido expuesto a los elementos.



7 Una vez que el "Streaking Grime" ha tenido tiempo de secarse tras unos minutos, podemos fundir y suavizar este color utilizando un pincel de cerdas largas ligeramente humedecido con diluyente. La suciedad escurrida se trabaja en los bordes y encharcando algunas zonas para crear un efecto aleatorio muy natural.



8 Después podemos enmascarar alrededor de la cubierta dónde vamos a aerografiar los colores herrumbrosos. Aseguraos de que la cinta está perfectamente alineada con los bordes. ¡Un enmascaramiento erróneo puede arruinarnos el trabajo!



9 Primero aerografiamos una ligerísima capa de LifeColor Rust Light Shadow (1). Nótese que los efectos de suciedad escurrida todavía son visibles tras la capa de pintura LifeColor. Mantener la pintura bien diluida y una presión de aire baja en nuestro compresor nos permitirá controlar perfectamente estas pinturas.



10 Seguidamente aplicamos "Rust Basecoat", que concentramos en la parte delantera del casco. Finalizamos aerografiando el color "Rust Dark Shadow" sólo en el borde delantero y la esquina derecha de la cubierta.



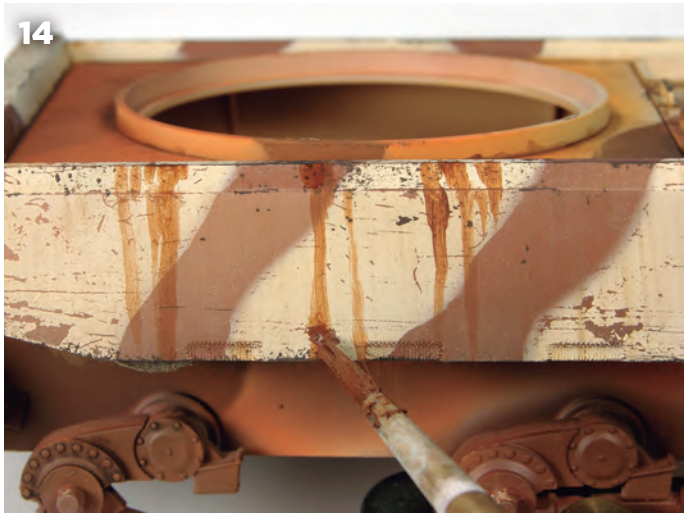
11 Se aerografía más "Rust Basecoat" de LifeColor alrededor del cañón y del mantelete ya que esta zona suele ser propensa al desgaste de la pintura.



12 Cuando retiramos la cinta de enmascarar podemos observar como el efecto gradualmente muestra el color más oscuro y profundo de oxidación en la esquina frontal derecha de la cubierta. Este efecto simulará que el agua de lluvia se ha acumulado en esta esquina al dejar el vehículo abandonado en un terreno inclinado.









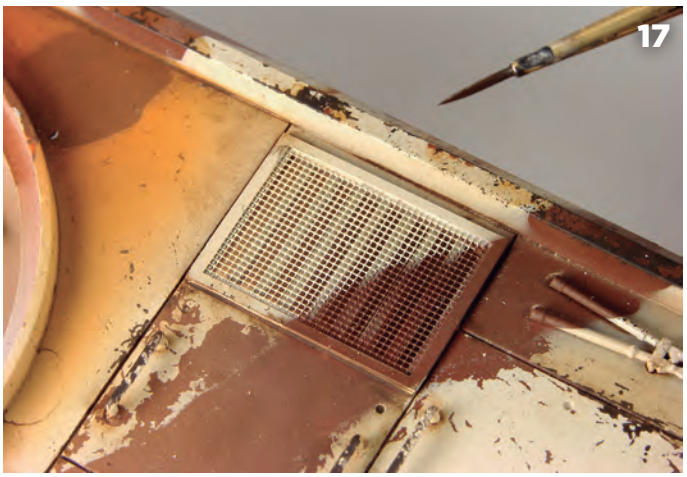
13 Ahora que todo el envejecido básico se ha completado, podemos añadir chorretones de oxidación tanto generales como específicos en las superficies verticales. Para este propósito utilizamos el producto de Rust Streaks A.MIG-1204 .

14 Para añadir estos chorretones primero hay que cerciorarse de que el bote está perfectamente agitado. Entonces comenzamos a aplicarlo en los bordes superiores desde dónde nacerán nuestros chorretes, después simplemente arrastramos hacia abajo con el pincel sobre toda la superficie asegurándonos de que variamos la anchura y la longitud de las pinceladas.

15 Con los chorretes en su lugar, el siguiente paso es utilizar un pincel limpio y humedecido con White Spirit para dar suaves pinceladas de arriba a abajo sobre cada chorretón. Si arrastras demasiado el lavado hacia abajo o presionas demasiado lo eliminarás y tendrás que empezar de nuevo.

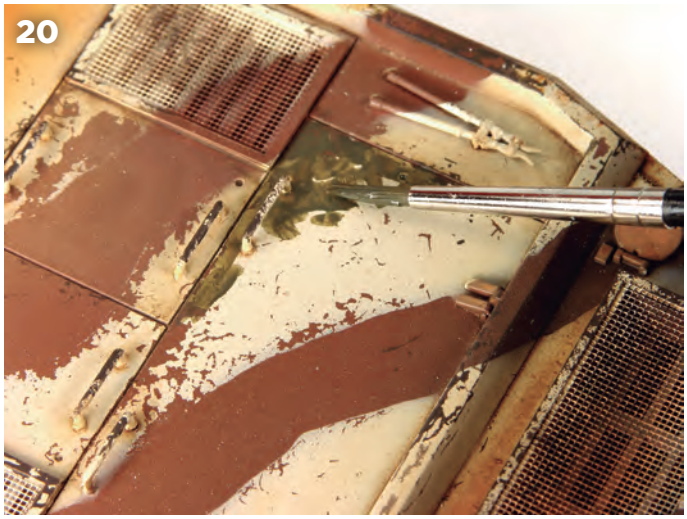
16 Los chorretes de óxido se han completado tanto en el casco como en la torre. Es importante tener en consideración la historia que queremos contar con nuestro vehículo. Debemos de imaginar cómo de viejo es el vehículo, para qué se utilizó y si está en uso o abandonado.

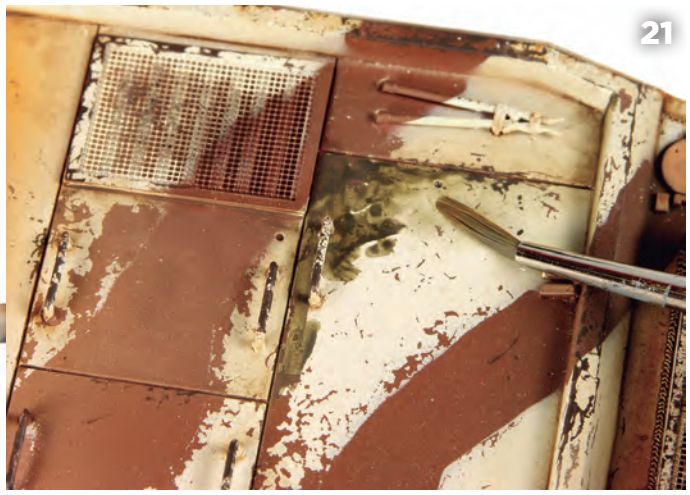


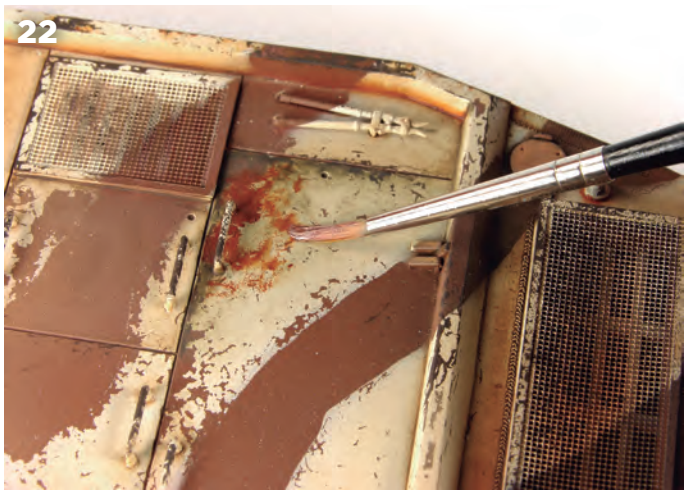












17 En los bordes horizontales de las planchas de blindaje podemos añadir pequeños lavados puntuales sobre los desconchones. Estos también se pueden fundir y suavizar con un pincel humedecido en diluyente.

18 Ahora, con color Camuflaje Alemán Pardo Negro de Vallejo muy disuelto en agua, damos un lavado en el centro de cada rejilla del panel del motor. Este color se aplica punteando sobre la rejilla con un pincel plano.

