

Arte a escala

II CLINIC 2025

MOLINA DE SEGURA

14-16 NOVIEMBRE DE 2025

MESA 1: MANUEL CANTERAS

MESA 2: ALFONSO FLOREN

MESA 3: GUSTAVO GIL

MESA 4: JAVIER MOLINA

MESA 5: ANTONIO RODRÍGUEZ:

MESA 6: JAVIER FOLGUEIRAS

MESA 7: ANTONIO MORANT

MESA 8: ROBERTO RAMÍREZ

MESA 9: CHEMA CABRERO

MESA 10: HARM MULDER

MESA 11: LUMI RODSON

Septiembre de 2025



2025

Dirección y maquetaçión:

Manuel Canteras Campos (@spectrum__zx)

Revista propiedad de ACMEMS

(Asociación de Modelismo Estático de Molina de Segura)

CIF: G1 0630531

email: modelismomolina@gmail.com

www.modelismomolina.es

ÍNDICE

- 1. CONSTRUYENDO SHERWOOD (4)**
- 2. EVASIÓN (12)**
- 3. CÓMO LAS TIENDAS FORJARON MI CAMINO COMO PINTOR (14)**
- 4. THE AWAKENING (17)**
- 5. GREENSTUFF WORLD: PINTAR SOBRE METAL OXIDADO (22)**
- 6. VIDEOJUEGOS Y PINTURA DE MINIATURAS: MEZCLA PERFECTA (24)**
- 7. DUAL FORGE: UNA NUEVA MARCA DE MINIATURAS CON ESTILO PROPIO (27)**
- 8. GUERREROS, MAGOS Y MONSTRUOS: LA CRUZADA DEL PINCEL (31)**
- 9. CONVERTÍ GUNPLAS EN UN EJÉRCITO DE WARHAMMER (34)**
- 10. PALETA HÚMEDA EN VERANO (36)**
- 11. PEANAS DE PLAYA (37)**
- 12. EN EL PUNTO DE MIRA (39)**
- 13. II CLINIC DE MODELISMO ACMEMS 2025 (41)**
- 14. GEOSANBATTLE: LA FACTORÍA DE LOS MECHAS (43)**
- 15. AMMO: DESGASTE DE CHASIS (45)**
- 16. PIEL VERDE (46)**
- 17. "SUJÉTAME EL CUBATA": LA HISTORIA DE MINIFREAKS (51)**
- 18. SARUMAN GAMES: REINAUGURACIÓN (53)**

CONSTRUYENDO SHERWOOD:

CÓMO CREAR LA ESCENOGRAFÍA

Crear un escenario de modelismo es mucho más que montar una base para una figura: es abrir una ventana a un mundo en miniatura donde cada detalle cuenta. En este artículo vamos a sumergirnos en el bosque de Sherwood, ese lugar legendario de aventuras y secretos, para darle vida a través de un diorama lleno de dinamismo y pensado especialmente para Little John, uno de los inseparables compañeros de Robin Hood. La idea es situarlo de pie sobre un tronco de árbol, con un riachuelo corriendo bajo sus pies, peces escondiéndose entre las aguas y una cascada que aporta movimiento y realismo a la escena. Desde el primer paso veremos cómo elegir los materiales, trabajar el agua y dar textura a la madera y al entorno, combinar técnicas accesibles con un poco de creatividad para construir un escenario que no solo acompañe a tu figura, sino que la envuelva en una historia.



Siempre acostumbro a iniciar todos los proyectos con una idea clara de lo que quiero representar, en este



caso tenía claro que la figura estaría de pie sobre un tronco suspendido encima de un riachuelo y con esa pose de fuerza y vigilancia que aporta nuestro personaje Little John, con todo ello elegí una peana en madera de raíz de enebro con una rotura natural propia de esta madera perfecta para el frontal de nuestra escena. En el mercado existen multitud de materiales sintéticos para realizar la base de nuestros escenarios como por ejemplo; cartón, poliestireno extruido, watha y un largo etc pero en mi caso creo que no hay nada mejor que la corteza de pino natural es ideal tanto por su textura, facilidad de trabajo y ajuste a la escala necesaria para representar el suelo del bosque.

Con papel de lija grano medio vamos ajustando la base de la corteza de pino hasta adaptarla perfectamente a la peana, para el pegado de la misma podemos usar pegamento normal, cola blanca etc en mi caso uso cianocrilato por su rapidez de secado con ayuda de su acelerador. Con el mismo pegamento nos aseguramos de "sellar" todos los huecos que puedan quedar entre la base y la corteza para dejar totalmente estanco la base y no tener sorpresas en el vertido de la posterior

resina.

Una vez tenemos la corteza adaptada y pegada a la base una buena opción para representar el manto del bosque es usar la misma corteza, pero en este caso triturada la cual nos dará un aspecto hiperrealista del suelo de un bosque. En las fotos se puede apreciar él antes y después de pegar el manto en toda la base y pequeños huecos.



Aspecto de la base, lecho del río y fondo de árbol listo para la fase de pintura. Nos hemos asegurado de que no quede ningún hueco sin sellar, ya que de lo contrario cuando realicemos el vertido

de la resina podemos tener problemas de filtrado. También debemos de asegurarnos de que todo encaja perfecto, sobre todo los pies de la figura. Tenemos que tener en cuenta que una vez empezemos con



la fase de pintura luego nos será más complicado hacer cualquier ajuste.

Con ayuda de cinta de carroceros tapamos todas las caras de nuestra peana para evitar manchar de pintura la madera. Para comenzar siempre me gusta utilizar Humbrol por su acabado supermate aunque en este caso usé las pinturas de Tamiya las cuales para mí son las mejores por su fluidez para

utilizar con aerógrafo
La base es en un tono terroso
y poco a poco voy pasando a
tonos verdosos sin llegar a
tapar la base inicial. La verdad
es que no sigo ningún

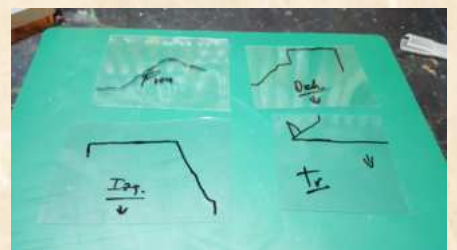
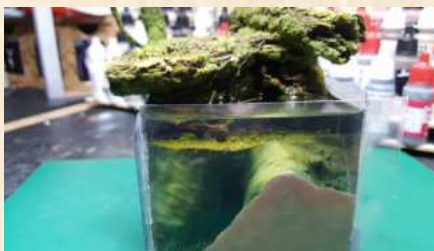
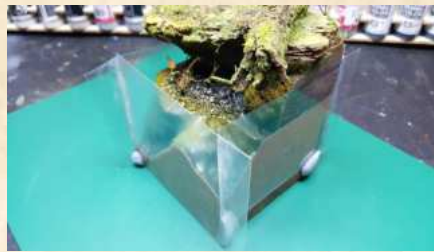


esquema de pintura. Más bien
lo voy improvisando y
aportando los colores según
veo.

Ahora sí llega el momento
de darle profundidad y
contraste a nuestra pintura y
para ello me ayudo de las
tintas con un sin fin de tonos
verdes, amarillos, ocre, rojos,
azules, turquesas, etc...
Tenemos que tener en cuenta
que las tintas satinan y mucho
más al usarlas con bastante
agua como es mi caso, para
solucionar esto aportamos a
la mezcla unas gotas de
barniz mate siempre y cuando
queramos ese acabado.
La aplicación de las tintas no
tiene mayor secreto aplicar y
dejar secar, los tonos más fríos
y oscuros los usamos para
zonas bajas y pequeños huecos



y hendiduras para conseguir profundidad mientras que los tonos más claros y cálidos los aportamos en zonas altas y de mayor luz. Una vez terminado el proceso de pintura pasamos a la vegetación. Como buen modelista tengo un arsenal de material (a veces demasiado) para este menester. Césped, musgo triturado, hierbas varias, flores, etc... sinceramente nos vale cualquier producto de los muchos que existen en el mercado. Volvemos a usar el cianocrilato para pegar toda la vegetación insistiendo con más cantidad allí donde supuestamente no entra la luz de sol como puede ser en las zonas bajas de la escena, cerca del tronco del árbol bajo la roca etc... Para el lecho del río solo nos quedará pegar una pequeña ramita que luego sobresale por encima del agua y unos cuantos peces aportando movimiento y vida a nuestra escena. Tenemos que recordar una vez terminado todo el proceso de pintura y vegetación de dar una mano generosa de barniz brillante mezclado con látex líquido, el cual impermeabiliza al lecho del río de esta forma potenciará la resina y nos se nos vera apagada por tener un fondo pintado en mate.





Vamos con el agua, tal vez la fase más complicada de nuestro escenario. Si bien es cierto que para poder controlar la resina medianamente bien he tenido que hacer muchas, pero que muchas pruebas como se

suele decir ensayo y error. Trataré de explicar lo más fácilmente posible como hice la de este escenario. Lo primero que tenemos que tener en cuenta son las propiedades de cada resina, ya que no todas son iguales. Muchas veces tenemos que hacer el vertido de la resina en un par de veces, ya que al ir fraguando se genera calor y si nos pasamos de resina podemos arruinar el trabajo, por lo tanto, mi consejo es mejor hacer dos vertidos y tener paciencia. En este caso no hizo falta, ya que la cantidad era muy pequeña y se pudo hacer de una sola vez.

Dicho esto, ¿cómo empiezo el trabajo? Pues lo primero es con acetato transparente hago una copia de las caras de la peana para hacer un dique en cada una de ellas. En las fotos se puede ver cada una de dichas caras, tenemos que tener en cuenta pegarlas dejando un excedente en cada cara, ya que luego nos servirá de refuerzo.

Para pegar cada acetato me sirvo de cinta de doble cara la cual nos da un plus de estanqueidad y en cada excedente de acetato aplico una línea de cianocrilato asegurando un sellado total de todas las caras. Para este escenario usé la resina de la marca Feroce modelo Translux D150 con su catalizador con unos resultados realmente muy buenos, después de hacer la mezcla resina/catalizador que nos dice el fabricante

(respetar siempre estas medidas) añadí un par gotas de tinte de color azul y verde para darle un color más acorde con la vegetación, no debemos abusar de los tintes, ya que se puede arruinar el color de la resina y una vez vertida nos será muy complicado volver atrás. Ya con el color y la mezcla deseadas el vertido lo tenemos que hacer lo más despacio posible, no tenemos que tener prisa, la idea es no generar burbujas de aire. Una vez terminado el total del vertido de resina la dejamos reposar un par de minutos, a buen seguro que veremos las pequeñas burbujas de aire ir subiendo hacia la superficie en caso de que alguna de ellas no llegue a subir del todo yo me suelo ayudar de un palillo de dientes para ayudar a la burbuja a subir hasta arriba. Para romper las burbujas que tenemos en la capa más alta de la resina podemos usar un pequeño soplete de calor eso las hace explotar al instante. Ya solo nos queda dejar secar durante mínimo 24 horas para poder desmoldar el acetato, un truco muy sencillo es aplicar un poco de calor sin pasarnos en todas las caras y por arte de magia el acetato sale sin ningún esfuerzo.

