

# Arte a escala

**III CONCURSO DE  
MODELISMO DE  
MOLINA DE SEGURA  
YA EN MARCHA.**

**ACMEMS SE TRAE  
5 MEDALLAS  
DE  
SAN SAVINO.**

**...¡y mucho más!**

Marzo de 2025



2025

Dirección y maquetación:  
Manuel Canteras Campos (@spectrum\_\_zx)

Revista propiedad de ACMEMS  
(Asociación de Modelismo Estático de Molina de Segura)

CIF: G1 0630531

email: [modelismomolina@gmail.com](mailto:modelismomolina@gmail.com)

[www.modelismomolina.es](http://www.modelismomolina.es)

# ÍNDICE

- 1. ASHIGARU JAPANESE AZUCHI-MOMOYAMA. 1568 (3)**
- 2. PAISAJE OTOÑAL. (11)**
- 3. III CONCURSO DE MODELISMO DE ACMEMS. (15)**
- 4. GEOSAN BATTLE: CÓMO SE FORJAN LOS SUEÑOS VOL2. (17)**
- 5. ACMEMS DA SU PRIMER CURSO DE IMPRESIÓN 3D. (19)**
- 6. I JORNADAS DE MODELISMO ESTÁTICO DE MOLINA DE SEGURA. (21)**
- 7. ACMEMS TRIUNFA EN SAN SAVINO SHOW. (25)**
- 8. ADIÓS, MAESTRO. (29)**
- 9. LA PERSONALIDAD DE NUESTROS EJÉRCITOS. (30)**
- 10. BZB: NUEVA MARCA DE MINIS Y PELIS. (33)**
- 10. APRENDE A PINTAR PIEL ROJA Y MATERIAL DE JADE. (36)**
- 11. GREENSTUFF WORLD: PASO A PASO PIEL ACOLCHADA. (39)**
- 12. CREEPYTABLES: LA MARCA DE MINIATURAS SI BUSCAS ALGO NUEVO. (41)**
- 13. DESCANSO ENTRE CORALES. (49)**
- 14. PALADINES DE TERRA: MI PRIMER PROYECTO DE GOLDEN DEMON. (55)**
- 15. AMICS, LOS AMIGOS DEL MODELISMO DE MALLORCA. (57)**
- 16. CHIPONG WITH BRUSH. (58)**
- 17. III CONCURSO DE PINTURA VILLA DEL MURO 2024 (59)**
- 18. ARTE A ESCALA CUBRE EL IV CONCURSO DE MODELISMO DE SEVILLA (63)**

# ASHIGARU JAPANESE

## AZUCHI-MOMOYAMA 1568

La figura ya descatalogada pertenece a la firma italiana Pegaso Models en escala de 90mm. Cuando preparo una pieza en metal como en este caso siempre acostumbro a limpiarla con agua y jabón para de esta manera eliminar todos los posibles restos de la fundición, el encaje de las piezas es muy bueno por lo que casi no precisa de ajustes con masilla prácticamente en ningún sitio.

Si bien es cierto antes de la pintura tendremos que tomar varios apuntes del orden de como van las piezas pegadas una vez pintadas, ya que si nos equivocamos corregir una vez finalizada la pintura será algo complicado.

Como siempre empecé pintando con acrílicos la cara y el casco, ya que no da muchas complicaciones por el modelado que es muy bueno.



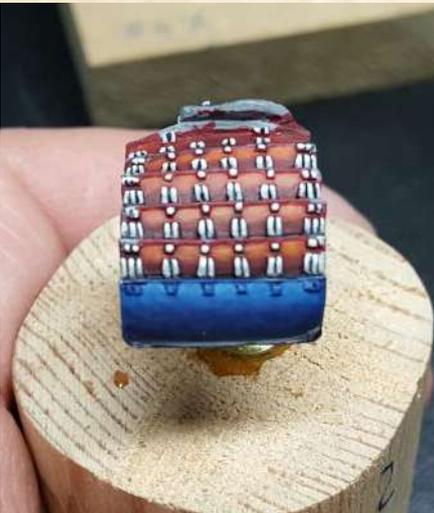
Una vez finalizado este paso tenemos dos opciones, pintar la figura sin más complicaciones o por el contrario

complicarnos la vida todo lo que queramos y este fue mi caso, eso si tenemos que armarnos de paciencia porque la que nos espera es trabajo de muchas horas. La mayor parte del tiempo se la lleva la coraza debida a que contiene muchos detalles pequeños los cuales tenemos que ir pintando con cuidado de no "tapar ni manchar" las zonas que quedan debajo. Opte por un color rojo predominante el cual en algunas zonas va degradándose a tonos naranjas y amarillos creando un fuerte contraste entre ambos.





Todos los faldones de la coraza están decorados con pequeñas estrellas que aportan riqueza y vistosidad a la figura.



Poco a poco y según voy pintando partes de la pieza aprovecho para ir pegándolas en su sitio teniendo en cuenta que no molesten para su manipulación a la hora de situarla en el terreno.

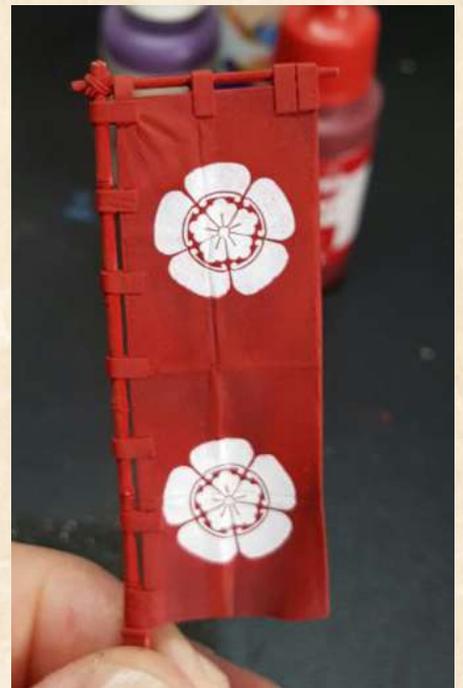


Por el peso de algunas partes de la figura siempre uso pegamento de dos componentes el cual queda muy resistente una vez endurecido, ideal si tenemos pensado llevar la figura de un sitio a otro por ejemplo en concursos, no es la primera vez que veo estragos al abrir la caja de transporte donde se ven piezas sueltas por todos sitios por usar por ejemplo

solamente cianocrilato.

La Sashimono (banderolas utilizadas por samuráis y guerreros en sus espaldas con la finalidad de darles mayor visibilidad en el campo de batalla) esta pintada técnica mixta aerógrafo/pincel. Sobre una base roja iluminada y sombreada trabajamos los símbolos con pincel dando sus luces y sombras hasta conseguir el efecto deseado.

Con toda la figura prácticamente pintada solo a

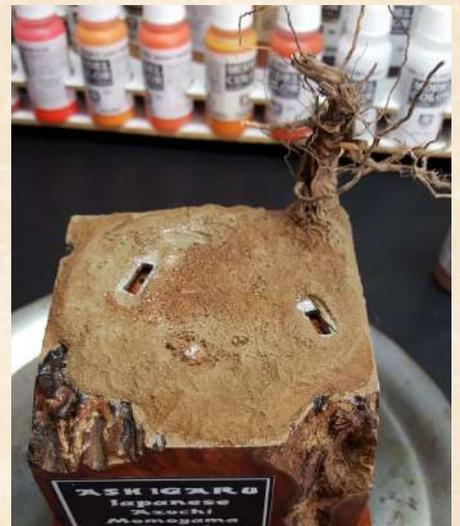


falta de algún retoque pego todo en su sitio.



Recordad que es posible que alguna de las piezas molesten para poder manipular la figura sin problema y se tengan que pegar una vez la tengamos en el terreno.

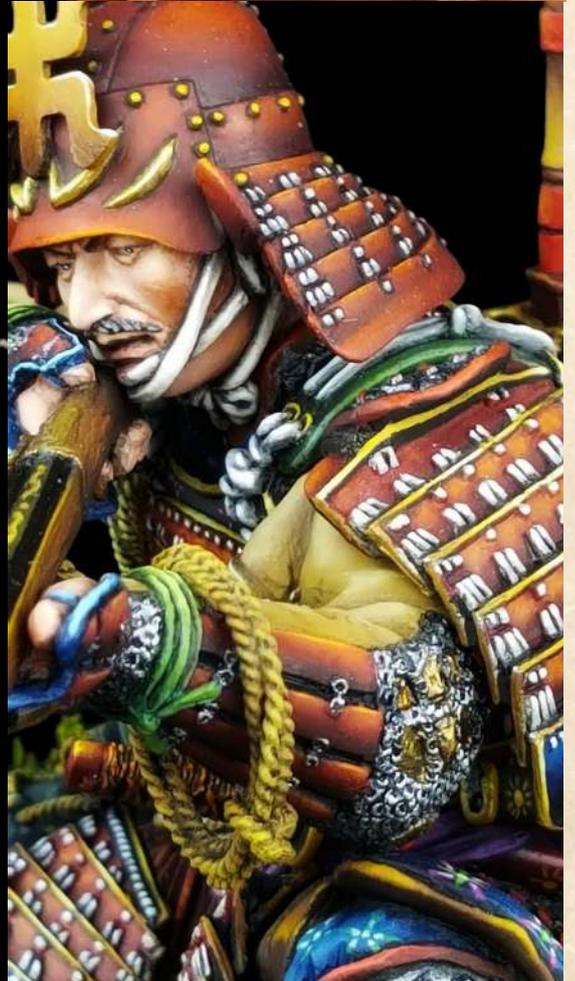
Para la preparación y pintura del terreno usé pintura acrílica y sobre todo tintas a base de agua, son con estas tintas con las que consigo integrar toda la base y enriquecer con una gran variedad cromática



Para la vegetación uso de diferentes marcas según mis necesidades, pequeños matos, césped, musgos etc... eso ya es al gusto de cada uno.

Ya solo nos queda pegar la figura en su sitio y pintar o ajustar los pequeños retoques para dar por finalizado el trabajo y añadir la placa identificativa en la peana.







Materiales empleados:  
 Figura: Pegaso Models 90-34  
 Peana: Aldamodel en madera de Amboyna  
 Pinturas: Acrílicas Vallejo y AK  
 El Periodo Azuchi-Momoyama se extendió entre los años 1568 al 1603 aproximadamente, acompañando al mandato de Oda Nobunaga y el de su sucesor, Toyotomi

Hideyoshi.  
 Este periodo toma su nombre por el castillo de Nobunaga, el Castillo Azuchi y el castillo de Hideyoshi, el Castillo Fushimi-Momoyama.  
 El período Azuchi-Momoyama comenzó con la entrada de Nobunaga a Kioto en 1568, cuando condujo a su ejército a la capital imperial

para instalar a Ashikaga Yoshiaki como el decimoquinto y último shōgun del shogunato Ashikaga hasta la llegada al poder de Tokugawa Iyeyasu después de su victoria con el apoyo del clan Toyotomi en la Batalla de Sekigahara en 1600.

Alfonso Sánchez



### ALL IN ONE | ONE FOR ALL

THE DUAL 8 AIRBRUSH OFFERS VERSATILITY WITH THE ABILITY TO ATOMIZE HEAVY MEDIUMS FROM FINE TO WIDE SPRAY IT HAS A COMPRESSION-FIT NOZZLE THAT IS EASY TO CLEAN AND ASSEMBLE, MAKING THIS SERIES HIGHLY POPULAR AND IDEAL FOR ANY PROJECT.



DUAL 8 MICRO AIR CHANNELS SYSTEM



MIRROR-LEVEL INNER CUP



HIGH-DURABILITY MATERIAL NEEDLE



### UNIQUE STRUCTURE & EXCEPTIONAL ATOMIZATION



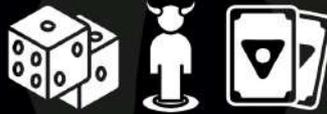


Experience the ultimate atomization with GaaHLeri's unique Dual 8 Micro-Air-Channel system.



# PLAYMARKERS

FOR TABLETOP GAMERS



## AK

ACRYLIC PAINT MARKER FOR MODELING.  
BRUSH TIP, FAST DRY, WATERPROOF.

[www.ak-interactive.com](http://www.ak-interactive.com)



# PAISAJE OTOÑAL

En esta ocasión dedico el artículo a algo que me encanta hacer y que es la recreación de la naturaleza, y en este caso, sin presencia humana alguna. Es un ejercicio puramente estético con el que disfruto mucho y que, además, permite poder añadir posteriormente alguna figura. O no.

Escogí el otoño porque es una estación muy vistosa en la que el frío aun no aprieta, pero ya apetecen los guisos de cuchara, estofados, sopas, y demás condumios contundentes y sabrosos que reconfortan cuerpo y alma.



El planteamiento de arranque sitúa la escena en un riachuelo que discurre por un bosque y en ese tramo hay una pasarela de piedra que permite cruzar el cauce. Para ello, tallé en poliestireno expandido los terraplenes laterales para crear la profundidad del lecho, los pegué sobre una base de PVC espumado, y añadí una elevación en la que situar el árbol grande y así ganar altura.



A partir de aquí, comienza el trabajo de texturizar y dar color al terreno.