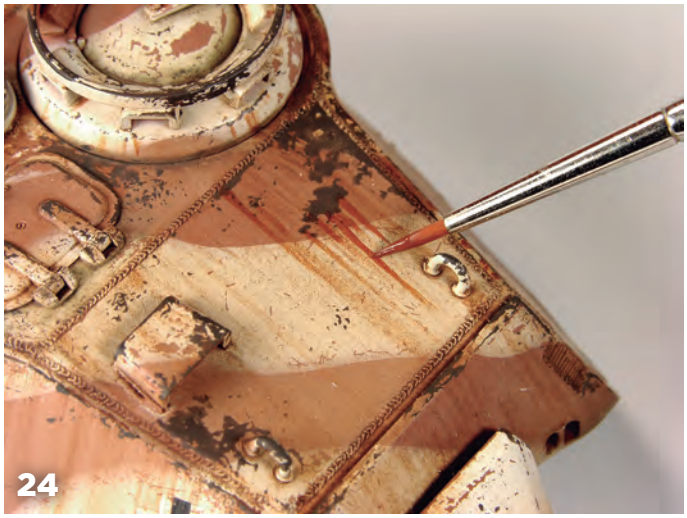
19 A continuación podemos comenzar con el envejecido de la tapa de acceso al motor , para lo cual empleamos el producto Streaking Grime for Winter Vehicles A.MIG-1205.

20 Trabajamos este color en las esquinas y los bordes de la trampilla y como se puede observar es un color ideal para dar suciedad a la superficie de un vehículo.

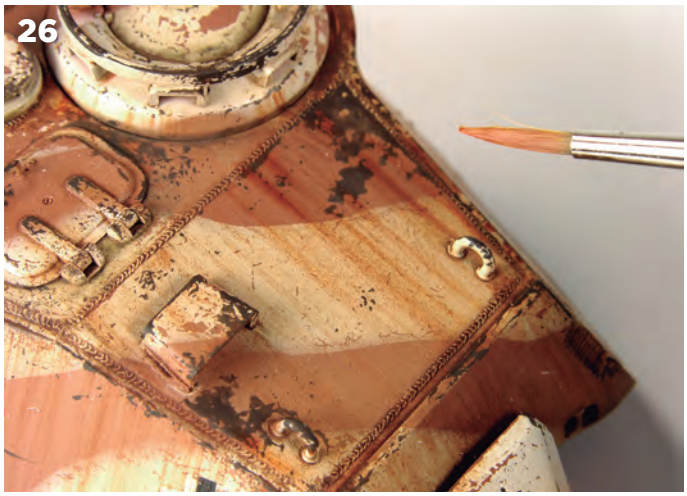
21 Con White Spirit y un pincel limpio podemos suavizar y fundir el Streaking Grime for Winter Vehicles hasta que simule perfecta y sutilmente la suciedad, mugre y viejas manchas de aceite y combustible que se suelen acumular en estas áreas.

22 Tras dejar secar unas 12 horas el producto Streaking Grime for Winter Vehicles podemos añadir algunas manchas más de oxidación en las trampillas del motor.









23 Después de añadir varias zonas de oxidación en la cubierta del motor podemos fundir éstas con más White Spirit. La idea es dejar áreas ligeramente oxidadas causadas por el agua de lluvia y no parches irreales de pintura marrón rojiza.

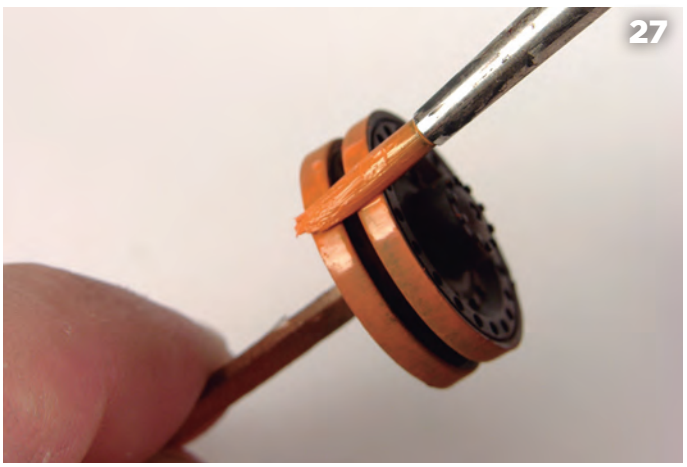
24 Vayamos ahora al techo de la torre, dónde podemos añadir una serie de chorretones individuales a los desconchones que habíamos aplicado previamente. Es muy importante que estas líneas queden paralelas. Si en una misma superficie quedan chorretes con diferentes ángulos parecerá falso e irreal.

25 Al igual que con los otros efectos de chorretones, los bordes duros necesitan ser fundidos y suavizados para que parezcan naturales y realistas.

26 Aquí podemos observar el efecto terminado, nótese como hemos intentado hacer los chorretones ligeramente más suaves a medida que descienden. Esto se consigue aplicando un poco más de presión con el pincel en la parte inferior de cada pincelada. Este movimiento necesita ser practicado un poco para perfeccionarlo.

27 Las llantas de las ruedas se suelen oxidar muy rápidamente, sólo tienes que observar los discos de freno de tu coche tras una noche de lluvia. A la mañana siguiente ya se puede observar como aparecen óxidos amarillentos y anaranjados en la superficie. Para simular esto, pintamos las ruedas con LifeColor Rust Light Shadow.

28 Estos colores de óxidos de LifeColor secan completamente mates y simula el efecto deseado a la perfección.



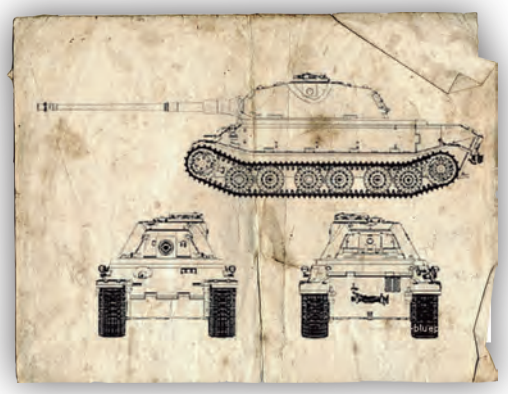




En estas vistas generales podemos observar cómo todos los efectos utilizados se combinan para crear una maqueta realmente atractiva.



VK 4502

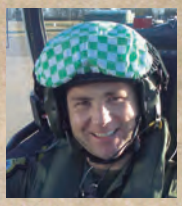





S03

USING WORN EFFECTS

Algunos aviones japoneses de la SGM sufrieron un excesivo desgaste en su pintura debido a diferentes factores, tales como la calidad de la pintura, su aplicación o las condiciones climáticas. Esto dio como resultado algunos sujetos ciertamente atractivos para el modelista, como este B5N2 Kate de la Marina Imperial Japonesa de Hasegawa a 1/48. Estos aviones ofrecen al modelista una oportunidad magnífica para envejecerlos ya que se pueden emplear numerosas técnicas en ellos. En este artículo no obstante, explicaremos el uso del producto Worn Effects de AK Interactive para realizar auténticos desconchones.



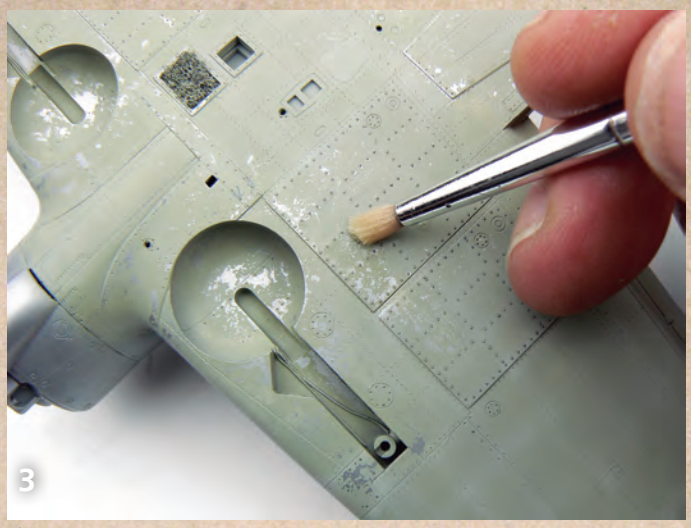
Jamie Haggo

1 Comenzamos por aplicar una capa base de Duraluminio de Alclad, que no es muy brillante pero contrastará perfectamente con el verde y el gris del camuflaje. Esta pintura ofrece una superficie demasiado lisa para que el líquido Worn Effects funcione con efectividad, por lo tanto es indispensable añadir una capa de barniz mate para que el camuflaje no salte.