Llegados a este punto solo nos queda quitar con un cutter las pequeñas rebabas generadas en los bordes de la resina y pulir todas las caras usando papel de lija al agua con un grano de 800 en

adelante y para el remate final yo suelo pulir con pulimento líquido.

Damos una capa de barniz cerámico y listo resina terminada.

¿Y como hago las gotas de agua? Pues muy sencillo....



Podemos hacerlas de dos formas usando fibra óptica o hilo de pescar. Con la fibra óptica lo primero es protegernos los ojos con unas gafas, ya que es muy frágil y volátil y si nos entra en un ojo

vas directo al hospital. El modo de uso en ambos casos es el mismo colocamos la fibra o el hilo de pescar (tiene que ser fluoro carbono, ya que se vuelve transparente dentro del agua) sobre un fondo negro y con barniz fimo de secado ultrarápido vamos haciendo pasadas de arriba a abajo y vemos como se generan las pequeñas gotitas simulando un hilo de agua, cuantas más pasadas de barniz demos más gruesas serán las gotas. Solo nos queda pegar y ajustar nuestro hilo de agua a la escena y listo ya tenemos una pequeña cascada de río súper realista.





Para simular el agua en movimiento me gusta usar súper podge gloss, lo aplicamos con la ayuda de un pincel viejo sobre la superficie de la resina haciendo movimientos aleatorios y dejamos secar. Como el producto tiene una terminación en brillo transparente no hace falta barnizar. Para terminar pegamos la

placa que da título a nuestra obra realizada en acetato con impresión.

Y ya podemos disfrutar de nuestro amigo Little John protegiendo el bosque de Sherwood.

Hasta la próxima.

Alfonso Sánchez



NEW!



Different models for all your projects



Meet them!

TUFTS CATALOG

GRASS TUFTS
2-6-12-22mm



Scan me



SHRUB TUFTS
6mm



FROSTED SNOW
6mm



BLOSSOM TUFTS
6mm



THORNY SCRUB
14mm



MARTIAN TUFTS
6mm



Fluor and Neon Colours



GRASS FLOCK APPLICATORS

Scan me



BOX



TOOL

EVASIÓN

Todo el mundo ha soltado en alguna ocasión aquello de “Ya no sabía dónde meterme...” o aquello otro de “Tierra, trágame” ante una situación embarazosa y/o comprometida.

Ese sentimiento de no querer estar en un punto concreto del espacio y el tiempo para no tener que comernos el marrón que estaba ahí agazapado esperándonos sibilinamente, es algo con lo que lidiamos desde el día en que asomamos el morro al mundo.

Todos necesitamos y procuramos tener un “oasis” (ya sea físico o mental) al que retirarnos cuando la cosa se pone fea. Partiendo de esa idea, quise recrear ese sentimiento en una pieza contenida pero rica en detalles. Quise, también, crear dos zonas muy contrastadas entre sí para reforzar la idea de penuria vs. paz.

Arranqué con un cubo de roble de 9x8x5 cm. al que practiqué (con bastante trabajo por la dureza de la madera) una cavidad y un conducto que comunicase con la parte superior.

Esa zona superior (o “exterior”) sería un desierto abrasador. Para ello tallé



algunos trocitos de poliestireno extruido para crear volúmenes y lo recubrí todo con una mezcla de arena muy fina, cola blanca y Gesso, procurando no tapar el agujero que comunica con la parte interior y dejando huecos para la piedra grande, la pala, la botella de cerveza y los cactus para poder integrar posteriormente todos esos



elementos en el terreno. Una vez seca la “pasta” le di unas pasadas de aerógrafo con diferentes tonos de arena y amarillo y unos toques de pincel seco para resaltar algunas zonas.



La piedra es una piedra natural bastante ligera y con las formas redondeadas adecuadas. La pala está hecha a mano con pequeños recortes de plástico y la botella es un trocito de matriz de plástico tallado adecuadamente.

Para los cactus usé algo que he ido incorporando a mis dioramas estos últimos años y que no es otra cosa que planta natural preservada con un “método” casero. En este caso utilicé unos pequeños cactus que sumergí durante 48h en una solución de agua y glicerina vegetal al 50%. Una vez retirado el exceso de líquido, los ensarté en unos trozos de alambre para poder colocarlos en la forma deseada.

Tanto la piedra como los

cactus llevan una suave pasada de aerógrafo con sus respectivos colores y algún que otro lavado.

Para la zona de la cueva, recubrí todo el interior con la misma mezcla que la parte superior, pero añadiéndole algunas piedrecillas para darle más textura. Una vez seco, lo pinté con tonos terrosos y algunos lavados verdes. La cueva tenía que ser un lugar fresco y lleno de vida, por lo que debía tener una vegetación exuberante y, por supuesto, agua. Es decir, todo lo que falta en la superficie. En el apartado de la vegetación hay un poco de todo: distintas plantitas preservadas de la misma manera que los cactus, hojas troqueladas en papel, “flock”



muy fino para el musgo y unas plantas colgantes (también preservadas) que sacó en su día Pablo el Marqués. Todo ello pintado con diferentes tonos de verde

para añadir matices de color a los diferentes tipos de planta y añadir así más variaciones. Al aplicar la textura de la cueva, dejé una cavidad para poder rellenarla de resina UV y crear un pequeño manantial con su charca. Apliqué la misma resina a todo el suelo y al musgo que lo cubre para potenciar la sensación de humedad.

Añadí el último toque colocando una cuerda encolada y pintada y ya solo quedó darle un acabado a la madera con un barniz/tinte que resaltase la veta y oscureciese la madera.

La cuestión que quedaría por resolver es ¿A dónde ha ido el protagonista de la evasión?

Pero eso es algo que queda para la imaginación de cada cual...

¡Salud y buen pulso!

Eduard Durán (Karkaj)

CÓMO LAS TIENDAS FORJARON MI CAMINO COMO PINTOR

Entre pinceles, ejércitos grises y plazos de entrega, este relato demuestra que todos los grandes caminos del hobby empiezan en el mismo lugar: las tiendas locales.

La oportunidad llegó de la forma más inesperada: a través de un compañero de trabajo que me habló de una tienda del hobby que, además, era una cafetería donde se podía jugar a juegos de mesa mientras tomabas algo. ¿El paraíso? Pues algo muy parecido, casi como

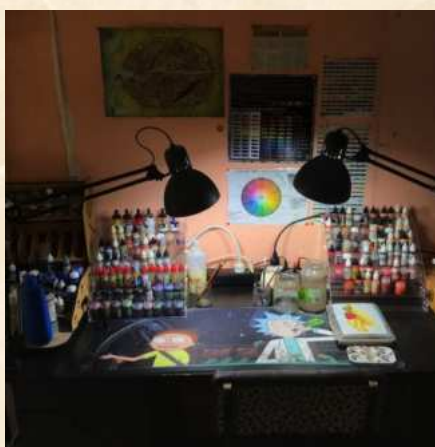


Entre cafés, vitrinas y dakka descubrí que pintar miniaturas podía ser más que un hobby: el inicio de una profesión y una comunidad que siempre llevaré conmigo.

tropezar con un portal a la Disformidad de Slaanesh, el mismísimo dios del exceso y la tentación.

Stranger Games: mi primera fortaleza monasterio

Con el tiempo empecé a frecuentar más aquel lugar, conociendo a la gente que lo visitaba y, sobre todo, a su jefe, Julio. La tienda se llamaba Stranger Games, y aunque entonces no lo sabía, estaba a punto de convertirse en una pieza clave en mi vida como pintor.



*“
Stranger Games no fue solo una tienda: fue mi fortaleza*

De una charla aparentemente sencilla surgió todo: Julio me ofreció pintar para la tienda y poco después estaba montando mi primer estudio en la buhardilla. Nada de guarida orka improvisada, sino un espacio profesional —aunque con el mismo caos creativo que cualquier mesa

de Mekánico—. Allí nació mi fortaleza monasterio, desde donde lancé mis primeras cruzadas de pincel contra ejércitos grises.

La tienda como segunda casa.

Stranger Games no fue solo un lugar de trabajo: se convirtió en mi hogar, mi propio campamento base. Largas jornadas de pintura se alternaban con charlas en los descansos con clientes que, con el tiempo, dejaron de serlo para convertirse en amigos y aliados de mesa.

Entre marines y goblins

Ser pintor profesional no siempre es como lanzarse al campo de batalla con la armadura reluciente de un Primarca recién llegado de Terra. Al principio me sentía más bien como un goblin mecánico: con un destornillador en una mano, un chicle en la otra, y la esperanza de que todo no explotara antes de terminar la faena.

Pero aquella buhardilla en lo alto de Stranger Games cambió las reglas de la partida. Julio me dio la confianza de un Capitán de

los Ultramarines repartiendo puntos de mando: de pronto tenía un lugar propio, un estudio que más que guarida orka improvisada, era mi fortaleza monasterio en miniatura.

“Entre pinceles y vitrinas aprendí que la comunidad es tan importante como el color que elijas.”

Y lo importante no fue solo el espacio, sino lo que representaba. Allí empecé a creer en serio que podía dedicarme a esto, que mis pinceles podían ganar batallas contra ejércitos grises y que mi arte no era solo “tiradas de salvación con suerte”.

La Escotilla: donde la rueda empezó a girar

La aventura continuó en La Escotilla, de la mano de Chencho. **Allí los encargos fluían como engranajes de una máquina de guerra enana:** firmes, estables y perfectamente engrasados. Mi vida se dividía entre Stranger Games, donde tenía mi estudio, y La Escotilla, donde recogía y entregaba los encargos. Siempre con la presión de cumplir plazos como un buen comisario vigilando la disciplina de sus tropas.

De las tiendas al mundo digital

El tiempo me llevó a nuevos campos de batalla. Hoy en

día, la mayoría de mis clientes —que muchas veces terminan convertidos en camaradas de campaña— llegan a través de mi página web o de las redes sociales.

Ese impulso me transformó: de goblin mecánico a marine novato, dispuesto a salir a la campaña.

Mi despliegue es ahora digital, y las redes funcionan como mi propia telaraña de disformidad: me conectan con jugadores y coleccionistas a mundos de distancia sin necesidad de transportador eldari.

Pero cada encargo que entrego sigue recordándome dónde comenzó todo: en la buhardilla de Stranger Games, en las vitrinas de La Escotilla, en esas primeras conversaciones con Julio y Chencho que me dieron el coraje de lanzarme. Ellos no solo me pasaron miniaturas para pintar; me dieron la fe de un Inquisidor convencido de

que aquello podía ser mi destino.

Hoy mis trabajos están más sólidos, mis técnicas más pulidas y mis plazos mejor vigilados que por un comisario de la Guardia Imperial. Pero dentro de cada miniatura que pinto siempre hay un poco de aquel primer impulso, y la certeza de que sin esas tiendas y su gente, quizá aún seguiría dudando como un gretchin mirando un bolter demasiado grande para sus manos.

