

PINTANDO CON JULIO CABOS



**Aprende a pintar figuras con uno
de los mejores pintores del mundo**

INDICE

01. MANEJO DE LOS ACRÍLICOS03
02. ANTES DE EMPEZAR A PINTAR05
Preparación de una miniatura05
Imprimación05
Elección de la iluminación05
03. PINTURA BÁSICA A PINCEL06
Pintura de los ojos06
Pintura de la cara (ACS-01 Flesh Paint Set)07
Pintura de un paño blanco (ACS-03 White Paint Set) ..	.08
Pintura de un paño rojo (ACS-04 Red Paint Set)09
Pintura de un paño azul (ACS-05 Blue Paint Set)10
04. AEROGRAFÍA BÁSICA11
Materiales y herramientas11
¿Cómo pintar una figura con aerógrafo?11
Proceso de pintura12
05. AEROGRAFÍA AVANZADA17
Proceso de pintura de una PIN UP17



1. MANEJO DE LOS ACRÍLICOS

Los colores acrílicos son, sin lugar a dudas, los preferidos por la mayoría de los pintores de miniaturas. Su correcto manejo depende de unos conceptos muy básicos a tener en cuenta antes de comenzar cualquier trabajo.

Por su composición, los aglutinantes y pigmentos que los componen tienden a separarse cuando el bote ha estado mucho tiempo en reposo, por lo que lo primero que se debe hacer es agitarlo durante unos segundos. Una vez que la pintura ya está uniforme se vierten unas gotas sobre la paleta de pintura y a continuación se le va añadiendo agua hasta conseguir que su consistencia sea parecida a la de la leche. En el caso de que queramos hacer una mezcla, se irá vertiendo el contenido de los botes al tiempo que se va añadiendo agua y se remueve todo hasta conseguir el color o tono deseado. Existen en el mercado diferentes marcas de colores acrílicos que se pueden mezclar entre sí, ya que su composición es muy similar.

Respecto al uso del pincel, hay que tener en cuenta que éste se carga de pintura por detrás y a medida que se va presionando va saliendo la pintura. Lo más importante es la punta, que tiene que ser fina y estar en perfecto estado en todo momento.

Para eliminar el exceso de pintura que pueda cargar el pincel, antes de aplicar las pinceladas sobre la figura es conveniente descargar la pintura sobrante pasando el pincel un par de veces sobre una toalla vieja, un papel, o cualquier otra superficie ligeramente absorbente.

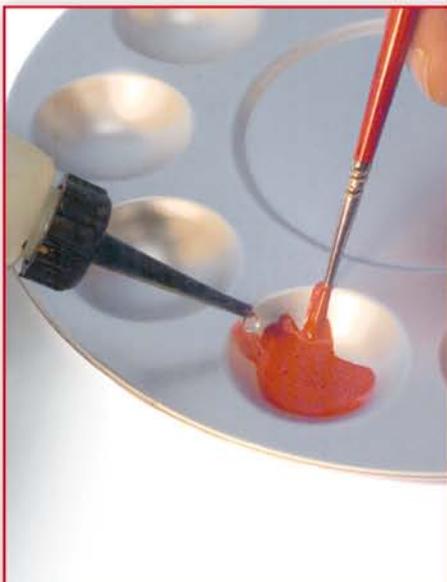
Se harán unas pruebas previas antes de actuar sobre la miniatura y a continuación se pasará a pintarla.



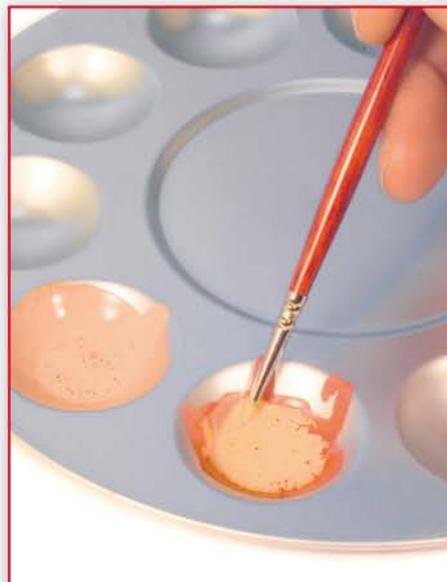
Agitar el bote de pintura



Vertido de la pintura



Añadir agua



Mezclado



Carga del pincel



Descarga del exceso de pintura



Tipos de pincelada

Los tres problemas básicos que puede presentar la pintura con acrílicos son las capas empastadas, los cercos de color y el brillo.

El primer caso se produce cuando se emplea pintura demasiado espesa. La solución consiste en añadir agua a la mezcla hasta obtener la consistencia adecuada. Es preferible aplicar dos o tres capas sucesivas antes que arruinar el trabajo con una pincelada fuera de control.