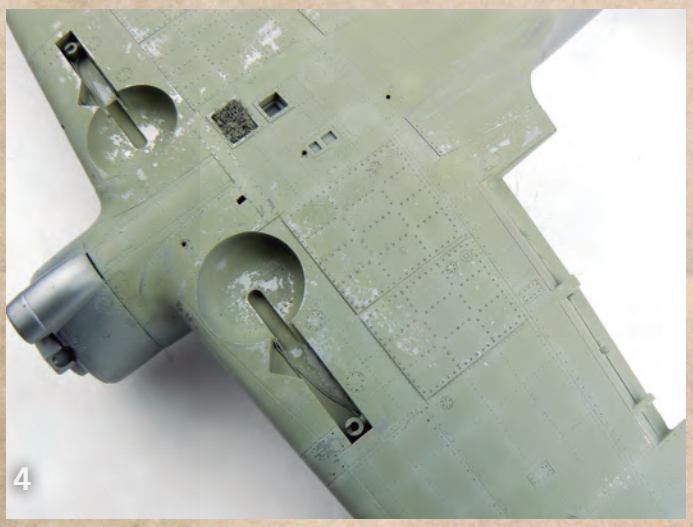
1



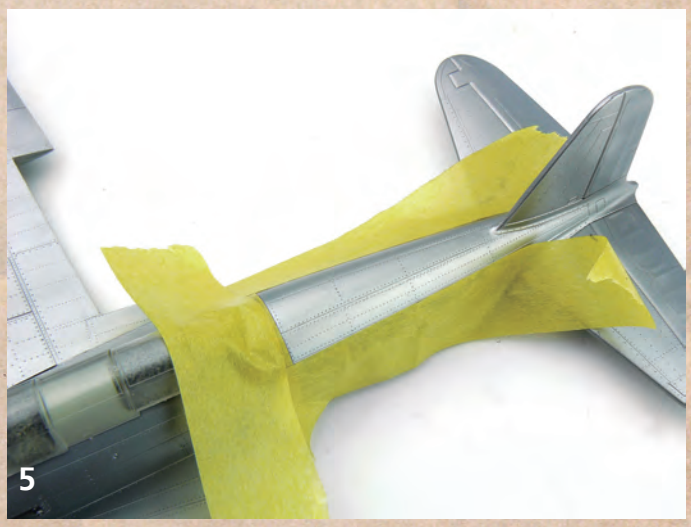
2 El producto de AK Interactive Worn Effects se aplica con el aerógrafo. Lo disuelvo un poco con agua destilada, doy sólo una capa y la dejo secar.



3 La parte inferior se pinta con Tamiya XF-76 IJN Grey. Con un gran pincel blando humedecemos la zona. Para crear los desconchones utilizamos un viejo pincel recortado frotando suavemente sobre el área humedecida.



4 Aquí podéis observar como hemos concentrado los desconchones en los pozos del tren y en los detalles de su alrededor, que es la zona de mayor desgaste.



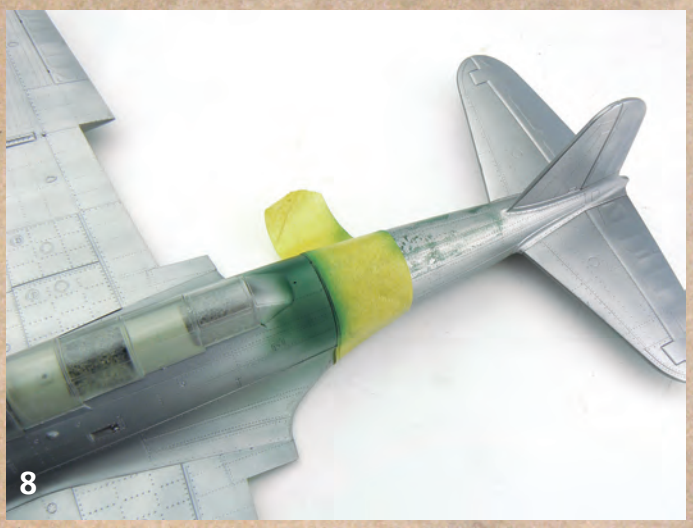
5 El avión que elegí como referencia tenía un desgaste diferente en la popa del fuselaje, para lo que enmascaré la zona antes de aplicar Worn Effects.



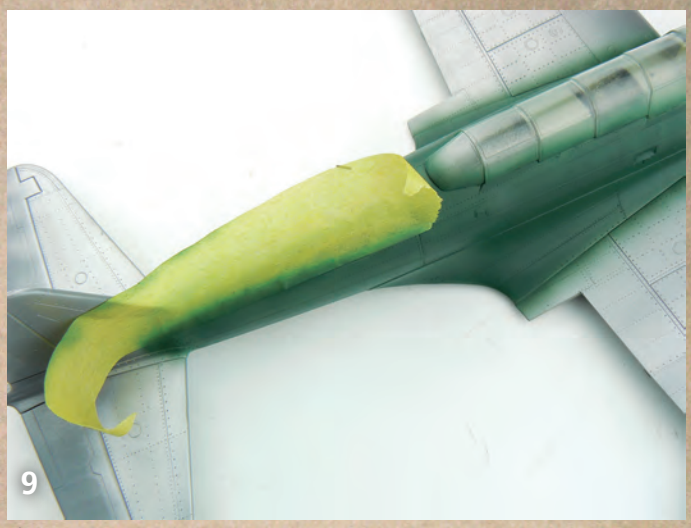
6 El color base es Tamiya XF-70 IJN Green. Como esta zona es la más desconchada tan sólo apliqué una ligera capa, haciendo todavía más efectivo el producto Worn Effects.



7 Como se puede observar, ha quedado muy poca pintura, tal y como queríamos que ocurriese.



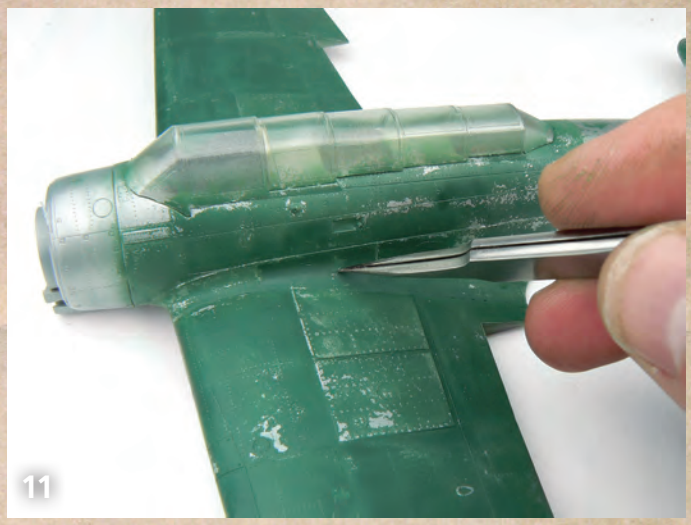
8 Una vez terminada la zona extremamente desconchada, utilizamos cinta de enmascarar para protegerla y aerografiamos el borde. Fijaos que esta capa es mucho más opaca y no hemos utilizado el producto Worn Effects. Esto creará un buen contraste y un punto de interés al espectador.



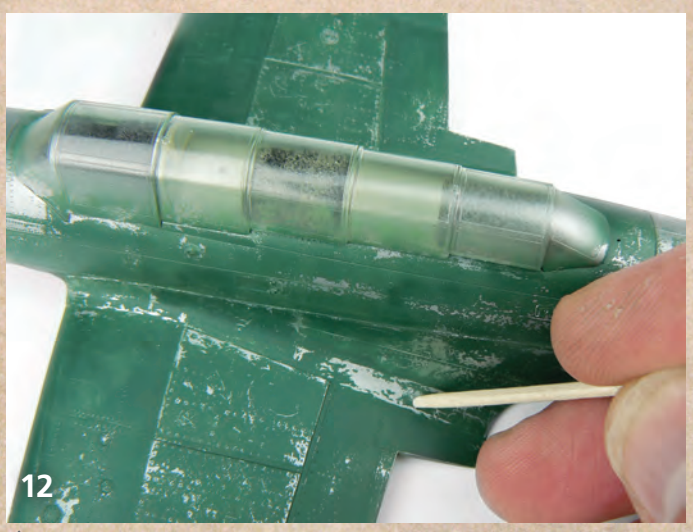
9 Ahora rociamos otra capa de Worn Effects, esta vez por todo el armazón. Una vez seco, continuamos aerografiando el color superior del camuflaje, utilizando cinta de enmascarar en las zonas que queramos contrastar.



10 Fuselaje listo para el proceso de desconchado. El morro tenía un color negro azulado, pero lo dejamos para luego.



11 El resto del fuselaje se desconcha utilizando agua y un pincel recortado, al igual que en los bajos. Con unas pinzas podemos crear algunos arañazos. No hay ninguna necesidad de humedecer la zona y así conseguir algunos efectos mejorados.



12 Nos hacemos una herramienta casera con un palillo para realizar desconchones más controlados. Con ella podemos crear contrastes entre diferentes paneles como en la raíz de las alas.



13 Aquí podemos ver el camuflaje terminado. Nótese como los desconchones no están distribuidos uniformemente y se han concentrado en las zonas lógicas de mayor desgaste.



