

Curso de pintado de miniaturas

De lo más básico a técnicas más avanzadas

01/01/2023

De pinceles con JuanRa

Ramón

Glosario

- **ETAPA INICIAL.**

- Iniciación al mundo del pintado (Clases 1 y 2):

- **Elementos básicos, conoce tus herramientas.**

Se enseñará al incipiente pintor/a qué necesita para comenzar su aventura y eliminar de su vida esa marea gris e inconclusa, cuáles son los mejores elementos para comenzar, y que arranque de un modo cómodo, y sin presiones.

- **Montaje, lo esencial.**

Se mostrará a los alumnos qué materiales y herramientas mínimas precisan para montar miniaturas de forma satisfactoria y natural.

- **Pinturas, lo inicial.**

Los alumnos conocerán qué son las pinturas, en qué consisten, cómo tratarlas, cómo usarlas, y cómo conservarlas. También se les introducirá en el mundo de los pinceles, con sus partes, tipos de pinceles, numeración, y consejos de conservación y limpieza.

- **Primeros pasos, tu puesto de pintura.**

Entendemos que no todos pueden tener una gran mesa dedicada solo a pintar minis, pero dentro de todas las posibilidades, los alumnos aprenderán a tener una postura correcta para pintar, qué luz emplear, y qué medidas de ordenación y seguridad podrían llevar a cabo

- **Empecemos a pintar:**

- **Montado de miniaturas:**

- **Conoce las herramientas.**

El/la alumno/a conocerá de primera mano cómo usar las herramientas de montaje básicas: Los alicates de corte, la cuchilla de precisión, y las lijas y limas.

- **Preparación del montaje, completo, o parcial.**

Este proceso ayudará a que el incipiente artista aprenda a gestionar si quiere montar la miniatura totalmente, o si bien prefiere dejar algunas partes sueltas

para que le ayude posteriormente a que el proceso de pintado sea más cómodo y eficiente.

- **Tipos de pegamento, rebabas, posibilidad de la miniatura.**

A la hora de pegar o soldar una miniatura, el alumno aprenderá que existen diferentes métodos, y diferenciar entre el uso del superglue, la soldadura plástica, y con ello, cómo preparar la figura para variar su pose. Este último paso es posible en especial con las minis de GW, que permite flexibilidad, y crear dinamismo entre diferentes figuras.

- **Técnicas de relleno, pastas y masillas, reparación.**

En ocasiones, las miniaturas pueden sufrir golpes, o tener huecos debido a la pose o al mal ensamblaje. Por ello, saber cómo usar estos elementos no le será desconocido al alumno/a tras este paso en la clase. Moldear, rellenar, incluso conocer la naturaleza de estos materiales y saber cuándo cortar y lijar será parte de la estructura de este módulo.

- **Imprimación, la base:**

- **Tipos de imprimación. Pincel, spray, aerógrafo.**

En este apartado, se enseñará al alumno/a a conocer qué es la pintura de imprimación, su consistencia, y sus tres formas de aplicarla.

- **Imprimación negra, gris, y blanca.**

Dentro de la imprimación existen los tres tonos básicos, negro, gris y blanco, y se le explicará al alumno/a las diferencias y pros y contras de usar los tres tonos.

- **Doble imprimación, el inicio de las luces y sombras.**

Este módulo consiste en enseñar al alumno/a el cómo, a través de una imprimación con distintos tonos, ayuda a los siguientes colores a transmitir luces y sombras desde un primer momento.

- **Pintando tu primera unidad:**

- **Esquema de color, cómo empezar.**

Elegir los colores de tu miniatura es importante, desde este punto se ayudará al participante a elegir su primer esquema de color, en cuestión de sus preferencias, gustos, y combinación básica de colores.

- **Capa base, luces y sombras.**

Este módulo consiste en enseñar al alumno/a a saber cómo empezar a tratar sus miniaturas con estos tres conceptos básicos, y poder combinar colores y comprender la teoría del color. Esta base es ideal para desarrollar más técnicas y trucos.

- **Tintado: Lavados y sombreados.**

En esta técnica básica, se enseña a los participantes a crear una definición y profundidad en la miniatura gracias a los lavados y las tintas. Se dará una introducción breve al mundo de las tintas antes de profundizar.

- **Primeras técnicas (Clase 3):**

- **Paleta húmeda, su versatilidad y su uso:**

Se introducirá al participante en cómo funciona la paleta húmeda, y cuán útil puede ser en el hobby, cómo conservarla, usarla y pequeños trucos introductorios, para aprender a dominarla.

- **Mezclando colores, diferencia entre subir y bajar tonos y subir y bajar saturación.**

La paleta húmeda permite crear mezclas interesantes y útiles a la hora de pintar y crear colores. Se enseñará a los participantes a crear las primeras mezclas y a empezar a dominar las proporciones.

- **¡Diluye tus pinturas!**

Un punto esencial, que es la base de muchas técnicas de aquí en adelante. Al alumno/a se le dará un conocimiento inicial con el que podrá desarrollar y tratar cualquier dilución, como base a nuevas técnicas más avanzadas.

- **Tus primeras veladuras, el camino hacia el progreso y el difuminado.**

Diluir las pinturas permite crear transiciones, mezclas, que los colores hagan pasos entre ellos que no queden tan bruscos. Los participantes aprenderán la base para que aprendan cómo funcionan los resultados de diluir las pinturas, y con ello, dar el paso a nuevas técnicas.

- **El pincel seco, ese gran aliado:**

Se les enseñará a los participantes las bases de esta técnica básica, pero bien avenida y útil. Qué tipos de pincel usar, y cómo aplicarlo.

- **Aprendiendo a hacer luces con el pincel seco.**

A través de una pequeña práctica, los participantes aprenderán a aplicar luces mediante el pincel seco, los pros y contras que conllevan, y las alternativas que pueden emplear, para dar paso a ideas creativas.

- **Weathering básico y el pincel seco.**

Gracias a las anteriores nociones, nuestros alumnos ahora pueden empezar a aplicar una nueva técnica que se basa en una del recién adquirido conocimiento sobre el pincel seco con nuevos movimientos e ideas.

- **Capas base con pincel seco, el inicio del estilo Grimdark y los desgastes.**

El pincel seco tiene más aplicaciones, en este apartado, enseñaremos a los participantes del curso a crear una capa base con pincel seco, que combinada con lo anteriormente aprendido, introduciremos al alumno/a en el estilo GrimDark, muy usado en Warhammer 40k, y otras temáticas oscuras (Batman, Chtulhu, etc)

- **Reciclaje de pinceles para pincel seco, diversos trucos.**

En el hobby hay que saber reutilizar y aprovechar todos los elementos disponibles. Por ello, enseñaremos a los alumnos/as a reaprovechar los pinceles usados para el pincel seco, y otros trucos.

- **Luces básicas, técnica del canteado.**

Se enseñará en este módulo de forma introductorio cómo resaltar partes de la mini mediante primeras luces y el método del canteado.

- **Tintas, un mundo aparte.**

El participante aprenderá en más profundidad en qué consisten las tintas, sus diferentes variaciones, y en qué emplearlas.

- **Más allá de un simple lavado, uso de tintas para sombrear mediante colores complementarios.**

Habíamos enseñado anteriormente una introducción a la teoría del color, ahora profundizaremos con los colores complementarios, y el uso de tintas para sombrear, no solo con lavados.

- **Filtros, lo ideal para un vehículo.**

Los filtros son todo lo contrario a los lavados, no difuminas o aplicas profundidad, si no que apagas la capa principal o las luces. A veces es muy útil para darle desgaste, o cohesión de color. Se enseñará cómo hacerlo a los alumnos/as.

- **Buscando un tono propio.**

El participante ya tiene los conocimientos que ha adquirido anteriormente con la paleta húmeda, mezclas propias y las diluciones, y con ello, ya puede buscar un tono propio de tinta para aplicarlo a lo que necesite o más le guste.

- **Metalizados, cómo tratarlos.**

Los colores metalizados son diferentes a los colores mate habituales, por ello requieren de una sección propia.

- **Luces y sombras de metalizados.**

La naturaleza propia de los colores metalizados, y cómo reaccionan a la luz, requiere que el participante aprenda a usarlos correctamente, y al tener esta base, puede pasar al siguiente paso.

- **Entendiendo los pigmentos metálicos.**

Se enseña a los alumnos/as cómo funcionan los pigmentos de los colores metalizados, y cómo se comportan a diferencia de los colores mate, y por lo tanto su dilución se trata de forma diferente.

- **Pincel seco con metalizados.**

Una clase sencilla, pero elemental de cómo emplear el pincel seco previamente aprendido con colores metalizados para luces, desgastes, o un weathering más agresivo, en función del gusto del dueño de la mini.

- **Lavados para metalizados, colores afines al metal.**

No todas las tintas son ideales para los colores metalizados, es preciso que los alumnos/as aprendan a saber qué tonos y colores son los más ideales para cada metalizado, y con ello, desarrollar alternativas creativas con el tiempo.

- **Barniz.**
 - **Lo esencial.**

En esta sección enseñaremos qué es el barniz y su importancia en el mundo del hobby para la protección de las figuras.

- **Tipos de barniz, aplicación.**

No todos los barnices son iguales, en función de su tipo, podemos encontrar desde tonos mates hasta satinados, pasando por brillantes y efecto cristal, y las aplicaciones que son iguales que en la pintura: Pincel, spray y aerógrafo.

- **Decoración y pintado de peanas (Clase 4).**

Las peanas visten, no cabe duda, en esta nueva clase, los alumnos/as aprenderán a decorarlas, darles un buen resultado, y divertirse con esta parte esencial del hobby.

- **Elementos de la peana, escenografía reducida.**
 - **Tratamiento de arena, rocas, y otros elementos minerales.**

Las piedras y arena son elementos muy comunes, pero estos materiales pueden ser sustituidos por otros. En esta sección enseñamos qué usar, y cómo adherirlo a la miniatura, mediante técnicas sencillas, y otras más avanzadas, pero más interesantes.

- **Mezclas personalizadas.**

Aquí el alumno/a tendrá una noción básica de cómo mezclar elementos de escenografía básicos para crear su propia textura. Mediante una iniciativa y toque personal que va a ir desarrollando, exploraremos formas de crear terrenos en la peana.

- **¿Pintar arena y rocas, eso se puede hacer?**

Muchos dirían que no, pero los que conocen el arte y el hobby dirán perfectamente que es así. Enseñaremos en este módulo a tratar el terreno a la hora de pintarlo.

- **Elementos naturales, y elementos artificiales.**

Aquí se mostrarán las diferentes opciones de la decoración de la peana, con elementos naturales, como el césped artificial, vegetación y flocking, o elementos artificiales, mediante bits reciclados, o elementos específicamente adquiridos para ello.

- **Peanas en tu unidad, creando cohesión.**

En esta parte del curso, los alumnos empezarán a desarrollar un criterio a la hora de consolidar su unidad, creando un terreno en común.

- **Cuando menos es más.**

En la mayoría de las ocasiones, aquellos que comienzan tienen ideas muy creativas, las cuales aún no comprenden que conllevan un gasto de tiempo y recursos que quizás no sea necesario para algunas miniaturas, creando una cohesión en la unidad de minis de forma más sencilla y eficaz.

- **Combinar elementos de la peana con la pose de la miniatura.**

Cuando en anteriores módulos vimos cómo crear una pose dinámica, ahora veremos cómo ayudar a esa pose, planteando elementos que ayuden al movimiento y apoyo de esa mini en concreto.

- **Retoques finales.**

Cosas como pintar los bordes de la peana, o barnizar las peanas, son el remate que dejará nuestra mini perfectamente terminada y lista para jugar en mesa, o lucir en el estante.

- **Introducción a la aerografía. (Clase 5).**

- **Pros y contras.**

El aerógrafo es una herramienta muy valorada en el mundo del hobby y el modelismo. Sin embargo, también tiene detractores. Enseñaremos a los estudiantes en qué consisten, y ver si les gusta o no.

- **¿Qué es un aerógrafo?**

- **Partes y funcionamiento del aerógrafo de doble acción.**

Los estudiantes podrán tener acceso a cómo funciona un aerógrafo, cómo se desmonta, y cuáles son los principios con los que funciona.

- **Partes y funcionamiento del compresor.**

Tan esencial es un aerógrafo como un compresor, son partes dependientes una de otra. Comprenderlo también es parte de una buena base en la aerografía.

- **Uso básico.**

Estas nociones básicas serán los primeros pasos del uso del aero y las posibilidades que ofrece en el hobby.

- **Primeras trazadas.**

En este módulo, se enseña a los participantes a realizar los primeros disparos y trazadas con el aero, y que tengan la experiencia de conocer una herramienta, y a utilizarla.

- **Comprobación de flujo.**

El fluir de la pintura es muy importante en el aero. Saber cómo comprobarlo es esencial para evitar futuros desastres.

- **Primer contacto.**

Esta sección será para que los alumnos/as tengan sus primeras nociones del uso del aerógrafo.

- **Limpieza y mantenimiento.**

El aero es una herramienta que requiere de unos métodos de limpieza especiales para mantenerlo en su correcto estado.

- **Herramientas básicas, modo de limpieza.**

Para tener un aerógrafo en pleno rendimiento, se necesitan herramientas especiales. Este módulo mostrará a los participantes cuáles son y cómo usarlas.

- **¡Cuidado con la aguja y la boquilla!**

Son las partes más delicadas del aero, y se explicará a los participantes por qué.

- **Primeros pasos en la aerografía.**

- **Capa base, luz principal y sombra de contraste.**

Al igual que el pincel, el aero puede ser usado para estas técnicas, con diferencias que se enseñan en este módulo.

- **Difuminados.**

Con este módulo, los participantes podrán saber como difuminar capas con el aerografo.

- **Uso de tintas en lugar de pinturas.**

Las tintas funcionan de forma diferente a las pinturas, con el empleo del aero no es diferente.

- **Consejos de seguridad.**

Tips varios y direcciones para poder tener un espacio de aerografía cómodo y seguro.

- **Barnizado de miniaturas, consejos básicos al usar el aero.**

Habiendo aprendido acerca de los barnices, en este módulo los participantes aprenderán desde la base del barnizado cómo profundizar un poco más en el barnizado de miniaturas.

- **Vehículos y figuras grandes. (Clase 6)**

- **Composición de elementos, eligiendo configuración.**

Los vehículos y figuras grandes van con muchas opciones, y con ello, muchas variantes que los alumnos podrán aprender a gestionar.

- **¡Magnetice, magnetice!**

los imanes son una herramienta ideal para esta ocasión. En este módulo, los participantes sabrán tener nociones de como instalarlos y conocer sus posibilidades, y con ello, no perder las posibilidades de variar el armamento y opciones de sus miniaturas más polivalentes.

- **Pegado y montaje, partes móviles.**

Hay miniaturas que tienen partes móviles, y que requieren un tratamiento especial. Por ello, se hace una sección especial para enseñar a los participantes a tratar estas partes.

- **Pintado modular.**

Hay miniaturas que no son especialmente fáciles de pintar. En general pasa con los vehículos, cuyas secciones no permiten un fácil pintado una vez montado. Aquí desarrollamos cómo podemos hacer para ayudar al alumno/a a tener nociones básicas acerca del pintado modular.

- **Tratamiento del exterior.**

Las minis grandes requieren las mismas técnicas que las pequeñas, pero a una escala superior, más unas pequeñas variaciones, aquí aprenderemos cómo.

- **Sujeción de partes para un mejor pintado.**

Sujetar con las manos las grandes piezas no siempre es viable, y tampoco recomendable. Los alumnos/as aprenderán qué herramientas y trucos pueden usar para tal efecto, y darles una base con la que adquirirán mejores destrezas en el pintado modular, y cómo organizarlo.

- **Imprimación por sectores, cohesión del todo.**

Es muy importante que la imprimación concuerde con lo que luego será el todo de la miniatura. Hacerlo de forma separada puede dar a errores en cuanto a la luz que se aplique con la imprimación. Se enseñará a los participantes cómo evitar ese error, mediante tips y consejos.

- **Weathering, demos algo de realismo y desgaste.**

Los elementos del clima no solo dan realismo sobre la miniatura, si no que cuentan una historia. Dónde ha estado, y cuánto tiempo ha pasado en esa miniatura. Daremos nociones básicas y los primeros pasos de cómo hacer que una mini haya pasado por el tiempo y los campos de batalla, y lo demuestre.

- **Tratamiento de interior (Vehículos especialmente)**

Un buen interior cuenta casi tanto como un buen exterior. Cuidar del interior de los vehículos ayudará a los participantes del curso a darles nociones, ideas y una base para tratar pasarelas, embarques, y compuertas con técnicas y consejos.

- **Tonos oscuros, luces artificiales.**

El interior de un vehículo es una mezcla de sombras y luces muy intensas, debido a que es un espacio confinado, que solo se ilumina o bien con luces artificiales, o bien con leves resquicios. Enseñaremos a los alumnos/as cómo resaltar estas características, y servirá de base para más adelante aprender la técnica de la OSL.

- **Cohesión con el todo.**

Recalcamos de nuevo esta parte, ya que queremos que al montar nuestra mini grande, tenga sentido y forme un todo cuando esté unida, pegada, o imantada, según el caso.

- **Tu primer ejército (Clase 7).**

El primer ejército es inolvidable, por ello, enseñaremos a través de este módulo a los participantes a tratar su primer grupo de combate, patrulla, o banda de guerra con la dedicación que se merece.

○ **Selección de paleta de colores, qué productos usar.**

A través de esta lección, aprenderemos a tener dispuesta, o si nos hace falta, adquirir, los colores necesarios para nuestro ejército, y saber además en qué formato, pintura, tinta, pigmento, etc.

○ **Cohesión con lore, o algo personal, pros y contras.**

El mundo de los wargames tiene un trasfondo maravilloso, por ello, tomar la decisión de seguirlo al pie de la letra es importante, debido a las ventajas que puede suponer en una partida. Pero también hay margen para un estilo personal, o si el alumno/a tiene una visión de color muy particular, puede aplicarlo. Aquí veremos qué pros y contras tienen ambas opciones, o si es mejor albergar un equilibrio entre estas dos posturas.

○ **Uso de las calcas.**

Las calcomanías son una herramienta muy útil para nuestras minis. Por supuesto podemos pintar a mano alzada símbolos y números, las calcas son una opción rápida y limpia para nuestro ejército, y en este módulo aprenderemos cómo aplicarlas.

○ **Técnicas “pinta ejércitos”.**

El tiempo es un recurso muy valioso, por lo que al participante del curso le vendrá muy bien conocer las diversas técnicas y los innumerables trucos para ahorrar tiempo y esfuerzos.

▪ **Sprays de colores y capas base.**

Cuando tienes una enorme cantidad de minis, los sprays de colores pueden ayudar a dar una capa base a todo, por lo que conocerlos y ver sus opciones pueden ser muy beneficiosos para el alumno/a.

▪ **El uso de plataformas y elementos especiales.**

Ir mini a mini está bien, pero a veces es muy lento, y muy liso. Tener métodos de agarre cómodos, y plataformas donde puedas manipular las minis de forma segura y ergonómica serán el punto a tratar aquí.

- **Color a color, o mini a mini, pros y contras.**

Este punto ayudará al participante a debatir, elegir y valorar qué métodos le son más acordes a la naturaleza personal del alumno/a.

- **Minis especiales, los verdaderos protagonistas.**

Son las figuras que van en primera línea, las que más destacan, las que desvían las miradas, por lo que merecen un tratamiento por encima de la media.

- **Comandantes y héroes, un tratamiento de película.**

- **Cómo enfocar la mini protagonista.**

Existen diversos trucos y sugerencias que ayudarán al alumno/a a comprender y ayudarlo a hacer destacar su mini más valiosa.

- **Especial esmero, tiempo bien invertido.**

Seguimos insistiendo que el tiempo de pintado es muy valioso, pero si se emplea más tiempo en la miniatura especial o en la miniatura protagonista, mejor que mejor, en este módulo se explicará al alumno cómo valorar ese tiempo.

- **Peanas temáticas, ese extra que buscas.**

Una mini especial requiere una peana especial. En este módulo ayudaremos a los participantes a tener nociones de cómo escoger esas peanas y sus elementos.

- **Monstruos, vehículos y marcadores.**

Los niños grandes son también una parte destacable de un ejército o banda de guerra, tratarlos con especial cuidado también es importante, y lo mostramos en este módulo.

- **Cohesión de ejército.**

Enseñaremos en esta sección a los participantes, que el exceso de celo o de dar algo especial a las minis importantes no debe menoscabar el hecho de que los protagonistas conforman parte de un todo, así que daremos consejos y tips basándonos en lecciones anteriores para dar un refuerzo de cohesión.

- **Peanas grandes, cómo aprovechar un elemento tan amplio.**

La única diferencia con las peanas pequeñas, es que las peanas grandes pueden dar más opciones, pero también más dificultades. En este módulo mostraremos a los alumnos/as cómo lidiar con ello, y las alternativas creativas que existen.

- **Reciclaje de bits.**

Los bits sobrantes de las matrices y figuras son un recurso algo desconocido por muchos principiantes. Por suerte, los participantes de este curso aprenderán a aprovechar cada gramo de plástico gracias a este módulo.

- **Introducción a técnicas avanzadas (Clases 8 y 9).**

- **Montaje especial, primeras modificaciones.**

Todo amante del hobby desea incluir su estilo personal, su firma, o su estilo en sus miniaturas. Por ello, comenzamos esta introducción a técnicas avanzadas con un paso más en el arte del montaje.

- **Empleo de bits reciclados, aprovecha los sobrantes.**

Como se ha visto anteriormente en la decoración de peanas grandes, los bits no usados en otras minis pueden ser reconvertidos para ideas únicas y personales que pueden expandir la creatividad del alumno/a.

- **La masilla verde, la DAS, o el FIMO, pros y contras.**

La masilla verde se ha visto anteriormente solo para rellenar agujeros, pero sirve especialmente para modelar piezas únicas, si se enseña cómo. También mostraremos a los alumnos/as las masillas poliméricas y las masillas de modelar de secado en frío para iniciarse en un mundo aparte, y qué diferencias hay entre ellas.

- **Cómo modelar, primeros pasos.**

Una vez conocidos los materiales, pasamos a las herramientas. El alumno/a comenzará con una idea básica, y a partir de estos conocimientos básicos, solo le queda la práctica y la imaginación.

- **¿Epicidad o sentido común?**

Espolear la imaginación es un arma de doble filo, y los participantes pueden frustrarse al ver que sus ideas, aunque maravillosas y alocadas, no tienen cabida por cuestiones de física, sentido común, o quizás falta de práctica. Este módulo les ayudará a equilibrar ambas zonas de la balanza.

- **Imprimación con colores, un mundo diverso de combinaciones.**

Una vez que los alumnos tienen las ideas más claras, y una base con todos los conocimientos anteriores, vamos a dar un paso más, ayudándoles a imprimir con colores concretos, sabiendo las nociones básicas sobre la doble imprimación, y los colores complementarios.

- **NMM (Non Metallic Metal) o Metal no Metalizado.**

- **¿En qué consiste?**

El NMM es la aplicación de colores mate para dar una sensación metalizada. Es la primera técnica avanzada que aprenderán los alumnos/as, ya que requiere de bastante práctica y paciencia, por ello, vamos a darles unas nociones esenciales con las que podrán empezar a trabajar.

- **Primeros pasos, luces y sombras esenciales.**

El participante podrá comprender cómo emplear estos colores, y así “engañar” al ojo y ofrecer un resultado artístico impactante.

- **¿Pincel o aero, ambos?**

Existen combinaciones de ambas técnicas, o el empleo de una sola, en función del gusto, disgusto o habilidad del participante. Esta sección del curso le ayudará a profundizar y conocer qué le gusta o le conviene más, de un modo más personalizado.

- **NMM dorado.**

- **Paleta de colores.**

Los alumnos/aprenderán a tener a su disposición las paletas de colores más apropiadas para los tonos dorados, cobrizos y de latón, basándonos en una progresión de tonos, y que les sirva de base para mejorar su destreza.

- **Ejemplos prácticos, tus primeras pinceladas.**

A diferencia de otras clases, que se practica de forma generalista, la práctica del NMM dorado viene con un objetivo especial, ya que es una técnica más precisa y avanzada, y requiere un especial hincapié.

- **NMM plateado.**

- **Paleta de colores.**

Los alumnos/aprenderán a tener a su disposición las paletas de colores más apropiadas para los tonos plateados, acero y hierro, basándonos en una progresión de tonos, y que les sirva de base para mejorar su destreza.

- **Ejemplos prácticos, tus primeras pinceladas.**

A diferencia de otras clases, que se practica de forma generalista, la práctica del NMM plateado viene con un objetivo especial, ya que es una técnica más precisa y avanzada, y requiere un especial hincapié.

- **Introducción a la escenografía (Clase 10).**

- **Tipos de escenografía.**

El terreno de juego es tan importante como las minis que pones en éste a jugar, por lo que los alumnos/as aprenderán sobre el mundo de la escenografía y su raíz, el maquetismo, paso a paso.

- **Terreno.**

Conocer el terreno es fijarse en el ambiente. Puede ser algo evocador y natural, como playas, bosques, montañas. También pueden ser ciudades medio derruidas producto de la guerra, o incluso parajes más allá de nuestra imaginación, de lugares alienígenas. Uno a uno, iremos dando a los alumnos/as nociones de qué terrenos hay, y cómo evocarlos.

- **Elementos naturales.**

La naturaleza rodea muchos entornos, y puede ser perfecta para el terreno de juego. Es universal, bonita, y es compatible con muchos wargames. En este módulo, los participantes podrán ver cómo pueden crear diferentes elementos del mundo natural, mediante algún ejemplo, y materiales que se verán más adelante.

- **Edificios, escombros, ruinas, etc.**

El entorno urbano ofrece muchas posibilidades. Calles estrechas, recodos sin salida, y un ambiente de juego potente que ofrece muchas opciones en mesa y diversión en las partidas. Estas opciones serán vistas en inicio por los alumnos/as.

- **Componentes a emplear.**

Empezaremos con una lista de elementos nociones para comenzar a trabajar en escenografía, como base para el participante.

- **Inspiración, dónde buscar.**

La ventana y el parque de al lado siempre son buenos sitios donde empezar a mirar, pero en ocasiones, toca tirar de navegador y buscar inspiraciones. En este breve apartado, los alumnos tendrán pequeñas nociones de qué están buscando, y cómo evocarlo.

- **Texturas, esceno con tacto.**

Los sentidos son importantes a la hora de tener sensaciones, por ello, la creación de texturas es muy importante a la hora de crear escenografía, ya que evocar ciertos tactos hacen que nuestro terreno gane tacto, sea más cercano. Los alumnos/as podrán aprender nociones básicas de cómo buscar ese tacto en una pieza de escenografía, de forma visual y práctica.

- **Ambientación de la esceno.**

De poco sirve crear un buen terreno si no lo tenemos ambientado al wargame o a una mesa más polivalente. Buscar una ambientación mediante trucos y guías será parte de este módulo que aprenderán los participantes.

- **Escenografía.**

Los alumnos/as se mancharán las manos en esta práctica introductoria de cómo diseñar una escenografía apropiada.

- **Diseñando tus elementos de partida.**

Los alumnos/as aprenderán a diseñar desde cero sus primeros elementos de escenografía para sus propias partidas, con algo tan básico como papel y lápiz.

- **¡La escala es fundamental!**

Los wargames vienen muy medidos, por lo que escalar y medir correctamente la escenografía será fundamental, la cual se enseñará en este módulo.

- **Sencillez en el diseño, búsqueda de lo esencial.**

En otras lecciones anteriores enseñamos a los alumnos a no despegar demasiado alto, antes de que se estrellen. En el mundo de la escenografía no es una excepción.

- **Adaptación al terreno de juego.**

Crear piezas de escenografía tiene un elemento fundamental, el cual va en esta sección: Que quepa en el terreno de juego. Cosas como que sea adaptable a distintos wargames, o que puedan colocarse en diferentes puntos de la mesa son elementos clave a la hora de crear, y que los participantes aprenderán a tener en cuenta.

- **Materiales, herramientas y técnicas.**

Una vez tenemos claro qué buscan o necesitan los alumnos, procedemos al módulo donde se les enseña cómo hacerlo posible de forma práctica.

- **Espumas, masillas, cartones, maderas, etc.**

Estos materiales de construcción tienen sus pros, sus contras, y sus propiedades. En este módulo se les enseñará a los alumnos cómo se comportan, y cómo tratarlos.

- **Herramientas a emplear.**

Los alumnos tendrán acceso a herramientas básicas de escenografía con las que poder familiarizarse y aprender a usarlas de forma correcta y segura.

- **Aplicando nuestras técnicas a la escenografía.**

Llega el momento en el que los participantes aprendan a aplicar lo aprendido anteriormente, y qué pasos deben seguir en la creación de un elemento de una mesa de juego.

- **Weathering y otros detalles que harán de tu esceno algo especial.**

Si el weathering cuenta historias acerca de una mini, con la escenografía pasa igual. Desgastes, calcas, charcos, etc, un sinfín de opciones a las que los alumnos podrán tener acceso y aprenderán a barajar cuál es la más conveniente dado el caso.

- **Práctica final.**

Llega el momento de la verdad en el que los alumnos/as pondrán en práctica lo aprendido en un taller final en el que crearán una unidad de miniaturas, con un héroe o líder, un vehículo o monstruo, y un elemento de escenografías, con cohesión, en el que todo el proceso será acompañado por tutorías. Al finalizar, se dará una valoración personal a cada participante, y con esta práctica final se darán por conseguidos los objetivos de este curso de iniciación a nivel intermedio.