Narval Painter
Pintor profesional de miniaturas
www.narvalpainterstudio.com

NPS
Winning Brushstrokes





PLAYMARKERS

FOR TABLETOP GAMERS



AK

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

www.ak-interactive.com

THE AWAKENING

El despertar del Gundam alado



El motivo de este diorama fue presentarme al concurso que organizaba la tienda Geosan Battle. Esta tienda plantea un concurso anual en el que hay que escoger un Gundam de su catálogo y crear una escena con él.

La temática de los robots siempre me ha interesado, ya que soy un fiel seguidor de Mazinger Z, de todas sus secuelas y de muchas otras series de anime de este género. Tras mucho indagar en el enorme catálogo de su página web, me fascinó un

Gundam alado que encontré. Esa mezcla entre mecánica y ángel me parecía tremendamente atractiva, estética y, de alguna forma, también dramática.

Decidir la escena: un proceso de descarte

Lo más difícil fue elegir cuál iba a ser la escena a representar. Al principio intenté basarme en algunas escenas del anime, pero finalmente eso limitaba mi proceso creativo y preferí imaginar mi propia escena,

aunque no formara parte del argumento original del robot.

Tras mucho pensar, descarté ideas como ponerlo saliendo del agua o emergiendo de un volcán —esta última idea casi fue más una provocación de Lumi de Scratch Attack que una propuesta real—. Finalmente me decidí por crear un hangar enterrado en una montaña y colocar al robot liberándose de un cableado que lo mantenía preso.

Por eso, la escena que

quería representar muestra al Gundam con una espada láser que ha conseguido sacar del armario donde la tenían guardada y con la que está rompiendo los cables que le retenían.

La idea de poner al ángel en un espacio cerrado pero con las alas abiertas me parecía fascinante. Además, desde el principio tuve claro que debía estar iluminado, con motores y una estética húmeda, ya que se encontraba dentro de una montaña con cascadas.

Eso me llevó a tener que construir ambos lados del diorama: el interior, con el robot y el hangar; el exterior, con las cascadas y la montaña a escala, donde las cascadas debían ser muy pequeñas en proporción al tamaño del propio Gundam.

El reto del hangar

El proceso de creación del hangar fue, sin duda, lo más complicado. Pasé muchísimas horas simplemente mirando y colocando piezas para ver qué encajaba con qué.

Para la elección de las piezas, la composición y los materiales a emplear me basé, como hago siempre, en el mejor canal de escenografía scratch que existe: Scratch Attack TV. En sus vídeos se pueden encontrar todas las recomendaciones y conocimientos necesarios para crear escenografía usando herramientas sencillas, baratas pero muy efectivas.

Si hubiera tenido una foto real del hangar habría acabado mucho antes, porque replicar es mucho más sencillo que crear. Pero finalmente acabé haciendo una composición con un millón de piezas que, aparentemente, no tendrían utilidad.

Utilicé de todo:

Una antigua base de CD's.

Piezas de una mosquitera.

Trozos de Tipex.

Pinzas de Ikea.

Inyecciones médicas.

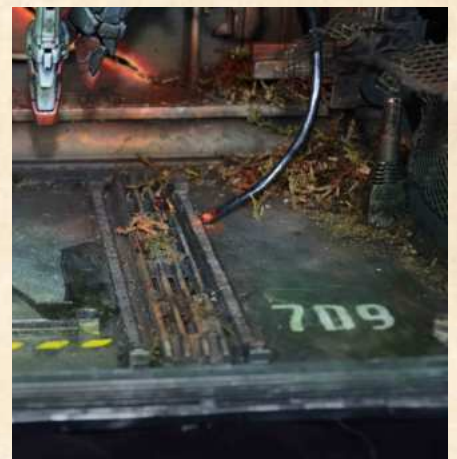
Partes de juguetes.

Luces de Navidad

El ventilador de un ordenador.



En el suelo, que pinté imitando el típico suelo de hangar, añadí un pequeño detalle personal: escribí "7D9"



en homenaje a la serie Star Trek Voyager, ya que uno de sus personajes se llama así.

Todo el hangar debía además mostrar filtraciones de agua, para recordar que en el otro lado había cascadas. Por eso también incluí algo de vegetación en ciertas zonas.

El Gundam y su iluminación

Me llegué a plantear envejecer el plástico original del robot en vez de pintarlo completo, pero finalmente decidí imprimirlo entero de negro y volver a pintarlo con los colores originales, aplicando un weathering mucho más exagerado que el que podría haber conseguido sobre el plástico.





Uno de los mayores retos fue instalar los cables para las luces de los ojos, el pecho y la espada. Había muy poco espacio y tuve que ingeniármelas para ocultar todos los cables, evitando que se viera que la luz provenía de una fuente artificial.



Uno de los detalles que más me gustan es la pared rota donde el Gundam corta los cables con la espada láser y los colores que conseguí con la pintura. También intenté aplicar un leve OSL para que la pieza tuviera sentido tanto con las luces encendidas como apagadas, teniendo en cuenta que la espada debía emitir luz propia.



Las luces de Navidad me sirvieron para recrear las líneas de bombillas típicas de los hangares, y todas las conexiones eléctricas, incluida la del ventilador, las hice siguiendo los consejos de Custom Wargames, el canal del grandísimo Carlos Parla.



La montaña y las cascadas

Toda la estructura de la montaña está hecha con poliestireno extruido, cubierta con masilla y texturizada a mano con un cúter. Para simular las rocas utilicé corteza de pino, y después apliqué varios baños de cola mezclada con tierra y agua hasta sellar completamente la estructura para poder pintarla. El agua de las cascadas está simulada con resina ultravioleta, lo que permitió un acabado muy realista y con mucho brillo.



Un mes de trabajo y una gran satisfacción

Tardé un mes entero en realizar esta pieza, pero mereció muchísimo la pena por todo lo que aprendí y disfruté durante el proceso.

Era mi primer Gundam y he de reconocer que disfruté muchísimo viendo el programa de Geosan Battle

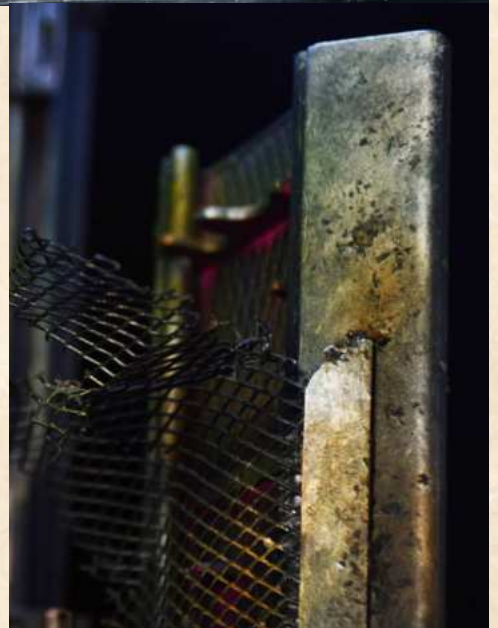
donde comentaron la pieza. Desde aquí aprovecho para darles las gracias por todo lo bueno que se dijo.

Actualmente, esta pieza se encuentra en Ciudad Real, en la tienda de Geosan Battle, y también fue expuesta en el

Salón del Manga de Barcelona.

Manuel Canteras Campos
(@spectrum__zx)





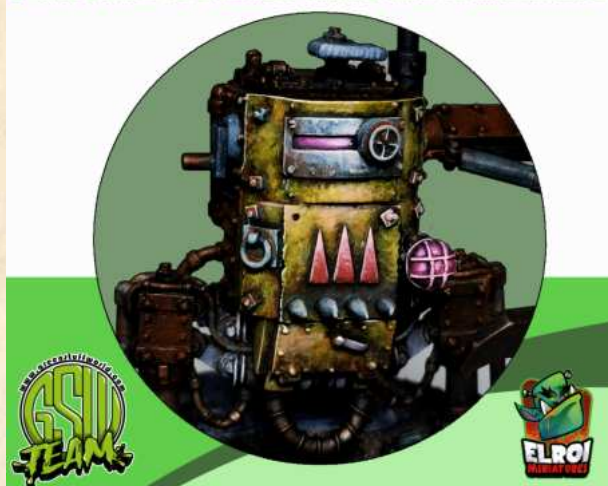
 GAHLERI

GREEN STUFF WORLD

www.greenstuffworld.com



PASO A PASO PINTAR SOBRE METAL OXIDADO



1 EMPEZAMOS CON IMPRIMACIÓN NEGRO MATE (1) Y UNA BASE DE GUNMETAL GREY, APLICADO MEDIANTE UN ENERGICO PINCEL SECO (2).



2 DAMOS UNA CAPA DE GLADIUS BRONZE CON PINCEL SECO, SEGUIDA DE UN LAVADO DE TRANSPARENT OCHRE ACRYLIC INK.



3 USAMOS AHORA ORANGE RUST LIQUID PIGMENT DE FORMA ABUNDANTE POR LA SUPERFICIE METALICA.



4 USAMOS VERDIGRIS LIQUID PIGMENT EN VARIOS ELEMENTOS DE LA PIEZA PARA AUMENTAR EL CONTRASTE DE OXIDOS.





5 DAMOS UNA CAPA DE DEEP BLACK DIPPINK INK PARA OSCURECER Y HOMOGENEIZAR EL CONJUNTO. AHORA TENEMOS UNA BASE PERFECTA PARA AÑADIR COLOR.



6 PINTAMOS ALGUNAS PARTES CON LA TECNICA DE NMM USANDO MEZCLAS DE BLUEGREY DUSK Y FANG WHITE.



7 AHORA DAMOS EL TONO PRINCIPAL A LA ARMADURA PUNTEANDO CON MEZCLAS DE GO MANGO, CYBER YELLOW Y FANG WHITE.



8 SIMULAMOS LUZ EN EL VISOR Y EN LA BOMBILLA CON MEZCLAS DE LOLLIPOP MAGENTA, WONKA VIOLET Y FANG WHITE.



9 FINALMENTE AÑADIMOS DETALLES EN ROJO USANDO MEZCLAS DE RED TRUTH, FLAMING ORANGE Y FANG WHITE.

GREEN STUFF WORLD

www.greenstuffworld.com



VIDEOJUEGOS Y PINTURA DE MINIATURAS:

Mezla perfecta

¡Hola miniaturistas! ¿Qué tal estáis? Somos Adrián y Sandra, un matrimonio que ha descubierto en pintar minis un maravilloso hobby que compartir y con el que poder expresar nuestro arte. Ambos trabajamos en el mercado de los videojuegos, en efectos especiales y desarrollo de interfaces, respectivamente. Hemos tenido la suerte de poder trabajar de lo que amamos y poder relacionarlo con esta creativa actividad que tanto nos gusta.
¡Vamos al lío!

Sandra: ¿Cómo empezaste a pintar miniaturas?