14 Utilizar mascarillas es una manera efectiva de crear interesantes efectos en las marcas tácticas. Pero tened cuidado, si el adhesivo es demasiado fuerte puede desprender parte de la pintura subyacente. Esto es lo que nos habría pasado si no hubiésemos sellado la capa de pintura metálica con barniz mate.



15 En los aviones japoneses se suelen encontrar contrastes entre el estado de desgaste de las marcas y del camuflaje. La pintura roja solía ser más estable y se estropeaba con mayor dificultad que el camuflaje.



16 Aquí podemos ver más ejemplos de desconchado y como lo podemos utilizar en aviones con camuflajes multi-color. Este efecto funciona perfectamente con un camuflaje invernal desgastado, como en este bombardero He.111.















WEATHERING WITH AMMO

Everything you need to paint in a single brand

www.migjimenez.com

/MigJimenez

Chipping Process
A.MIG-2010 SCRATCHES EFFECTS

Rusty Areas
A.MIG-1204 STREAKING RUST EFFECTS

Washes
A.MIG-1001 AFRICA KORPS WASH

Metal Effects on Tracks
A.MIG-3009 GUN METAL

Painting Chipped Areas
A.MIG-044 CHIPPING

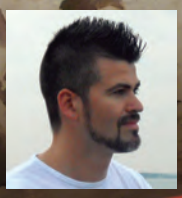
Dry Mud
A.MIG-1400 KURSK SOIL

Streaking Grime
A.MIG-1203 STREAKING GRIME

Green Camouflage
A.MIG-002 RAL 6003 OLIVGRÜN OPT.2

Glued Earth and Stones
A.MIG-2012 SAND & GRAVEL GLUE

TYPE 69 II C



Mig Jimenez

Cuando buscamos inspiración podemos encontrar fácilmente fotos de vehículos con una larga vida operativa. Su extensa hoja de servicios puede ser documentada con cambios de piezas, repintados, cambios de propietario, diferentes camuflajes…. Es el caso de este Type 69 II C, capturado al ejército Iraquí en la guerra Irán-Iraq de los años 80.

Su color base original era verde, algunas piezas fueron remplazadas por otras nuevas pintadas en origen en rojo imprimación, el conjunto fue repintado en color arena con bandas de camuflaje verde claro aplicado encima, se le añadieron nuevos símbolos tácticos de Hezbollah para proclamar su cambio de propietario…. Todo pone de manifiesto un vehículo con mucha historia detrás.

En este artículo nos centraremos en estudiar las técnicas para realizar desconchones en las sucesivas capas de pintura del vehículo para obtener ese interesante aspecto de larga vida operativa.



Aquí podemos observar el proceso de detallado del T-69 antes de la pintura. El kit es un T-55 de Tamiya con la conversión de Verlinden Productions.



Comenzamos pintando el vehículo en el tono verde base con el que fue pintado en origen. Pintamos algunas piezas que fueron posteriormente remplazadas en el rojo imprimación con el que llegaron de fábrica.



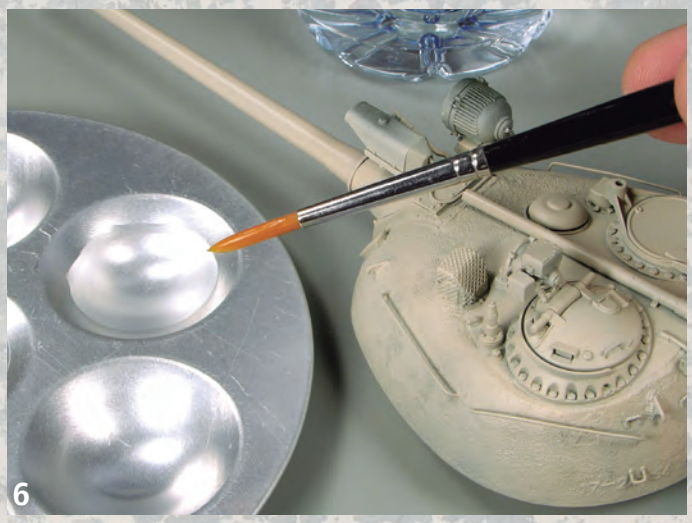
Tras dejar secar completamente la pintura base, aplicamos una capa de AK-088 con el aerógrafo por todo el vehículo.



El color AK-701 es muy similar al tono arena que usaban estos vehículos. Para conseguir el mismo satinado de la capa verde base añadimos un par de gotas de barniz satinado.



En cuanto el AK-088 Worn Effect está seco al tacto aplicamos el tono arena en una capa fina e irregular. Para un mejor resultado no dejamos que el Worn Effects seque demasiado o perderá efecto y dificultará el desconchado.



No esperamos demasiado y en cuanto el color arena está seco al tacto mojamos la superficie de la maqueta con un pincel y agua.



Trabajando una pequeña zona cada vez, empapamos la superficie de la maqueta con un pincel y agua limpia.



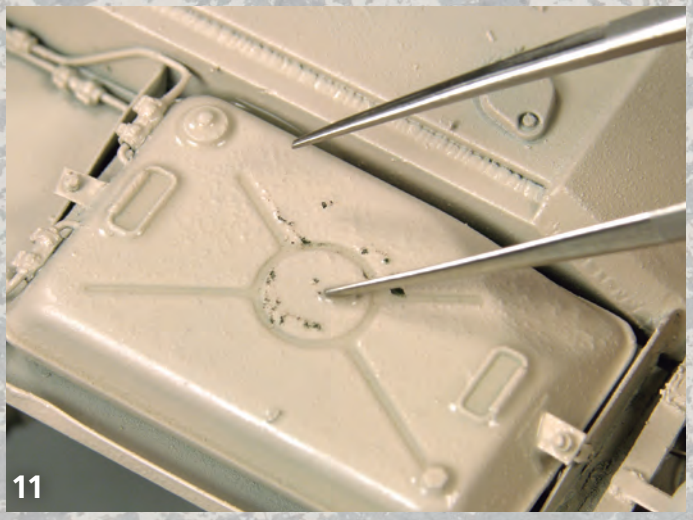
Con un pincel plano comenzamos a frotar en las áreas que queramos desconchar. La textura y relieves de la maqueta nos ayudarán a que los desconchones tengan un aspecto realista.



También podemos ayudarnos con las puntas de unas pinzas para desconchar la pintura de una manera más precisa.



En los depósitos laterales también comenzamos por humedecer la superficie.



De la misma manera con unas pinzas hacemos picaduras donde nos interese, incidiendo especialmente en las aristas.



Finalmente damos unas pasadas con el pincel para limpiar los residuos levantados por las pinzas. El resultado final es muy realista.



En estos otros depósitos hemos realizado unos desconchones mucho más grandes en las zonas donde la tripulación pisa. Esto añadirá variedad e interés a nuestra maqueta.



Tras dejar secar completamente al menos 48 horas aplicamos otra capa de AK-088 Worn Effects.



Una mezcla de varios acrílicos nos permite obtener el tono perfecto para el camuflaje verde pintado sobre el tono arena. Aplicaremos una capa fina para que el posterior desconchado sea más fácil.



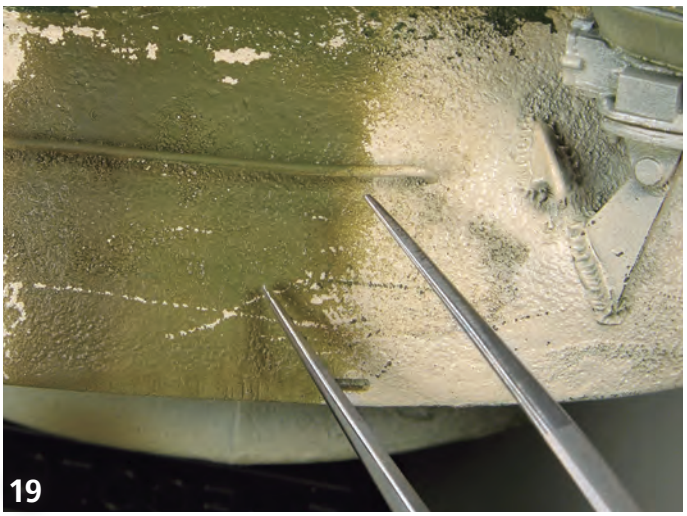
De nuevo humedecemos la superficie a desconchar con agua y un pincel.



Frotamos repetidamente con el pincel en las zonas deseadas hasta obtener el grado de desgaste que queremos.



Aspecto final tras el desconchado. Procuramos que los desconchones del camuflaje verde tengan una continuidad con los anteriormente realizados en el tono arena.



Para hacer arañazos finos y alargados nos podemos ayudar de nuevo de la punta de unas pinzas.