Primero, lo recubrí todo con una mezcla de gesso, cola blanca, arena, y grava fina. Esa mezcla, además de texturizar, sella los materiales para que el pintado sea más fácil y evita que la resina que hará el efecto del agua no se filtre y eche a perder todo el trabajo.

Añadí después arena y piedrecillas en el lecho del riachuelo junto con algunas piedras más grandes y pulidas que rompieran un poco la línea del cauce. En la zona donde iría el árbol añadí más piedras grandes, pero con más aristas, ya que no estarían pulidas por la corriente de agua. Suele ser buena idea rellenar los espacios entre las piedras más grandes con piedrecillas de distintos tamaños para que no se vean unas rocas "colocadas" sobre el terreno.



El siguiente paso es el pintado. Partiendo de una base de color arcilla, fui añadiendo diferentes tonos de marrón, y después fui matizando con pigmentos líquidos (mezclando sobre la marcha y en fresco) de diferentes tonos ocre y tierra. Posteriormente, algo de pincel seco y algunos lavados verdes y marrones para unificarlo todo y darle ese aire

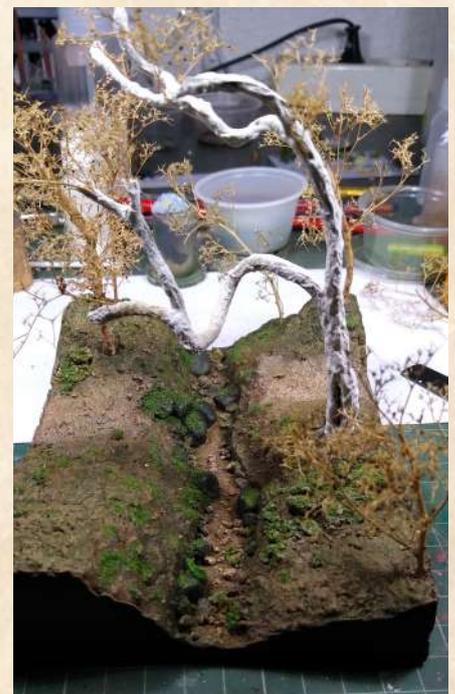
de tierra húmeda, dejando lo que iba a ser la zona del camino en tonos más claros. Las piedras del arroyo las pinté de negro y las de la base del árbol en tonos claros de marrón y gris y algún toque de blanco roto. Todas ellas acabarán cubiertas de musgo y vegetación casi por completo, pero es importante que haya matices entre las zonas. Aunque no sean lo más visible, las pequeñas áreas que asomen entre el musgo ayudarán a que el ojo vea una coherencia en el conjunto.

En este punto, enmasillé, lijé y di una primera capa de pintura negra a los bordes de la base.



Una vez aplicado el musgo sobre las piedras y algunas otras zonas de la escena, es el momento de empezar con el planteamiento de los árboles.

El peso principal lo aporta un gran árbol viejo y retorcido con una rama gruesa que cruza por encima de la corriente de agua en paralelo a la pasarela de piedra. De esta manera queda encuadrada la parte central de la escena dejando espacio para el ramaje por arriba y al agua por abajo. Para confeccionar ese árbol, utilicé trozos de ramitas naturales que fui pegando de manera que me diesen la forma que buscaba. Para disimular las uniones y darle una textura más o menos uniforme, lo recubrí con una mezcla de gesso, cola y un poco de arena muy fina. Para las ramas y los otros árboles más pequeños, usé ramitas de Teloxis Aristata (lo que los anglosajones llaman "Sea Foam") de distintos tamaños.



Con la disposición de los elementos ya más o menos clara, empecé a añadir la vegetación.

Si algo nos trae el otoño a la memoria, son las hojas caídas. Por lo tanto, toca hacer una buena cantidad de ellas. En este caso, yo usé las socorridas semillas de abedul, que tienen una forma que recuerda de manera bastante plausible a las hojas de arce y similares. También se pueden hacer con hojas secas o papel y la ayuda de unas troqueladoras al uso que se pueden adquirir con facilidad. Pinté tres grupos de "hojas" en diferentes tonos de marrón rojizo y, una vez secas, las mezclé para poder crear un buen lecho de hojas caídas que contrastase con el verde del musgo y la vegetación.



Una vez repartidas y pegadas las hojas en el terreno, añadí algunas pequeñas plantitas naturales preservadas de confección casera, y unos helechos de papel troquelado que compré. A estos últimos les di una ligera capa de cola blanca para añadirles consistencia y poder darles la forma que me interesaba. Todo ello lo pinté con

diferentes tonos de verde. Pinté con aerógrafo los árboles con tonos marrones y grises. Al más grande le di algo de luces con pincel seco para resaltar la textura de la corteza y le recubrí la rama horizontal y parte del tronco con musgo fino ya que son las zonas que más humedad reciben del riachuelo.



Llegó el momento de crear el agua. Después de retirar los árboles para despejar la zona de trabajo, vertí sucesivas capas finas de resina UV. Una vez seca, apliqué Water Effects de Vallejo que es un gel que permite crear ondulaciones y volúmenes. Cuando estuvo seco, realcé la espuma creada por la corriente con pintura blanca aplicada de manera más compacta en la zona de corriente entre las piedras, y a pincel seco cada vez más tenue donde la corriente empieza a tener menos obstáculos.



Una vez fijados e integrados los árboles en su sitio definitivo, sólo queda colocar la pasarela de piedra, la cual realicé tallando y texturizando poliestireno extruido. Lo pinté con tonos de gris y pincel seco de blanco casi puro, y le di unos lavados de azul ligero y verde para crear la sensación de piedra expuesta a la



Y con esto, la pieza queda finiquitada.

Finalmente, muestro la foto que tomé como referencia. Lo que yo he hecho no es, obviamente, una copia exacta

de esa foto. Ni lo he pretendido. Lo que sí que siempre busco es recrear el ambiente, conseguir el "aire" de esa porción de naturaleza. Si consigo eso, me doy más que por satisfecho.

¡Salud y buen pulso!

Eduard Durán (Karkaj)





dades de esta edición será la presentación oficial de la nueva mascota de ACMEMS: un coyote, disponible en dos versiones diferentes: una vestida de samurái y otra de vaquero. Ambas figuras podrán adquirirse en el evento y estamos seguros de que se convertirán en un símbolo del concurso. La versión western de esta pieza ha sido pintada por nuestro socio Alfonso Sánchez y la versión samuari se encuentra en fase de pintura (la foto es una versión digital), será presentada en el evento y correrá a cargo de Manuel Canteras (@spectrum\_\_zx).

Como en ediciones anteriores, el evento contará con la participación de marcas amigas y tiendas especializadas, que ofrecerán herramientas, esculturas y materiales para los asistentes. Pero además, este año, los visitantes podrán disfrutar de



una deliciosa selección de repostería a cargo de MOOD Pastelería, que traerá las mejores galletas del hobby.

Además del concurso en sí, los visitantes podrán disfrutar de una exposición de piezas fuera de competición, que promete sorprender a todos por su calidad y originalidad.

Pensando en quienes viajan desde lejos, la organización ha facilitado la recogida de piezas: esta se



realizará el domingo a las 12:00, justo después de la entrega de premios. De este modo, los asistentes podrán recoger sus obras de manera rápida y sencilla, facilitando su regreso a casa.

Para consultar todos los detalles del evento, incluyendo el reglamento del concurso, la lista completa de miembros del jurado, las bases y los talleres, los interesados pueden visitar la web oficial de la asociación: [www.modelismomolina.es](http://www.modelismomolina.es). También podrán descargar números antiguos de esta revista.

Desde ACMEMS, queremos agradecer de antemano a todos los participantes y asistentes su apoyo. Cualquier miembro de la Asociación estará disponible en la entrada de la exposición para resolver cualquier duda o solicitud.

Damos nuestro especial agradecimiento a a nuestro patrocinador:-

¡Esperamos veros allí y compartir juntos esta gran celebración del modelismo!



# GEOSAN BATTLE:

## ¿cómo se forjan los sueños? vol. 2

¡Bienvenidos al siguiente episodio de esta telenovela de emprendimiento titulada Geosan Battle: Cómo se forjan los sueños! En el capítulo anterior, dejamos a nuestros protagonistas (un grupo de locos con más ganas que dinero) metidos en el fregado de importar maquetas japonesas con un capital inicial digno de un domingo de rastro.

Para los que se quedaron con la intriga, tranquilos, que esto no es una serie de Netflix que te deja con cliffhangers durante un año. Aquí seguimos con la historia, y os aseguro que la cosa se puso aún más interesante.

**PRIMEROS PASOS:  
CUANDO CREES QUE  
SABES, PERO NO TIENES NI  
IDEA**

Una vez superado el emocionante momento de ver que nuestras maquetas volaban de Wallapop como si fueran pan recién horneado, nos miramos los unos a los otros y dijimos:

-¿Y si hacemos una página web?

¡ERROR! No teníamos ni idea de hacer una web. Pero, ¿qué podía salir mal?

Nos lanzamos de cabeza con cero conocimientos en

programación, diseño web y cualquier cosa mínimamente relacionada con montar un negocio online. De hecho, si existiera un curso titulado "Cómo NO hacer una página web en 10 pasos", seguramente lo hubiéramos escrito nosotros. La primera versión de Geosan Battle era... digamos... una patata con Wi-Fi. Parecía hecha en un editor de texto del 98, tenía menos estabilidad que un Gundam montado con pegamento barato y, por alguna razón que nunca entendimos, cada vez que actualizábamos algo, otra cosa dejaba de funcionar.



Pero, oye, cumplía su función. La gente entraba, veía maquetas y nos compraba. ¡Milagro!

Aunque, claro, cuando empezamos a vender de verdad, nos dimos cuenta de otro pequeño problema:

-Eh... no tenemos stock.

Empezamos a importar como si no hubiera un mañana. Hablábamos con tiendas japonesas, con distribuidores, con interme-

diarios... hasta con el primo del cuñado del vecino de un colega que estaba en Japón y podía hacer encargos.

La logística era un caos absoluto. Nuestro almacén era nuestro salón, la oficina era la cocina y el departamento de envíos era el pasillo. Había más cajas que espacio para vivir, y nuestros familiares empezaban a sospechar que estábamos contrabandeando algo raro.

**EL MOMENTO EN EL QUE  
NOS DIJERON "¿QUERÉIS  
COLABORAR?"**

Justo cuando empezábamos a tener algo parecido a un negocio (pero con más improvisación que plan), las comunidades empezaron a escribirnos.

-¡Oye, sois los únicos en España que traéis estas cosas! ¿Queréis colaborar con nosotros?

Y ahí es cuando nos dimos cuenta de que, sin querer, habíamos hecho historia. Si no éramos los primeros, éramos de los primeros en traer model kits a España de forma exclusiva. Así que, ni cortos ni perezosos, dijimos:

-¡Claro, colaboramos!

-Genial, ¿podéis hacer sorteos y eventos?

"... ¿Eventos? ¿Qué tipo de eventos?"

"Concursos de modelismo, directos, promociones..."

"... Sí, claro, sin problema.

Y así fue como nos metimos en un berenjenal aún más grande. De repente, no solo vendíamos maquetas, teníamos que organizar concursos, hacer envíos a lo loco y mantener contentas a comunidades de modelismo que esperaban novedades cada semana.

#### EL ENCUENTRO CON LAS DISTRIBUIDORAS (Y EL DESCUBRIMIENTO DE QUE NO EXISTÍAN)

En este punto, dijimos:

-Si ya estamos vendiendo bien, vamos a hablar con distribuidores nacionales para traer más stock.

Ja.

JAJA.

JAJAJAJAJA.

En España no existía ni un triste distribuidor de model kits.

¡Sorpresa! Íbamos a tener que buscar fuera. Nos pusimos a contactar con distribuidores internacionales, intentando parecer serios y

profesionales mientras respondíamos emails en un inglés macarrónico nivel "Google Translate powered by YOLO".

Por suerte, algunas marcas grandes empezaron a fijarse en nosotros. Bandai, Kotobukiya, Good Smile... Poco a poco nos dimos cuenta de que estábamos jugando en ligas mayores. Y con eso, la web empezó a transformarse. Pasamos de una tienda con más bugs que un juego de lanzamiento de Bethesda, a algo un poquito más decente. Pero la esencia seguía siendo la misma: traer a España lo que nadie más traía.

#### EL DESPEGUE (Y LOS PROBLEMAS DE SER UNA TIENDA QUE CRECE DEMASIADO RÁPIDO)

A medida que la cosa iba funcionando, empezamos a hacer algo que ningún emprendedor recomienda: reinvertir absolutamente todo. No sacábamos ni un euro. Si ganábamos dinero, lo metíamos en más stock. Si vendíamos más stock, volvíamos a comprar más. Si teníamos un poco de margen, hacíamos un sorteo. Era un bucle sin fin. La gente alucinaba:

-¿Pero cómo es que tenéis tantas cosas?

-Porque no dormimos.

Literalmente. Había días en los que trabajábamos hasta las 4 de la mañana contestando pedidos.

Y claro, con más stock, más ventas y más clientes, vinieron más problemas.

Clientes preguntando si podíamos traer cosas imposibles. La web petando cuando menos lo esperábamos.

Gente intentando regatear como si esto fuera un mercadillo medieval.