Adrián: Empecé de chavalín, cuando a los 10 años me regalaron mi primer set de Goblins Nocturnos de Warhammer. Siempre había estado con lápices de colores dibujando en papel y, de repente, me llovieron unos pinceles y pinturas. Al poco tiempo llegaron unos Goblins en lobo y para mi hermano unos Orcos, lo pasábamos genial en verano pintando juntos y comparando.

Adrián: Recuerdo que empezaste antes modelando y pintando 3D con el ordenador, que con las minis ¿Cómo fue para ti

la transición?

Sandra: Yo empecé a pintar minis hace sólo 10 meses. La transición fue sencilla, orgánica, porque ya disfruto haciendo materiales para videojuegos. Lo relaciono con ellos porque se aplican a los modelos 3D. Al final es muy parecido; el color, el tipo de reflejo especular, la rugosidad, la textura, las luces y sombras... Me pareció muy interesante que todo esto se enseñaba en el Clinic de Molina del año pasado. Ahí descubrí el mundo de pintar miniaturas. Una suerte para mí, porque no sabía que era tan divertido y así me puedo alejar de la pantalla un rato. Jajajaja (se ríe).

S: ¿Cuáles son los pasos que sueles seguir cuando empiezas a pintar? ¿Cómo eliges tú paleta de colores?

A: Me gusta empezar mirando arte digital y cómo otra gente ha resuelto figuras similares, tanto si es un dibujo como algo tridimensional. Hay gente tan buena que a veces no sé si es un dibujo o un 3D lo que veo jajaja (también se ríe). Todo sirve de inspiración. Me fijo en las formas que tienen de encontrar la luz, elegir paletas, estilo.

Es muy interesante dar con los artistas que te gustan y luego intentar plasmar lo aprendido en la figura que tengo delante.

Suelo visitar de vuelta algún videoico de Sergio Calvo para pillar referencias de técnica y la evolución que hace del tono original de un material hasta su punto más iluminado. Es en parte gracias a él, que siempre me hago una paleta aunque sea en Paint con la transición de los colores que voy a usar. Mínimo 3 diferencias tonales, pero ayuda tener al menos una por capa que quieras dar de diferente color ¡pensar es duro y así, menos que pensar luego! ¡jeje! Hoy en día, hay imágenes en internet de casi cualquier material que buscas bajo una luz parecida a la que quieras exponerlo.

Copiar el color más oscuro de la foto, saturarlo un poco e ir añadiendo a tu paleta hasta el más claro, parece casi hacer



trampa, pero es lo más útil para mi.

S: ¿Qué programas o webs recomendarías?

A: Para seguir artistas utilizo mucho Artstation, es una web social en la que artistas de todo el mundo comparten sus obras y portfolios, suele estar centrado en el arte digital, pero hay bastantes que comparten sus esculturas a mano. Aún recuerdo alguna de Rafael "Raf" Grassetti, (el diseñador de Kratos en los últimos God of War).

Para dibujar me gusta Krita. Es una versión super mejorada de Paint en la que puedes usar pinceles digitales, superponer elementos en capas (como añadir papel transparente encima) y mezclar colores como si usases tu propio dedo.

Para la gente que esté interesada en el 3D, recomiendo mucho empezar con algún tutorial de Blender. Hay muchísimos y muy ligeros, yo empecé con uno que ayudaba a crear y animar tu propio personaje hace 10 años.

Hoy en día, hay videos de cómo hacer un montón de personajes chulísimos, y muchos muy conocidos. Empezar con algo sencillo podría ser el primer paso hacia llegar a imprimir tus propios diseños. Para dar color se puede usar Blender también o según el

modelo me gusta Handplane que ayuda a simplificar procesos.

Personalmente utilizo mucho Unreal Engine en mi trabajo, para efectos especiales. Es un motor de juegos muy potente que da al artista la posibilidad de componer cosas fascinantes. Para aplicarlo a este hobby, es una herramienta genial para probar distintos materiales, añadir luces y ver cómo reaccionan. Ayuda rápidamente a componer escenas. Puedes descargar



gratis muchos elementos de atrezzo, que llamamos "assets", de empresas como Quixel. Y si esto se lo añades a un personaje que hayas hecho antes en 3D, lo flipas.

A: ¿Qué pincel sueles usar o recomendarías?

S: La respuesta es 42. (Guiño a La Guía del Autoestopista Galáctico de Douglas Adams).

A: jajajajaja (se ríen los dos, vaya frikis). Buena respuesta.

S: No te voy a hablar sobre pinceles porque no he bajado del nº 2, que es el que me han recomendado todos. Pero te voy a hablar de lo que pienso mientras uso el pincel que sea. Pienso que hay que pintar sin miedo, nos lo

enseñó Manolo Canteras (@spectrum__zx) en el Clinic. ¿No sabes pintar? ¿No lo vas a hacer perfecto? No pasa nada, lo importante es pasarlo bien y reconectar con las manualidades.

Tiempo a ser perfeccionista y la pintura me ha demostrado que no importan los fallos al principio, hay que confiar en el proceso. También me ha enseñado a tener paciencia frente a la inmediatez de hoy en día. Y ese es el mejor pincel.

A: ¿Cómo crees que va a evolucionar el mundo de crear miniaturas de aquí a 10 o 20 años?

S: Por lo menos, en el mundo de los videojuegos hay muchísimas tendencias distintas, te gusta cortar fruta, hay un juego para cortar fruta, te gusta programar, hay un juego en el que tu programación cobra vida. Hay mucha producción en los juegos de mesa también y eso impulsa la creación de nuevas miniaturas para todos los gustos. Pero no sé qué deparará el futuro para ellas. Manolo (atravesas la cuarta pared porfa), ¿cuál piensas tú que será la nueva actualización del arte de pintar miniaturas?

M: Se hace uno daño atravesando paredes :) A mi entender, la miniatura está creciendo en varios sentidos. La cantidad de creadores y marcas aumenta y el tamaño también. Si bien las impresoras 3D dan posibilidad de elegir la escala, también es verdad que la escala 28mm

está cada vez más reservada wargames y juegos de mesa. Luces, motores... otro campo que también crece aunque siempre estuvo. Las temáticas cambian cada día saliéndose de las temáticas épicas habituales. Es imposible seguirle la pista a todo y eso hace este mundo aún más maravilloso en el presente.

A/S: ¿Algunos artistas que te sirvan de inspiración?

A: Sobra mencionar Sergio Calvo, Studson Studio y el propio Manuel Canteras, artistas de miniaturas que me inspiran a querer mancharme la muñeca de dar pinceladas. Pero volviendo a nuestro campo, Álvaro Jiménez es un ilustrador, que también ha

trabajado en videojuegos, como Castlevania: Lords of Shadow o incluso en portadas de Warhammer. Por su forma de iluminar, dar color y sus toques estilizados con el pincel digital, me inspira mucho para intentar aplicar un estilo similar en los personajes que hago. En cuanto a paletas, Carlos Ortiz Moreno, es otro artista con el que tengo el orgullo de haber compartido proyectos y amistad. Su elección de paletas en personajes mecanizados y orgánicos es impecable y sus ilustraciones son casi palpables. S: El canal de Discord, ScratchAttackTV me inspira muchísimo, ¡porque ves de todo! Ellos me recomendaron

fijarme en los artistas top de miniaturas, y gracias a eso, empecé a seguir a Sergio Calvo en Instagram hace poquito. Tras ello, me llovieron artistas relacionados con el mundillo. Ahora sigo a Andy Wardle, me gusta mucho como hace las pieles. Y David Soper quien hace orquitos muy muy chulos, con tonos muy bien combinados.

A: Muchas gracias tronca! Habrá que ir yéndose que esta gente querrá acostarse.

S: Gracias a ti. A cenar, que ya es hora.

A y S: ¡Eso es todo amigos! Y gracias a Manolo y a la asociación ACMEMS por existir.

Adrián Sánchez y Sandra



DUAL FORGE:

Nueva marca de miniaturas con un estilo propio

Dual Forge es una marca de figuras para pintores y coleccionistas que nació este año y se lanzó en mayo de 2025, fruto de la colaboración entre Gonzalo Franco, pintor de miniaturas y Darío Conde, escultor digital.

Desde que nos conocimos, conectamos a través de nuestra pasión por el modelismo y el arte en miniatura. Empezamos hablando de la posibilidad de colaborar en proyectos personales, piezas únicas sin intención comercial, hasta que, poco a poco, fuimos dando forma a una idea más ambiciosa: crear nuestra propia marca.

Han sido meses intensos, llenos de aprendizajes, aciertos y errores, pero siempre impulsados por la ilusión de construir algo propio, algo con lo que nos sintiéramos profundamente identificados. Hoy, con el lanzamiento de Dual Forge, sentimos que estamos en el camino correcto.

Durante este tiempo, no solo hemos desarrollado las figuras que forman parte de nuestro primer catálogo, sino que también hemos trabajado en todos los aspectos que rodean al proyecto que no se ven a simple vista: desde la



identidad visual, hasta la logística y el contacto con la comunidad. En todo momento, hemos estado arropados por personas maravillosas que nos han apoyado desde el primer día, a quienes agradecemos profundamente.

El recibimiento de la comunidad ha superado nuestras expectativas. Sentir el entusiasmo y el apoyo de quienes comparten nuestra pasión nos ha llenado de energía para seguir adelante. Queremos devolver ese



cariño estando presentes en ferias, concursos y eventos, y así compartir en persona el alma del proyecto con todos aquellos que se acerquen a conocernos.

El objetivo de Dual Forge es claro: lanzar productos muy personales, donde cada figura refleje una identidad única.



Hasta ahora, todas han sido modeladas por nuestro escultor Darío y los box arts han sido, o serán, pintados por Gonzalo. Sin embargo, estamos abiertos a colaborar con otros artistas a los que admiramos profundamente y con quienes nos encantaría trabajar en el futuro.



Creemos firmemente en el valor del factor humano en un producto destinado a artistas, modelistas y coleccionistas, especialmente en un momento en que las redes sociales priorizan el alcance por encima del contenido, y donde tecnologías como la inteligencia artificial amenazan el trabajo artesanal y el valor de la identidad artística

Este es un "hobby" que debería estar basado en la reflexión, la paciencia, la calma, la expresividad y el amor a la minuciosidad y el detalle

. Queremos que Dual Forge sea un punto de encuentro para quienes creen que el arte en miniatura es mucho más que una afición, es una forma de expresión que conecta a ilustradores, escultores, pintores y modelistas que dotan de su propia identidad a las piezas en las que trabajan

Tenemos muchas ideas para futuros lanzamientos que esperamos mostraros pronto. Trabajaremos en ellas con el mimo y la dedicación que se merecen, para entregaros siempre un producto a la altura de vuestra pasión.

Gracias a Arte a Escala por esta oportunidad de presentarnos, y a todos los que os habéis tomado un momento para conocernos. ¡Esperamos veros pronto!

Con cariño,
Darío y Gonzalo.