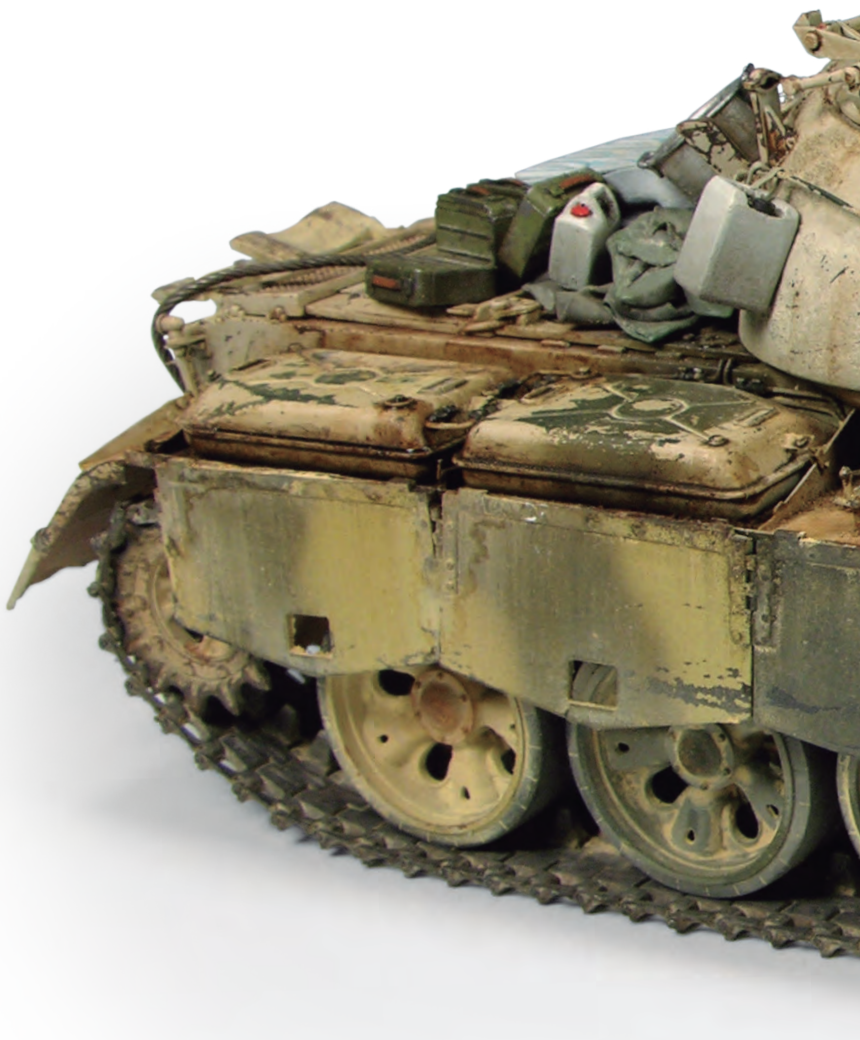


Finalmente sellamos todo el trabajo con una capa de barniz satinado. Esto lo protegerá para el posterior proceso de envejecidos y que no tengamos riesgo de levantar la pintura.





Referencias de desconchones en tanques reales







SPACE DUST



Lincoln Wright

Las maquetas de Ciencia Ficción tienen un gran potencial para el weathering, desde las películas pioneras como Star Wars a las más recientes como Avatar. Todas tienen naves y robots muy envejecidos que han inspirado a mucho maquetistas a copiar todos esos efectos en sus propias maquetas.

Aquí os mostraré como aplicar polvo y suciedad a una maqueta de un Panzer Kampf Anzug Ausf K-4 KETZER a escala 1/20 de Wave.



1

El plan es conseguirlo de una forma muy fácil y con un mínimo de herramientas y complicaciones. Comenzamos pintando con el Efectos de Polvo de AK. Aplicamos la poción mágica tal y como sale del bote en las zonas que podrían acumular el polvo.



2

Utilizando el mismo pincel, lo limpiamos con disolvente inodoro y le damos forma a las acumulaciones de polvo mientras todavía está húmedo. ¡Fácil!



¡Vamos por todas las zonas que necesitan polvo! Este parece un buen sitio para poner polvo escurrido. Insistimos con la pintura para poder arrastrarla hacia abajo.



Volvemos a limpiar el pincel y estamos listos para arrastrar el polvo. Recuerda: ¡no te va a salir mal! Si no te gusta, lo limpias con disolvente y vuelves a intentarlo.



No sólo hay que aplicarlo en las zonas más lógicas, si no en aquellas que necesiten de un poco de contraste, o para darle mayor detalle o interés. Aquí en el brazo del láser, hemos añadido polvo para contrastar los tonos rojos.



El blindaje del hombro es un buen punto para mostrar un buen envejecido, ya que los Efectos de Polvo de AK secan tan mate que contrastan muy bien con la base satinada y otros efectos brillantes que tenemos en la zona.



Con pinceladas verticales, podemos añadir chorretones a una zona que no tengo muchos detalles. Esto se hacer con movimientos rápidos para estirar bien la pintura.



Ahora los chorretones de polvo contrastan perfectamente con las manchas de polvo de la cubierta del motor y el número 8 de color naranja.



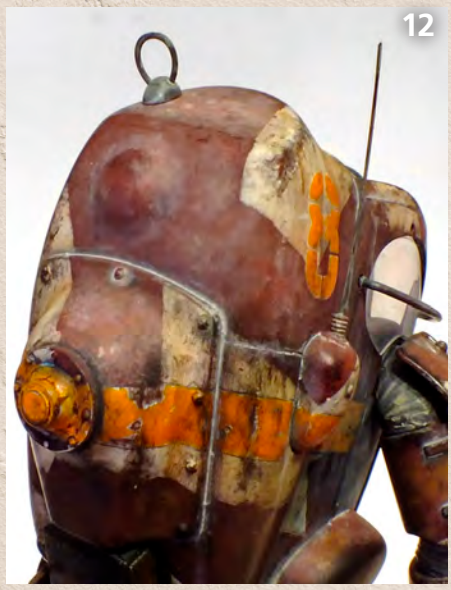


9 La cubierta del motor y el tubo de escape del Ketzer es un lugar idóneo para el polvo. Añadimos un poco de Efectos de polvo Africano de AK al color Efectos de Polvo y darle un poco de calidez. Escogemos un par de zonas dónde acumular mucho polvo. Una puede ser la ranura de la tapa del motor, en sus tornillos o en el registro más pequeño.

Esta protuberancia en la parte trasera también puede ser muy interesante, así que la remarcamos.



Al ser de base esmalte, estos productos de AK dan mucho tiempo para trabajarlos y modificarlos a nuestro gusto. Utilizando un pincel del 3/0 y disolvente inodoro fundimos y movemos el polvo hasta que parezca… ¡polvo!





Una de las zonas que se pasan por alto en los Ma.K y que sin embargo es una zona dónde más polvo se debería acumular es en las juntas. La base se pinta con gris negro de Mr.Color, con un acabado satinado para que contraste con el polvo mate.



14 Las barras que protegen el cristal blindado parecen piezas del equipo que se sustituirían a menudo, por lo que las pintamos con un color gris oscuro que ayudará a destacar los efectos de polvo. Aquí en la cara superior aplicamos Efectos de Polvo Africano generosamente, lo dejamos secar, y frotamos la parte externa con el dedo, ¡creando un efecto excelente!



Para la mitad inferior del traje, utilizamos colores más terrosos como el Efectos de Tierra o Tierra de Kursk, Estos los aplicamos punteando con un viejo pincel. Tras dos o tres capas, las piernas tienen una apariencia mucho más seca y terrosa.



Salpicaduras. ¡Seguramente una de las partes más divertidas del proceso de envejecido! Comenzamos con los colores oscuros, aplicando Barro Oscuro y Barro Húmedo en ese orden. Con el Barro Húmedo conseguimos unas manchas brillantes que le dan mucho realismo a la maqueta.



Una parte importante que no hay que olvidar en los trajes de Ma.K son los cristales. Queremos simular que el cristal blindado ha sido limpiado con un trapo viejo. Aplicamos el producto "Rainmarks" para carros OTAN con un viejo pincel y lo limpiamos para darle el efecto que andamos buscando.

Después las salpicaduras más claras, que pueden ser luces de las anteriores. Volvemos a usar Efectos de Tierra seguido de Efectos de Tierra de Kursk. Tened cuidado de no cubrir demasiado las anteriores salpicaduras, sólo se debe de aplicar en ciertas partes.





New Airplane Weathering Range

Models by Jamie Haggo

A **new collection** of special products for airplanes, **Panel Line Wash** (PLW).



















In cooperation with Jamie Haggo and Diejo Quijano

Enamel panel washes, easy to apply and with realistic colors adapted for each subject.