Los cercos son el resultado de una carga de pintura excesiva en el pincel o bien un exceso de agua en la mezcla. La solución son cargas con poca pintura y menos agua.

Si la pintura queda brillante o satinada, la solución consiste en añadir a la mezcla un poco de barniz medium o barnizar en mate la superficie una vez pintada.



Pinceladas sobre la figura

Diferentes gradaciones con agua de un mismo color.



Agua al 10%



Agua al 30%



Agua al 50%



Agua al 70%



Agua al 90%

2. ANTES DE EMPEZAR A PINTAR

Preparación de una miniatura

Tanto las piezas de metal como las de plástico, o de cualquier otro material, presentan unas pequeñas imperfecciones, propias de su proceso de fabricación que han de eliminarse. Éstas son principalmente las líneas de molde, las rebabas, los bebederos y los canales de ventilación.

Una vez que las piezas están ya limpias de imperfecciones, es necesario lavarlas con agua y jabón, ya que los desmoldeantes de fundición son grasos y puede quedar algún resto adherido al metal, que de no ser eliminado podría dificultar el agarre de la capa de imprimación.

Imprimación

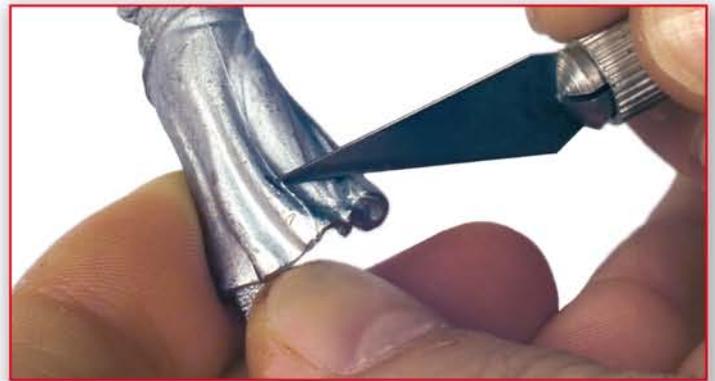
Este último paso previo a la pintura de la figura resulta fundamental para favorecer el agarre de la pintura. Se puede hacer mediante aerógrafo, spray o pincel. Es preferible siempre dar dos o tres capas de pintura un poco diluida que intentar cubrir toda la superficie de una sola capa.

Elección de la iluminación

Un aspecto muy importante que se debe tener perfectamente claro a la hora de pintar una miniatura es la iluminación que ésta va a tener.

Se puede optar por diferentes tipo de iluminación, como la cenital, en la que la figura recibe la luz desde arriba, o la general, en la que la luz llega desde diferentes puntos, entre otros ejemplos.

Para saber dónde se han de aplicar las luces y las sombras, basta con situar la figura bajo la luz de trabajo en la posición elegida. La misma luz nos indicará el lugar en que deben aplicarse unas y otras.



Eliminación de las líneas de molde



Limado



Lijado



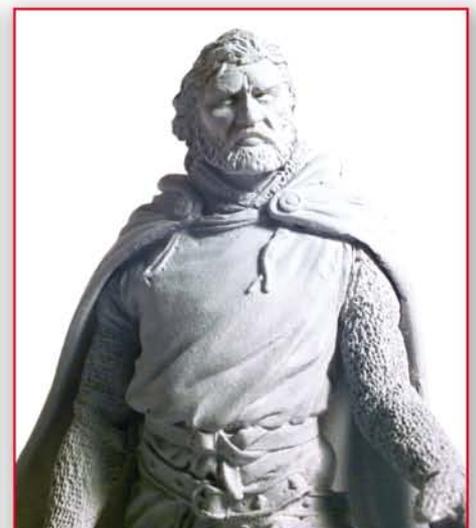
Imprimación de la figura con spray



Luz general



Luz cenital



Luz lateral

3. PINTURA BÁSICA A PINCEL

En esta figura vamos a utilizar algunos de los set de pinturas que tenemos en nuestro catálogo. Están pensados para no tener que realizar múltiples mezclas para dar la base, las luces y las sombras. Otra ventaja importante para aquellos que están empezando a pintar es que no tendrán que preocuparse por si la mezcla se les seca o de cómo volver a sacar el tono original en el caso de quedarse cortos con la pintura. Para los que ya tienen una experiencia en la pintura de figuras, estos set les pueden servir como una base en el desarrollo del color, al que se puede añadir un sinfín de matices, variando el resultado final y ajustándolo a nuestro gusto.