Pero, pese a todo, Geosan Battle seguía creciendo.

#### Y AHORA... ¿QUÉ SIGUE?

Si has llegado hasta aquí, querido lector, es que has disfrutado del viaje tanto como nosotros disfrutamos sufriendolo. Pero esto no termina aquí. La historia de Geosan Battle sigue, y las locuras que hemos vivido en estos años darían para una trilogía más larga que El Señor de los Anillos (versión extendida, por supuesto). Si queréis saber cómo acabó esta historia, esperad al siguiente volumen.

Porque, amigos, esto solo acaba de empezar. ¿Listos para la siguiente parte?

Continuará...



# ACMEMS da su primer curso de impresión 3D

El pasado sábado 26 de octubre de 2024, la Asociación de Modelismo Estético de Molina de Segura organizó un exitoso curso de impresión 3D, impartido por su presidente, Antonio Aroca.

La jornada se extendió durante todo el día, combinando teoría y práctica para los asistentes interesados en esta técnica de fabricación avanzada. Durante el curso, Antonio Aroca explicó en detalle los diferentes tipos de resina disponibles en el mercado y cuáles son los más adecuados según el tipo de figura y el propósito de cada proyecto. También abordó los materiales más convenientes

el uso de cada uno. Además, compartió las técnicas más empleadas en el ámbito de la impresión 3D y mencionó los errores más comunes para ayudar a los participantes a evitarlos en sus propios proyectos.

Una de las partes más apreciadas fue la sección de

Para enriquecer aún más la experiencia, Aroca llevó dos impresoras de diferente calidad, junto con un curador de resina y una máquina de lavado para las figuras, permitiendo a los participantes observar todo el proceso de inicio a fin y ver los resultados de sus diseños en el mismo día.

El curso fue todo un éxito, dejando a los asistentes con una sólida base de conocimientos y entusiasmo por el modelismo en 3D. Se espera que esta sea la primera



para distintos tipos de modelos, analizando sus propiedades y cómo optimizar

consejos prácticos, donde Aroca ofreció recomendaciones sobre el manejo y mantenimiento de las impresoras 3D, incluyendo sugerencias de marcas para distintos presupuestos. En la parte práctica, los asistentes tuvieron la oportunidad de diseñar y preparar pequeños elementos para imprimir, experimentando de primera mano el proceso de creación.



de muchas iniciativas similares organizadas por la Asociación, brindando más oportunidades para los entusiastas del modelismo en Molina de Segura.

ACMEMS

**WWW.FOXBITEHOBBIES.COM**

**GREEN STUFF WORLD**

**GRASS STRIPES**

12mm

**NEW!**



Different models for all your projects



Meet them!

**TUFTS CATALOG**

**GRASS TUFTS**  
2-6-12-22mm



**SHRUB TUFTS**  
6mm



**FROSTED SNOW**  
6mm



**BLOSSOM TUFTS**  
6mm



**THORNY SCRUB**  
14mm



**MARTIAN TUFTS**  
6mm



Fluor and Neon Colours

**GRASS FLOCK APPLICATORS**



**BOX**



**TOOL**

[www.greenstuffworld.com](http://www.greenstuffworld.com)



# I Jornadas de Modelismo Estático de Molina de Segura (ACMEMS): Un éxito rotundo

El pasado fin de semana, el sábado 9 y domingo 10 de noviembre de 2024, el Centro Social de San Miguel fue testigo de las primeras Jornadas de Modelismo



Estático organizadas por ACMEMS, la Asociación Cultural de Modelismo Estático de Molina de Segura. Este evento pionero reunió a apasionados y curiosos del mundo del modelismo, consolidándose como una cita imperdible en el calendario cultural de la localidad.

Cinco talleres simultáneos, pero, sin embargo, un mismo entusiasmo

En la Sala Grande de la sede, los asistentes pudieron disfrutar de cinco talleres impartidos de manera simul-

tánea, todos ellos con una gran acogida que superó las expectativas iniciales. De hecho, las plazas disponibles se agotaron rápidamente, obligando a la organización a ampliarlas hasta casi duplicarlas.

Los talleres y sus responsables fueron:

- **Mesa de Iniciación de Pintura**, dirigida por Manuel Canteras.
- **Mesa-Taller de Escenificaciones**, a cargo de Sergio Moreno.
- Mesa-Taller de Iniciación de Pintura, también liderada por Sergio Moreno.
- **Mesa-Taller de Iniciación a la Aerografía**, dirigida por Alfonso Sánchez.
- **Mesa-Taller Infantil**, a cargo de Javier Martínez.

- Mesa-Taller de Vehículos Militares, con Felipe Moreno al frente.

Las jornadas se desarrollaron en un horario concentrado:



- Sábado: de 10:00 a 14:00 y de 16:00 a 20:00.
- Domingo: de 10:00 a 13:30.

Más de 40 participantes asistieron al evento, destacando no solo por su interés y compromiso, sino también por su entusiasmo al aprender nuevas técnicas. Además, el





evento atrajo a visitantes de distintas asociaciones y vecinos de la zona, que se acercaron para conocer de cerca esta apasionante disciplina.

El evento contó con la colaboración de reconocidas marcas y artistas del sector, como Green Stuff World, Shifting Lands, Galeri, Skale75, Ammo, Modelismo y Maquetas. También se destacó la participación de los escultores Clinche y Claudio Cassini, quienes donaron sus diseños para los talleres de iniciación a la pintura y el taller infantil.

Además, la tienda Fominaya se desplazó especialmente al evento, ofreciendo una amplia variedad de productos para modelismo: pinturas, pinceles, herramientas, maquetas militares, figuras y bustos, entre otros. Esta oportunidad fue muy valorada tanto por los asistentes como por el público general, quienes pudieron adquirir materiales de alta calidad durante el evento.

Éxito rotundo y planes futuros. La combinación de talleres de calidad, una organización impecable y la activa participación de los asistentes convirtió estas primeras jornadas en un éxito absoluto. Tanto alumnos como instructores expresaron su satisfacción por el nivel de las clases y la implicación de todos los involucrados.

Tras esta exitosa primera edición, ACMEMS ya está trabajando en la planificación de las siguientes jornadas temáticas

para 2025, con el objetivo de seguir fomentando la pasión por el modelismo estático en Molina de Segura y sus alrededores. Sin duda, estas jornadas

marcan el inicio de una tradición que promete perdurar en el tiempo, fortaleciendo los lazos entre los aficionados al modelismo y

atrayendo a nuevas generaciones a este fascinante mundo.

ACMEMS





**PLUG  
& PLAY**

**UNPLUG  
& PAINT**



**THE EASIEST & FASTEST WAY TO PAINT YOUR MINIATURES**



**HIGH COVERAGE • MINIMAL MAINTENANCE • PERFECT ADHESION IN PLASTIC, RESIN & METAL**

# ACMEMS triunfa en San Savino Show



La Asociación Cultural de Modelismo Estático de Molina de Segura (ACMEMS) ha tenido una destacada



participación en el San Savino Show, el prestigioso concurso de pintura y modelismo celebrado en Monte San Savino, Italia. Este evento, uno de los más importantes a

nivel mundial en su categoría, reúne cada año a los mejores artistas del modelismo y la escultura, quienes muestran su talento en una competición de altísimo nivel. El San Savino Show es un evento al que no solo asisten competidores, sino también coleccionistas, aficionados y expertos del modelismo que disfrutan de la oportunidad de conocer las últimas tendencias, técnicas y creaciones artísticas en este campo.

El evento, que se lleva a cabo en un entorno pintoresco y lleno de historia, ha logrado consolidarse como un referente dentro de la comunidad de modelismo. Los asistentes disfrutaban no solo de la exposición de más de dos

mil obras, sino también de la oportunidad de intercambiar experiencias y conocer a otros artistas de todo el mundo. En esta edición, el evento volvió a superar las expectativas, ofreciendo una calidad



excepcional en todas sus categorías y una afluencia de público sin precedentes. Las salas de exposición estaban llenas a reborar, con largas colas de visitantes ansiosos por admirar las obras más innovadoras y detalladas, que abarcan desde el modelismo histórico hasta la fantasía más imaginativa.





ACMEMS participó en el certamen con varias obras de sus socios, logrando un resultado sobresaliente que dejó una huella en el evento. La delegación de la asociación consiguió nada menos



certamen de altísimo nivel, lo que refleja la calidad y el esfuerzo detrás de cada una de las piezas presentadas. Los galardonados fueron los siguientes:

otro miembro de la asociación, **Alfonso Sánchez**, quien también tuvo una destacada participación.



que cinco medallas, un logro que resalta el nivel artístico y técnico de los miembros de ACMEMS. El equipo consiguió un oro y cuatro medallas de bronce en un

**Antonio Aroca**, presidente de ACMEMS, quien obtuvo medallas de bronce en las categorías de Storytelling Estándar y Histórico Estándar, esta última obtenida con un trabajo en colaboración con



**Manuel Canteras**, quien logró el oro en Storytelling Estándar con una obra excepcional que cautivó a los jueces. Además, se llevó dos medallas de bronce en las categorías de Pintura de Fantasía Estándar y Open



Fantasia Estándar, lo que demuestra su versatilidad y habilidad en diferentes estilos de modelismo.



El orgullo por los premios obtenidos fue palpable entre los miembros de la delegación, pero más allá de los trofeos, la verdadera recompensa fue la oportunidad de compartir experiencias y conocimientos con artistas de todo el mundo. La camaradería y el espíritu de colaboración fueron elementos clave durante todo el evento, y los miembros de ACMEMS aprovecharon al máximo la oportunidad de aprender de otros profesionales del hobby.

Uno de los momentos más emotivos para la delegación de ACMEMS fue el reencuentro con Danilo Cartacci, un referente del modelismo mundial. Danilo es conocido no solo por su talento excepcional, sino también por su generosidad y su capacidad de inspirar a otros modelistas. Lamentablemente, en las semanas



posteriores al evento, la comunidad del modelismo sufrió la pérdida de este gran

artista. La delegación de ACMEMS, al igual que muchos otros asistentes, tuvo la oportunidad de saludarle en el evento, lo que sin duda queda como un recuerdo entrañable en el corazón de los miembros de la asociación.

Un aspecto fundamental para el éxito de este viaje fue la impecable organización y coordinación por parte de Caridad Muñoz, tesorera de la asociación, quien fue la encargada de gestionar todos los aspectos logísticos del viaje. Desde la planificación de los traslados hasta la reserva de alojamientos y la gestión de la participación en el evento, Caridad se encargó de que todo estuviera perfectamente organizado. Su dedicación y esfuerzo no solo permitieron a los miembros de ACMEMS disfrutar del evento sin preocupaciones adicionales, sino que también garantizaron que la delegación pudiera centrarse en lo que realmente importa: el arte del modelismo. La organización de Caridad fue clave para



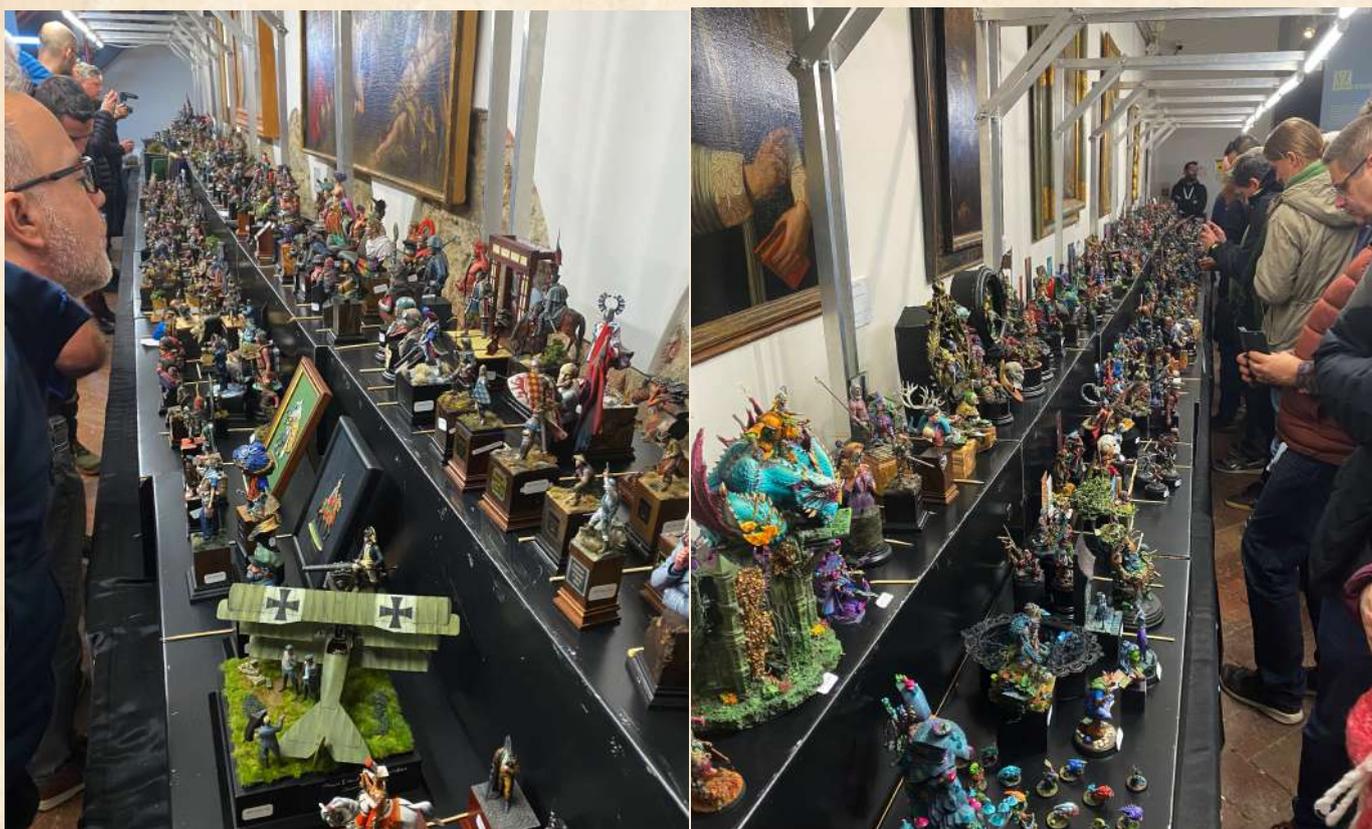
que los artistas pudieran vivir esta experiencia única de forma plena y exitosa.