New line of Crystal Colors:
These new specially formulated colors make painting any glass surface such as lights and visors, easier and more dynamic than ever. Available in green, red, smoke and clear.

www.migjimenez.com
facebook.com/MigJimenez

THE WEATHERING MAGAZINE

AMMO mig Jimenez

OIL & GREASE ON MODERN TANKS

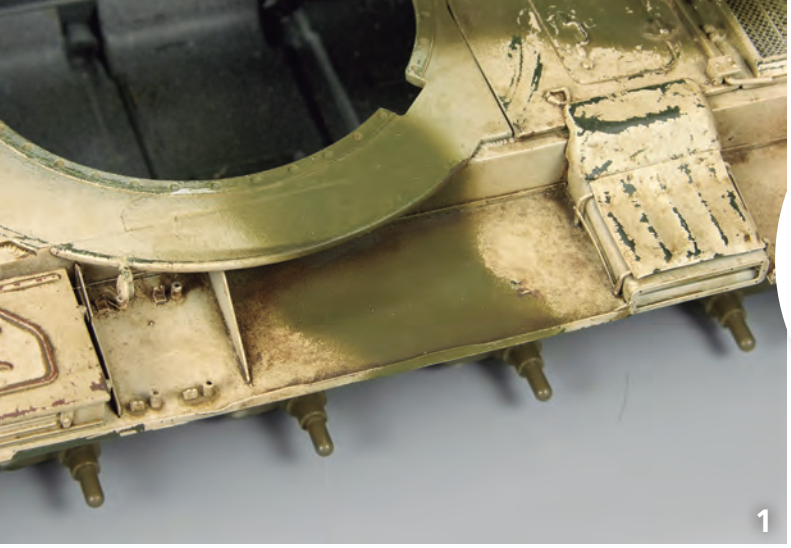


Mig Jimenez

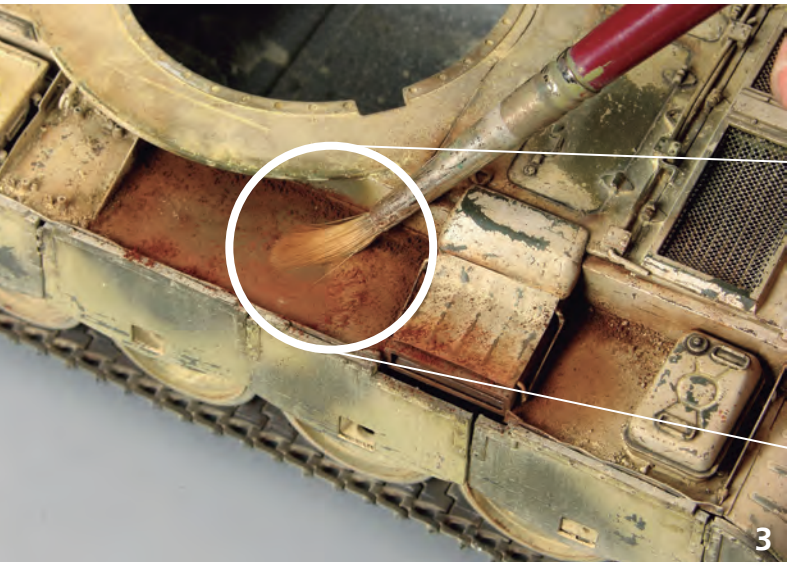
Los vehículos modernos nos ofrecen muchas posibilidades para hacer todo tipo de efectos de grasa y combustible derramado. Además, existe una gran información, muchas fotografías y videos en color que pueden ser una gran inspiración para hacer nuestros modelos. Los efectos de grasa y aceite son muy cromáticos y por eso es muy importante ver referentes reales en fotografías a color, incluso si eres un modelista que solo hace vehículos de la segunda guerra mundial. Afortunadamente existen muchas fotografías a color del Type 69 II en Iraq e Iran. Yo he tomado como referente varias de esas fotos para hacer el combustible y la grasa. Esto es muy útil para saber donde hay que aplicarla o que color debe de tener.

Uno de los aspectos más importantes a tener en cuenta es que el combustible derramado y el aceite empapan el polvo o tierra acumulado en los alrededores y hace que el aspecto sea rojizo o anaranjado en muchas ocasiones. Es posible confundir esto con zonas oxidadas, pero en el desierto, esos aspectos rojizos en el polvo mezclado con esos productos.











1 Los guardabarros son las zonas mas apropiadas para hacer los efectos de aceite mezclado con el polvo del entorno.

2 Utilizaremos un colores de pigmento rojizos y un pincel viejo para aplicarlos.

3 Aplicamos el pigmento en seco, sin miedo a cubrir grandes zonas.

4 También lo aplicaremos alrededor de los bidones laterales de combustible.

5-6 Con White Spirit humedecemos los pigmentos, evitando remover demasiado con el pincel.

7 Una vez seco podremos comprobar el aspecto rojizo en formas irregulares. Es muy importante saber que antes de haber aplicado este pigmento hay que hacer todos los efectos de empolvado de nuestro vehiculo.

8 Mientras se seca bien, podemos aplicar pigmento negro alrededor de la salida del escape de humo.

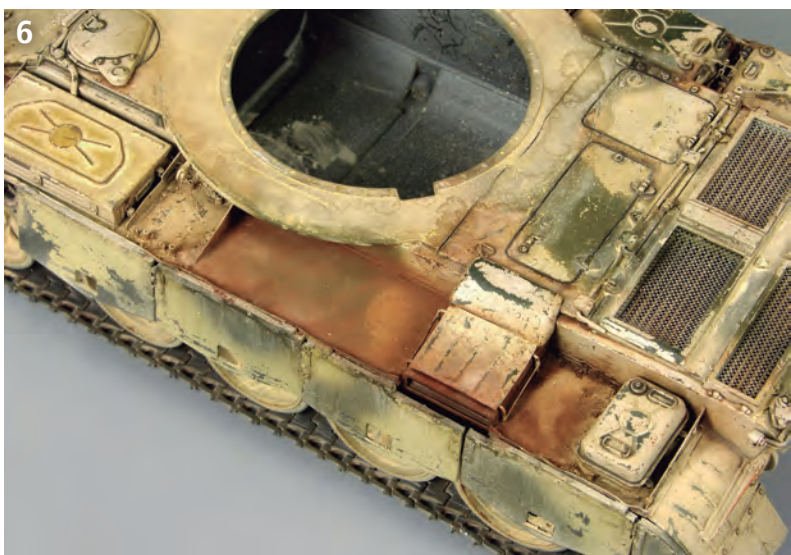
9 Ahora es el turno de la grasa o aceite. El AK084 de AK Interactive es un producto especial preparado para hacer ese efecto con exactitud y realismo. De esta manera evitamos posibles sorpresas o sustos al utilizar nuestras propias mezclas.

10 Comenzamos aplicando pequeñas gotitas alrededor de los detalles, dejándolas acumular. Podemos diluir un poco el AK084 con White Spirit para conseguir más transparencias.

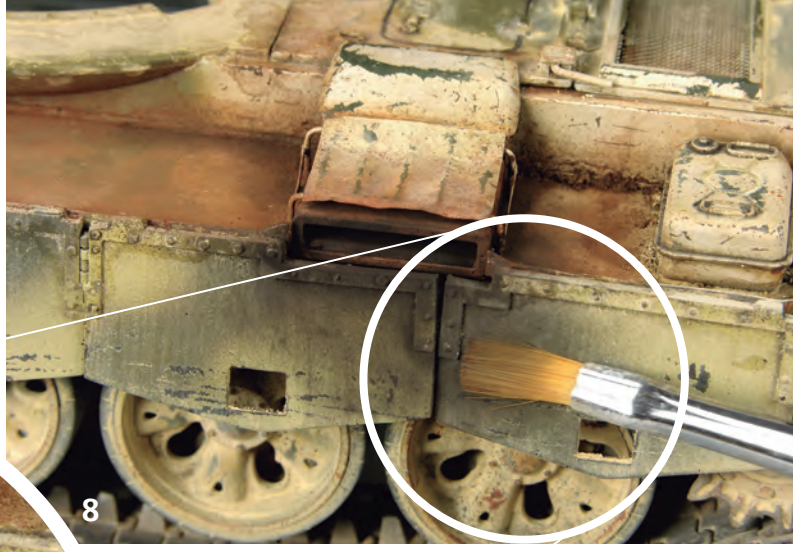
11 En el lateral del escape de humos debemos hacer aceite de motor escurrido en líneas verticales, dibujando líneas muy finas. Este efecto se puede ver en fotografías reales.