Pintura de los ojos

No hay una norma que diga que lo primero que se debe pintar en una cara son los ojos. Lo cierto es que cuando comenzamos a pintar figuras es una de las partes que suele ser más difícil de realizar, y en caso de error es mejor repetir sólo los ojos que toda la cara. El tipo de pincel que puede resultar más apropiado es un N° 0 ó N° 1, dependiendo de la punta, siempre de pelo de marta Kolinsky.

- 01. Paleta con el color base XNAC-02, negro mate y XNAC-60 medium aerografía.**
- 02. Mezclamos la pintura diluida en agua con un poco del medium, de esta manera conseguiremos que la pintura no se nos seque en la punta del pincel y podamos realizar el perfilado con más precisión.**
- 03. Con un pincel KS-0 perfilamos la parte superior del párpado siguiendo la línea del modelado que tiene el ojo.**
- 04. Utilizamos otro color, en este caso XNAC-11 azul marina, para pintar las pupilas, que también mezclamos con medium. Marcamos primero un puntito al que iremos dando la forma y tamaño, realizando pequeños toques con la punta del pincel.**

**Grenadier, 1st Red Life Battalion
"Lange Kerls" (C. 1720)
Miniaturas Andrea. Ref.: SG-F136
Metal. 54 mm**



Imprimación previa a la pintura



Pintura de la cara (ACS-01 Flesh Paint Set)

Este set para pintar carnaciones tiene dos tonos de color base (uno más claro y otro oscuro), dos tonos de luces y otros dos de sombras. Con estos tonos se pueden hacer múltiples mezclas y seleccionar el tono que mejor se adapte a nuestro esquema de piel, sin tener que seguir estrictamente los tonos seleccionados que vienen marcados para cada paso.

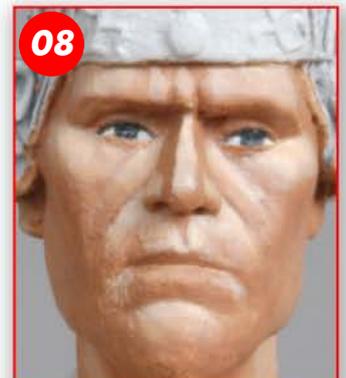
En este proceso vamos a utilizar el Flesh Paint Set con algunas variantes que veremos a continuación:



05. Color base hecho con una mezcla al 50% de los dos tonos de color base N° 1 + N° 2. Aplicamos dos o tres capas dejando secar entre una y otra hasta conseguir un acabado uniforme.



06. Primera luz obtenida añadiendo a N° 3 al color base. En estas primeras luces se marcarán los planos generales donde se concentra la luz en un esquema de iluminación cenital.

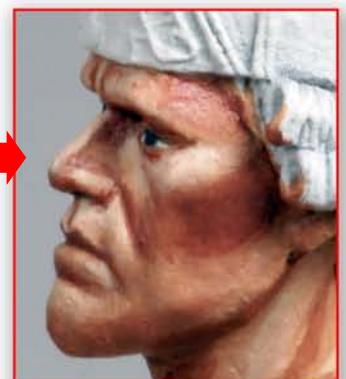


07. Con el segundo tono de luz, que aplicaremos sólo con el N° 3, vamos recortando las zonas de luz en la cara reforzando los puntos de máxima luz. Esto se hará insistiendo con el mismo tono en varias capas al igual que en los pasos anteriores.

09. Primeras sombras que se hacen mezclando el color base + N° 6. Al igual que hicimos en las primeras luces marcamos ahora los planos generales de las sombras.

08. Tercera luz, que se hizo con una mezcla del N°3 y el N° 4. En este último paso sólo marcamos aquellos puntos donde se concentra el punto de máxima luz de la cara.

10. Con las segundas sombras reforzamos y definimos algunas de las zonas ya tratadas, en especial la cuenca de los ojos, la parte inferior de las aletas de la nariz, la barbilla y, de manera algo más suave, los pómulos. La mezcla es el tono de sombra anterior + N° 6.



Pintura de un paño blanco (ACS-03 White Paint Set)

En el siguiente ejemplo veremos un paso a paso de cómo pintar un paño de color blanco. El desarrollo de los colores del White Paint Set está encuadrado dentro de una gama cálida.

En este proceso emplearemos los colores según el prospecto de instrucciones, comenzando por la base, las tres luces y por último las dos sombras.



11. Color base (N° 1) que se aplica sobre una imprimación de color blanco mate. Esto nos dará un acabado más luminoso que si lo hiciéramos sobre un tono de imprimación en gris.



12. Seguimos con la primera luz (N° 2) que nos servirá para marcar de forma muy general los planos principales de las luces, sin tener en cuenta de momento, los detalles más finos de las arrugas.



13. Segundas luces (N° 3) que se darán en varias aplicaciones, remarcando las arrugas más finas y los planos que están más expuestos al punto que marca la luz cenital.



14. Tercera luz (N° 4). Con este color que es blanco puro podemos o bien mezclarlo con el N° 3 o aplicarlo directamente sin mezclarlo al tono anterior. Si lo mezclamos podemos dar una luz más sólo con el N° 4.

15. En la primera sombra (N° 5) podemos mezclar la pintura con el color base (N° 1) o aplicarlo directamente, buscando una transición más suave.



16. La última sombra (N° 6) sólo la aplicamos en las arrugas más profundas o que estén menos expuestas al esquema de luz cenital.



Pintura de un paño rojo (ACS-04 Red Paint Set)

El sistema que seguiremos es similar al del set de blancos, cuyas transiciones pueden hacerse bien mezclando el color que vamos aplicar con el anterior o directamente según aparecen en el prospecto



17. Color base (N° 1) aplicado en tres finas capas de pintura.

18. La primera luz (N° 2) se puede pintar directamente sin tener que mezclarla con el color base.

19. Con la segunda luz (N° 3) vamos diferenciando las arrugas más finas y resaltando su volumen.

20. Con el tercer tono de luz (N° 4) resaltamos de forma especial los pliegues de las arrugas más finas y algunos detalles, como la línea de los ojales, los bordes del final de las telas, etc.

21. La primera sombra (N° 5) se aplica siguiendo el criterio anterior.

22. Últimas sombras (N° 6) utilizadas para perfilar los distintos elementos de la prenda y remarcar algunas zonas de sombras, como la zona interior de los pantalones y chaqueta).



Pintura de un paño azul (ACS-05 Blue Paint Set)

El color azul al igual que los anteriores set que hemos visto es uno de los colores que para un no iniciado en la pintura de figuras puede resultar más complejo en el tratamiento de luces y sombras. Al igual que en los anteriores sets, con este es factible realizar combinaciones a nuestro gusto.



23. Comenzamos aplicando el color base (N° 1) en dos o tres capas.



24. Primera luz aplicada con el N° 2. No es necesario mezclarla con color base. También se dieron dos capas a todas las zonas trabajadas.



25. Con la segunda luz (N° 3) seguimos el mismo sistema empleado en los anteriores procesos.



26. La tercera luz (N° 4) está pensada también para crear mayor contraste entre las luces y las sombras, pero si queremos un acabado más suave podemos prescindir de ella.



27. Primer tono de sombra (N° 5). Las primeras capas serán para matizar algunos puntos de transición entre el color base y las luces. En las siguientes podemos ir acentuando las arrugas menos expuestas a los planos de luz.



28. Segunda sombra (N° 6). Este tono es bastante oscuro y nos dará la profundidad que buscamos en las sombras finales.



4. AEROGRAFÍA BÁSICA

El aerógrafo puede resultar una herramienta muy práctica, no solo para pintar terrenos, maquetas o figuras de gran tamaño. Siguiendo unas simples pautas y con los materiales apropiados, también es posible pintar figuras de escalas inferiores con resultados asombrosos y, sobre todo, en un tiempo record.

Materiales y herramientas

Podemos encontrar una extensa variedad de aerógrafos con diversos sistemas y funciones: de acción simple, de doble acción, con cazoleta independiente o por gravedad. Lo que yo aconsejo es un aerógrafo de acción doble, con la cazoleta integrada y con una boquilla de 0,4 mm.

Importante también es el compresor, dado que de éste depende gran parte del rendimiento de nuestro aerógrafo y el poder conseguir un trabajo de calidad. De igual manera podemos encontrar muchos modelos de compresores, pero lo más importante es que tenga un pequeño calderín, que almacene parte del aire que vamos a utilizar, y un manómetro para poder elegir la presión de aire más apropiada. De esta forma siempre podremos trabajar con una presión constante entre 1.5 a 2 bares y evitar que se produzcan alteraciones en el suministro de aire, pudiendo estropear el trabajo realizado. Otros materiales complementarios en el campo de la aerografía son las mascarillas adhesivas (cinta adhesiva de Tamiya, papel adhesivo transparente especial para aerografía, posit, etc.) y las mascarillas líquidas (Mascol o látex).

Por otro lado tenemos las cuchillas de punta triangular, imprescindibles para realizar un corte limpio y preciso sobre la mascarilla.

Otros materiales que no son tan importantes pero que sin duda nos facilitará el trabajo son la regla metálica y las pinzas de punta fina para poder trasladar los trocitos de mascarillas y realizar un ajuste más preciso de las mismas.

¿Cómo pintar una figura con aerógrafo?

Al igual que cuando pintamos a pincel, debemos planificar qué partes vamos a pintar antes que otras. Esto variará en función de la figura o del despiece que tenga el kit. Siempre debemos intentar pintar aquellas partes que tengan mayor superficie (una capa, un abrigo, un pantalón, etc.)

Si queremos pintar varios elementos de una figura tenemos que tener en cuenta qué parte será más fácil de tapar o enmascarar una vez que esté pintado, para evitar un laborioso y delicado recorte y ajuste de mascarillas.

El sistema que yo suelo seguir para pintar una figura es a base de finas capas de pintura, casi siempre a modo de sombreado, reservando parcialmente el color blanco de la imprimación para las luces.

Las primeras rociadas serán cortas y a una distancia entre 3 y 5 cm, e intentando que la mayor parte de la pintura se deposite por debajo de las arrugas y que se difumine parcialmente sobre el resto de la tela. Si queremos reforzar las luces aplicaremos la rociada solo en la parte superior de las arrugas mediante aplicaciones cortas y muy precisas. Por último reforzamos las sombras finales concentrando la rociada solo en la parte inferior de los pliegues. El propio modelado de estos y la posición de la boquilla del aerógrafo hará que la pintura se deposite sobre la zona que estamos tratando, sin que traspase otro límite.



PROCESO DE PINTURA

Starship Captain
Miniaturas Andrea. Ref.: SG-F129. Metal. 54 mm

01. *Imprimación de color blanco aplicada con aerógrafo.*
02. *Recorte y ajuste con cinta adhesiva de toda la parte superior de la figura.*
03. *Colores de la nueva gama acrílica XNAC, compatibles para aerógrafo y pincel.*
04. *Para preparar el color base del pantalón utilizo la siguiente mezcla de colores: XNAC-02 negro mate + XNAC-05 uniforme inglés + XNAC-40 amarillo claro + XNAC-16 azul napoleónico.*



01



02



03



04

05. Añado unas gotitas de agua y mezclo los colores hasta conseguir una densidad similar al del yogur líquido.

06. Añado un 40% de agua y un 60% de disolvente y lo mezclo dentro de la copa del aerógrafo.

07. Con un pincel sintético llevo la mezcla de la paleta a la copa del aerógrafo y lo remuevo hasta obtener una densidad similar a la de la leche.

08. Comienzo a pintar las zonas donde el color debe estar más concentrado (por debajo de las arrugas), dejando un sutil degradado en las zonas intermedias y conservando el color de la imprimación en los puntos de máxima luz.





09. *Pasamos a dar una luz sobre la parte superior de las arrugas. Es muy importante la colocación del aerógrafo con respecto al ángulo donde se encuentra la figura, para que la pintura sólo llegue a la zona que vamos a tratar.*

10. *Invierto la figura para dar las sombras finales y reforzar el efecto de luz cenital.*

11. *Se quitan las mascarillas y a punta de pincel repasamos las luces y las sombras de las arrugas que hayan quedado menos marcadas para dejarlas con un acabado más limpio.*



12. *Se enmascara el pantalón ajustando la línea que lo separa de la camiseta, y se aerografía siguiendo las mismas pautas que en los pasos anteriores.*
13. *Siguiendo con el proceso pinto las luces aplicando la rociada desde arriba, reforzando los planos de máxima luz.*
14. *Por último hacemos lo mismo con las sombras invirtiendo la figura para que el tono más oscuro sólo llegue a las zonas de máxima sombra.*

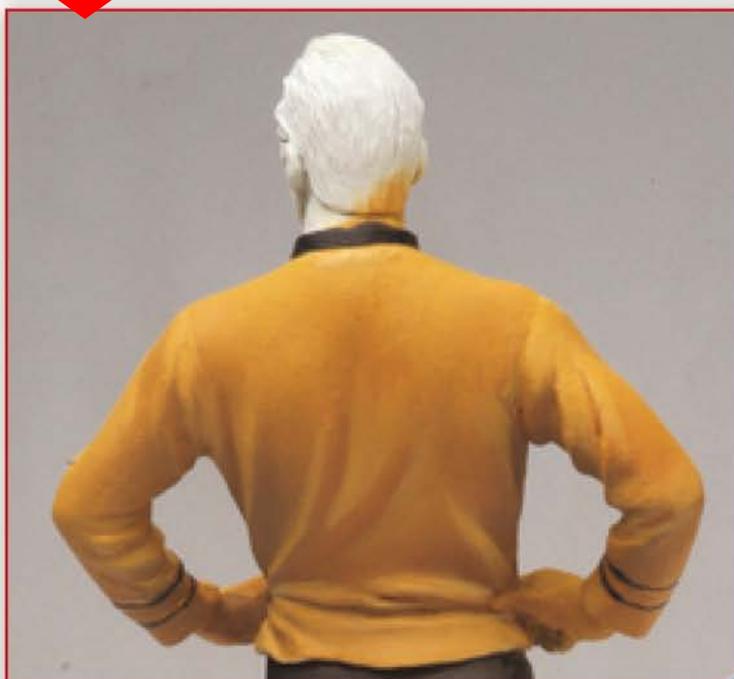


15. Una vez retiradas las mascarillas podemos apreciar el resultado final. A continuación remarcamos algunas de las arrugas a pincel, principalmente las más finas, que por la propia acción del aerógrafo hayan quedado algo difusas.



16. Los detalles finales son pintados a pincel, al igual que las manos, la cara y las botas.

17. La figura terminada.



5. AEROGRAFÍA AVANZADA

En el ejercicio anterior para pintar las telas utilizábamos el aerógrafo realizando rociadas cortas y muy concentradas. En este caso el manejo del aerógrafo no requiere de una gran destreza, sólo se necesita controlar el caudal de pintura, midiendo la distancia y el ángulo donde se concentra la mayor parte de la pintura.

Para pintar la siguiente figura es aconsejable antes de emprender el reto, practicar a mano alzada sobre folios distintos ejercicios como: pintar distintos grosores de trazos en sentido horizontal y luego verti-

cal, moviendo la mano de derecha a izquierda o de arriba hacia abajo e intentando que la línea que comienza con un grosor finalice de igual manera. Para conseguirlo es importante no variar la distancia del aerógrafo al papel ni el flujo de aire y pintura. Esto nos ayudará a tener un mejor control y dominio de esta herramienta.

También podremos ver la importancia que tiene la realización de los recortes y ajustes de las mascarillas, en el que recae gran parte del éxito del resultado final.

PROCESO DE PINTURA DE UNA PIN UP

**Dusting Away
Miniaturas Andrea.**

Ref.: PIN UP-08. - Metal. 80 mm

01. Se prepara el color base de la piel, para el cual he utilizado la siguiente mezcla: ACS-01: N° 1 + N°4 + XNAC-43 carne clara + XNAC-31 carmesí. La mezcla debe tener una densidad similar al yogur líquido.

02. Se añade una mezcla al 40% de agua con 60% de disolvente. La densidad de la pintura debe ser similar a la de la leche.





03

03. Probamos sobre un folio que el trazo salga limpio y homogéneo. Si el trazo saliese con puntitos es posible que la mezcla sea demasiado espesa, lo cual hay que añadir más mezcla de agua y disolvente. Si fuese lo contrario hay que añadir más pintura.

04. Ahora las rociadas deben ser muy suaves y sin llegar a cubrir toda la superficie de forma homogénea, es decir reservamos el blanco de la imprimación para las máximas luces. Esto es muy importante puesto que a lo largo de todo el proceso, sólo aplicaremos tonos a modo de sombreado.



04



05

05. Con el mismo tono del color base se darán varias capas hasta conseguir la máxima saturación del color. Esto es debido a que al estar muy diluida la mezcla es necesario dar varias capas hasta llegar a la intensidad de la mezcla hecha en la paleta de color.

06. Añadimos al color base una pizca del N° 6 del Flesh Paint Set, para obtener el primer tono de sombra y seguir con el proceso.

07. Con este tono volvemos a reforzar los volúmenes de la figura y las partes donde inciden más las sombras. La rociada debe seguir la forma de la zona que se está pintando. Si es la pierna, por ejemplo, el movimiento de la mano sería en sentido vertical.



06



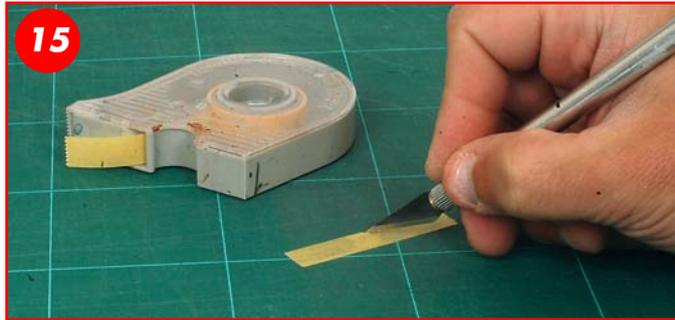
07



08. **Preparamos una nueva mezcla para aplicar el segundo tono de sombras. En este caso mezclamos N° 2 + N° 6 del Flesh Paint Set.**
09. **Seguimos con el proceso de sombreado volviendo a incidir en los volúmenes para resaltar las formas de la figura. En el primer tono de sombras las rociadas no sólo se concentraban en las partes más profundas, sino que sobrepasaban parte del color base, sin llegar al punto de máxima luz. Con este segundo tono de sombras recortamos aún más la transición del difuminado.**
10. **Materiales que utilizaremos para pintar las transparencias de las medias.**
11. **Utilizamos disolvente para llenar algo menos de la mitad la cazoleta del aerógrafo.**
12. **Dado a que distintas prendas de la figura son de color negro, utilizamos pintura de otra marca a la empleada anteriormente (XNAC-02) para conseguir diferentes tonalidades y efectos de acabado en las prendas.**
13. **Una vez añadidas dos o tres cargas del pincel con pintura, comprobamos sobre un folio la transparencia de la rociada.**



- 14. Comenzamos aerografiando toda la pieza con una veladura fina y homogénea. A continuación remarcamos los volúmenes de la musculatura que ya estaban pintados en los tonos de piel.**
- 15. Utilizamos pequeños trocitos de cinta adhesiva para recortar la forma de la mascarilla que vamos a utilizar.**



- 16. Trasladamos con unas pinzas y ajustamos perfectamente el trocito de mascarilla siguiendo la línea y la forma de la media.**
- 17. Pintamos con la misma mezcla que utilizamos con las piernas y siguiendo el mismo criterio.**
- 18. Realizamos un nuevo enmascaramiento, para pintar una sutil transparencia sobre las bragas.**
- 19. Comenzamos a pintar siguiendo el mismo sistema que con las medias.**
- 20. Reforzamos las sombras sólo en las zonas que serán menos transparentes.**



21. Utilizamos el Black Paint Set para pintar el vestido de la Pin up. Al ser pintado con aerógrafo, omitimos algunos números de los colores del set y pasamos directamente al N° 5 para aplicar el primer color, sólo en las zonas de sombras de las arrugas del vestido.

22. Teniendo en cuenta la posición de la figura y que el esquema de luz que es cenital, el frontal de la figura estará más en sombra que la espalda, por lo cual debemos acentuar mucho más las sombras de esta zona.



23. Aplicamos con el N° 6 (Black Paint Set) los últimos tonos de sombras sobre el vestido.

24. Al retirar las mascarillas podemos apreciar en su conjunto el resultado de un correcto enmascaramiento y la limpieza del acabado que nos da el aerógrafo, sobre todo en este tipo de figuras.



25. La mayor parte del trabajo de pincel se lo lleva la cara. Preparamos la paleta con los colores que se utilizaron para hacer las mezclas anteriores, pero en cuencos independientes.

Debemos tener en cuenta que la pintura tendrá una disolución y densidad diferente a la empleada con el aerógrafo. Cuando trabajemos con el pincel, sólo utilizaremos agua como diluyente.



26. Los tonos intermedios juegan un papel importante para conseguir los matices necesarios para los efectos de maquillaje. Una vez finalizados los retoques a pincel de luces, sombras y tonos intermedios, avanzamos con los detalles más finos, como los labios, los ojos y las cejas.



27. Para pintar los ojos empleamos una mezcla de negro mate XNAC-02 + médium aerógrafo XNAC-60. El médium nos servirá para facilitarnos el trabajo a la hora de pintar las pupilas, retardando el secado de la pintura en la punta del pincel.



28. Depositamos unas gotas de los distintos botes en cuencos independientes.

29. Diluimos con agua la pintura negra.

30. Mezclamos una parte de la pintura con otra del medium, hasta obtener la densidad más adecuada y pasamos a pintar los ojos.





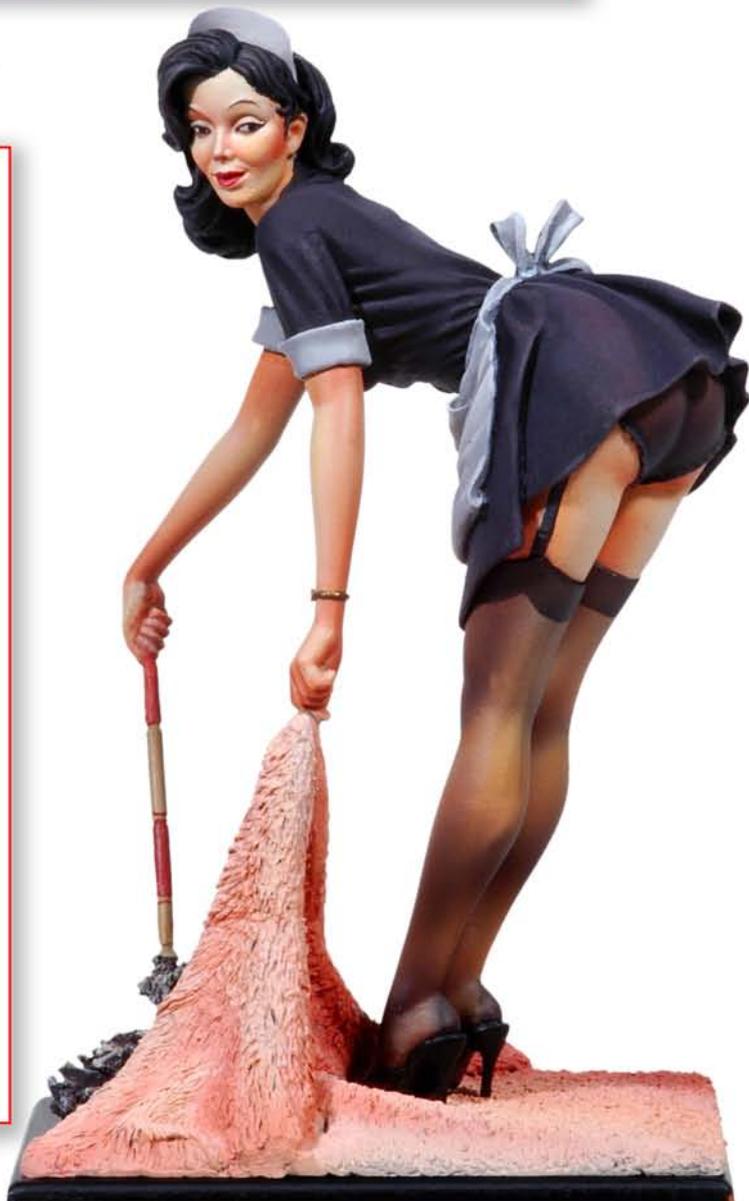
31. Detalles de los ojos pintados en los que se ha tenido en cuenta la mirada de la figura.



32. Vista final de la figura ya terminada.



32



MY WAY!

Andrea Color



JULIO CABOS
UNO DE LOS MEJORES
PINTORES DEL MUNDO

60 nuevos colores acrílicos



- Para pincel y aerógrafo.
- Pigmento ultrafino.
- No tóxico.
- Acabado mate.
- Secado rápido y gran adherencia.
- Gran consistencia.
- Larga duración.
- Pinturas especiales para figuras y AFV, aviones, coches, etc.

Andrea Colour Sets DON'T MIX, JUST PAINT!

- 6 nuevos tonos.
- Para pincel y aerógrafo.
- Acabado mate.



ACS-001
FLESH PAINT SET

ACS-002
BLACK PAINT SET

ACS-003
WHITE PAINT SET

ACS-004
RED PAINT SET

ACS-005
BLUE PAINT SET

SE ACEPTAN PEDIDOS

CONTACTO: MINIATURAS ANDREA S.L.
c/ Los Talleres 21 - Pol. Ind. Alpedrete
28430 - Alpedrete (Madrid)
Tel: 0034 91 857 00 08 - Fax: 0034 91 857 00 48

e-mail: andrea@andrea-miniatures.com

www.andrea-miniatures.com

Pinceles Alta calidad

Kolinsky Sable • Mango rojo



Toray White Fibre • Mango azul



Poney Hair • Mango rojo

Especiales para principiantes



Toray White Fibre • Mango azul

Especiales para pincel seco



Spray de imprimación

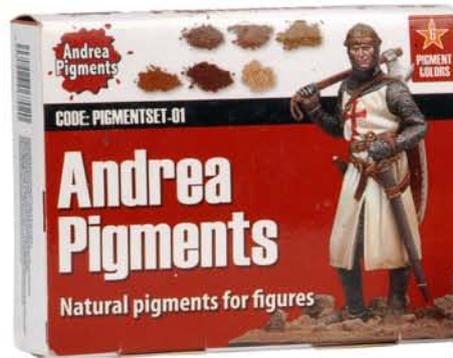
400 ml
BLANCO



Cyanoacrilato



Acelerador



Pigmentos Pigmentos naturales para figuras



Agua artificial Para la simulación de agua cristalina

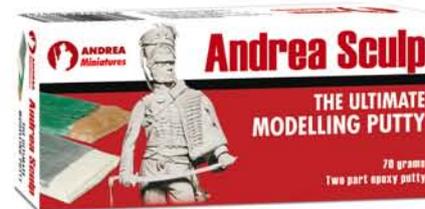


Nive artificial Para miniaturas y dioramas



Converter

Maniquí "multi-pose" para modelistas



Andrea Sculp La pasta de modelar deinitiva



Peanas