Sin duda, la participación de ACMEMS en el San Savino Show ha sido una experiencia inolvidable. El nivel del certamen, la belleza del entorno y la oportunidad de compartir con grandes artistas hacen de este evento una cita

obligada para los amantes del modelismo. La delegación de ACMEMS no solo regresó con premios, sino también con una mochila llena de recuerdos y aprendizajes que seguirán alimentando el desarrollo de la asociación en los próximos años. Desde la asociación, nos sentimos profundamente agradecidos por la oportunidad de haber

formado parte de esta edición, y con la mirada puesta en el futuro, esperamos seguir participando en futuras ediciones de este prestigioso certamen, con la esperanza de continuar representando con orgullo el talento y la dedicación de los modelistas de Molina de Segura.

ACMEMS



# Adios, maestro

El mundo del modelismo ha perdido a uno de sus grandes referentes. Danilo Cartacci, reconocido como uno de los mejores pintores de miniaturas de la historia, ha fallecido recientemente, dejando un legado imborrable en el arte de la pintura de figuras. Su maestría, su estilo inconfundible y su pasión por la historia y el detalle lo convirtieron en una inspiración para generaciones de modelistas.

Desde la Asociación Cultural de Modelismo Estático de Molina de Segura (ACMEMS), queremos rendir homenaje a este gran artista, quien tuvo una conexión especial con nuestra asociación. En 2023, Danilo Cartacci fue invitado como jurado en el II Concurso Internacional de Modelismo Estático de Molina de Segura, donde compartió su conocimiento con todos los asistentes y dejó una huella imborrable en quienes tuvieron la fortuna de conocerlo en persona.

Danilo Cartacci era conocido por su dominio absoluto de la pintura en figuras históricas, especialmente en escalas de 54 mm y bustos de mayor tamaño. Su estilo, caracterizado por una precisión milimétrica en los detalles y una paleta de colores excepcionalmente equilibrada, elevó la pintura de miniaturas a la categoría de arte. Sus obras transmitían realismo y emoción, capturando la



esencia de cada personaje con una fidelidad impresionante.

A lo largo de su carrera, recibió innumerables premios y reconocimientos en los eventos de modelismo más prestigiosos del mundo. Pero más allá de los galardones, su verdadero legado reside en la inspiración que brindó a miles de modelistas y en su generosidad para compartir sus conocimientos con la comunidad.

Cuando ACMEMS tuvo el honor de contar con Danilo Cartacci como jurado en su II Concurso Internacional, todos los asistentes pudieron comprobar no solo su genialidad como artista, sino también su humildad y cercanía. Su presencia elevó el nivel del certamen, aportando una visión crítica y constructiva

que ayudó a muchos modelistas a mejorar su técnica.

Recordamos con especial cariño las conversaciones que mantuvimos con él, donde su amor por el modelismo y su respeto por la historia se hacían evidentes en cada palabra. Su capacidad para analizar una pieza y encontrar siempre un detalle que mejorar demostraba su infinita pasión por este arte.

La pérdida de Danilo Cartacci deja un vacío imposible de llenar, pero su legado seguirá vivo en cada miniatura pintada con dedicación, en cada modelista que estudie sus técnicas y en cada obra inspirada en su estilo. Su trabajo permanecerá como una referencia fundamental para todos los amantes del modelismo.

Desde AKMEMS, queremos expresar nuestro más sentido pésame a su familia, amigos y a toda la comunidad modelista. Nos sentimos afortunados de haber compartido con él momentos inolvidables y de haber aprendido de su talento.

Descansa en paz, maestro. Tu arte y tu pasión por el modelismo vivirán para siempre.

ACMEMS

# La personalidad de nuestros ejércitos

Como darle personalidad a vuestro ejército ¡Hola lectores! Como el primer artículo convenció al director de la revista "Arte a escala", mi compañero en la asociación Spectrum\_zx ,

también ocasionalmente soy jugador, y voy a exponeros otra forma de realizarlo que yo hice con distintos ejércitos de mi colección personal, y voy a comenzar con un ejército de Ángeles

y aparecieron muchas novedades. Toda esta serie de cosas nos animó a reengancharnos al juego y a crear nuestra propia historia dentro del caos que se estaba produciendo en el propio



voy a escribiros un artículo de un corte parecido, en este caso sobre plasmar algo de vosotros mismos en vuestros ejércitos para wargames.

En mi trabajo yo suelo exponerle al cliente un proyecto donde atendiendo a sus intereses, usualmente referente al esquema de color, lo oriento hacia las direcciones que considero que puede tomar su ejército. Comienzo con un estudio previo para contextualizarlo y pinto usualmente todo el ejército de una vez. Pero

sangrientos para el wargames de Warhammer 40k.

Un amigo y yo decidimos jugar una campaña de Wh40k. Era la anterior edición del juego y nuestra campaña se relacionaba con una campaña interna del propio juego llamada "Indomitus", fueron tiempos de muchas novedades en aquel universo, volvieron algunos Primarcas (padres genéticos de los distintos ejércitos), la invasión de razas alienígenas tomo de nuevo auge con los Tiránidos,

juego a nivel narrativo.

Lo primero que decidimos fue elegir que haríamos las partidas con un orden narrativo, es decir las partidas irían escaladas en cuanto al numero de figuras a usar en las mismas, y hacia los acontecimientos que esas partidas producirían en las siguientes, algo así a la teoría del caos donde los acontecimientos pasados tenían una repercusión en el futuro. Comenzamos con pocas figuras sin pintar,

partidas de unos 500 puntos donde contábamos con un líder, y unas pocas tropas en número que representaban nuestro ejército.

Lo siguiente que decidimos en donde enfocaríamos la campaña, y lo hicimos en un planeta al azar con poca o nula importancia en el juego donde desarrollar nuestras propias narrativas,



como veréis hasta ahora esto esta tomando un cariz muy rolero.

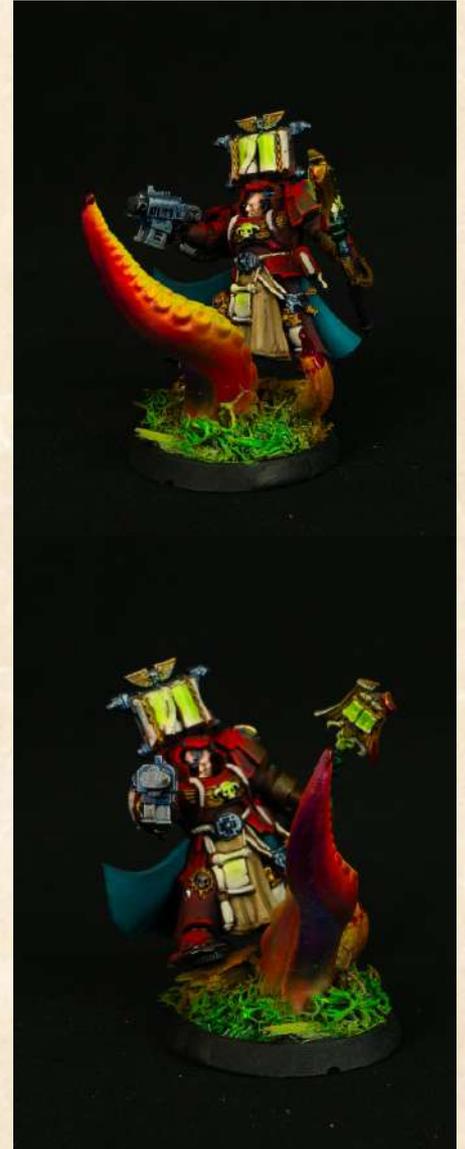
Mi amigo contaba con un ejército orco, el cual además iba montando conforme las partidas iban a avanzando, en mi caso yo jugaba con un ejército de Ángeles Sangrientos, como os comenté, el cual, si tenía ya montado, aunque como veréis el montaje se fue ampliando conforme avanzaban las partidas. Teníamos claro que, aunque tuviéramos ejércitos genéricos queríamos que tuvieran nuestra propia personalidad y decidimos dársela conforme avanzase toda la campaña. Así que el contexto, donde se ubicaba y lo que sucediese

durante la campaña marcaría y daría esa personalidad a ambos ejércitos. Si bien todos los ejércitos en casi todos los wargames tienen un punto en común que es sabemos de dónde vienen y eso es inamovible, lo que sí está en nuestra mano decidir esa hacia dónde va y ahí queridos lectores está la creatividad de cada uno en decidir eso, en nuestro caso la dejamos en el destino de lo que sucediese en la campaña.

Así en la primera partida una unidad de mi Ejército de Ángeles sangriento logró vencer a una unidad de orcos que le superaban en número, así que el nombre que le puse fueron los aguerridos, a esta unidad se añadieron los cercenena orcos, unidad que nunca perdió un enfrentamiento durante toda la campaña y varios sobrenombres más a unidades y personajes individuales.

Mas allá de los sobrenombres a las unidades, fuimos añadiendo conversiones a las figuras sobre todo en el caso de las bases donde para mi ejército añadí muchos elementos orcos como armas, cabezas y elementos icónicos relacionados con ellos, en este caso mi amigo me daba bits sobrantes de su ejército y yo hacía lo propio con el mío. Esta fue una forma muy divertida de poder ir construyendo un ejército a partir de la experiencia de juego, que era nuestro

objetivo principal, quedar entre nosotros, aprender a jugar y quitar marea gris. Se de jugadores que han tomado otras opciones, una de ellas es contextualizar al ejército en una parte determinada de la historia. Eligen una parte de la historia que les gusta y deciden ambientar sus ejército en ese contexto, para ello usan



elementos de esas batallas como iconos, emblemas o calcomanías de esas batallas. Además, decoran sus bases en función de aquellas batallas, algunos ejemplos como la batalla de Baal en que los ángeles sangrientos



se enfrentan a una horada de tiránidos que les hizo perder parte de su planeta. Esta es otra forma de mostrar lo épico de tu ejército, o incluso un momento en que mostraron un verdadero valor, o se vieron al borde de la extinción.

En ambos casos las conversiones no tienen que ser complejas, basta con añadir bits a las bases o a las figuras que representen ese contexto, e incluso calcomanías o transfer o algún símbolo a mano alzada de aquellas batallas para darle al ejército una personalidad única.

El último ejemplo que voy a utilizar es el de mi ejército de orcos, el cual está en fase de desarrollo. Tuve muy claro desde el principio que, aunque fuese a llevar un ejército de orcos mi ejército tendría parte de mi personalidad, parte de mi gustos artísticos e influencias, donde yo lo ubico, con que medios disponen, cómo se relacionan entre ellos y por ello cómo van a la batalla. Decidí que se encontraban en un terreno desértico, influenciado por las películas distópicas como Mad Max, donde apenas hay tecnología y se aprovechan los materiales que se tienen a mano (pura esencia orca). Así que tire de bits de impresión 3D para sustituir las armas por llaves inglesas, bates de beisbol, trozos de tubería o una botella rota. También he añadido otros elementos a las unidades, algunas van ataviadas con máscaras de distintos tipos por ejemplo de Mickey mouse, de hockey o la típica máscara de filtros relacionada con tragedia de

Chernóbil.

Una de las cosas que desde mi punto de vista engrandecen está forma de enfocar el pintado de un Ejército es que cuando vosotros lo veis en vuestra vitrina el Ejército es parte de vosotros, es como si fuera un cuadro, una novela es decir un elemento narrativo que cuenta una historia, pero es la historia que vosotros habéis contado.

Para finalizar el motivo de este artículo es invitaros a que busquéis diferentes perspectivas para abordar vuestros proyectos, ya sea desde el principio buscando referencias si lo tenéis muy claro, desarrollándolos a través de vuestra experiencia de juego o cualquier o cualquier otra referencia.

Me encantaría poder leer otras formas que vosotros habéis utilizado, podéis escribirme a la dirección de la asociación o mi correo electrónico [narvalpainter@gmail.com](mailto:narvalpainter@gmail.com) para contármelo.

Un saludo, y hasta el próximo artículo.