12 Debajo de los depósitos dejaremos acumular generosas gotas de aceite.






7

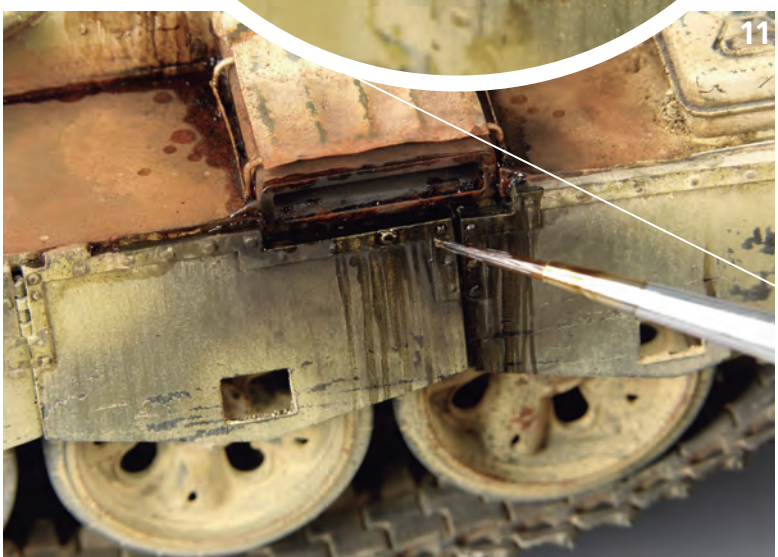

8



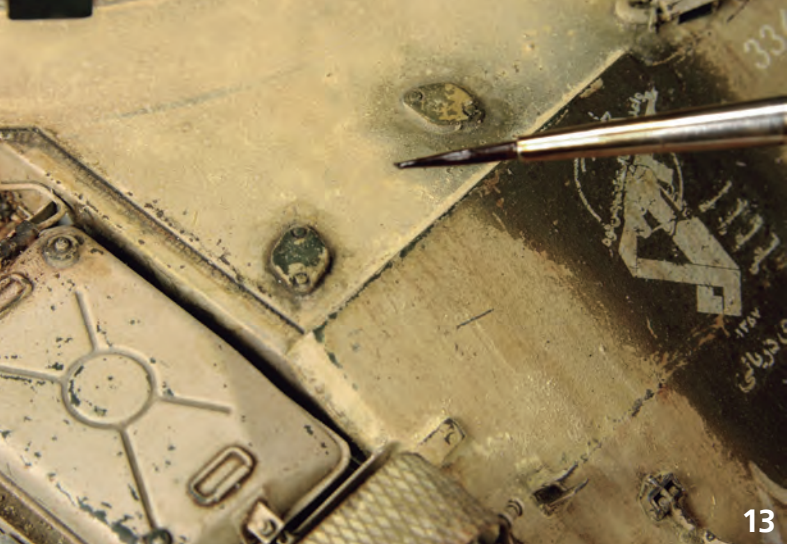


9


10


11


12


13


14


15

13 Otras zonas hay que tratarlas con más cuidado y con el aceite más diluido en White Spirit. Aquí utilizaremos un pincel fino.

14 Los efectos de transparencias se consiguen diluyendo el aceite y dejándolo secar sobre una superficie con un empolvado previo.

15 Es muy importante hacer concentraciones de gotas en unas zonas… y otras dejarlas limpias. Esta irregularidad nos dará más realismo.

16 La intensidad del combustible derramado y brillo se consiguen aplicando varias capas.

17 Aspecto final de las manchas y gotas de aceite . Observa la diferencia de tamaños e intensidades.

18 Otra utilidad de este aceite acumulado es la de dar contraste a los depósitos de combustible.


16


17


18



WWI CAMO SETS

THE AUTHENTIC CAMOUFLAGE COLORS OF THE WWI



Acrylic water based paint set for painting **French vehicles from 1916 to 1940.** This set includes the six most common colors used by French Army with Scale Reduction Effect, which allows us to obtain the correct color on our models.



WW I & WW II
French Camouflage Colors

Accurate colors for French WW I & WW II. 6 jars 17mL
A.MIG-7110



Acrylic water based paint for painting WW I German and UK vehicles. This set includes:

- **A.MIG-077**, **A.MIG-078** and **A.MIG-079** for German vehicles.
- **A.MIG-074** for most of the UK vehicles during WW I.
- **A.MIG-074**, **A.MIG-075** and **A.MIG-076** for Solomon paint scheme of UK vehicles deployed in Europe.



WW I
British & German Colors

Accurate colors for WW I British & German. 6 jars 17mL
A.MIG-7111

Acrylic paint sets for camouflage colors used in WWII

A.MIG-7116 1939-1943 EARLY AND DAK GERMAN SET



A.MIG-7117 1943-1945 GERMAN SET





A.MIG-7118
1945 LATE GERMAN SET



A.MIG-7119
US ARMOR CAMOUFLAGE SET

LIGHT-CONTRAST & CAMOUFLAGE SYSTEM FOR miniature WAR GAMERS

You Tube /MigJimenez

www.migjimenez.com

THE WEATHERING MAGAZINE

AMMO mig jimenez

SOVIET SPIRIT

APPLYING HEAVY MUD ON A 1/25 SU-100



Wu Bayin

Durante la Segunda Guerra Mundial, los carros soviéticos se veían continuamente avocados a las peores condiciones. Luchas terribles, ambientes extremos y un mantenimiento mínimo era lo más habitual para estas fieras. Y de estas duras condiciones nació la belleza; un encanto único, basto pero agresivo, sucio pero poderoso... Al que llamaré "Espíritu Soviético".

Para este artículo he elegido un cañón autopropulsado Su-100 a escala 1/25 de Tamiya. La maqueta es muy vieja y se nota. Tuve que esforzarme para adecentarla pero esa historia la contaré en otro momento. La historia de este artículo es el barro, y el camino que elegí para crear esos efectos en este ejemplo de "Espíritu Soviético".





Comenzamos el proyecto pintando la maqueta con un tono medio de verde con pinturas Tamiya y después aplicándole un lavado con marrón claro.



Teniendo en cuenta el tamaño y la escala, seleccionamos una serie de materiales para darle volumen a la mezcla de barro y tierra.



Mezclando el barro: simplemente junta la tierra, esponja, escayola y fibras en un pocillo. No existen proporciones estrictas, pues debes guiarte por el aspecto final que quieras conseguir.



Los componentes sólidos se mezclan con imprimador. Con esto logramos un secado más rápido y una consistencia mayor a la conseguida con cola blanca.



5

Esta pasta se tinta con pintura marrón de Tamiya.



El barro se aplica a la maqueta con una espátula. Como el imprimador tarda en secar 5-10 minutos, disponemos de suficiente tiempo para trabajarlo hasta conseguir el aspecto deseado.



7

Una aplicación superficial de Tamiya Soil Effects nos da variedad de texturas.



Finalmente, espolvoreamos tierra recogida del jardín, sobre las ruedas. Los diferentes tamaños de las partículas de tierra le dan una apariencia realística y aleatoria.



9 La combinación de barro y tierra se fija permanentemente con AK Interactive Gravel & Sand Fixer.



10

La textura de barro ya está terminada; puedes ver que realista queda la mezcla de tierra, barro, piedras y fibras en las ruedas.



11 Pintamos zonas de humedad con AK Interactive Fresh Mud Effects aplicado a pincel.



12 La superestructura y el casco ya tienen desconchones, óxidos y filtros; ahora le llega el turno al barro.



Comenzamos a acumular tierra con una ligera capa de pigmentos North Africa Dust y European Earth y posteriormente los fijamos con White Spirit.



Una vez que el disolvente se ha secado retiramos el exceso de pigmentos de la zona. Sobre esta capa base depositaremos con cuidado tierra de jardín, de la misma forma que hicimos en las ruedas.



La tierra y los pigmentos se fijan definitivamente con AK Interactive Gravel & Sand Fixer.

La barcaza se trata de la misma forma que el resto; una base de pigmentos sirve para acomodar la capa de tierra real, que se fijará definitivamente con Sand & Gravel Fixer.



Volviendo a la parte superior del casco, pintamos con pigmento AK 081 Dark Earth una capa de polvo sobre el barro para darle sombras y contraste a la superestructura. Este color también le da un efecto de humedad a los colores terrosos.

Out of scale or out of place chunks of dirt can be removed using a brush of the finger.





Para hacer una capa de barro más fresca mezclamos pigmentos, pintura de Tamiya, escayola, tierra real, cola blanca y agua. Aplicamos esta mezcla casi líquida en las zonas inferiores del casco.





20



21

20

A continuación aplicamos AK Interactive Fresh Mud Effects, ya que con su acabado oscuro y brillante nos ayuda a crear sensación de barro mojado.

Utilizando de nuevo Fresh Mud Effects realizamos pequeñas salpicaduras con el dedo y un pincel cargado. Es una técnica sencilla pero muy efectiva.



22

Las cadenas se pintan primero con un color marrón oscuro. La zona que roza con las ruedas se pinta con grafito para conseguir un aspecto de metal pulido.



23

El acabado de las cadenas debe ser igual al carro: primero una capa de la pasta, después los pigmentos y la tierra real.



24

Finalmente las cadenas reciben unos toques de Fresh Mud Effects para crear zonas más oscuras de barro húmedo.

EL toque final lo doy con los productos Wet Effects Fluid y Fuel Stains creando finísimas marcas de lluvia y manchas de humedad.

Recordad que aunque estemos utilizando Fuel Stains Effects estamos simulando marcas de agua, así que es importante mantener el pincel descargado y conseguir pintar finas líneas que simulen agua y no aceite. En esta fotografía podemos observar la diferencia entre las marcas de aceite pintadas en la trampilla del motor y las marcas de agua pintadas en la superestructura.