- Desde lo más profundo de la imaginación, traemos criaturas, héroes y seres imposibles listos para cobrar vida bajo tu pincel. Dual Forge es una forja de fantasía, hecha por y para artistas que sueñan con mundos propios.-

SCALE75



WILLORK



WILLORK



WILLORK



ROBOCORK

BZB

ROBOCORK

BZB



THE
ZHINING

BZB



GUERREROS, MAGOS Y MONSTRUOS:

La cruzada del pincel

Cómo elegir el nivel de pintado para tu ejército Warhammer

Del Guerrero al Monstruo, cada nivel de pintado es una historia distinta en la mesa de juego. En este artículo descubrirás cómo elegir el estilo que mejor represente a tu ejército y cómo Narval Painter Studio transforma miniaturas grises en leyendas vivientes.

Cada pincelada es una orden de batalla. Todos los comandantes del hobby hemos sentido esa mirada muda: estanterías llenas de plástico gris que parecen reclutas esperando al sargento. Ese ejército aún sin pintar te observa en silencio como si dijera: “¿Cuándo marcharemos con nuestros colores, señor?” Y ahí surge la gran decisión de todo general del pincel: ¿qué nivel de pintado necesita



mi ejército? Porque no es lo mismo desplegar una horda básica de Guardia Imperial que presentar un Primarca trabajado al detalle, con estandartes freehand y bases personalizadas que parecen dioramas.

En Narval Painter Studio llevamos años librando estas batallas junto a jugadores y coleccionistas, ayudándoles a decidir entre tres sendas posibles: Guerrero, Mago y Monstruo.

Niveles de pintado de miniaturas Warhammer

Nivel Guerrero – el ejército que marcha unido:

El nivel Guerrero es el despliegue disciplinado, la compañía que avanza lista para la batalla. Colores base nítidos, sombras firmes y luces rápidas que dan cohesión.

Imagina una oleada de Marines Espaciales, recién salidos de la forja, avanzando

con homogeneidad impecable. O una marea de Orkos que, sin florituras, ya transmiten la fuerza bruta del ¡WAAAGH!

“El Guerrero es la primera victoria: dejar atrás el gris y alinear en mesa un ejército digno de combatir.”

Nivel Mago – cuando los héroes reclaman su historia:

Aquí las miniaturas empiezan a susurrar relatos propios. En el nivel Mago trabajamos degradados, efectos de luz, detalles en armaduras y capas que transforman un guerrero en protagonista.

Es el capitán de los Lobos Espaciales cuya piel de lobo parece real; es el Hechicero del Caos con runas brillando en su armadura. Este nivel convierte una miniatura en un personaje que inspira a toda la tropa.

“El Mago convierte la pintura en narración: cada héroe brilla como si un códex entero se escribiera a sus pies.”

Nivel Monstruo – el arte que trasciende el tablero:

El nivel Monstruo es el cénit del arte en miniatura. Aquí cada pincelada es un conjuro y cada técnica, un arma





secreta: freehand, NMM, OSL, texturas hiperrealistas.

Narval Painter Studio, tu aliado en campaña

acompañan cada fase de la campaña:

Un Caballero Imperial con estandartes únicos, un Primarca con alas iluminadas, un Gran Demonio que parece recién surgido de la Disformidad... Son piezas que no solo luchan en mesa: dominan la vitrina como auténticas obras maestras.

En **Narval Painter Studio**, en la Calle Mayor de Espinardo (Murcia), vivimos el hobby como tú: entre pinceles, dados y ejércitos que buscan identidad. No pintamos solo miniaturas, **forjamos relatos**.

Nuestros servicios

•Montaje de miniaturas → porque todo héroe necesita primero ensamblar su armadura.

•Bases personalizadas → porque un ejército sin terreno no tiene mundo al que pertenecer.

Cómo elegir el nivel de pintado

•Jugador incansable de batallas → Guerrero: rápido, eficaz, ejército completo en mesa.

•Comandante de torneos narrativos → Mago: equilibrio entre juego y espectáculo.

•Coleccionista o amante de la vitrina → Monstruo: piezas únicas, dignas de leyenda.

Muchos generales optan por una estrategia mixta: tropas básicas en nivel Guerrero, héroes en nivel Mago y el general en nivel Monstruo. Así el ejército se siente coherente pero con epicentro visual.



•Freehand → porque un estandarte vacío no inspira a las tropas.

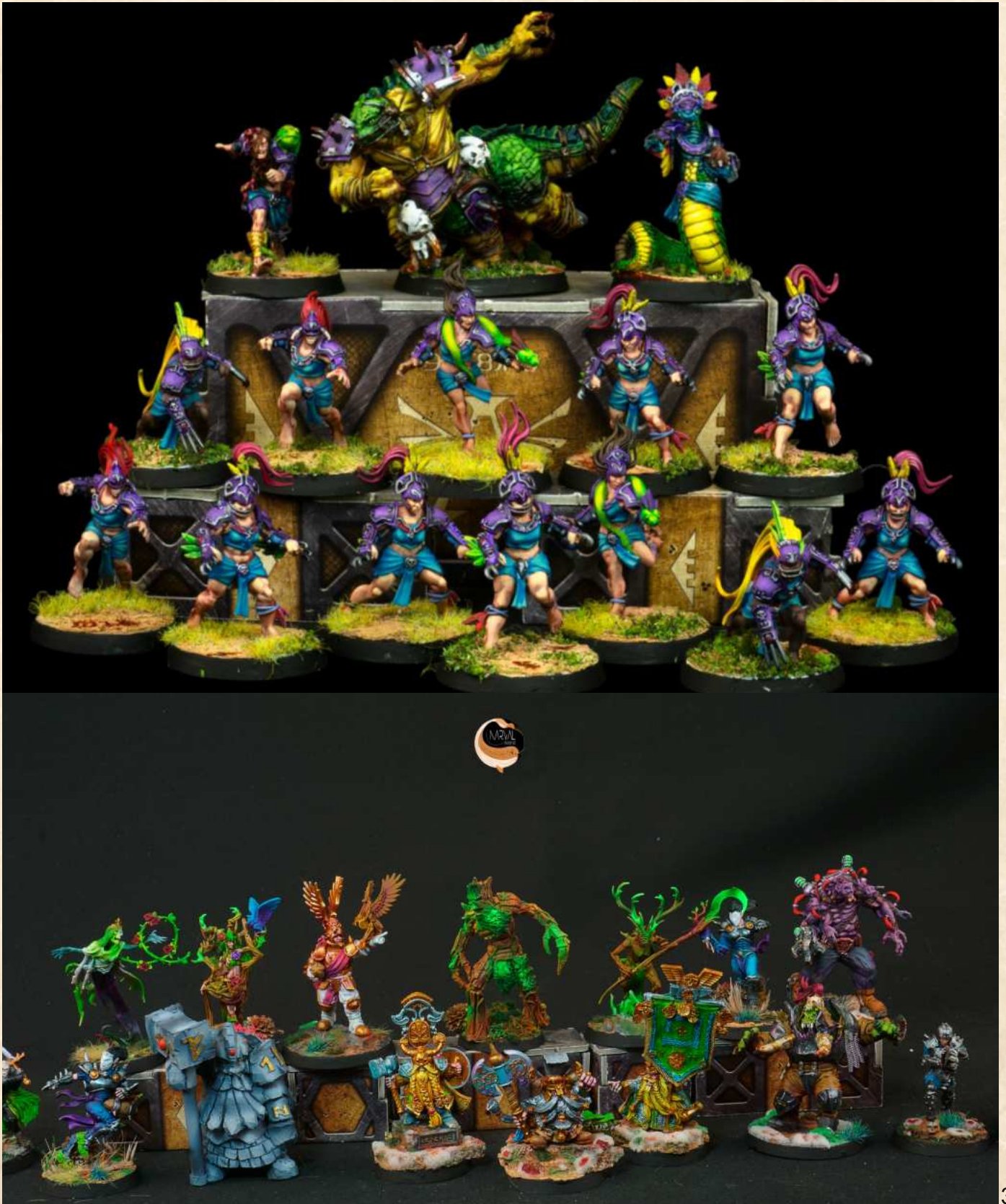
Y sí, seguimos cada día las novedades en Warhammer Community o Games Workshop, como cualquier aficionado que sueña con nuevos códex y futuras cruzadas.

Epílogo: cada ejército merece su leyenda

Un ejército pintado no es solo plástico coloreado: es identidad, orgullo y narrativa. Elegir el nivel adecuado es decidir qué historia quieres contar en la mesa de juego.

En Narval Painter Studio estamos aquí para que tu ejército deje de ser un montón de miniaturas y se convierta en tu propia saga.

Narval Painter Studio



PALADINES DE TERRA:

Convertí GUNPLAS en un ejército de Warhammer

¡Hola a todos! Soy Stratos de Paladines de Terra una vez más.

Hoy quiero compartir con vosotros un proyecto que



tiene un par de años, pero que siempre me gusta recordar y enseñar. Creo que esta es una excelente oportunidad para mostraros el paso a paso y el resultado final de algo que siempre quise hacer, pero que nunca me atreví a llevar a cabo hasta que Geosan Battle me motivó (y un poco me engañó) para hacerlo realidad.

La idea era bastante sencilla: convertir varios



Mobile Suits de la serie Gundam en un ejército jugable de Warhammer 40000. En este caso, la base de la conversión serían los Zakus de Zeon, junto con algunos Mobile Suits más icónicos como el Z'Gok o el Gelgoog. Todo esto con el fin de transformarlos en un ejército de Caballeros



Imperiales de Warhammer 40000.

El primer paso fue montar todo. Podría haber optado por armarlo pieza a pieza, como se suele hacer al pintar o modificar Gunplas, pero decidí montar todo de una vez para hacerlo más al estilo Warhammer y, además, acelerar el proceso de pintura. Algo que no he mencionado es que todos los modelos que se ven en las fotos fueron pintados durante un stream especial de 24 horas en mi canal de Twitch, Paladines de Terra.

En cuanto al pintado, decidí seguir el esquema de colores que se usa en la serie para los Zakus y los Mobile Suits más grandes, pero con un estilo más llamativo y espectacular para que se destacaran más en el campo de batalla. Apliqué calcas y algunos efectos adicionales, y para las peanas utilicé pigmentos con el objetivo de transmitir la sensación de un campo de batalla sucio, integrando mejor las miniaturas con sus bases.

Al final, logré completar el reto: pinté 2000 puntos de Caballeros Imperiales (o 2000 puntos de Zeon, como





preferáis verlo) en 24 horas y, con ello, cumplí un sueño que siempre había tenido. Me gustaría agradecer especialmente a Geosan Battle, ya que me ayudaron a conseguir todos los Model Kits, y la gran mayoría de ellos fueron un regalo, lo que hizo que este proyecto fuera aún más especial. Si estáis interesados en entrar en el mundo de los Gunplas, Model Kits o incluso Warhammer, os recomiendo al 100% su



tienda.

¡Nos vemos en la próxima!

Stratos



Modelismoy Maquetas.es



www.modelismomolina.es

KHAZALID: PALETA HÚMEDA EN VERANO

¡Muy buenas Familia! Por si no me conocéis, soy Alex, Khazalid en redes. Posiblemente nos hayamos visto por algún evento en España de miniaturas, concurso, torneo o similar ya que ultimamente nos movemos mucho por toda la geografía española intentando compartir lo que a todos nos gusta tanto, el miniaturismo, las maquetas, la pintura y sobretodo el buen rollo en nuestra comunidad.

Hoy estamos por aquí enseñandoos un truco muy sencillo y rápido que posiblemente nos interese a todos y nos ayude a pintar de una manera mucho mas efectiva cuando hace calor.



¿Estamos cansados de que nuestra paleta húmeda se seque constantemente en verano?

¿De rellenarla constantemente y que se evapore en minutos?

Hay un truco muy fácil que consiste en poner un

acumulador de frío (congelado), debajo de la paleta. ¿Qué es un acumulador de frío? Pues seguro que teneis alguno en el congelador. Os dejo un enlace a Amazon <https://amzn.to/4mp3GJE> con uno de ellos para que lo veais directamente aunque os pondremos alguna foto también con la paleta.

Con hacer eso solamente, podremos conservar mucho mas tiempo y de forma óptima nuestra paleta húmeda.

Adicionalmente para que no nos salga moho en la paleta, podemos añadir un hilito de cobre que es fungicida y con eso podremos controlar este tema que a muchos nos lleva por la calle de la amargura.

Os comento también que durante el año tenemos en el canal multitud de desafíos de pintura en el cual si sois patreons, os mandamos la miniatura gratis a vuestra casa y a parte de los trofeos,

entrais en multitud de sorteos. Adicionalmente ayudais mucho al canal. Os lo dejo por aquí por si quereis echarle un ojo <https://www.patreon.com/Khazalid>

Con este mini artículo me despido, ¡prometo hacer mas tips rápidos del hobby!

Recordad seguirme en mis redes sociales que cada semana publico al menos un video de novedades del hobby, reviews, comparativas, técnicas de pintura... y podeis beneficiaros de un montón de descuentos y sorteos,

YOUTUBE : www.youtube.com/c/khazalid

Twitch: <https://www.twitch.tv/khazalidtv>

FACEBOOK: <https://www.facebook.com/Khazalid/>

Instagram: @khazalidtv

gmail: Khazalidtv@gmail.com

DISCORD: <https://discord.gg/HB2q4HGetC>



VITRIS:

Peanas de playa

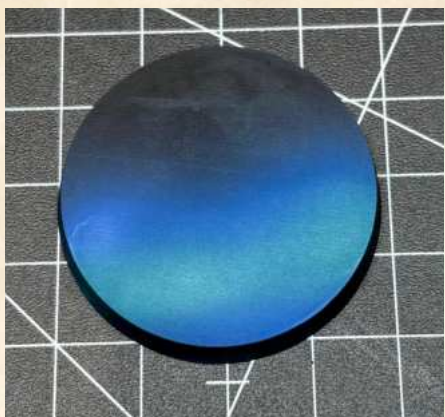
Hola!! Quizás algunos no me conozcáis. Me llamo Vitrys y llevo unos añitos pintando miniaturas de forma profesional. Hoy os traigo un tutorial muy veraniego y súper rápido de hacer. Necesitaremos los siguientes materiales:

- Peanas (indispensables claro está :P)
- Espátulas y varios pinceles viejos,
- Textura de agua en gel o en su defecto resina ultravioleta o resinas de un solo componente para aguas tranquilas. Prefiero la textura gel porque me simula mejor el agua y la resina tiende a alisar mas la superficie y después tendríamos que trabajarlo mas.
- Textura de espuma en gel.
- Pintura de color azul oscuro, turquesa e ivory.
- Shade o tintas de lavado de color azul.
- Textura de arena o arena real (en este caso necesitaremos cola blanca u otro pegamento para adherirla).

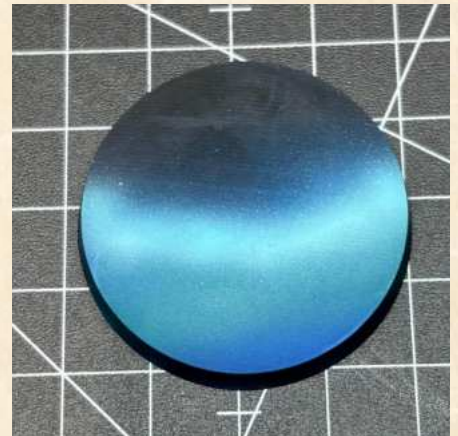
1. Primero, vamos a darle color a la mitad de la peana con el azul oscuro. Yo he elegido el azul pthalo de Ionic de Ammo.



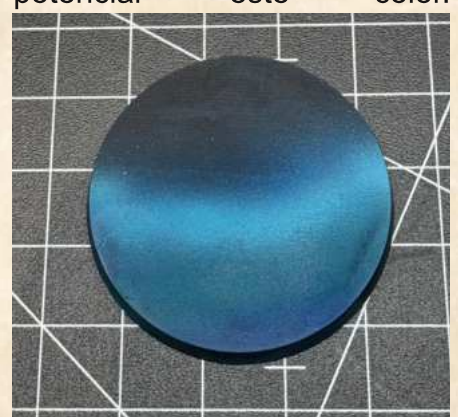
2. Seguiremos dando color con una mezcla de nuestro azul oscuro y añadiremos turquesa, he elegido el aguamar de Ionic de ammo, 50% de cada uno y aplicaremos esta mezcla ocupando aproximadamente lo que veis en imagen.



3. Y finalmente, con una mezcla de 60% ivory, yo uso el de AK y 40% de nuestro turquesa, damos una pequeña capa en el borde final de todo nuestro trabajo. Sin preocuparnos si cogemos un poco de la base sin pintar.



4. Para "limpiar" todas estas capas, con la shade elegida, en mi caso la dipping Dusty Blue de Green Stuff, diluimos para que no tenga tanto pigmento y la aplicamos desde el borde más claro hasta el oscuro, dejando siempre la carga de pintura hacia lo más oscuro para potenciar este color.



5. Ahora llega el punto de la arena, yo he elegido textura de arena para agilizar todo más, en mi caso he elegido la Beach Sand de Green Stuff. Si habéis elegido la arena real, aplicar primero la cola blanca, que esté ligeramente

diluida y después aplicaremos la arena. Importante no ocupar el espacio pintado y seguir una forma lo más real posible.

6. Una vez tengamos la arena seca es hora de usar nuestra agua. A los que elijáis la resina ultravioleta importante no sobrepasar la arena. Que este todo más o menos a nivel. Cuando lo tengáis seco, con un pincel y mas resina, podeis hacer pequeñas ondulaciones para simular el oleaje. Y los de la pasta, yo lo aplico con pincel directamente para hacer unas pequeñas olas pero sin pasarse, que quede lo más natural posible y teniendo en cuenta que al



secarse, perderá volumen, así que hay que aplicar capas más gordas pero sin pasarnos y sobrepasar la línea de arena.

7. Una vez seco, es hora de hacer la espuma de mar para darle más realismo. Yo uso la Textura de mar de Green Stuff. Es importante que lo apliquemos muy poco a poco ya que si no se verá de aspecto grumoso y no queda nada natural. Aplicaremos solo por la orilla, metiéndonos un poco sobre la arena y haciendo alguna pequeña ondulación mas por el medio de la base como podéis ver en la imagen.



Y ya estarían acabadas. Solo queda elegir nuestras miniaturas y a disfrutar del verano. Si os ha gustado este tutorial y queréis más información, os dejo los enlaces a mis redes sociales para que no os perdáis nada

Instagram Twitch
https://www.twitch.tv/malefic_vitrys
https://instagram.com/vitrys_



EN EL PUNTO DE MIRA

Realizamos montaje submarino a escala 1:350.



Realizamos construcción acantilado y fondo marino.



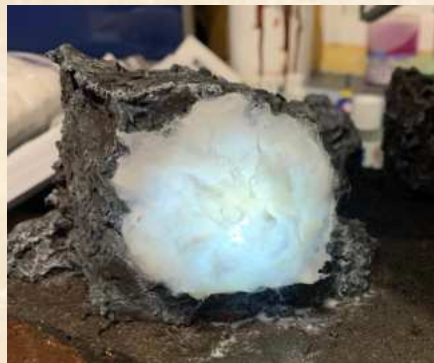
Se instala cableado y leds que simularan la explosión del torpedo.



Realizamos prueba de iluminación antes de proceder a tapar con algodón y simular la explosión.



Tapamos con algodón y simulamos la explosión, volvemos a realizar prueba de encendido.



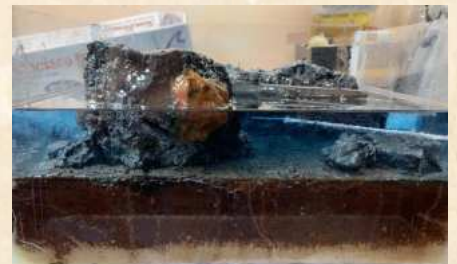
Pintamos y damos efectos explosión y nueva prueba de luz.



Con varilla de Evergren y latex realizamos el torpedo y la estela en el agua del mismo.



Realizamos vertido resina.





II CLINIC DE MODELISMO ACMEMS 2025

Aprende de los mejores en un evento único dedicado a la pintura y el modelismo estático

La Asociación Cultural de Modelismo Estático de Molina de Segura (ACMEMS) vuelve a sorprendernos con una nueva edición de su Clinic de Modelismo, un encuentro formativo único que reunirá a algunos de los mejores artistas y especialistas del panorama nacional e internacional.

El **II Clinic ACMEMS 2025** se celebrará los días 14, 15 y 16 de noviembre de 2025 en Molina de Segura (Murcia), y promete ser una cita imprescindible para modelistas de todos los niveles: desde principiantes que dan sus primeros pasos con el pincel, hasta veteranos que buscan perfeccionar técnicas avanzadas.

A diferencia de un concurso, el Clinic está diseñado para aprender en contacto directo con los ponentes. Los asistentes podrán participar en mesas-taller organizadas por disciplinas y estilos muy concretos, donde cada maestro compartirá sus secretos, procesos y trucos personales. Es una oportunidad única para disfrutar y aprender en

II CLINIC 2025
Molina de Segura
14, 15 Y 16 NOVIEMBRE

Precio 45 €
INCLUYE NÚMERO PARA EL SORTEO DE UN AERÓGRAFO

12 INSTRUCTORES
96 PLAZAS

Reserva tu plaza en
MODELISMOMOLINA.COM

Inscripción abierta el
15 DE SEPTIEMBRE 2025

EL CLINIC SE CELEBRARÁ EN EL CENTRO COMERCIAL VEGA PLAZA

Horarios
Viernes: 17:00 - 21:00
Sábado: 10:00 - 14:00, 17:00 - 21:00
Domingo: 10:00 - 13:00

COLABORA
VEGA PLAZA, Vallejo, GREEN STUFF WORLD, CELAENO, Modelismo y Maquetas.es, SCALE75, GAHLERI, FOXBITE, etc.

comunidad.

Habrà 12 mesas temáticas que abarcan un amplísimo abanico de técnicas y estilos de modelismo para que todo el

mundo encuentre su lugar: desde pintura de bustos y figuras históricas, hasta freehands, efectos de envejecido, peanas, aerografía y escenografía inspirada en "Star Wars".

Mesas y ponentes

Mesa 1 — Manuel Canteras:

Introducción a la pintura de figuras.

Mesa 2 — Alfonso Floren:

Freehands: banderas, bordados, escudos y motivos decorativos.

Mesa 3 — Gustavo Gil:

Pintura de caballos al óleo en 54 mm.

Mesa 4 — Javier Molina:

Técnicas de pintura para wargames: vehículos, escenografía, armaduras y figuras.

Mesa 5 — Antonio

Rodríguez: Pintura de figuras

de fantasía.

Mesa 6 — Javier Folgueiras:

Terror modelling: efectos oscuros, atmósferas inquietantes y detalles impactantes.

Mesa 7 — Antonio Morant:

Técnicas mixtas: aerógrafo y pincel aplicados a aviación.

Mesa 8 — Roberto Ramírez:

Pintura de bustos con acrílicos: del bloque base al detalle extremo.

Mesa 9 — Chema Cabrero:

Procesos completos de pintura, efectos y envejecido.

Mesa 10 — Harm Mulder:

Escenificaciones y construcción de una casa de

Tatooine (inspiración Star Wars).

Mesa 11 — Lumi Rodson:

(@scratchattacktv): Creación de peanas: ambientación, terreno y texturas.

Inscripción

Plazas limitadas: Para garantizar un trato cercano y práctico, el número de asistentes es reducido.

Inscripción general: Apertura el 15 de septiembre de 2025.

Formulario y detalles completos:

www.modelismomolina.es/ii-cli-nic-2025



Vallejo V

GEOSAN BATTLE:

La factoría de los Mechas

El hangar secreto. Detrás de una puerta de cristal, en una calle cualquiera, se esconde lo que muchos aficionados llaman el hangar definitivo de los mechas: Geosan Battle. No es solo una tienda de maquetas; es un arsenal de piezas, armaduras y armas en miniatura donde cada caja guarda el potencial de un titán metálico esperando a despertar.

Aquí, en lugar de ingenieros con bata blanca, los clientes se convierten en pilotos y mecánicos, armados con pegamento, pinceles y una paciencia que haría palidecer al mismísimo Mazinger Z. De maqueta a coloso: la epopeya del montaje. El ritual siempre empieza igual: abres la caja, miras el manual y te dices a ti mismo "esto no puede ser tan difícil". Veinte minutos después, descubres que una pierna del mecha tiene más piezas que un coche real, y que vas a necesitar un máster en ingeniería aeroespacial para encajar el torso.

Los veteranos de Geosan Battle lo saben bien: montar un mecha es una batalla por etapas. Primero se ensamblan los huesos, luego la armadura y, finalmente, las armas descomunales que nunca caben en la estantería. Cada

maqueta terminada es un logro comparable a pilotar un Gundam en plena guerra intergaláctica.



Historias del frente: la comunidad de pilotos. En Geosan Battle, los clientes no son clientes: son pilotos en entrenamiento. En los talleres, se comparten secretos que suenan más a maniobras militares que a modelismo:

- Refuerza la unión de la rodilla con masilla, o caerá en pleno combate.
- No pintes el reactor dorsal antes de montarlo, o quedará sellado para siempre.
- Nunca subestimes el tiempo que tarda en secar el barniz: es más lento que una recarga de energía nuclear.

Las risas están garantizadas,

sobre todo cuando alguien confiesa que su mecha ha salido bizco, que el cañón se lo montó al revés, o que perdió la cabeza del piloto en el alféizar de la ventana.

Exhibiciones: desfiles de titanes en miniatura. Periódicamente, la tienda se transforma en una pasarela de mechas. Los vitrinas brillan con robots de todos los colores, desde clásicos inspirados en Evangelion hasta bestias acorazadas al estilo Gundam. Algunos modelistas van más allá y añaden iluminación LED, bases de batalla y hasta humo simulado.

No es raro escuchar frases como: "Mi RX-78 ha derrotado a tu Zaku II en la vitrina de exposición", mientras alguien saca su móvil para enseñar cómo el suyo tiene un reactor que realmente se ilumina.



Epílogo: la batalla nunca termina.



Geosan Battle es mucho más que una tienda de maquetas. Es la base donde nacen los sueños mecánicos, el campo de pruebas de futuros pilotos y el taller donde cada pieza, por pequeña que sea, cobra vida dentro de un titán de plástico.

Porque al final, cuando colocas tu mecha terminado en la estantería, no ves solo un juguete: ves las horas de montaje, las batallas contra las piezas perdidas y la gloria de haber construido con tus manos un gigante que nunca perderá la guerra del tiempo.



MANGA EXPERIENCE! IV EDICIÓN

4 y 5 OCTUBRE, Cuartel de Artillería, MURCIA
 Anime, cine, Comic, Cosplay, Música, Kpop, Invitados Internacionales, Exposiciones, Videojuegos, Y MUCHO MÁS!

MURCIA Región de Murcia Juventud Región de Murcia icia SPORTE MURCIDES

MANGA EXPERIENCE! IV EDICIÓN

CUARTEL DE ARTILLERÍA MURCIA 4 y 5 OCTUBRE

NARVAL PAINTER
 MASTER CLASS EXPO FIGURAS
 PINTURA EN DIRECTO

4 y 5 OCTUBRE, Cuartel de Artillería, MURCIA
 Anime, cine, Comic, Cosplay, Música, Kpop, Invitados Internacionales, Exposiciones, Videojuegos, Y MUCHO MÁS!

MURCIA Región de Murcia Juventud Región de Murcia icia SPORTE MURCIDES

Chassis Weathering

Desgaste en chasis

Quick Tips



1 For the chassis area, Soil Wash AMMO.R-2202 and Streaking Grime AMMO.R-2101 were applied to achieve a highly realistic dirt effect.

Para la zona del bastidor, aplicaremos Soil Wash AMMO.R-2202 y Streaking Grime AMMO.R-2101 para conseguir un efecto de suciedad muy realista.



2 To simulate the grease buildup in the wheel grease boxes, Fresh Oil Staining AMMO.R-2206 was mixed with Soot Black pigment AMMO.R-2300.

Para simular la grasa acumulada en las cajas de grasa de las ruedas, mezclaremos Fresh Oil Staining AMMO.R-2206 con pigmento Soot Black AMMO.R-2300.



3 To replicate the grease and dirt stains that form on the wagon's buffers, Fuel Staining AMMO.R-2207 was applied with a fine brush.

Para replicar las manchas de grasa y suciedad que se forman en los topes del vagón, depositaremos Fuel Staining AMMO.R-2207 con un pincel fino.

4 A subtle dusty effect was created by mixing 30% of Dust A.MIG-072 and 70% of Transparator A.MIG-2017, which was airbrush only on the lower parts of the chassis.

Crearemos un sutil efecto empolvado mezclando un 30 % de Dust A.MIG-072 y un 70 % de Transparator A.MIG-2017, y lo aerografiaremos solo en las zonas bajas del chasis.

5 Achieving natural weathering will be easy and straightforward using Rail Center products, specially designed for these types of effects.

Conseguiremos de forma fácil y sencilla un desgaste natural usando los productos Rail Center especialmente diseñados para este tipo de efectos.



By Antonio Carrascosa

PIEL VERDE: HULK

Antes de comenzar me gustaría agradecer a @spectrum_zx por publicar esta guía de pintura en este número de la revista *Arte a Escala*.

Vamos a pintar a Hulk, del juego de mesa *Marvel United*. Espero que os guste y os sea útil esta pequeña guía de pintura.



Comenzamos limpiando la miniatura con agua y jabón, de forma que quede limpia. Cuando seque, hacemos una doble imprimación. Primero imprimamos con la imprimación negra toda la miniatura. Cuando esté completamente seca, realizamos una imprimación desde arriba con una imprimación gris. Yo en este caso he usado la Fine Primer Black y la Fine Primer Grey de AK, pero he usado imprimación de Citadel y de Vallejo y también son muy buenas.

Tres consejos que quiero daros. El primero es que lo hagáis al aire libre. Los segundo que utilizéis mascarilla y guantes para su utilización, y lo último que al finalizar, pongáis el bote boca abajo y apretéis un par de veces, para vaciar el conducto y evitar que seque dentro la pintura y se obstruya. Debe quedar así:



Los pantalones del Increíble Hulk son morados. Esta combinación de verde y morado se convirtió en un distintivo del personaje. Para hacer más homogénea la figura, haremos también las sombras máximas de la piel verde en ese mismo color morado.

Hacemos una mezcla en proporción 1:1 (gotas de pintura) de Amethyst Blue y Wine Red. Voy a usar un pincel Abteilung 502 de Marta Kolinsky del número 2. Pintamos las zonas de sombra máximas de la piel con este color como en la fotografía.

Si sois pintores principiantes,

os recomiendo pintar primero la parte posterior de la miniatura, y después la delantera, ya que si se comete un error, es mejor que sea por la parte posterior, y no por la vista principal de vuestra miniatura.



Con una mezcla en proporción 1:1 de Amethyst Blue y Deep Green, pintamos la zona de sombra de la piel. Partimos de la zona morada de las sombras máximas, invadiéndola un poco, y que abarca la zona que se ve en las fotos. Posteriormente haremos un proceso similar con el tono medio y con las luces.



Con una mezcla de Glaze Medium, Amethyst Blue y Deep Green, en proporción aproximada de 3:1:1, y añadiendo un poco de agua, hasta conseguir una mezcla semi transparente, realizaremos unas veladuras entre la zona morada de las sombras máximas y la zona verde de la zona de sombra. Yo uso trocitos de cartulina para descargar el pincel antes de pintar sobre la miniatura. También se puede usar papel de cocina humedecido con agua, ya que si está seco, absorbe mucha agua del pincel.

La mezcla del paso anterior son las líneas y la mancha superior de la tercera foto, y la de este paso las líneas gruesas de la parte inferior. Antes de ir a la miniatura, se debe descargar más el pincel que para pintar en capa base, como veis, la pintura ya cubre menos, pero debemos descargar el cuerpo unas 5 o 6 veces en la cartulina antes de pintar sobre la miniatura. La pincelada se da desde el lado morado, hasta el corte entre el tono morado y el verde, levantando en ese punto el pincel.





Con sólo este color Deep Green, damos la siguiente capa, que sería el tono medio. Pintar tanto la piel del cuerpo como la zona de los pies, que no os pase como a mí, que los tuve que pintar al final, de la misma forma que pinte la piel del cuerpo. Pintar la línea central del esternón, en el centro de la zona violeta. En la columna vertebral también hay que pintarle esa línea.



Al igual que hicimos anteriormente, hacemos una mezcla 2:1 con Glaze Medium y Deep Green para disimular las transiciones de colores. Descargamos mucho el pincel antes de pintar sobre la miniatura.



Con una mezcla en proporción 1:1 de Deep Green y de Frog Green, continuamos iluminando, siendo esta la capa de luz.



Para darle más personalidad, vamos a pintarle los ojos. Primero se pinta de negro la zona de los ojos, y luego dentro de esa zona, se pinta con Ice Yellow el interior, dejando una línea negra alrededor de la zona que

hemos pintado con el color Ice Yellow. Después, con el pincel Abteilung 502 de Marta Kolinsky del número 0 hacemos un punto negro para marcar la pupila, aunque se puede hacer todo el paso con este pincel.



Con el color Frog Green, damos las últimas luces a la piel, siendo este color el de la luz máxima.



Para pintar el pelo, primero lo pintamos totalmente de color negro, y después hacemos las luces con una



mezcla en proporción 1:1 de negro y British Khaki. Con una mezcla en proporción 1:1:1 de Amethyst Blue, Wine Red y Deep Violet, hago las luces máximas del pantalón de Hulk. Con color Carmine le pintamos el interior de la boca.



Para pintar la zona de los dientes, primero pintamos toda la zona con British Khaki, y luego hacemos pequeñas líneas con el color blanco para simular los dientes. Este paso es mejor hacerlo con el pincel del 0.



Para finalizar hago una mezcla en proporción 4:1:1 de Glaze Medium, Amethyst Blue y Wine Red, añadiendo un poco de agua, y descargando bien el pincel. Doy unas pasadas por las zonas de sombra, comenzando en la zona de tono medio y terminando en las zonas de sombra más profunda, tanto en la piel como en los pantalones. Para descargarlo, lo hago en un trocito de cartulina, haciendo 5 o 6 líneas, descargando el cuerpo del pincel bastante.



Y ya tenemos pintado a Hulk para jugar nuestras partidas del juego Marvel United. Para finalizar pintamos la peana, pintando en tonos grises y marrones, simulando asfalto y tierra, y rematamos el borde de la peana en negro. A continuación os dejo unas fotos de cómo queda, junto a otras miniaturas del mismo juego que ya tengo pintadas. Sigo pintando, que quiero terminarlo para jugar muchas partidas este verano. Espero que os haya gustado este pequeño tutorial, un saludo!!!.

pablo@pablo_pintado_miniaturas



"SUJÉTAME EN CUBATA": La historia de MINIFREAKS

Veinte años sin tocar un pincel y, de repente, una tarde aburrida de invierno, se te mete entre ceja y ceja pintar una miniatura de Naruto. La culpa, como siempre, del scroll infinito: ves la portada de Naruto Shippuden en Netflix y te golpea la nostalgia con más fuerza que un Rasengan.

¿Tiene sentido? No mucho. Pero así es como comienza nuestra historia.



No todos los comienzos tienen demasiado sentido. Que se lo pregunten a Fleming con la penicilina o a Pemberton con la Coca-Cola. ¿Y Colón? Iba a un sitio y terminó en otro; cosas que pasan. Serendipias a la altura de nuestras miniaturas. Sin embargo, ¿qué marca te trae a tus personajes favoritos para recrear en miniatura las escenas más épicas del anime? Según (no tan) rigurosas investigaciones de un friki, solo una: MINIFREAKS.

¿Que por qué lo sé? Porque desde que se me metió en la cabeza pintar una mini de Naruto, me pasé meses buscando marcas, webs y tiendas día y noche. El único logro: educar al algoritmo de Instagram para que me bombardease con publicidad de miniaturas. Eso sí, ninguna era de anime, y mucho menos de Naruto.

Entonces, entre tantos anuncios, empezaron a aparecer impresoras 3D... y mis dos neuronas despertaron. La racional susurró: —No hay huevos... Y la emocional respondió: —Sujétame el cubata.

Total, que me calenté y me hice con varios archivos STL de Itachi y Madara (culpable: soy un friki de Naruto) y empecé a imprimir. ¿El resultado? Un 0. ¿Las ganas de conseguir mi



Imagen del desastroso resultado de los primeros modelos.

mini perfecta de Itachi? Un 1000.

Por eso pedí ayuda a profesionales muy top para imprimir la mejor miniatura de Itachi. Y al ver el resultado, me asaltó la pregunta clave: con la barbaridad de frikis sueltos por el mundo del arte, el modelismo, las miniaturas y los juegos de rol, ¿dónde encuentran, pobres míos, miniaturas de sus personajes



La primera miniatura de Itachi Uchiha (Naruto) impresa con ayuda de profesionales.

Así que nos pusimos manos a la obra. Objetivo: ser la marca de miniaturas que le haga un favor a todos los frikis del mundo del modelismo.

A día de hoy, vendemos miniaturas de resina de alta calidad, con un nivel de definición asombroso, de animes como Naruto, One Piece, Death Note, Arcane y mucho más. Además, trabajamos dos escalas —40 mm y 75 mm— para que te adaptes a tu estilo, o al hueco que quede en la estantería, seamos sinceros.



Creemos que cada miniatura es un tributo a las historias de héroes y villanos que nos han



inspirado.

Pero nuestra visión va mucho más allá: queremos crear la mejor comunidad de artistas (y frikis) y hacer realidad tus deseos. Miniaturas y dioramas de los personajes que te hicieron soñar, de los que te hicieron llorar y, sobre todo, de los que te ayudaron a descubrir esa parte de ti que no conocías. Por eso, serás tú quien elija lo que nosotros creamos; serás tú quien haga realidad lo que vas a pintar.



Imagenes de nuestras miniaturas pintadas por la comunidad.

Si no eres un friki de verdad, todo esto te sonará a otro soñador empedernido queriendo ser su propio jefe.



Imagenes de nuestras miniaturas pintadas por la comunidad.

Pero, si eres el artista friki que estamos buscando, pásate por Instagram: @mini.freaks. Y si quieres empezar a dar vida a nuestras miniaturas, las tienes en nuestra tienda de Etsy: <https://minifreaks.etsy.com>

Con esto, ya dejo de darte la chapa. Pero a ti, especialmente a ti, que has llegado hasta aquí, gracias de todo corazón por lo mucho, lo poco o lo nada que nos apoyas en este proyecto. Para que veas que te lo decimos en serio, queremos hacerte un regalo: usa el código FRIKI10 en nuestra tienda de Etsy y consigue un descuento en nuestras minis durante septiembre. Eres lo más grande, artista (y friki).



SARUMAN GAMES: REINAUGURACIÓN



El pasado 14 de agosto, la tienda Saruman Games celebró la inauguración de su nuevo local, situado en la calle Rosario 99, en Albacete. El evento tuvo lugar de 17:00 a 21:00 horas y contó con un ambiente festivo que incluyó sorteos, picoteo, refrescos, regalos y hasta una animada posfiesta para cerrar la jornada.



Desde ACMEMS tuvimos el placer de acompañarles en este día tan especial. No podía ser de otra manera, ya que Saruman Games es colaboradora de nuestra

asociación y fue la encargada de organizar, con gran éxito de crítica y público, los torneos de Bolt Action y Marvel Crisis Protocol durante el pasado Concurso de Modelismo de Molina de Segura.



La inauguración congregó a un gran número de aficionados a los diferentes hobbies que la tienda cubre. Muchos de ellos aprovecharon para posar amablemente para Arte a Escala en la puerta del local antes de sumarse a la celebración.

Saruman Games es una referencia en el mundo del

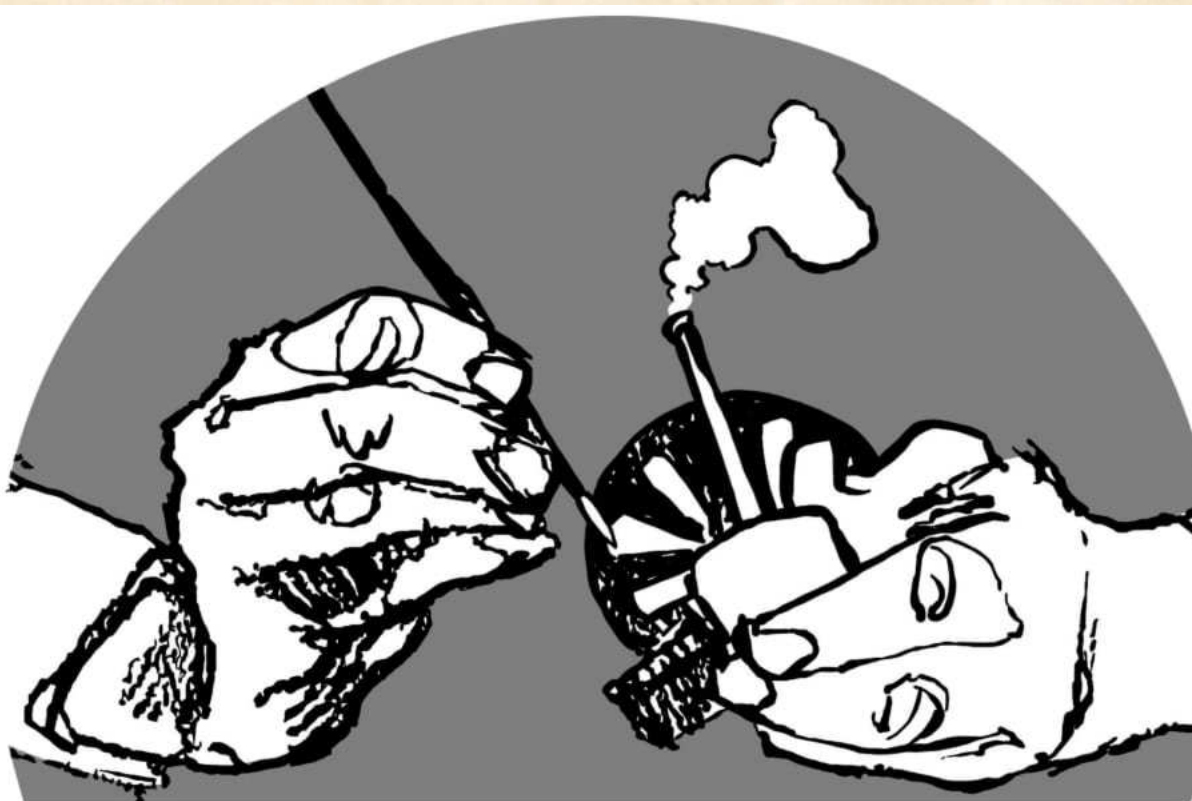
hobby, ofreciendo una amplísima variedad de productos y actividades: juegos de cartas coleccionables como Magic, Pokémon, Lorcana y Yu-Gi-Oh!; juegos de mesa para todos los gustos; y, por supuesto, todo lo relacionado con Warhammer y la pintura de miniaturas.



Desde ACMEMS les deseamos el mayor de los éxitos en esta nueva etapa y reiteramos nuestro compromiso de seguir colaborando con ellos.

¡Mucha suerte en vuestra nueva casa, Saruman Games!





ACMEMS

**Asociación Cultural de Modelismo Estático
Molina de Segura (Murcia)**