Narvalpainter

**NPS**  
Winning Brushstrokes

[www.modelismomolina.es](http://www.modelismomolina.es)

# BZB, nueva marca de minis y pelis

Big Zscreen Boyz (BZB en adelante) acaba de nacer como marca en Murcia de la mano de dos locos de las minis, las pelis, el 3d y los orkos. David de Luna y Eduardo Velayos nos traen su enfoque canalla de películas icónicas a través del filtro de los Orkos, una raza totalmente demencial bien conocida por todos, en la que



el poder de la imaginación toma forma de manera literal en el mundo real. Por poner un ejemplo, si los orkos creen que un coche corre más si se pinta de rojo, solo tienen que pintarlo de rojo y así sucede!!! Ahora aplicad eso a cualquier

cosa!

Bajo este punto de vista BZB va a lanzar en marzo su primera campaña de KS para



que todo aquel que quiera pueda unirse a esta nueva rama de la comunidad Orka. Su primer Borkbuster será JURAZZIC ORK, habrá escenas míticas, bustos, figuras personajes orkeizados, modificaciones y bits para poder usar las figuras en juegos de mesa, que más se puede pedir!!

En BZB, según palabras de sus creadores, no pretenden inventar la rueda. La idea de dar un toque orko a la cultura popular ya está en el mercado, pero ellos ofrecen su visión diferente y su pasión para esos pintores y jugadores que quieran añadir piezas singulares a sus colecciones.

Hablando un poco sobre los padres de la criatura, David es un apasionado de los orkos, que empezó con Warhammer Fantasy y

luego tras años de no jugar ni pintar volvió a la carga con Sigmar, Warhammer 40K y Bloodbowl. Es, además, un impresor 3D que lleva años soportado e imprimiendo piezas para marcas como Parasite Collectibles o Wolfpack Collectibles, además de para particulares. Eduardo es un escultor que dió el salto al modelado digital hace unos años, trabajando para marcas como Pegaso Models, loco del cine de los 80 ( él estuvo allí, Gandalf, hace 3000 años) perdedor empedernido en juegos de mesa y pintor ocasional. La combinación de ambas mentes ha parido esta marca que promete ofrecer cosas muy interesantes a los



que buscan personajes y criaturas llenas de locura orka, bien modelados y que den 0 problemas a la hora de imprimirlos.

El contenido que ofrecerá BZB será principalmente en

forma archivos digitales o STLs listos para imprimir, pero también nos prometen que habrá una pequeña cantidad de piezas físicas para aquellos que prefieran este formato más directo. Todas sus creaciones se podrán

adquirir a través de sus Kickstarters temáticos y en otras plataformas, como MyMiniFactory o Etsy.

David de Luna y Eduardo Velayos, BZB Team



JURAZZIK ORK



SQUIGORAPTORZ



JURAZZIK ORK



FREE STL!

JOHN HAMMORK

# Aprende a pintar piel roja y material de jade

¡Hola amigos! Soy Carlos García, podéis ver alguno de mis trabajos en el Instagram @charlyminiatures. Me gustaría compartir con vosotros cómo pintar pieles y jade. En este caso la piel la he pintado en tonos rojizos, y ya sé que es algo que nos suele llevar de cabeza, y más con este color tan complicado. He pintado a Kijin, una de las miniaturas que formó parte del kickstarter "Hirelings of Asura" de Sergio Calvo, mi maestro y amigo, a quien agradezco todos mis avances y conocimientos.

Aunque fue un kickstarter de hace varios años, la figura ha estado en barbecho desde entonces por falta de tiempo, y, ahora que han vuelto a salir a la venta, me acordé de esta maravilla, y me he puesto con ella. Os recomiendo encarecidamente que les peguéis un vistazo, porque son auténticas joyas. Las podéis encontrar en el kickstarter de "Asura New Horizon".

Antes de ponerme al lío os quiero pedir perdón por las fotos, es algo que tengo pendiente de mejorar algún día. ¡Soy un desastre total!

## PIEL ROJA

No voy a poner fotos de todo el proceso, pero se

pueden ver perfectamente cada capa que vamos añadiendo. Como os he comentado soy alumno de Sergio Calvo, y quizás tenemos un método algo diferente de pintura. ¡Os voy a contar más sobre esto!

Para empezar, como ya sabemos, una vez imprimida la miniatura le damos una capa base, en este caso la capa base la he dado con un tono marrón rojizo oscuro (Burned Flesh y una pizca de rojo muy oscuro con un poquito de negro). Uno de los trucos para pintar la piel roja es no saturarla demasiado, al menos por el momento. ¡Todo llegará!

Después de esta capa base, vamos a empezar a pintar como si de una segunda capa base se tratase con un tono con más marrón rojizo, de manera que se va a generar un contraste entre capas. En este paso vamos a pintar prácticamente toda la superficie de la piel, a excepción de las partes que dejaremos con más sombra, como son, en este caso, parte de debajo de la mandíbula, parte inferior del pecho y zonas de axila. También suelo dejarle la parte de la boca y ojos en sombra.

Quiero añadir en este

punto que suelo trabajar con capas a las que llamamos capibases. Esto se compone de capa tras capa, y cada capa se va reduciendo el área de trabajo hacia la luz, lo que significa que habrá zonas en las que demos más capas hacia la luz, y otras que se quedaran en una o dos capas inferiores, ya que cada zona debe llevar una luz diferente, pues no es lo mismo la luz que tendremos en la cabeza que en el antebrazo, por ejemplo. Pese a que la forma de añadir estas capibases que os recomiendo es hacerlo con



una disolución prácticamente sin agua, el sistema de aplicarlas es algo que depende de los gustos de cada uno.

En estas fotos se puede observar ya la piel prácticamente terminada a pincel, pero abajo seguimos el paso a paso.

Seguimos con las capas, es un proceso laborioso pero con unos resultados excepcionales. Una vez hecho eso, empezaremos a pintar los músculos de manera aislada, aunque no es del todo cierto que se haga así, pero lo explico de esa forma porque creo que es más fácil. Para ello cogemos un color más rojizo, yo en concreto gasté un rojo Carmín (AK) con un poco de Medium Flesh, una pizca de Reddish Flesh y otra pizca de Wine Red (AK). Vamos a pintar cada músculo por separado y dando volumen, como si de una forma geométrica se tratara, y siempre hacia la zona de luz.

Una vez hecho esto, nos quedará como si de un puzle se tratara, o un efecto armadura, que es como lo llama mucha gente. En este punto, y con la misma pintura, vamos a unir los músculos por las zonas superiores o adyacentes, dependiendo del músculo, y nos comeremos toda la zona que veamos necesaria, no importa, ya que vamos a continuar dando más capas de esta manera, cada vez reduciendo la zona de

pintura, como podéis ver en las fotos de arriba, donde se observa que la zona superior tiene más luz que la zona inferior. Como he comentado, hay zonas en las que dejo de dar capas antes, para así poder dar vida a la piel, que es un material orgánico y no tiene la misma luz en todas las partes. En las últimas capas de luz ya no voy uniendo los músculos, o lo hago de manera muy sutil. Si es necesario limpiar un poquito alguna transición, utilizo una veladura al 50% pintura y 50% agua. Una vez hecho eso, iremos subiendo luces añadiendo más Medium Flesh y nivelando con un rojo

saturado y así evitar que no se vaya a marrones, y también para acentuar más las luces añadiremos colores como el Natural Flesh y el German Yellow, siempre nivelando los rojos muy importante.

Una vez que veamos la escultura con la piel finalizada, pasaremos a su limpieza con el aerógrafo a modo de veladuras, y a darle tonos rojizos según sea nuestra intención, con pintura muy diluida con agua y thinner, dando capas muy finitas y secando entre capa y capa.

Para el aerógrafo limpiaremos las zonas desde el punto de más sombra hacia los tonos medios, sin llegar a comernos la zona de luz. Usaremos Burnt Red (AK) y una pizca de tinta Pyrole Red para nivelar el rojo, después solo con Wine Red (AK) y por último Wine Red (AK) con Hexed Lichen (VAC) para reforzar sombras máximas.

## JADE

Para el Jade, os voy a contar como hacerlo de una manera rápida y muy llamativa que me gusta bastante. Al ver las piezas de los antebrazos muchos pensareis que eso es cuero, y que si no puede ser jade, que si esto o lo otro, pero vamos a ponernos en tesitura: estamos pintando una figura de fantasía, que es un demonio de color rojo. ¿Por qué no puede llevar esas piezas en



jade?

Para la capa base usaremos un color verde muy oscuro, Black Green (AK). Luego iremos haciendo una textura a modo de rayitas, no hace falta que sean muy finitas, con el color Lizard



Green (AK). Para la siguiente capa haremos más textura de igual manera: a rayitas más finitas con el color Blue Green (AK) incidiendo más en las zonas de luz. Por último, con el color Pale Blue (AK), de nuevo añadiremos más textura a rayitas más finitas en

zona de luz.

Para el aerógrafo usaremos primero con Verde Bilis (VGA) e iremos hacia la sombra con un azul oscuro, para después terminar y reforzar sombras ese mismo azul con Hexed Lichen (VAC).



Aquí tenemos la foto final del resultado de la piel y el jade, después de todo el proceso con el aerógrafo.

En este momento se debe recuperar luces en las zonas donde se han perdido durante el proceso con el aerógrafo, y

hace falta reforzar, pero van a ser zonas bastantes pequeñas, como puede ser la cara, alguna vena o algún punto muy concreto. Sin embargo, esto lo haremos una vez finalizadas prácticamente todas las zonas de la escultura, para poder así



visualizar todas esas zonas de luz.

Espero haber sido bastante claro, y que esta pequeña guía pueda servir para pintar esos colores rojos tan tediosos. ¡Un saludo!

Charlyminiatures



# GREEN STUFF WORLD

www.greenstuffworld.com



## PASO A PASO ARMADURA ACOLCHADA



**1** IMPRIMAMOS CON NEGRO MATE (1) Y DAMOS UNA PREILUMINACION CON UNA CAPA DE PINCEL SECO DE REDWOOD BROWN (2).



**2** PRIMERAS LUCES CON UN PINCEL SECO DE LEATHER BROWN (1) Y CON UNA MEZCLA AL 50% DE LEATHER BROWN E IVORY TUSK (2).



**3** APLICAMOS LAS PRIMERAS SOMBRAS Y TONOS CON UN PAR DE AGUADAS DE FOREST GREEN DILUIDO.





**4** DAMOS UN LAVADO DE CHOCO BROWN DILUIDO PARA RECUPERAR EL TONO CALIDO GENERAL Y DESPUES ILUMINAMOS LAS ALMOHADILLAS DE LOS PLIEGUES MAS EXPUESTOS CON GOLDEN CREAM.



**5** PERFILAMOS CON BLACK STALLION TODAS LAS LINEAS QUE SEPARAN LAS ALMOHADILLAS ENTRE SI, PARA CONSEGUIR UNA BUENA DEFINICION.



**6** APLICAMOS VARIAS VELADURAS DE EMBER ORANGE DILUIDO PARA SUAVIZARLO TODO Y RECUPERAR EL TONO CALIDO DEL CUERO.



**7** VOLVEMOS A ILUMINAR LAS ALMOHADILLAS CON BANANA SPLIT, AÑADIENDO TEXTURAS ADICIONALES. ADEMAS PINTAMOS EL RESTO DE ELEMENTOS CON BLUEGREY DUSK.



**8** SOMBRAS Y TONOS FINALES CON UN PAR DE VELADURAS DE EMBER ORANGE DILUIDO, DE NUEVO.



**9** CON UN NMM PLATEADO AGRESIVO ALREDEDOR DE LA ARMADURA DE CUERO Y EN EL RESTO DE PIEZAS, EL ASPECTO VISUAL FINAL ES REALMENTE POTENTE.

# Creepytables:

## la marca de miniaturas si buscas algo nuevo.

*Let me introduce myself and a studio first of all. Primero déjenme presentarme a mí y al estudio.*



*My name is Paweł Jaruga, I am a 3d sculptor and miniature figurine producer and together with my wife Kinga Nieczaja, also a 3d sculptor and psychotherapist, since 2017 we run the Creepytables studio based in Poland. Mi nombre es Paweł Jaruga, soy escultor 3D y productor de figuritas en miniatura, y junto con mi esposa Kinga Nieczaja, también escultora 3D y psicoterapeuta, desde 2017 gestionamos el estudio Creepytables, con sede en Polonia.*

• **How did Creepytables come about?**

• *¿Cómo nació Creepytables? It's been 9 or 10 years now since this journey began! ¡Ya han pasado 9 o 10 años desde que comenzó este viaje!*

*It was around 2015 when I started playing with 3D printers, first with a self-built FDM rewrap printer, Prusa i3. Then I bought a resin printer, it was Form1+ manufactured by Formlabs, and that was it!*

*Fue alrededor de 2015 cuando empecé a experimentar con impresoras 3D, primero con una impresora FDM rewrap autoconstruida, Prusa i3. Luego compré una impresora de resina, era la Form1+ fabricada por Formlabs, ¡y eso fue todo!*

*The high resolution and accuracy encouraged me to try again. At that time I had been working in the computer games industry for many years as a 3D modeler and then as a character artist. The possibility of printing my own character models was very fascinating.*

*La alta resolución y precisión me animaron a intentarlo de nuevo. En ese momento llevaba muchos años trabajando en la industria de los*

*videojuegos como modelador 3D y luego como artista de personajes. La posibilidad de imprimir mis propios modelos de personajes me fascinaba mucho.*

*After a while I came across the so-called "resin kits" trend on the internet. It was a total novelty for me, because I had never painted miniatures before, haha!*

*Al poco tiempo me encontré con la tendencia de los llamados "kits de resina" en internet. ¡Era algo totalmente nuevo para mí, porque nunca había pintado miniaturas antes, jaja!*

*So I decided to try and produce my own resin kit. I happened to have a Caterpillar model in progress, so I went for it. At the end of 2016 I ran a crowdfunding campaign on Indiegogo, Kickstarter was not yet available in Poland at that time.*

*Así que decidí intentar producir mi propio kit de resina. Resultó que tenía un modelo de oruga en progreso, así que me lancé. A finales de*



2016 realicé una campaña de crowdfunding en Indiegogo, Kickstarter aún no estaba disponible en Polonia en ese momento.