25



26







Deep Roots Scale Trees



Javier Soler



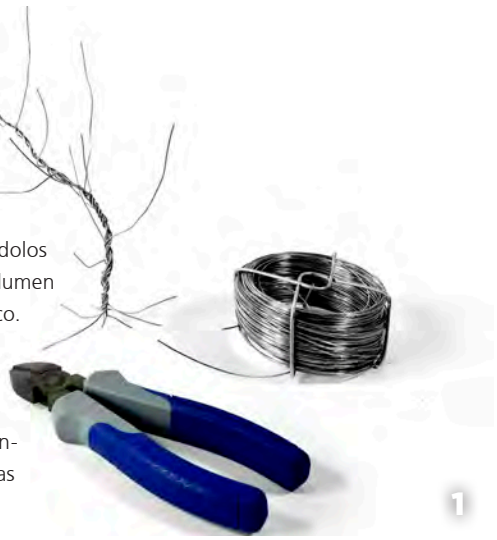
ALAMBRE & ROBLE DE PRIMAVERA | ALAMBRE SOLDADO & ÁLAMO DE OTOÑO | MADERA, ALAMBRE & ABETO NÓRDICO DE VERANO MININATUR

Si te gusta hacer escenas o dioramas para tus maquetas, tarde o temprano querrás situarlas sobre algo más que un simple campo de hierba. Tarde o temprano querrá – o necesitarás – añadir un árbol o un bosque a tu escenario.

Hacer un buen árbol puede ser uno de los retos más intimidantes para un maquetista. Igual que con cualquier otro elemento de la Madre Naturaleza, conseguir un aspecto natural puede ser complicado y una vez estudiado en detalle el sujeto, el árbol puede ser mucho más complejo y difícil de lo que nos pensábamos. La clave del éxito reside en las mismas claves que el resto de elementos del modelismo: buena planificación, buenas referencias y esfuerzo personal.

En este breve tuturial os demostraré como hacer tres variedades de árbol utilizando tres técnicas diferentes; un roble en primavera utilizando hilo de cobre enrollado, un Chopo hecho con hilo de cobre soldado y finalmente un Abeto Nórdico utilizando madera e hilo de cobre.

WIRE & SPRING OAK



Preparamos la estructura principal y las ramas cortando trozos de alambre y enrollándolos entre sí para dar el volumen y la forma de un tronco. Insertamos tramos de hilo de cobre en las ramas para crear más ramificaciones. Es esencial disponer de buenas referencias.

1



Cada rama es construida con hilo de cobre enrollado. Lo obtenemos de cable eléctrico al que previamente hemos eliminado la cobertura plástica, después lo cortamos y lo enrollamos a nuestro gusto.

2



3

Utiliza tanto hilo como necesites. Las ramas más altas suelen ser más finas y las más bajas son más gruesas y espesas.



Las ramas pueden ser arregladas y podadas con unas alicates de corte.

4



5

Las ramitas más pequeñas se pegan a las más grandes con cyanocrilato.



6

El armazón de cobre se cubre y se texturiza con una capa de Green Putty diluido con acetona. Se aplica la pasta con un pincel en las ramas más esconder los cables y darle textura.



7

La estructura principal del árbol se cubre con una capa espesa de masilla bi-componente tipo Magic Sculpt. Las superficies se pueden suavizar con un pincel mojado en agua.



8

Utiliza tu herramienta favorita para dar textura a la corteza. Observa tus referencias, cada árbol tiene su propio estilo. Tras varias horas de trabajo, el árbol comienza a coger forma. Tras pegar las ramas, ponemos más masilla en la base para ocultar la unión.



9

Recuerda que cuanto más cuidadoso seas, más realista será el árbol. Utiliza un poco de masilla extra para hacer que la base de las ramas sean más realísticas.



10

El árbol se pinta con un marrón grisáceo muy oscuro. De nuevo, observa tus referencias. Muchos árboles son más grises que marrones. Un poco de pincel seco con un color más claro ayudará a resaltar la textura.



11

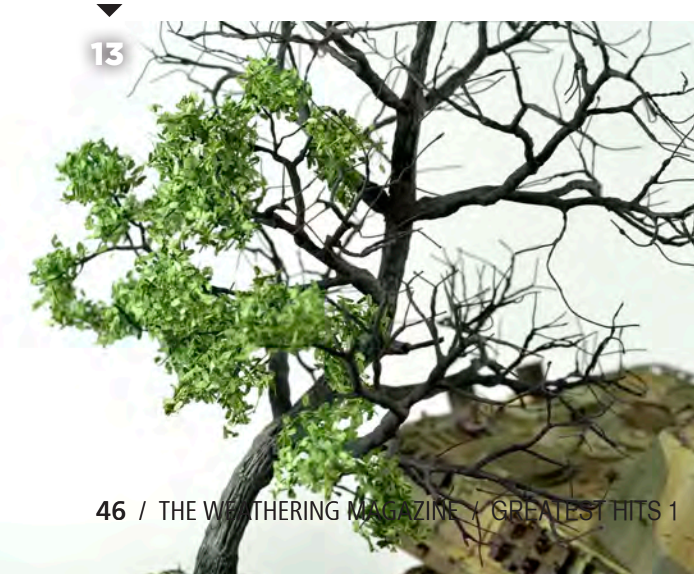
Con raíces naturales mejoramos la base del árbol. Las raíces se pegan con cola y las uniones se sellan con masilla.



12

A mí personalmente me encanta utilizar los productos Mininatur-Silflor para representar follaje. Ofrecen infinidad de tipos de hoja para cada estación. Y no necesitan pintura.

Corta el follaje en pequeños trozos y pégalos con cuidad en cada rama con cola blanca. Detente de vez en cuando y observa el trabajo para evitar caer en la monotonía.



13

Ahora tenemos un buen roble para ocultar a nuestro Panzer.



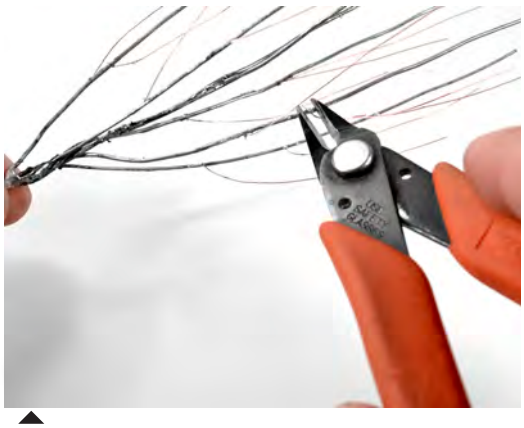
14

ALAMBRE SOLDADO & ÁLAMO DE OTOÑO



En lugar de enrollar alambre como hemos hecho con el Roble, para construir este chopo utilizaremos un soldador para pegar los alambres. Simplemente corta el alambre en tramos con la longitud deseada para formar el tronco y las ramas principales.

El follaje de otoño de MININATUR-SILFLOR es perfecto. Pintamos el tronco de blanco y pegamos con cuidado las hojas.



Las ramas pequeñas las haremos con fino hilo de cobre. La soldadura le otorga buena resistencia a las uniones de las largas y finas ramas típicas de este tipo de árbol.

Fijaos en la forma en la que corto el Silflor. Así las puedes insertar en las ramas y después darle la forma deseada. La soldadura es suficientemente resistente para darle la forma deseada.



Con Magic Sculpt cubrimos las partes inferiores del tronco y con Green Putty hacemos lo propio con las ramas superiores.



18



19



20 El chopo terminado quedará perfecto en cualquier escena otoñal.

WOOD, WIRE & MININATUR SUMMER NORDIC FIR



21

El tronco del Abeto se ha construido con un palo al que hemos afilado una de las puntas. Cubrimos el palo con Magic Sculpt y le damos textura, después hacemos unos agujeros dónde insertaremos pequeños tramos de alambre para simular las ramas.



22 Tras pintar el tronco y las ramas de un color gris oscuro, cortamos el follaje de Mininatur en la forma que indican las instrucciones y las pegamos a las ramas con cola blanca.



23 Ya tenemos otro árbol para nuestro bosque.



1 YEAR
4 ISSUES

SPAIN	EUROPE	REST OF THE WORLD
32€	**36€**	**40€**

World wide shipping cost included

THE WEATHERING MAGAZINE

SUBSCRIPTION

Contact **info@migjimenez.com**



THE WEATHERING MAGAZINE

AMMO OF mig jimenez

www.migjimenez.com

The ammunition for modelling

Available all classic MIG's creations, such pigments, washes, filters, streakings, acrilics, sets, books, and the Weathering Magazine



New Acrylic sets

Superfine paints for brush and airbrush



"Until now, all of my products and ideas have been distributed by another company. Finally, all these creations will be produced and distributed by myself under a new brand. With this change I now have complete freedom to control and improve all aspects of production and service, ensuring that our customers receive the finest products and service in the world. A new stage begins, which continues the same path of providing ideas and solutions to my fellow modellers. I want to thank all of you who have shown your unconditional support during this time of transition. The Battle of Modelling is not finished yet and I will continue to supply the ammunition. Thank you very much and welcome to AMMO of Mig Jimenez."

Mig Jimenez

THE WEATHERING MAGAZINE