***I printed the model in two versions, meticulously processed it, recorded a promotional video and the campaign started.***

Imprimí el modelo en dos versiones, lo procesé meticulosamente, grabé un video promocional y la campaña comenzó.

***It turned out that despite the fact that this is my first resin kit and the community does not know me yet, the Caterpillar sold about 40 copies during the campaign and my friends bought about 20 copies!***

Resultó que, a pesar de ser mi primer kit de resina y de que la comunidad aún no me conocía, la Oruga vendió unas 40 copias durante la campaña y mis amigos compraron unas 20 copias.

***For me, it was a great success, so I decided to continue the project, even though casting all the copies myself turned out to be quite a challenge for me at the time.***

Para mí, fue un gran éxito, así que decidí continuar con el proyecto, aunque fundir todas las copias yo mismo resultó ser todo un reto en ese momento.

***My wife Kinga (currently co-owner of Creepytables) worked in the gaming industry, as I did, also as a sculptor. She decided to try her hand at modeling figurines and sculpted Svitiaz Nymph, of which we***

***produced a dozen or so copies.***

Mi esposa Kinga (actualmente co-propietaria de Creepytables) trabajaba en la industria de los videojuegos, como yo, también como escultora. Decidió probar suerte modelando figuritas y esculpió la Ninfa Svitiaz, de la cual produjimos unas doce copias.

***Then we took a break from work and set off on a several-month journey through South America.***

Luego nos tomamos un descanso del trabajo y nos embarcamos en un viaje de varios meses por Sudamérica. ***During the journey, we sold the rest of our stock of figurines, both Caterpillar and Svitiaz Nymph!***

Durante el viaje, vendimos el resto de nuestro stock de figuritas, tanto la Oruga como la Ninfa Svitiaz.

***After Kinga's return, very inspired by the fact that the painting community appreciates our miniatures, she sculpted our biggest bestseller La Charra, and in the meantime I was deepening my production know-how and slowly starting to work on the second model from the Wonderland series, Mad Hatter.***

Tras el regreso de Kinga, muy inspirada por el hecho de que la comunidad de pintores aprecia nuestras miniaturas, esculpió nuestro mayor best-seller, La Charra, y mientras tanto yo estaba profundizando mis conocimientos de producción y comenzaba a trabajar poco a poco en el

segundo modelo de la serie Wonderland, el Sombrero Loco.

***In 2017 we registered a domain for Creepytables and opened a regular online store.***

En 2017 registramos un dominio para Creepytables y abrimos una tienda online convencional.

***We continued working on our own models, but in order to expand our offer we also started looking for models from other artists.*** Continuamos trabajando en nuestros propios modelos, pero para expandir nuestra oferta también empezamos a buscar modelos de otros artistas.

***At that time we acquired two new hits: the Bear Rider model by Maria Panfilova***



***and Cozy sculpted by Tamas Sarffi.***

En ese momento adquirimos

dos nuevos éxitos: el modelo Bear Rider de Maria Panfilova y Cozy, esculpido por Tamas Sarffi.

***Then came other fantastic models, including Cursed sculpted by Kinga and Warrior in Red Dress created by illustrator Rudy Hill and sculpted by Spanish artist Ismael Nieto Cuesta.***

Luego llegaron otros modelos fantásticos, incluidos Cursed, esculpido por Kinga, y Warrior in Red Dress, creado por el ilustrador Rudy Hill y esculpido por el artista español Ismael Nieto Cuesta. ***But that's not all of course. Now we have over 25 products in offer.*** Pero eso no es todo, por supuesto. Ahora tenemos más de 25 productos en oferta. ***In the meantime we started to appear at miniature events and competitions, Kontrast in Warsaw and World Model Expo and Scale Model Challenge in Eindhoven.***

Mientras tanto, empezamos a aparecer en eventos y competiciones de miniaturas, Kontrast en Varsovia, World Model Expo y Scale Model Challenge en Eindhoven. ***Last year we visited Madrid for the first time at Freak Wars which we really enjoyed, but more on that later.***

El año pasado visitamos Madrid por primera vez en Freak Wars, lo cual disfrutamos mucho, pero hablaremos más de eso después.

***• How would you define your style?***



***• ¿Cómo definirías tu estilo? One word - picky! It's a bit of a joke, but not really. We don't release figures in one style or theme. We sculpt and release works that we currently like or that we think have potential in the miniature painting community, Kinga is actually the best judge of that!*** ¡Una palabra: exigente! Es un poco una broma, pero no del todo. No lanzamos figuras en un solo estilo o tema. Esculpimos y lanzamos obras que actualmente nos gustan o que pensamos que tienen potencial en la comunidad de pintores de miniaturas, ¡Kinga es de hecho la mejor jueza de eso!

***I personally sculpt figures for which the idea is born somehow by itself, in my consciousness, it's often the case that a 3D sketch is created very quickly, for example in two hours and then I already know that I would like to make this model as a figure and then the process of perfecting it takes many days or even weeks.***

Personalmente, esculpo figuras para las cuales la idea surge de alguna forma por sí misma, en mi conciencia. A menudo pasa que un boceto 3D se crea muy rápidamente, por ejemplo, en dos horas, y

luego ya sé que me gustaría hacer este modelo como una figura y después el proceso de perfeccionarlo toma muchos días o incluso semanas. ***In the case of Mad Hatter it was like this, that I worked on the model for 3 years. In the case of The Boss (Sphynx Cat which we released last year) it was completely the opposite, I finished the model in a few days.***

En el caso de Mad Hatter fue así, trabajé en el modelo durante 3 años. En el caso de The Boss (el Gato Sphynx que lanzamos el año pasado) fue todo lo contrario, terminé el modelo en unos pocos días. ***Kinga, on the other hand, has a different approach, she chooses the theme very carefully, assesses the sales value, plans the work and meticulously implements it.*** Kinga, por otro lado, tiene un enfoque diferente, elige el tema con mucho cuidado, evalúa el valor de venta, planifica el trabajo y lo implementa meticulosamente. ***It's similar with models of other artists selected by Kinga, she somehow knows if the model will be liked by the painting community.***

Es similar con los modelos de otros artistas seleccionados por Kinga, de alguna manera sabe si el modelo será apreciado por la comunidad de pintores.

***• In a market full of brands, what do you think makes you different?***

***• En un mercado lleno de marcas, ¿qué crees que te hace diferente? I think it's the process I***



*described above. We don't stick to one theme, we don't get attached and we try to be diverse in what we release. We also do a lot of experiments, not all the models we release have been appreciated and sold well.*

Creo que es el proceso que describí arriba. No nos atenemos a un solo tema, no nos aferramos y tratamos de ser diversos en lo que lanzamos. También hacemos muchos experimentos, no todos los modelos que lanzamos han sido apreciados y vendidos bien.

*But we adapt and we are not afraid of novelties, and we don't act completely randomly, but this is something I can't fully explain because I don't know how it works, but it does :)*

Pero nos adaptamos y no tenemos miedo de las novedades, y no actuamos

completamente al azar, aunque esto es algo que no puedo explicar completamente porque no sé cómo funciona, ¡pero lo hace! :)

*We also try to maintain high quality and careful after-sales service. We make these figures for fun. Of course, it's also a business, but for our customers it's fun, they buy our models to make sure that they have the joy of painting our figures.*

También tratamos de mantener una alta calidad y un servicio postventa cuidadoso. Hacemos estas figuras por diversión. Claro, también es un negocio, pero para nuestros clientes es diversión, compran nuestros modelos para disfrutar, así que siempre tratamos de asegurarnos de que tengan el placer de pintar nuestras figuras.

*We had a few stumbles, because we are not perfect and we are human, but we always try to improve what we failed to do. And it works!*

Tuvimos algunos tropiezos, porque no somos perfectos y somos humanos, pero siempre tratamos de mejorar lo que no hicimos bien. ¡Y funciona!

*On the other hand, we don't care. We don't "play the public." We are, above all, natural and we try not to change that. Maybe it's not entirely consistent with sales methods, but we are not salesman, we are artists and humans at first. Our customers feel it.*

Por otro lado, no nos importa. No "jugamos al público". Somos, sobre todo, naturales y tratamos de no cambiar eso. Tal vez no sea completamente consistente con los métodos de venta, pero no somos vendedores, somos artistas y humanos antes que nada. Nuestros clientes lo sienten.

• *You have a very personal aesthetic with varied pieces but a cohesive style. How have you achieved this?*

• Tienes una estética muy personal con piezas variadas, pero un estilo cohesivo. ¿Cómo lo has logrado?

*I think I've answered the question above when it comes to the studio. But when it comes to my work specifically, it's one simple answer, years of practice and variety in topics.*

Creo que ya respondí a la pregunta anterior en cuanto al estudio. Pero cuando se trata de mi trabajo específicamente, hay una respuesta simple: años de práctica y variedad en los temas.

• *Who is responsible for sculpting your figures and the concept art?*

• ¿Quién es responsable de esculpir tus figuras y el arte conceptual?

*We rarely order concept art. We prefer to invent our own figures ourselves, although sometimes there is an exception to the rule, as in the case of Dryad, a sculpture of my own authorship, which I created based on an illustration by my friend Gracjana Zielińska.*

Rara vez encargamos arte conceptual. Preferimos inven-

tar nuestras propias figuras, aunque a veces hay una excepción a la regla, como en el caso de Dryad, una escultura de mi propia autoría, que creé basada en una ilustración de mi amiga Gracjana Zielińska.

**Sometimes the works we acquire from other sculptors are made based on concept art or illustrations by other illustrators, then we always acquire an illustration in addition to the sculpture itself.**

A veces, las obras que adquirimos de otros escultores están basadas en arte conceptual o ilustraciones de otros ilustradores, entonces siempre adquirimos una ilustración además de la escultura misma.

**We have published figures in a set with illustrations, but we have moved away from this to focus mainly on figures.**

Hemos publicado figuras en un set con ilustraciones, pero nos hemos apartado de esto para centrarnos principalmente en las figuras.



**Concept illustration of Dryad by Gracjana Zielińska and Jingle Man poster by Pawel Jaruga**  
Ilustración conceptual de Dryad por Gracjana Zielińska y cartel de Jingle Man por Pawel Jaruga

• **The theme of your miniatures is very special. We see several based on Alice in Wonderland. Why did you specifically choose the theme of Alice?**

• El tema de tus miniaturas es muy especial. Vemos varias basadas en Alicia en el País de las Maravillas. ¿Por qué elegiste específicamente ese tema de Alicia?

**I think this is my personal field of interest. I have always liked the wonderland world created by Lewis Carroll. A world that magically describes the depths of human consciousness, a psychedelic world.**

Creo que este es mi campo de interés personal. Siempre me ha gustado el mundo de las maravillas creado por Lewis Carroll. Un mundo que describe mágicamente las profundidades de la conciencia humana, un mundo psicodélico.

**Kinga and I are both interested in psychology, I am more of a hobbyist and a reader, while Kinga, in addition to being a 3D sculptor, is a professional psychotherapist specializing in addictions.**

Kinga y yo estamos ambos interesados en la psicología, yo más como aficionado y lector, mientras que Kinga, además de ser escultora 3D, es psicoterapeuta profesional especializada en adicciones. **Another very important reason for choosing Alice in Wonderland as the subject of my sculptures is commercial availability.**

**Lewis Carroll's books are in the public domain, so it is intellectual property that, in short, anyone can use.**

Otra razón muy importante para elegir Alicia en el País de las Maravillas como tema de mis esculturas es su disponibilidad comercial. Los libros de Lewis Carroll están en dominio público, por lo que es una propiedad intelectual que, en resumen, cualquiera puede usar.

• **You combine magic with steampunk miniatures, some more realistic like Bear Rider. These are very different themes for the same brand. Is it risky to have such distinct trends?**

• Combinas magia con miniaturas de estilo steampunk, algunas más realistas como Bear Rider. Estos son temas muy diferentes para una misma marca. ¿Es arriesgado tener tendencias tan distintas?

**Yes, it is a bit risky. As I said earlier, we do not stick to a**



**specific style and sometimes we shoot in the dark. Not all of our figures sell well and we have investments that do not earn or earn very little.** Sí, es un poco arriesgado. Como dije antes, no nos atenemos a un estilo específico y a veces disparamos a ciegas. No todas nuestras figuras venden bien y tenemos inversiones que no generan o generan muy poco. **However, I believe that this is the specificity of business in general, not all ideas will be good. But we are not boring by not sticking to one type of figures. I will say modestly, at least I think so, that with some figures we set market trends.** Sin embargo, creo que esta es la especificidad del negocio en general, no todas las ideas serán buenas. Pero no somos aburridos por no atenernos a un solo tipo de figuras. Diré sin modestia, al menos creo que es así, que con algunas figuras hemos marcado tendencias en el mercado. **No one expects what we will come up with next time, I think it is interesting for the painting public, but for us it is also great fun.**

Nadie espera lo que se nos ocurrirá la próxima vez, creo que es interesante para el público de pintores, pero para nosotros también es una gran diversión.

• **Do you collaborate with any painters?**

• ¿Colaboras con algún pintor?

**This has never happened to us before. I mean, we don't do so-called boxarts. This is probably because we've never painted miniatures ourselves and we focus on sculpting.**

Nunca nos ha sucedido antes. Es decir, no hacemos lo que se llama boxarts. Probablemente esto se deba a que nunca hemos pintado miniaturas nosotros mismos y nos centramos en esculpir.

**However, we do do collabs with painters, streamers, and master painters who run workshops.**

Sin embargo, sí hacemos colaboraciones con pintores, streamers y pintores maestros que realizan talleres.

• **The aesthetic is very well crafted, including the packaging of the figures. Do you think these details are important?**

• La estética está muy bien trabajada, incluyendo el embalaje de las figuras.

¿Crees que estos detalles son importantes?

**Of course, the devil is in the details. Figurines are an experience, fun. I have already mentioned that our customers want to have fun, they want to feel good, they want to feel quality that they pay for. We provide it.**

Claro, el diablo está en los detalles. Las figuritas son una experiencia, diversión. Ya he mencionado que nuestros clientes quieren divertirse, quieren sentirse bien, quieren sentir la calidad por la que pagan. Nosotros lo proporcionamos.

**Our figurines are not just a product, but a hobby experience. We divide our lives to a large extent into work and rest, a hobby is this rest, painting figurines is supposed to be enjoyable and we as a manufacturer have an obligation to provide it.**

Nuestras figuritas no son solo un producto, sino una experiencia de hobby. Dividimos nuestras vidas en gran medida entre trabajo y descanso, un hobby es este descanso, pintar figuritas se supone que debe ser placentero y nosotros, como fabricantes, tenemos la obligación de proporcionarlo. **Not all aspects of our company and products are perfected, but over the years we have improved many of them. It is a never-ending story.**

No todos los aspectos de nuestra empresa y productos están perfeccionados, pero a lo largo de los años hemos

mejorado muchos de ellos. Es una historia interminable. ***Sculpting itself is also something that requires development, sculpting to release another product faster, I do not develop. Then the sculptures are unfinished and the audience sees and feels it. Most of our figurines that sell well were created with great care, with a lot of heart put into them.***

El esculpido en sí mismo también es algo que requiere desarrollo, esculpir para sacar otro producto más rápido, no me permite desarrollarme. Entonces, las esculturas quedan incompletas y el público lo ve y lo siente. La mayoría de nuestras figuritas que se venden bien fueron creadas con gran cuidado, con mucho corazón puesto en ellas.

• ***We saw you at Freak Wars. How was the experience? Will we see you next year?***

• Nos vimos en Freak Wars. ¿Cómo fue la experiencia? ¿Los veremos el próximo año?

***Freak Wars was great, mainly because we were in Madrid for the first time for a few days, so we had the opportunity to sightsee and meet people.***

Freak Wars estuvo genial, principalmente porque estábamos en Madrid por primera vez durante unos días, así que tuvimos la oportunidad de hacer turismo y conocer gente.

***Despite the fact that we arrived with the goods and***

***the stand by plane, so we had a limited amount of things to take with us and a humble stand, many painters and collectors visited us, and many of them did not know our company before and were positively surprised.***

A pesar de que llegamos con los productos y el stand en avión, por lo que teníamos una cantidad limitada de cosas para llevar y un stand modesto, muchos pintores y coleccionistas nos visitaron, y muchos de ellos no conocían nuestra empresa antes y quedaron positivamente sorprendidos.

***We got a lot of positive feedback and comments about our figurines. We are very happy about it, because it drives us to act, when you see with your own eyes that customers appreciate your work.***

Recibimos muchos comentarios y retroalimentación positiva sobre nuestras figuritas. Estamos muy felices por ello, porque nos impulsa a actuar, cuando ves con tus propios ojos que los clientes aprecian tu trabajo.

***We also met a lot of cool people from Spain, so we had a nice and productive time. We do not go to many events, so here we have to thank Piotrek from Neko Galaxy, for persuading us to visit Freak Wars and to taste Spanish (and not only) dishes:)***

También conocimos a mucha gente genial de España, así que tuvimos un tiempo

agradable y productivo. No vamos a muchos eventos, así que aquí tenemos que agradecer a Piotrek de Neko Galaxy, por convencernos de visitar Freak Wars y probar platos españoles (¡y no solo eso!):)

***We are also planning to visit Madrid and Freak Wars in 2025, so, be there and meet us!***

También estamos planeando visitar Madrid y Freak Wars en 2025, ¡así que, ven y conócenos!

• ***Can you give us a hint about your next miniature or project?***

• ¿Nos puedes dar una pista sobre tu próxima miniatura o proyecto?

***Haha, yes I can, but which one? :) Ok, we will definitely release a new animal bust soon, I already have an idea and a sketch, so it's not so far from starting production of copies.***

Jaja, sí puedo, ¿pero cuál? :) Ok, definitivamente lanzaremos pronto un nuevo busto de animal, ya tengo una idea y un boceto, así que no está tan lejos de comenzar la producción de las copias.

***At the moment we have Mad Hatter in 85mm version and resin kits of Cthulhu 10cm full figure in production, the STL version of which was recently funded on Kickstarter.***

En este momento tenemos a Mad Hatter en versión de 85mm y kits de resina de Cthulhu figura completa de 10cm en producción, cuya versión STL fue financiada recientemente en Kickstarter.

**Kinga is currently working on two new female busts, which is her specialty.** Kinga está trabajando



actualmente en dos nuevos bustos femeninos, que es su

especialidad. We are also currently in the process of launching a separate online store specializing in STL files for 3D printing. We want Creepytables to be a store only with resin figures, while the part for 3D printers will be taken over by Miniaturio. **También estamos en el proceso de lanzar una tienda en línea separada especializada en archivos STL para impresión 3D. Queremos que Creepytables sea una tienda solo con figuras de resina, mientras**

**que la parte para impresoras 3D será asumida por Miniaturio. We will also withdraw some of our figures from sale to make room for new releases. So we have a busy year ahead of us! :) También retiraremos algunas de nuestras figuras de la venta para hacer espacio para nuevos lanzamientos. ¡Así que tenemos un año ocupado por delante! :)**

ACMEMS



# Creepytables

RESIN KITS, MINIS & COLLECTIBLES

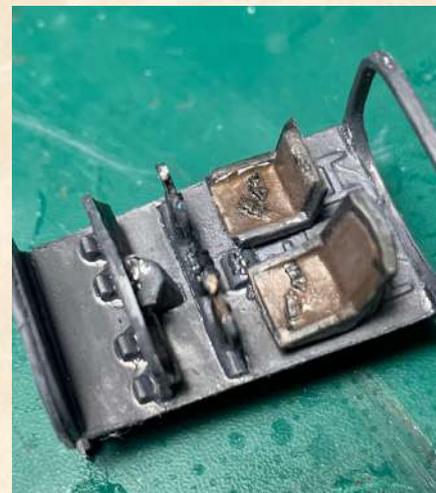
# Descanso entre corales

## Resina y modelismo histórico al detalle

Esta obra la hice a raíz de que me gusta en general todas las modalidades pero en especial la Naval, pero tenía ganas de realizar un avión y en concreto un bombardero pero hundido. Me gustan las escenificaciones navales y en este caso quería hacer uno de la II Guerra Mundial hundido en el Pacífico. Cogí un B25J MITCHEL a escala 1/72. La escenografía era en el fondo del pacífico entre los corales y titulé a la obra: *Descanso entre Corales*.



Realicé el montaje interior de la cabina y ametralladoras.



Realicé el montaje del fuselaje y al mismo tiempo fui realizando la rotura de las alas para dejar al descubierto las costillas del fuselaje que me servirían después para acentuar el efecto de coral y crustáceos pegados, que se asemeja al paso del tiempo de cualquier elemento hundido.



También fui realizando diferentes roturas a lo largo del fuselaje para simular impactos de la artillería antiaérea y rotura del fuselaje al impactar sobre el mar y caer al fondo marino.





Presento el avión sobre el corcho y tierra blanca donde formaré la escenografía.



A continuación, con piedra ponce blanca de Vallejo cubro todo el avión incidiendo en las costillas de las alas y motores para simular el coral y resto de crustáceos pegados al fuselaje.



Le doy una imprimación en verde para ir cogiendo el tono del fondo marino.





Lo presento de nuevo sobre lo que sera su nuevo hogar, el fondo marino.



Vuelvo a relizar con piedra pomez blanca de Vallejo incidiendo en zonas concretas donde decido mayor acumulación de coral.



Vuelvo a dar imprimacion verde donde ya se puede apreciar las zonas con más volumen como te comentaba anteriormente.



A continuación empiezo a dar diferentes tonos de colores de desgaste, oxidación y verdes para darle el deterioro del paso del tiempo y a la vez integrarlo con el fondo del mar.



Vuelvo a situarlo sobre el terreno para ir viendo la evolución.



Empiezo a colocar la vegetación típica del fondo marino y a la derecha del avión con corcho gris para aislamiento en la construcción empiezo a determinar el pequeño arrecife de coral.



Voy pintando los corales con colores vivos típicos de los corales, habiendo dado una mano de imprimación al corcho.

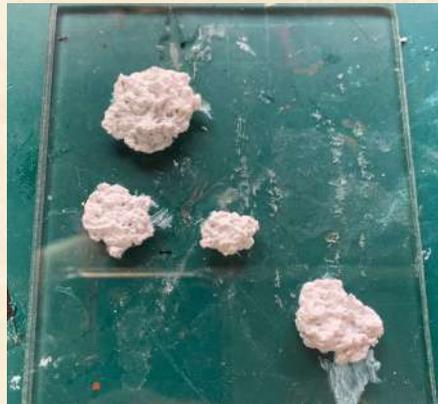


Ahora utilizo de nuevo la piedra poncez blanca de Vallejo porque a mi parecer le da un realismo bastante bueno a un arrecife donde las piedras no son planas.



Le doy al arrecife una imprimación verde y empiezo a dar tonos de colores diferentes para englobar todo el conjunto.

Con la misma piedra pomez blanca de Vallejo hago diferentes piedras y una en forma de arco para añadirse al espigón de coral.



Empiezo a dar color y diferentes tonos para que forme parte del arrecife de coral.



Las voy colocando y integrandola en el arrecife.



Ya coloco el avión en su lugar definitivo un poco escorado hacia adelante producido por el impacto al entrar en el agua y voy colocando los peces, tiburones, estrellas..... que forman la escena final.





A continuación, pasamos ya al realizar el vertido de resina

exposica respetando los tiempos de vertidos, secado y eliminación de las típicas burbujas de aire que se producen durante el secado de la misma. El perímetro lo realizo con metracilato transparente de 2,5mm, Observarás que en la primera foto tiene precinto transparente de extremo a extremo. Esto es porque al ser el metracilato tan fino, la resina tiende a expandirse, desplaza el metracilato y quedaria deforme, no quedaria rectangular como un cubo que es lo que pretendo que sea un cubo de resina, el usar el metracilato tan fino es porque a la hora de retirarlo una vez fraguado es más facil.

Si te fijas en la foto 2, verás que el metracilato está marcado con señales de altura cada 2cm, esto es porque la resina que yo utilizo te permite echar hasta 10cm de altura de una sola vez sin exceder la temperatura de fraguado que se produce. El exceso de temperatura es el gran problema de la resina porque produce exceso de

burbujas y puede llegar a derretir o quemar las maquetas de plástico (la resina da para otro artículo). A mi personalmente me gusta ir echando de 2 o 4 cm cada tirada. Eso me da para evitar exceso de temperatura y poder quitar las burbujas tranquilamente.

La resina lleva un tinte transparente verde para simular el color turquesa tipico del fondo del Pacifico.



Y, por ultimo, las fotos de la maqueta terminada,

Paco Guma



# Mi primer proyecto de Golden Demon



Muy buenas de nuevo, aquí Stratos de Paladines de Terra, un mes más en Arte a Escala.

En la anterior edición os presenté mi gran proyecto de Paladines de Terra y hoy os

vengo a enseñar lo que para mí ha sido un gran sueño cumplido: mi primer proyecto de Golden Demon.

Os presento este Vartijan Exo-driller de los Ironhead Squat Prospectors del juego Necromunda de Games Workshop, que fue la miniatura que elegí para presentar en el Golden Demon 2024 celebrado en Essen, Alemania. Mi primera vez en Golden Demon tenía que ser especial, así que escogí una pieza un poco distinta, algo no muy visto en el catálogo espectacular de miniaturas de Warhammer, pero sí algo que se adaptara a mi estilo de pintura, mis habilidades y mis gustos.

No fue un trabajo simple, eso desde luego. En Golden Demon te piden un nivel de acabado muy alto, sin nada a medias o a medio pulir. Todo tiene que estar acabado y esto, para mí, fue todo un reto. Acostumbrado a pintar miniaturas para jugar con ellas y que formen parte de mi ejército, esto tenía que ser completamente distinto. Creo que, de primeras, todo fue bastante bien. La elección de colores fue un acierto, o al menos a mí me gusta mucho. Y poco a poco, la pieza se fue viendo mejor y mejor. Agradecer la increíble ayuda

de Jaime de Garnica en el Aula de Terra (una academia de pintura de miniaturas en Valladolid, que pertenece a Paladines de Terra y que os recomiendo sin ninguna duda).

Llegó la hora de pensar en la peana, desarrollarla, y aquí tuve ayuda de un gran amigo como es Mario García (Greysculptor). Una cueva se veía increíble para una





miniatura que se supone está desarrollada para buscar riquezas en los bajos fondos de la ciudad colmena de Necromunda. Así que sacamos la peana con la impresora 3D y rellenos con tierra y algunos bits más. Para finalizar con detalles que al principio no tuve ni en cuenta, tuve que elegir una peana/pedestal y muchos detalles a mayores como la



medalla pegada en la peana. Todo fue un poco caótico, con muchas prisas pintando a última hora pero al final, valió la pena.

El resultado final es este. Estoy muy contento con cómo quedó el proyecto y, además, tengo que contaros con mucha alegría que fue premiada con un Notable, la condecoración más baja de



Golden Demon, pero es mejor que nada, eso seguro. Espero que os haya gustado la pieza y que os animéis a ir a Golden Demon alguna vez en vuestra vida, es una experiencia inolvidable. Gracias a Arte a Escala por cederme este espacio y un saludo enorme a todas y todos.

Stratos



# AMICS, los amigos del modelismo de Mallorca

AMICS, acrónimo de Asociación Modelista Internacional Club Siurell, es una asociación de creación relativamente nueva, aunque sus socios, en la gran mayoría son modelistas con gran experiencia y trayectoria. Con sede en Mallorca, desarrollamos nuestras actividades por toda la isla, participando en ferias, exposiciones y concursos, organizando diferentes talleres, desde cursos de aerografía de iniciación, avanzados, pinturas de figuras con niñ@s y jóvenes, y mesas de trabajo conjuntas de todas las disciplinas, abiertas las actividades a socios y no socios. Nuestro logo, el Siurell, es una figura hecha de barro y pintada de blanco, rojos y verdes, y de múltiples formas, muy tradicional en la cultura mallorquina.

Intentamos, en la medida de lo posible, ser activos en RRSS para dar a conocer lo que hacemos. También disponemos de nuestra web [www.clubsiurell.info](http://www.clubsiurell.info) donde podéis ver, tanto los trabajos



que vamos haciendo como talleres, exposiciones, próximos cursos, etc. Estamos abiertos a cualquier tipo de modelismo (aviación, figuras, vehículos, etc) Actualmente, y al ser muy pocos socios, no tenemos un local social propio, y nos reunimos en el estudio de trabajo de nuestro compañero Josep, en el cual

desarrollamos las juntas mensuales y las mesas de trabajo conjuntas presenciales.

Aunque aún no podemos organizar concurso propio, intentamos colaborar allí donde nos lo piden, tal es el caso del concurso de



ACMEMS, en el que el año pasado nos hicimos cargo del trofeo al mejor modelista juvenil, y el de AMM, aquí en Mallorca donde también hemos colaborado.

AMICS

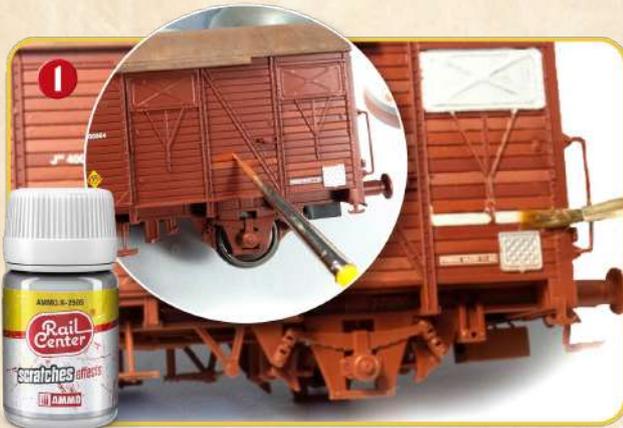




# Chipping With Brush

## Desconchones a pincel

### Quick Tips



**1** The moldings were painted with different colors, and the remaining with Pale Greenish Grey AMMO.R-0034, then they received a coat of Scratches Effects AMMO.R-2505 applied with a brush.

*Pintamos los frisos con diferentes colores y otros con Pale Greenish Grey AMMO.R-0034, y a estos les damos una capa a pincel de Scratches Effects AMMO.R-2505.*



**2** After 20 minutes, all the light-colored planks were painted with Boxcar Brown AMMO.R-0031.

*Transcurridos 20 minutos, pintamos todos los tablonces de color claro con Boxcar Brown AMMO.R-0031.*



**3** With a brush moistened with water, these planks were gently rubbed to create chipping and scratches naturally.

*Con un pincel humedecido con agua, frotamos suavemente estas tablas para generar desconchones y arañazos de forma natural.*

**4** A general wash was applied on all the walls of the railcar using Soil Wash AMMO.R-2002. This step creates a uniform appearance for all the colors used.

*Realizamos un lavado general en todas las paredes del vagón con Soil Wash AMMO.R-2002. Con este paso lograremos unificar todos los colores que se usaron.*

**5** You can easily create chipping and chromatic variety on a railcar's walls in a natural way using Rail Center products.

*Conseguiremos de forma fácil y sencilla desconchones y variedad cromática en las paredes del vagón de forma natural usando los productos Rail Center.*



By Antonio Carrascosa

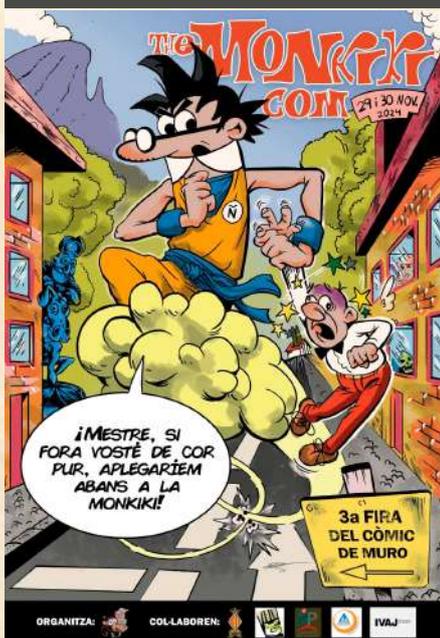


@AMMOMIG

www.ammo.es



# II Concurso de pintura Villa de Muro 2024



El 30 de noviembre de 2024 tuvo lugar el II Concurso de Pintura Vila del Muro en el The Monkiki Com. Allí se dieron cita muchos aficionados a la pintura así como a otras aficiones cercanas al hobby. Los premios y las miniaturas presentadas se dividieron en las siguientes categorías:

01- Premio agradecimiento a Pablo (@pablo\_pintando\_miniaturas) por la ayuda en la preparación del concurso de miniaturas, por parte de Santi (@domingodejuegos), organizador del concurso. El premio es una camiseta y un pincel de nuestros patrocinadores Chushammer y Vallejo.



Jacob



Laila



02- CATEGORÍA INFANTIL. Tuvimos 4 participantes: Emma, Jacob, Laia y Edurne.



Edurne  
03- CATEGORÍA PEANA



GRANDE GANADOR: Eric (@erizcazorla). De premio se llevó una miniatura de Laura y la botella de Chushammer.

Miniaturas presentadas: Emma.





OTRAS OBRA  
PRESENTADAS EN ESTA  
CATEGORÍA  
PINTOR: JAVI (@drakominis).



Juan David  
(@jdacor\_miniaures)



04- CATEGORÍA MINIATURA  
INDIVIDUAL

GANADOR: Pablo Romero.  
De premio se llevó una  
miniatura de Angel Giraldez  
del patrocinador TPK y una  
taza de TPK. Gracias a TPK y  
a Pacoxo88 por patrocinar el  
concurso.



OTRAS OBRAS  
PRESENTADAS EN ESTA  
CATEGORÍA  
PINTOR: Alejandro.



PINTOR: Carlos



05-BUSTOS

GANADOR: Alejandro.  
@warpizzero

No pudo asistir a la entrega de premios.



OTRAS OBRA  
PRESENTADAS EN ESTA  
CATEGORÍA

PINTOR: Juan David  
(@jdacor\_miniatures)



06- MAESTRO DE LOS PINCELES. Reto en el que concursan exclusivamente los ganadores de alguna categoría (excepto la infantil) en el primer concurso de pintura Vila de Muro de Domingo de juegos. Además de participar obligatoriamente en esta categoría, también se pueden presentar a otras categorías este año.

GANADOR: Juan David (@jdacor\_miniatures). Se llevó de premio una caja de pinturas de nuestro patrocinador Vallejo.



OTRAS OBRAS  
PRESENTADAS EN ESTA  
CATEGORÍA

PINTOR:Pepe  
(@sawbones.miniatures)



PINTOR:Pablo  
(@pablo\_pintando\_miniatura)



Aquí estamos con una de las patrocinadoras del Concurso, con Laura de 3Deratops studio, que nos hizo una visita y pudimos charlar un rato. Y también estuvo mi amigo Chushammer, que se nos pasó hacernos una foto, pero lo grabó todo y podéis verlo en su canal.



Aquí estamos yo (Pablo) y Santi (Domingo de juegos), el día del salón del Cómic junto a la vitrina donde se expusieron las miniaturas. Este artículo lo hemos escrito conjuntamente, por lo que ambos somos autores del mismo. Espero sea de su agrada este artículo y que sea el primero de muchos más.

¡¡Un saludo!!



# Arte a Escala cubre el IV Concurso internacional de modelismo de Sevilla



Los días 1, 2 y 3 de noviembre de 2024 se celebró en Sevilla el IV Concurso Internacional de Modelismo, un evento que reunió a algunos de los mejores modelistas del panorama nacional e internacional. ACMEMS tuvo el honor de ser invitada con pase de prensa de Arte a Escala, lo que nos permitió cubrir el evento desde su fase de preparación hasta su conclusión.



Desde el momento en que accedimos al recinto, pudimos ver el gran esfuerzo logístico que implica un concurso de esta magnitud. Durante los preparativos, observamos cómo se desplegaban los



expositores y se organizaban cuidadosamente las piezas que posteriormente serían evaluadas. La cantidad y calidad de los modelos expuestos fue impresionante, demostrando el altísimo nivel de los participantes.

## Diversidad de Categorías y Alto Nivel Competitivo

El concurso contó con una amplia variedad de categorías, permitiendo la participación de modelistas con diferentes especialidades:

- Aviación
- Barcos
- Vehículos civiles
- Escenificaciones
- Figuras históricas
- Juniors
- Vehículos militares
- Fantasía y ciencia ficción
- Miscelánea

Cada una de estas categorías destacó por la calidad de los trabajos presentados, con piezas que evidenciaban no solo un gran dominio técnico, sino también creatividad y atención al

detalle. Si bien, las piezas de fantasía fueron un reclamo para los aficionados por su alto nivel y originalidad, hay que hacer especial mención a la gran cantidad de piezas de carácter histórico militar y el magnífico nivel de todas ellas.



Durante el evento, tuvimos la oportunidad de conversar con la directiva de la organización, intercambiando información sobre el mundo del modelismo y los desafíos que implica la planificación de un evento de esta magnitud. Además, el ambiente fue inmejorable, con momentos de camaradería y muchas risas entre modelistas y aficionados.

Como personalidad más destacada del evento, podemos destacar la asistencia de Mig Jiménez, modelista y propietario de AMMO, con quien tuvimos la oportunidad de hablar. Le dimos a conocer nuestra asociación y lo invitamos a futuros eventos y a visitar nuestra sede.

También estuvimos con el pintor Antonio Gómez, parte del equipo de Sacle 75 y miembro de nuestra asociación con el que estuvimos hablando sobre las novedades de la marca y cambiando impresiones acerca del evento.

ACMEMS obtuvo varios premios en esta edición del concurso: oro en la categoría estándar de fantasía, mención de honor en la categoría Barcos, plata en escenificaciones y oro absoluto en



El Cuarto Concurso Internacional de Modelismo de Sevilla no solo fue un éxito en términos de participación y calidad de las piezas, sino también en asistencia. La gran afluencia de público demuestra que el modelismo sigue despertando interés y pasión entre los aficionados.

Desde la Asociación de Modelismo Estático de Molina de Segura, agradecemos la invitación a este evento y esperamos seguir formando parte de estas grandes citas del modelismo. ¡Nos vemos en la próxima edición!



miscelánea, con piezas de Manuel Canteras (@spectrum\_\_zx). Además,

recibió un galardón en la categoría de fantasía por parte de la Gibraltar Scale Model Society.

ACMEMS





# Nuestro más sincero agradecimiento a:



