

Armado y pintura de Thor

El Maquetismo
de Vehículos Chilenos



FW-190 D9
Dora



Mirage 50 CN
"Pantera"





PUNTO DE VISTA El Maquetismo de Vehículos chilenos



PODER AEREO FW-190 D9 (Dora)



HEAVY METAL Armando y Pintando a Thor



WAR PAINT Maltratando un Carro de Combate



RINCON TECNICO Conversión IDF Centurión Shot (I parte)



HANGAR NACIONAL Mirage 50 CN "Pantera"



Revista Solomaquetas.com

Director y Representante Legal: **Alejandro Nuñez**

Colaboraron en esta edición: **Klauss Eberl V.** (Dexter) - **Roberto castro** (Nacho) - **Chistian Miño** (Christian)

Rodrigo Diaz (Bufalo) - **Carlos Salazar N.** (Soghun) - **Eduardo Neira C.** (Hans Stuka) - **Hernán Meza** (Goku).

Edición, Diseño y Diagramación: **Claudio Fernández C.**

Revista de distribución gratuita, prohibida su reproducción total o parcial sin autorización.

www.solomaquetas.com

Revista Solomaquetas.com no se hace responsable necesariamente por las opiniones de los columnistas.

Lento pero seguro o rápido y bonito?

Quién sabe?, quizás ambas, lo cierto es que hemos reunido un grupo extraordinario de personas en torno a este apasionante hobby, personas desinteresadas que son capaces de lograr esto, que uds. ahora leen

La revista SOLOMAQUETAS.com, sueño para mi, un deseo para otros, un imposible para varios. Finalmente está aquí y lo más importante es que el contenido ha salido de entre nuestras huestes, hay que atreverse, de lo contrario estamos condenados al estatismo de nuestro hobby y a su envejecimiento; ya sabemos lo que viene después de "Viejo".

La invitación está extendida, sólo resta que uds. apoyen este esfuerzo y contribuyan a engrandecer el hobby por la vía de participar, compartir lo que hacen, recibir de buen grado las sugerencias y recomendaciones, participar de actividades como esta aportando contenido.

Sin más, sólo me resta agradecer a quienes directa e indirectamente han contribuido a que este segundo número tenga "pantalones largos", por apariencia y contenido.

Salu2

Alejandro Núñez

El Maquetismo de Vehículos Chilenos

por Klaus Franz Eberl Vial



M163A2 Vulcan SPAAG, Vehículo Antiaéreo, FACH



Leopard IV, ECH

Introducción.

El modelismo estático de vehículos militares en las distintas escalas (especialmente 1/35 y 1/72, aunque ahora esta entrando fuerte la 1/48) es uno de los hobbies que más adeptos tiene en el mundo. Esto se debe, fundamentalmente, al interés histórico detrás de la representación en plástico de hechos como la Segunda Guerra Mundial (en adelante, WWII), la Guerra de Vietnam, las guerras entre árabes e israelíes, las distintas Guerras del Golfo Pérsico, etc.

Una de las causas es la necesidad de los modelistas de Estados Unidos, Europa, Japón, Korea, China, etc. (o sea de los países con los principales mercados para los kits de plástico), de representar algo cercano a su realidad o de gran atractivo histórico / modelístico. Por ello encontramos una disponibilidad de modelos tan amplia de vehículos alemanes y aliados de la WWII, donde la oferta es casi ilimitada de todas las compañías grandes y pequeñas de maquetas en plástico, vacuform, resina y mejoras diversas (los conocidos "aftermarket": fotograbados, conversiones en resina, etc.). Continuamente están apareciendo nuevas realizaciones, de marcas de mayor o menor calidad. Otros conflictos de gran resonancia o importancia en la historia del Siglo XX tal vez no tienen tanta disponibilidad de maquetas, aunque sí permite recrear los vehículos más importantes de los países participantes o involucrados (EEUU, Israel, URSS, Reino Unido y / o sus clientes / aliados).

El problema que se plantea para algunos modelistas es la limitada oferta y disponibilidad de esos vehículos "modernos" o post-WWII. Esto se acrecienta aún más cuando se desea recrear a vehículos de ciertos países ya que, por lo general, tienen versiones o modelos propios, que hacen que su representación sea más compleja. En el caso de los aliados de la OTAN (EEUU, Francia, Reino Unido, Alemania, entre otros) o de los países árabes (con material proveniente de la ex-URSS), las dificultades son menores, al existir los vehículos en el mercado o tener demanda suficiente para fabricar y adquirir costosas modificaciones en fotograbados y / o resina. Una ventaja que disponen los modelistas del llamado "Primer Mundo" es la posibilidad de conocer en vivo y en directo el material a modelar, por los niveles de apertura e información causados el mundo globalizado en que vivimos.

El "Karma" del Maquetista Chileno

Lo anterior es más difícil aún en el caso de nuestro país, Chile. Después de muchos años difíciles en el aspecto de la seguridad exterior, en la actualidad se puede obtener muy buena información tanto de las páginas WEB institucionales, en jornadas de puertas abiertas, prensa escrita, televisión, etc. Pero es en este momento en que nos damos cuenta de uno de los problemas clásicos de los maquetistas chilenos, las modificaciones necesarias para recrear vehículos nacionales.

Primero está el aspecto histórico. La mayoría del material chileno que es posible recrear en maquetas estáticas en escala 1/35, es posterior a la WWII, ante lo cual





M106 A1, Portamortero, ECH

se reduce ostensiblemente el mercado y disponibilidad de las maquetas adecuadas. O sea, el mercado de maquetas esta limitado en ese aspecto.

En segundo lugar, cuando Chile recibe el material, los grandes fabricantes descontinúan las maquetas que nos sirven, las que luego sólo se pueden encontrar en las colecciones de maquetistas más veteranos (que compraron en su momento una o más), en la "picada" tradicional o a precios exorbitantes y con gran competencia internacional (y costos en general prohibitivos de traslado) en los portales más conocidos de subastas en Internet.

En tercer lugar, están las nunca agradables modificaciones especiales. Como la totalidad del material chileno más conocido es de origen USA, NATO, Israel, etc., el mercado nos permite disponer de los mismos kits tradicionales de los grandes fabricantes para usarlos como base de nuestros proyectos. Pero el material en cuestión no proviene del fabricante original, siendo de segunda mano y además modificado según las necesidades particulares de los terceros países a los cuales se adquieren.

Claro ejemplo de esto son los Mowag Piraña 6x6 y 8x8 de Famae, los cuales deben ser modificados convenientemente a partir de los kit Italeri de los vehículos estadounidenses de la serie LAV. Otro sería el caso del Leopard 1V, que se puede obtener, no sin un trabajo adecuado de scratch, desde las maquetas Revell Leopard 1 A1A1/A1A5 o Leopard 1 A5.

No solo están las modificaciones, también atenta en contra de nuestro



M113A2 Carro de Mando, ECH

espíritu maquetístico la gran cantidad de versiones específicas de cada vehículo, las modificaciones hechas en Chile, los desarrollos nacionales, y un largo etc. Un caso típico, el M113 en sus versiones de Transporte de Tropas, Ingenieros, Ambulancia, Mando.....

Finalmente, esta el costo. Chile no es un mercado grande para el modelismo, por lo cual muchas veces debemos aplacar nuestras ganas de armar maquetas a causa del gran costo de transporte, sea por la compra en Internet o en las tiendas locales. Quienes queremos armar maquetas chilenas de vehículos no siempre disponemos de lo que necesitamos, sea en kits o modificaciones / mejoras, y cuando hay, el costo lo hace prohibitivo, por nuestra lejanía geográfica de los principales mercados del hobby.

Luego de analizar los factores anteriores, muchos se pueden desesperanzar y preferir seguir con la tendencia tradicional del modelista de construir lo que ofrece el mercado y que mas vende, los vehículos WWII, que causa menos complicaciones y que, con la aparición de los kits "multimedia" (que vienen con fotograbados, orugas eslabón a eslabón, partes de resina, etc.). Pero lentamente van apareciendo kits similares que nos sirven, y yo en particular, me siento motivado a representar los vehículos de nuestras Fuerzas Armadas a pesar de todo.

La Clave: La Motivación

En todo caso, la situación no es tan difícil, existen algunos modelos que se pueden armar casi directamente de la caja que requieren poca o ninguna modificación. Tales son los casos del M113 (Academy, Tamiya, Italeri y Revell) y del Ford Mutt (Academy, Tamiya), solo por nombrar a dos.

Aquí es donde entra a jugar la Motivación. ¿Por qué queremos armar vehículos chilenos? Por las mismas razones que nos hacen difícil la obtención de los kits adecuados: la habilidad de hacer scratch, tener algo diferente a lo clásico, la cantidad de versiones es amplia...y las más importante, por que son CHILENOS.



M41A1, Tanque Ligero, ECH

Es muy difícil a veces lograr el modelo exactamente como es el que disponen las FFAA. Faltan fotos, no están las piezas, las conversiones son costosas (cuando las hay) o las versiones son demasiado específicas. Pero, personalmente, siento que la recompensa es aun mayor al lograr que el vehículo, dentro de mis habilidades, se acerque al real. Puede no ser el mas bellamente terminado, o el más exacto técnicamente, pero el hecho que tenga las marcas o pinturas distintivas del Ejército, Armada o Fuerza Aérea de Chile le da un valor agregado especial.

¿Cuales son los modelos que sirven?

La lista de modelos que sirven para obtener vehículos chilenos, sea directamente de la caja o haciendo scratch en mayor o menor medida, incluye maquetas de las principales fabricas y es bastante extensa, a pesar de lo que uno podría en inicio esperar. Se debe principalmente a que varias fabricas han hecho distintas versiones de un mismo modelo.

Hay muchos casos en la siguiente lista de maquetas en que están descontinuadas, pero debe también haber paciencia del modelista para buscar el modelo que desea.



M113A2 Ambulancia, ECH

Kits disponibles en el mercado para obtener vehículos chilenos

Fabricante Nº de serie	Nombre del Modelo	Fabricante Nº de serie	Nombre del Modelo	Fabricante Nº de serie	Nombre del Modelo
Academy		Heller		Revell	
1325	M-151 A1 w/CSR	81105	MB WILLYS	3017	Leopard 1A1A1/A1A5
1326	M-151 A2 MUTT	811....	GMC TRUCK	3020	Unimog 2t
1354	M-113 A2	81137	AMX-30 Napoleon	3029	M-34 y JEEP
1360	M-163 A1/A2 SPAAG			3048	M-113 A-1
1367	M-51 Super Sherman	Italeri		3053	Leopard 2 A4
1398	M-3 A-1 Stuart	201	GMC Water Truck	3054	LAV-25
1389	M-113 A1 Vietnam	203	M-32 ARV		
1362	M-998 HMMWV	226	Dodge WC-54 AMBULANCE	Tamiya	
		228	Dodge WC-56	35040	M-113 A1
AFV Club		229	US Trailers	35042	M-3 Stuart
3504	M-35 A-2	231	M-3A-1 Scout Car	35055	M-41
3507	M-49 A-2	243	Leopard 2	35070	M-3 A2 Halftrack
35022	LVTP-5 A-1	245	Dodge Anti Tank (Solo el carro)	35071	M-577
35041	M-41 A-3	259	LAV -25	35081	M-16 Halftrack
35s02	FV-101 Scorpion	269	M-163 Vulcan SPAAG	35082	Land Rover Ambulance
35s15	Dodge WC-51	273	HUMMER Commando	35083	M-21 Halftrack
35s16	Dodge WC-57 Command Car	276	M-113 A-1	35116	M-106 A1 Mortar Carrier
35s17	M-38 A-1	314	MB Willys w/trailer	35125	M-151A2
35s19	M-38 A-1 CSR	319	M-101 HOWITZER	35218	GMC Truck
35016	AIFV	378	LAV-25 Mortar Carrier	35219	MB Willys
35532	M-548	379	LVT-4 Buffalo	35228	M-8 Greyhound
		6271	GMC-TRUCK	35247	Cocina Alemana
Dragon		6431	M-24 Chaffe	35265	M-113 A2
3009	Light Infantry	6437	Carretas Alemanas		
3528	M-51	6441	LCVP		
3529	M-50				

Nota: El listado de kits disponibles del artículo es de autoría de Javier Muñoz Romero, quien accedió a facilitarla para la creación del presente artículo.

La lista anterior puede tener algunas omisiones, dado que algunos modelos, como el obús Heller AMX esta descontinuado y es muy difícil de encontrar. En el caso de los Hummer, no fueron incluidas todas las versiones disponibles de las distintas marcas, a la espera de la confirmación de los modelos. En ninguna forma pretende ser taxativa respecto a su detalle, solo debe ser considerada una guía general para orientar al modelista.

En próximos artículos se detallaran las modificaciones a efectuar en los distintos modelos, por lo menos los mas destacados (por ejemplo, M113, Mowag, Leopard 1, entre otros).





M51 Super Sherman, Tanque Medio, ECH



Mowag Piraña 8x8, Transporte de Tropas, ECH

Conclusión

Como he tratado de graficar, el hecho de maquetar vehículos chilenos es difícil, por causa de la limitación en la información grafica, modificaciones especiales y en la disponibilidad de kits (sea por estar descontinuados como por su dificultad de obtenerlos en Chile. Mas el hecho de vencer el desafío y obtener un modelo único y más aun, representante del maquetismo nacional y de nuestras Fuerzas Armadas, aumenta considerablemente la satisfacción de la meta cumplida.

Espero que este artículo motive a mas modelistas chilenos a ampliar su ámbito maquetístico, terminando mas vehículos utilizados en el pasado y el presente por nuestras Fuerzas Armadas.



M151A2, Ford Mutt, Vehículo antitanque con cañon sin retroceso de 106mm

*De izquierda a derecha:
M3 Halftrack
M151A2, Vehículo Todoterreno 1/4t, ECH
M34, Camion Medio 2,5t*



FW-190 D9 (Dora)

por Roberto Castro



Historia

El desarrollo de la serie D tomo dos años largos desde Abril 1942 hasta mayo de 1944, la mayoría de los vuelos iniciales se realizaron en un Fw 190A-1 convertido, y el motor Jumo 213A, a finales de 1943 algunos Fw 190A-7 se convirtieron para este propósito, con cuatro MG 151 en las alas y dos MG 17 en la nariz; a principios de 1944 se realizaron cambios en el armamento dando lugar a la versión Fw 190D-9 Dora, contaba con un radiador anular en un morro muy alargado, y voló por primera vez en Mayo de 1944, con destino a la defensa del Reich, las entregas a la Luftwaffe se iniciaron en Agosto de 1944, siendo la primera unidad en recibirlo la III/JG 54 en Oldenburg ; después fue entregada a las III/JG 54, Einsatzstaffel de JG 104, I y III Grupo de la JG 2. Se utilizó además como protección para las bases de Me-262 los cuales eran muy vulnerables durante las maniobras de despegue y aterrizaje.

La versión desarrollada corresponde a Heinz "Negus" Marquardt que voló siempre en el JG51 con un récord de 121 (mas 16 no confirmadas) victorias confirmadas en un total de 320 misiones y con las condecoraciones Ehrenpokal (26 July 1944), Deutsches Kreuz in Gold (10 September 1944) y Ritterkreuz (18 November 1944). Su carrera como piloto de combate se inició el 1 de Agosto de 1943 en el 11/JG51 con base (en ese tiempo) en Timminitschi (Frente Ruso). Sus primeros vuelos fueron como wing man de Hauptmann Adolf Borchers. Como piloto de combate fue derribado 8 veces, la última el 1° de Mayo de 1945 siendo capturado y enviado a un hospital gringo donde estuvo hasta el fin de la guerra. Finalmente se retiró y volvió a su antiguo trabajo como piloto comercial en aerolíneas como Condor y Lufthansa. Actualmente vive en Frankfurt. El avión que representaré es el último utilizado por el y corresponde a un Fw 190 D-9 "White 11" (W.Nr. 213 097).



Heinz "Negus" Marquardt

Características Técnicas

Tipo	: Caza de superioridad aérea
Tripulación	: 1 hombre
Motor	: Un Junkers Jumo 213A-1 de 12 cilindros en V invertida 2242 hp a nivel del mar con turbo compresor MW50.
Velocidad	: 686 km/h a 6600 mt
Autonomía	: 837 km
Velocidad ascenso	: 1.428 mt/min

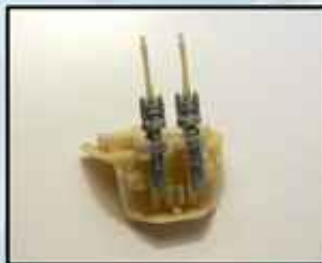
Dimensiones

Longitud	: 10.19 mt
Altura	: 3.36 mt
Ancho	: 10.50 mt
Superficie Alar	: 18.30 mt
Armamento	: Dos cañones MG 151 de 20 mm y dos ametralladoras MG 131 de 13mm.



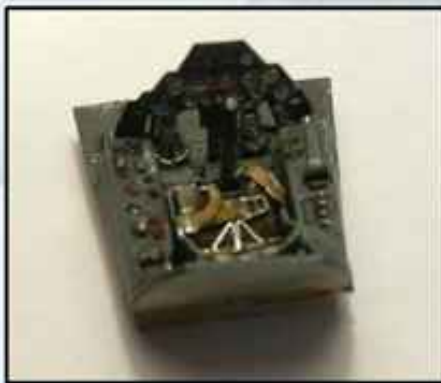
Proceso de Armado

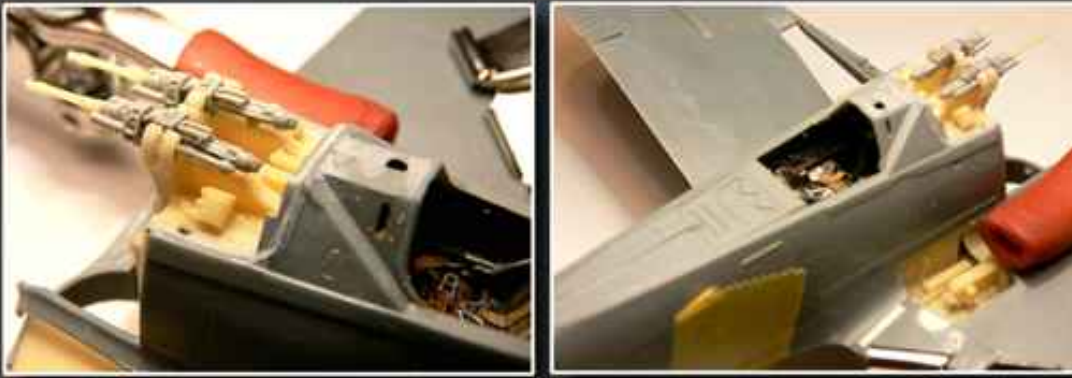
Para partir, tomé el set de detallado Aires y comencé armando el motor, armamento superior y la cabina de manera simultanea. En ambos casos es necesario pegar las partes de resina con pegamento de cianocrilato para finalizar con el detallado de ambas parte con las piezas fotograbadas que contiene el set. En el caso del motor fue necesario realizar parte del cableado con alambre de cobre de distintas medidas.



Al finalizar el armado de los detalles en resina, es necesario realizar los cortes del fuselaje para poner las ametralladoras y luego el motor, así como las alas para instalar las bahías de los cañones de 20 mm.

Antes de pegar el fuselaje y las alas, es necesario pintar el interior y dar los efectos y envejecimiento correspondiente. Para esto se utiliza el color RLM74. Una vez terminada la pintura base se realiza pincel seco con el color base aclarado con gris cielo seguido por un lavado en betún de judea diluido y terminando con desconchones en color aluminio.





Una vez terminado el interior podemos pegar el fuselaje y pegar la parte frontal donde van montadas las ametralladoras de 13 mm. Una vez pegado el fuselaje podemos iniciar el proceso de enmasillado y lijado del fuselaje. Para verificar que no se ven las juntas de las piezas y que el enmasillado fue efectivo, se aplica cualquier pintura brillante sobre la superficie (solo donde hay piezas pegadas), con el fin de que sobresalgan las imperfecciones.



Para continuar con la pintura del motor, una vez terminado el cableado se aplica el color Model Master Metalizer Dark Anodonic Gray y luego una capa fina de Model Master Metalizer exhaust (1406) para oscurecer. Una vez secado (10 minutos) se puede pulir para sacar brillo. Una vez pulido se aplica lápiz mina para dar luces. Una vez terminada la pintura del motor, se pintan los soportes en color RLM02 y se da un lavado en betún de judea diluido para dar una aspecto de suciedad. El cableado se pinta en negro.





Continuando con el fuselaje, pegamos las alas con la bahía de armamento en resina y los posos del tren de aterrizaje. Una vez listas las alas, las pegamos al fuselaje. En esta etapa aprovechamos de hacer algún cableado que conecta el fuselaje al motor.



Antes de preparar la maqueta para la imprimación con color #1 de Humbrol, armamos las tapas del motor y el tren de aterrizaje. En el caso del tren de aterrizaje, es necesario agregar las líneas hidráulicas.

Proceso de Pintura

Una vez pintadas todas las partes con gris imprimación, se realiza un pre paneado con un color obscuro. En este caso se ocupa color negro. Esto se aplica con aerógrafo sobre todos los paneles del avión., Posteriormente se aplica el color RLM02 sobre los pozos y el tren de aterrizaje (parte interior), la parte frontal y soporte de las ametralladoras y sobre la bahía de armamento, además de ña parte interna de todas las tapas.



Para la pintura del modelo, aplicamos RLM76 en la parte inferior de las alas y el famosos RLM99 (del cual no existen registros oficiales) que es una mezcla entre RLM76 y verde "huevo de pato" (utilizado en las bandas traseras de los aviones RAF) en proporción de 25% + 75%. Posteriormente enmascaramos con papel mantequilla al cual se le pegan pequeños topes realizados con cinta para adherir a la superficie y levantarlo levemente para que el borde sea difuminado. Una vez enmascarado se aplican los distintos colores, en el fuselaje se aplica RLM82 y RLM 83, y en las alas se utiliza RLM75 y RLM82. Posteriormente se realiza el moteado en RLM82 a mano alzada. La tapa de armamentos se pinta con metalizer color aluminio. Entre cada color se deja un tiempo de secado de al menos 24 horas, sobre todo si se necesita pegar las mascararas. Al tener el modelo pintado, se aplica cera bravo extra brillo con pincel con el objetivo de preparar la superficie para las calcas. Posteriormente aplicamos las calcas con ayuda de microsól y microset para finalizar con una nueva capa de cera para sellarlas



Para marcar los paneles, con un pincel se pasa por todas las líneas una mezcla de betún de judea con bencina blanca. Se deja secar unos 15 minutos y luego se quita el exceso con un cotonito empapado en solvente.



Finalmente se barniza opaco completamente y se arman las piezas (motor, hélice, tren de aterrizaje, etc.). Una vez armado el aparato, se aplican desconchones con color aluminio utilizando la técnica de la esponja en el caso de desconchones masivos y con pincel en otros casos puntuales. El toque final se lo dan los pigmentos aplicados en el tren de aterrizaje, algunas partes de las alas y el motor.

Materiales y Pinturas utilizados

Maqueta : Tamiya (#61041) Fw-190 D9

Detallado : Set Aires (#4019) Fw-190D9

Pinturas : Model Master Metalizer exhaust (1406), Model Master Metalizer Dark Anodonic Gray (1412), Model Master Metalizer Aluminio Plate (1401), Model Master RLM02 (2071), Model Master RLM74 (2084), Model Master RLM75 (2085), Model Master RLM76 (2086), Model Master RLM82 (2091), Model Master RLM83 (2092), Humbrol amarillo RLM04 (154) y Humbrol RLM70 (91)

Calcas : Aeromaster (48-721) Late Doras Pt.3

Aerógrafo Paasche VL.

Modelo terminado



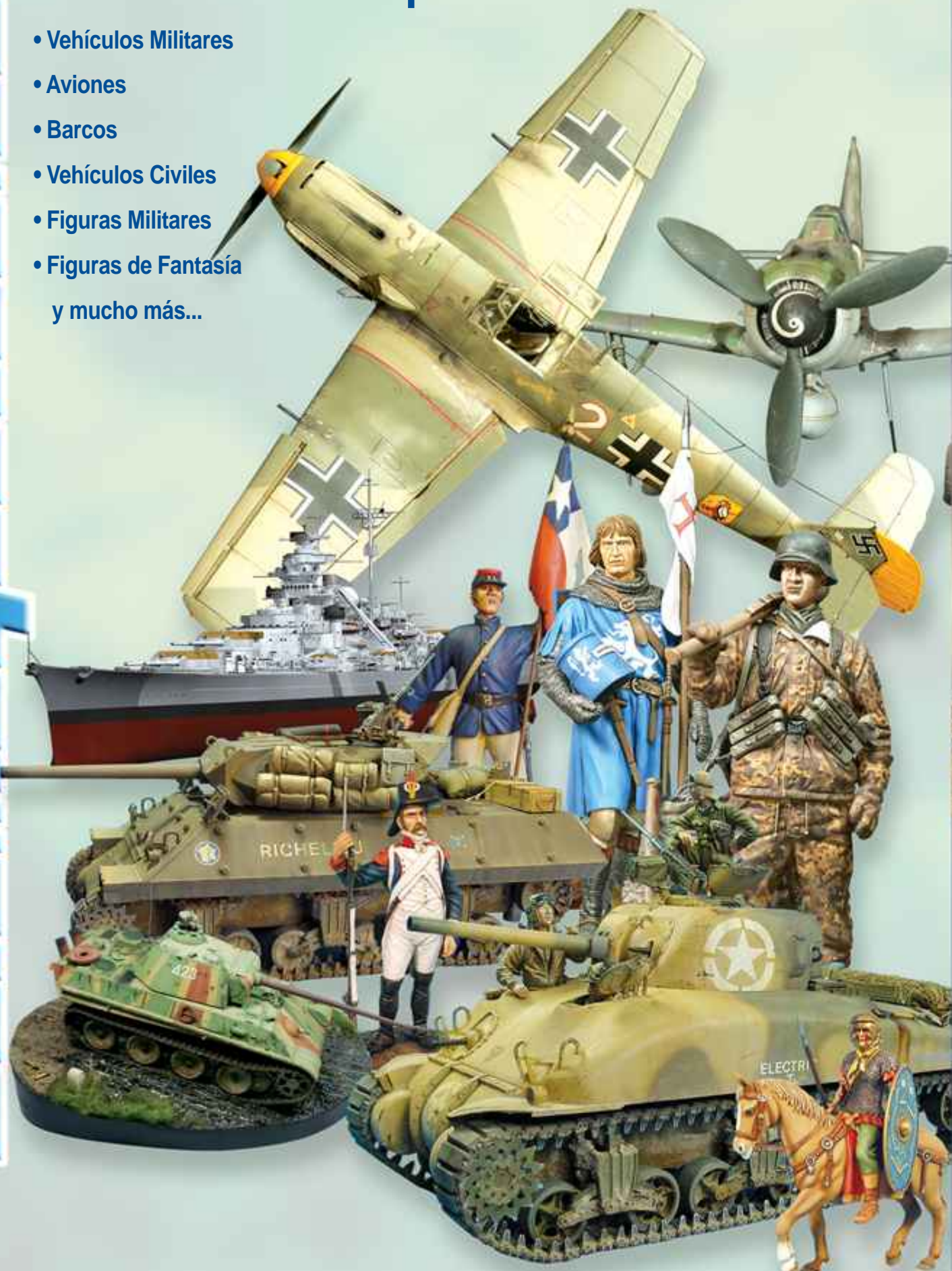
Fuentes:

<http://www.europa1939.com/luftwaffe/cazas/dora9.html>

<http://foro.solomaquetas.com>

El Rincón del Maquetista

- Vehículos Militares
- Aviones
- Barcos
- Vehículos Civiles
- Figuras Militares
- Figuras de Fantasía
- y mucho más...



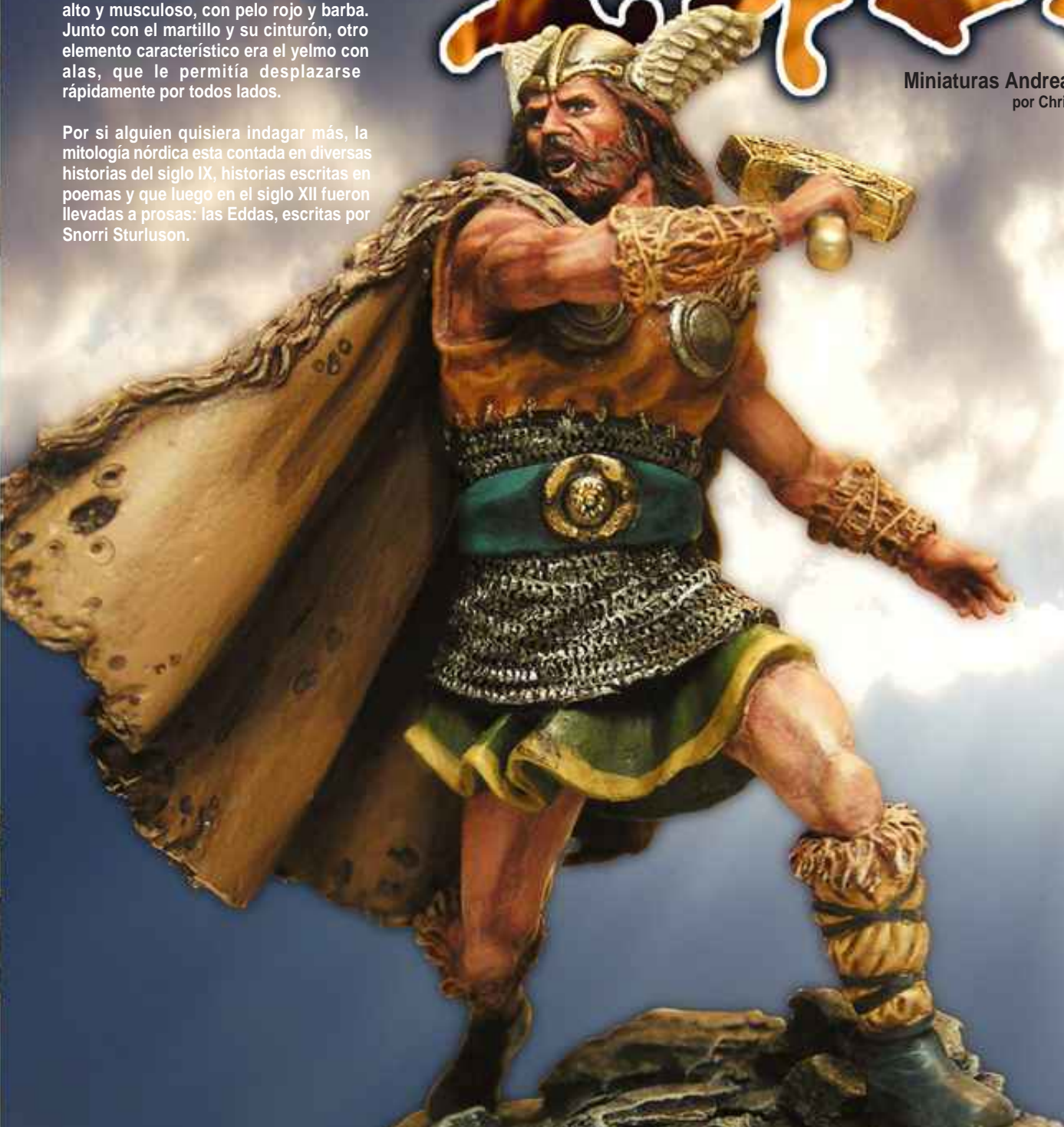
COMPLETOS

Thor, es uno de los tantos dioses, tal vez el más famoso, de la mitología nórdica o vikinga. Thor es el dios del trueno, es el dios de la gente común y es el dios de la guerra. Su principal distintivo, es el gran martillo, Mjolnir; el arma con el cual genera los truenos y emprendía sus grandes batallas. La particularidad de este martillo es que una vez que atacaba, volvía directamente a su mano. Thor, era un dios poderoso y de mucha fuerza, sin embargo su fuerza no bastaba para poder utilizar el Mjolnir, necesita su cinturón mágico, Megingjord, que duplicaba su fuerza. Thor era representado como un hombre alto y musculoso, con pelo rojo y barba. Junto con el martillo y su cinturón, otro elemento característico era el yelmo con alas, que le permitía desplazarse rápidamente por todos lados.

Por si alguien quisiera indagar más, la mitología nórdica esta contada en diversas historias del siglo IX, historias escritas en poemas y que luego en el siglo XII fueron llevadas a prosas: las Eddas, escritas por Snorri Sturluson.

Thor

Miniaturas Andrea 54 mm
por Christian Miño



Armado y pintura de Thor

La figura que trabajaremos es de Andrea y representa a este mitológico personaje. Aunque la pintura de la caja no es del todo acorde con las descripciones de los Eddas; la postura, el rostro y los accesorios, nos presentan una figura de acción y mucha fuerza pictórica. La figura es de metal blanco, de 54 mm, 11 piezas por montar y que en general presentan muy pocas dificultades de su anclaje y limpieza.

Algunos aspectos a destacar de la pintura de esta figura es que nos permitirá incursionar en la piel pero con la particularidad de mostrar venas en los brazos y cuello (aspecto muy raro en piezas de este tamaño), también veremos la pintura del cuero, pero este natural y aún con todo el pelaje del animal y finalmente nos desafía con la pintura de los metales. Veamos como nos va. Bien, manos a la obra.

Montaje de la Figura

Lo primero es realizar una observación exhaustiva de las piezas, de tal forma de encontrar y sacar las rebabas, marcas de vaciado y cualquier otra imperfección de la figura. Estas imperfecciones dependiendo de su tamaño y del lugar donde se encuentra, se corrigen primero con un cuchillo afilado, ojalá nuevo, luego con una lija al agua por lo menos del 500 y, finalmente, una pulida con esponja de metal. (magopad)

El montaje no presenta particularidades especiales que destacar, sólo aplicar las técnicas de los tarugos (clip de oficina), en aquellas piezas más pesadas, más grandes, o que dada la postura de la figura, ejerzan una fuerza importante.

Para estos casos se realiza una perforación de las piezas con una mandril de mano y una broca de 1mm, se perforan alrededor de 2 a 3 milímetros (siempre cuidando de no pasarnos para el otro lado, en tal caso se puede arreglar con masilla, pero lo mejor es ser cautos). Se coloca el tarugo de unos 5 a 6 mm según corresponda y todo ello se pega con pegamento de dos componentes conocido como Poxipol. Es preferible este tipo de pegamentos ya que es mucho más firme. Para las piezas más pequeñas, sólo se necesitará "la gotita".



Thor en la batalla contra los gigantes de Marten Eskil Winge



Despiece de la figura



Aplicando cuchilla



Pegado de las partes

En el plan de montaje siempre es recomendable pegar la mayor cantidad de piezas, sin embargo hay que tener cuidado, pues eventualmente habrá que dejar algunas para pegarlas después de pintar, ya que de lo contrario se nos hará muy difícil pintar la figura en las partes que taparía dicha pieza. En este caso, no pegaremos, por ahora, la capa de piel de animal.

Como recomendación una vez montada y pegada la figura, dejarla hasta el día siguiente, de tal forma que estos pegamentos logren su mayor firmeza antes de seguir manipulando la pieza.

El enmasillado y la imprimación.

El enmasillado lo ocuparemos para rellenar aquellos espacios entre las uniones que no quedan perfectas. Para ello ocupamos masilla Putty de Tamiya, bien diluida en acetona pura, que quede con la consistencia de la leche. Damos todas las pasadas que sean necesarios hasta cubrir la imperfección y luego, si es necesario, pasamos algo de lija al agua para emparejar. Evitar trabajar con la masilla directa del pote con una pequeña espátula, ya que nunca quedara bien y luego deberemos, con seguridad, suavizar el empaste con acetona y lija.



Figura armada



Elementos necesarios para enmasillar



Enmasillado listo

Hecho esto, al baño de rigor. Con jabón y un cepillo de dientes viejo, se limpia por todos lados la figura, para sacar las grasas que nuestras manos han dejado en ella. Se espera los minutos de secado adecuado (para apurar puede poner la figura cerca de una ampollita), y se procede a imprimir.

La imprimación en este caso la hemos realizado con aerógrafo, (puede ser con pincel, sin ningún problema, con la pintura bien diluida), dejando una película de pintura delgada y homogénea, con una mezcla de Blanco Imprimación (XXX) y una gota de Gris Alemán (XXX). La imprimación homogeniza el color de la figura, con lo que se logra una mejor visualización de la figura, permitiéndonos hacer el estudios de luz, facilita observar posibles errores y ayuda a que la pintura posterior tenga un mejor "agarre".



Lavado de la figura previo a la imprimación



Imprimación con aerógrafo



Figura imprimada

La Pintura

Algunas consideraciones previas:

1. Todas las referencias de pinturas son de Acrílicos Vallejos. Cuando así no lo sea, se informará debidamente. Por lo tanto los posibles diluyentes a utilizar serán alcohol, agua destilada y/o alcohol Isopropílico. En este caso y a fin de hacer el trabajo menos engorroso utilizaremos la nunca bien ponderada agua de la llave.
2. Ya lista la figura para pintar es bueno hacer un estudio de las luces generales. Esto es poner la figura bajo una lámpara y ver como "cae" la luz sobre ella. Esto nos servirá de guía para hacer las luces en la pintura. (recordemos, la capa sobrepuesta)
3. La Base es la mezcla de los colores señalados en la cantidad señalada (gotas del mismo frasco). Deben aplicarse tantas capas de pintura como sean necesarias para cubrir perfectamente la zona a pintar.
4. En términos generales, las mezclas de pintura y agua es de 40/60. Una consistencia de leche algo cremosa. (en todo caso siempre es mejor más licuada que espesa).
5. Las Subidas de Luz se realizan sobre la pintura base. Cuando no se indica lo contrario, las subidas es siempre agregándole el color y la cantidad señalada a la mezcla inmediatamente anterior.
6. El número entre paréntesis es una referencia del número de subidas que se aplicaron.
7. Aguada, no es una técnica muy ocupada en la pintura de figuras, sin embargo en este caso las aplicaremos en algunos sectores, ya que viene muy bien en aquellos casos de muchos relieves bruscos. La aguada es una mezcla bien diluida (1 gota de color + 20 gotas de agua), que nos interesa que se acumule en los recovecos de las figuras. El número entre paréntesis indica el número de aguadas del mismo color que se aplicaron.
8. Los Filtros, son una aplicación con la pintura muy aguada (1 gota de pintura + 30 gotas de agua), estos filtros se pueden aplicar tantas veces como sea necesario, hasta lograr con el tono deseado. El número entre paréntesis indicará el número de veces que se aplico el filtro. El filtro se aplica con un pincel blando y sin dejar que la pintura se acumule en los recovecos de la figura. El filtro se aplica parejo. No es una aguada.
9. Pincel Seco, esta técnica se aplica en aquellos casos en que la zona a pintar presenta muchos quiebres de relieve, son pequeñas zonas donde es poco práctico aplicar subidas de luz. El pincel seco se aplica humedeciendo un pincel plano de cerda dura, en la pintura y luego, en un trapo, limpiarlo hasta que casi no pareciere pintar, luego se aplica este pincel pasándolo por la zona como si estuviésemos limpiando con una brocha.

Bien, partamos con nuestra pintura.



Pintura base de la falda



Falda terminada



Cota de cuero terminada



Pintura base de la cota de malla



Cota de malla acabada



Polainas de piel



Polainas terminadas



Base color piel



Pintura de los ojos



Subidas de luz terminadas



Filtros aplicados



Vista interior de la capa

Pintura de la Falda

Base Para la Falda

- 4 gota de Verde Camuflaje 979

Subidas de Luz para la Falda (6)

- 2/3 gotas de Verde Lima 827
- Ultima Subida: 2 gotas de Verde Lima 827 + 1 gota de Amarillo verde 954

Base para el Ribete de la Falda

- 2 gotas de Verde Amarillo 881
- 1 gota de Marrón Dorado 877
- 1 gota de Marrón Mate 984

Subidas de Luz (5)

- 2 gotas de Arena Iraqui 819
- Ultima Subida: 2 gotas de Arena Iraqui 819 + 1 gota de amarillo arena 916

Pintura de La Cota de Cuero

Base

- 5 gotas de Marrón Mate 984
- 2 gotas de Marrón Dorado 877
- 1 gota de carne medio 860
- 1 gota de carne mate 955

Subidas de Luz (6)

- 2 gotas carne mate 955

Pintura Cota de Malla

Base

- 5 gotas de negro 950
- 2 gotas de Marrón Rojizo 985

Primer pincel seco

- Acero engrasado 865

Segundo pincel seco

- 1 gota de acero engrasado 865 + 1 gota de plata 997

Tercer Pincel Seco

- Plata 997

Pintura de las Botas de Cuero

Base

- 3 gotas de tierra oscura 874
- 2 gotas de uniforme japonés 923
- 1 gota de marrón cadmio 859

Subidas de Luz (3)

- Base + 2 gotas de arena iraquí 819

Aguada (1)

- Pardo Medio 826

Pintura de la Piel con Pelo (Parte superior de las botas y muñequeras)

Base

- Marrón Mate 984

Primer pincel seco

- Marrón Claro 929

Segundo Pincel Seco

- Marrón Claro 929 + blanco 951

Pintura del Cuerpo y Rostro

Todo indica que este es un personaje de mucha fuerza, rudo, guerrero, por lo tanto de batallas llenas de tierra, sol

y barro de sangre, por ello su piel debiera ser curtida, tosca y oscura.

Base

- Del kit de Andrea Color Pintura de Rostro: Primera Sombra 3 gotas
- 3 gotas de Naranja Alemán 805
- 3 gotas de Marrón Rojizo
- 1 gota de Rojo Mate

Subidas de Luz (6)

- 2 gotas de Carne Base 815

Filtro (1)

- 1 gota de Naranja Alemán 805
- 1 gota de Arena Iraqui 819

Pintura de la Capa

Capa Interior

Base

- 5 gotas de Pardo Medio 826
- 3 gotas de Marrón rojizo 985
- 3 gotas de Pardo Negro 822

Subidas de Luz (6)

- 2 gotas de Arena Marrón 876

Ultimas Subida (1)

- 2 gotas de Arena Marrón 876
- 2 gotas de Carne Mate 955

Filtro (2)

- Pardo Negro 822

Capa Exterior

Ahora es el momento de pegar la capa y arreglar con masilla epóxica de dos componentes las juntas.

Base

- 6 gotas Marrón Rojizo 985

Subidas de Luz (3)

- 2 gotas de Carne Base 815

Última Subida de Luz

- 2 gotas de Carne Base 815 + 1 gota de Amarillo Arena 916

Pintura del Cinturón

Base

- 2 gotas de Turquesa 966
- 1 gota de negro 950

Primera Subida de Luz

- 2 gotas de Turquesa 966

Subidas de Luz Sigüientes (3)

- 1 gota de turquesa 966 + 1 gota de azul cielo 961

Últimas Subidas de Luz (2)

- 2 gotas de azul cielo 961

Pintura de la Hebilla y del Martillo

Hemos decidido pintar con la misma base y las mismas técnicas ambos implementos, ya que están relacionados, pues Thor sólo puede ocupar el martillo por la fuerza que le da el cinturón mágico.

Base

- 1 gota acero engrasado 865
- 1 gota de bronce

Primera Subida de Luz

- 1 gota de Súper Oro 849 (ojo es al alcohol, se ocupa alcohol común)

Segunda Subida de Luz

- 1 gota de Oro Viejo 878

Tercera Subida de Luz

- 1 gota de Oro Viejo 878 + 1 gota de Plata 997

Pintura Hebillas de la Capa y Cadena

Base

- 1 gota de Pardo Negro 822
- 1 gota de Acero Engrasado 865

Primera Subida de Luz

- 1 gota de Plata 997 + 1 gota de color base

Segunda Subida de Luz

- 3 gotas de Plata 997 + 1 gota de color base

Pintura de Caso y Alas del Casco

Base casco

- 2 gota de Negro 950
- 2 gota de Marrón Cadmio 859

Subidas de Luz (3)

- 1 gota de Acero Engrasado 865 + 1 gota de Plata 997

Últimas Subidas (2)

- 2 gotas de plata

Base alas

- 2 gotas de Blanco
- 1/2 gota de Pardo Negro 822

Subidas de Luz (3)

- 1 gota de Blanco

Última Subida de Luz

- Blanco Puro (no con el color base)

Filtro

- Marrón Claro 929

Barba y Pelo

Base

- 1 gota de Pardo Negro 822
- 1 gota de Negro 950
- 1 gota de Marrón Cadmio 859

Primera Subida de Luz

- 2 gotas de Marrón Cadmio 859

Segunda Subida de Luz

- 1 gota de Marrón Cadmio 859 + 1 gota de Carne Base 815

Tercera Subida de Luz

- 1 gota de Carne Base 815 + 1 gota de Rojo Mate 857

Zapatos y Amarras

Base

- 1 gota de Negro 959
- 1 gota de Azul Oscuro

Subidas de Luz (3)

- 1 gota de azul cielo 961



Pegado de la capa



Capa lista



Cinturón con luces y sombras



El característico casco del heroe



Pintura de cabello y barba



Detalle del calzado

Conclusión

El haber pintado esta figura me ha dejado bastante satisfecho con el resultado final y ha sido además muy entretenida la conjunción de tonalidades marrones y rojizas. Creo además que sorteamos bastante bien el desafío de los metales y de la venas, como pequeñas lecciones podremos señalar:

Pintura de Venas: Se perfila con el color base por el lado que no le da la luz, por el otro se perfila con la última luz realizada.

Pintura de Metales: Siempre se parte de una base oscura y opaca.



Maltratando un carro de combate

Panzerjäger I (4,7cm Pak)

por Rodrigo Diaz O.



Muchas veces nos preguntamos:

¿Cómo podríamos dejar un tanque con ese aspecto de viejo y usado? Este hobby da para todo, muchas son las discusiones de cómo dejar el acabado final de nuestra maqueta, mate, brillante, carreteada, recién salida de la fábrica... en fin ese tema da para otro artículo, sin embargo hay que reconocer que ese aspecto de "mucho uso" o varios enfrentamientos a cuestas, le dan a nuestro bicho esa sensación única y realista en su grado máximo, en este punto viene la pregunta clave:

¿Cómo lograr envejecer nuestra maqueta? Pues bien en mi caso, este aspecto fue el que mas me llamo la atención en mis inicios... no hace mucho en todo caso, el enfrentarme a una maqueta recién ensamblada, observarla por todos lados y sufrir por querer dejarla al menos parecida a una que vi en algún libro o pagina Web de Internet... en fin este es un pequeño paso a paso con técnicas muy básicas para poder dar esa impresión, desde mi punto de vista, de "realismo puro".

No pretendo dictar cátedra en este tema, mas bien orientar en aspectos básicos del maquetismo, y tratar de simplificar al máximo el montando y pintado de una maqueta, integrando, a los que están comenzando, en algo que domino un poco (no mucho en realidad), y que podrá ser (así lo espero) de gran ayuda para los "novatos" que se inician en este alucinante, y porque no decirlo, desconocido mundo de las maquetas.

Para tal ocasión, tenia que elegir como ejemplo algo no muy complicado, mas bien básico... teniendo esta premisa como base, quise optar (dentro de lo poco que tengo... bueno, hay otros que tienen mas), por una maqueta pequeña... y como no, el primero de la familia Panzer se prestaba para tal ocasión, esta vez en su versión Panzerjager, como para complicar un poquito la cosa, tampoco hay que ponerla tan fácil.

Pues bien, la maqueta es un poco antigua, Italeri/svezda, en 1/35, pero contaba con un complemento que me tenia entusiasmado, el cañón de 4.7 Skoda torneado en metal blanco junto a unos pocos fotograbados para completar el armado de este, de la marca Jordi Rubio... sin duda una delicia para mí...

Introducción

Como recomendación, siempre será bueno que te documentes un poco antes de comenzar un proyecto, busca información y fotos, estúdialas, y decide como la vas a armar, versión, camuflaje, etc. Antes de partir con el armado... te aseguro que mas de un dolor de cabeza te ahorraras

Panzerjager I - 47mm Pak 36(t) L/43

Carro Antitanque de 6,4 toneladas, motor de 100 cv, velocidad máxima de 40 Km/h. y una dotación de 3 hombres, solo protegida por el armazón blindado del cañón, abierto en su parte superior y posterior. Fue el primer modelo de los muchos carros antitanque construidos durante la guerra. Sobre el chasis del Panzer I ausf. B, 220 unidades del Panzerjaeger I fueron producidas por Daimler-Benz, Skoda y Alkett en el periodo de Marzo de 1940 a Febrero de 1941, dando servicio en Francia, Norte de Africa y Rusia. Resultó inefectivo y rápidamente desapareció debido a su inadecuada potencia de disparo.

Montaje

Poco o nada hablaremos de este tema, recuerda que nos abocaremos a las técnicas de ensuciado, de todas formas echemos un vistazo al montaje, para ir comparando luego como va "evolucionando" nuestro proyecto.



Como te podrás dar cuenta, se realizaron pequeñas mejoras en el kit, es muy recomendable complementar tus maquetas con accesorios como fotografados, orugas o cadenas metálicas eslabón a eslabón, cañones de metal blanco, en fin un sin numero de agregados que se comercializan hoy en día. No digo que sea imprescindible, pero que duda cabe que ganan en realismo, creo que es el sueño de todo maquetista tener a la mano todos estos complementos. Siendo realistas, en Chile este material es, por no decir imposible, muy difícil de conseguir, es por ello que muchos armadores tienen que abastecerse en el extranjero... con el consabido gasto extra que esto significa, pues bien, no nos vamos a cortar las venas por esto, para eso esta el ingenio... fíjense

- Cañón en metal blanco (vino de regalo cuando compre el kit a un amigo).
- Soldaduras caseras con plástico estirado.
- Cable de arrastre hecho con alambre eléctrico.
- Soportes de gata, orugas de repuesto y cosas así, hechos con restos de fotografados sobrantes.
- Cadenita de muela de arrastre hecho con alambre aplastado.
- Faro delantero, pala y otros accesorios, sacados de la cajita de sobrantes de otras maquetas.

Como puedes ver siempre que quieras podrás mejorar en calidad y detalle tu maqueta, y esto es el condimento que hace la diferencia, sin duda son estos detalles lo que hacen que tu "bicho" no se parezca a ningún otro, es único, solo limitado por tu imaginación e inspiración, esa será la gran diferencia con el "Armado de caja", personalmente creo que esta es la parte mas divertida del proceso de armado.

Antes de continuar con el armado exterior, deberé armar el interior...sí, aunque no lo creas el kit trae piezas para armar el interior... bueno la maravilla no es tanta, solo la parte del conductor y los servidores, no así el motor, y estamos obligados a armar y pintar, pues tengo la idea de dejar abiertas algunas ventanillas, esto también aporta en autenticidad, casi todas las marcas ofrecen estas posibilidades, escotillas abiertas, tapas, etc. Por eso es importante tener la idea de cómo será nuestro proyecto antes de comenzar.



Interior

Volviendo al tema, es en este momento cuando debemos dejar armado y pintado el interior para posteriormente ensamblar la parte externa sin preocupaciones. Para el interior usaremos el **Panzer interior buff**, desconchones con **Gris panzer**.

El interior una vez ensamblado (izq.)y así luce unas ves pintado y enguarrado (der)...



Pintura base

La primera capa de pintura que recibe nuestro modelo será la base para los efectos que queramos darle a futuro, además servirá para darnos cuenta de las posibles pifias a corregir, por lo general se usa blanco o gris, en nuestro caso usaremos el **gris panzer**, el color definitivo estará orientado al frente de batalla africano "El África Korps."

Color definitivo

A continuación daremos el color definitivo, utilizaremos sand gelb más África braun, de model master, en mezcla 80/20 aprox.

Aclarando

Posteriormente y una vez seco vamos a pintar con la misma mezcla, pero esta vez aclarada con blanco, lo que haremos será pintar en el centro de los paneles, tratando de no llegar a los bordes o ángulos, simulando el envejecido de la pintura por el sol y el trajín, aquí se ve claramente un ejemplo. Una vez terminado procedemos a pegar las calcas o pintar los numerales según sea el caso.

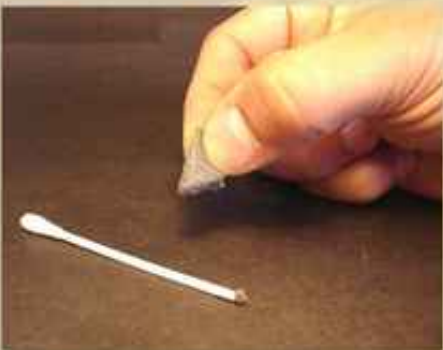


Panelando

En este punto usaremos acrílicos negro y siena tostada mezclando y aplicando por todos los recovecos, remaches, pernos y surcos, con esto conseguiremos el efecto de 3D, de relieve, es decir que no parezca un dibujo plano.

Desconchones

Para mí, una de las partes más entretenidas, en donde es más notorio el trajín del modelo, dando esa sensación de muy gastado o descascarado, dejando ver la pintura base del carro. Hay que tener mucho cuidado, uno tiende a entusiasmarse y muchas veces el resultado no es el esperado. Nuevamente utilizaremos el gris panzer, un trozo de goma/espuma y un pincel fino.



Los desconchones podemos hacerlo con la esponja, con el pincel o con una combinación de ambas, la idea consiste en ir untando la espuma con pintura y retirando en papel absorbente el exceso de esta, muchas veces con la esponja se pierde el control de esta técnica por no tener una forma definida, sin embargo utilizando un tubito de cotonete con un trocito de goma espuma en la punta tendremos control total de la situación además podremos alcanzar recovecos de difícil acceso.

Pigmentos

Bueno ya estamos a punto de terminar, es la hora de los pigmentos
Utilizaremos los **rust de mig**, negro para descarga del cañón y la salida del silenciador, **óxidos combinados** para las cadenas de repuesto y el escape y una mezcla de **dark mud más blanco** para el empolvado del carro y las cadenas, es bueno agregar en este punto los accesorios como bidones lonas etc. Para ir homogenizando el conjunto con el empolvado, dando especial énfasis a los recovecos o lugares en donde mas se acumularía el polvo del desierto.



Factor humano

En mi opinión, una figura siempre dará ese toque extra de realismo y movimiento al conjunto, usa la imaginación y te aseguro que tu maqueta cobrara vida propia Si llegaste a este punto, lo conseguiste, ya tienes un tanque realmente envejecido...



HUMOR

por Hans Stuka

¡¡ FANATICO !!



¿QUE LE PASÓ AL REFRIGERADOR ?? !!



IDF Centurión Shot

Primera parte

por Carlos Salazar Nagano

Kit base: Tamiya British Centurión Mk III 1/35
AFV Designs: Set de conversión IDF "Shot Kal Bet" Circa 1982
Academy : IDF M60A1 Blazer
Friul model: Atl 65 set de orugas de metal par el centurión de Tamiya

Introducción

Para realizar un Centurión IDF hasta el momento no existe una maqueta en plástico, hay que recurrir a trabajo de scratch building o comprar set de conversión y maquetas de resina que son demasiado caras. La primera maqueta de este carro salió de la casa Tamiya en febrero de 1971, siendo reeditada cada cierto tiempo lo que la hace difícil de conseguir en el mercado. La otra casa que edito este carro fue Academy, que es una "muy" mala copia de la maqueta de Tamiya. A mediados de este año AFV Club sacó al mercado el Centurión Mk V australiano, una maqueta de una excelente calidad de detalles y que permite por la configuración de la parte superior de la barcaza realizar un trabajo en scratch con mayor facilidad del Centurión israelí.

Selección de la maqueta.

Realizar este trabajo a sido un dolor de cabeza (por el poco trabajo de investigación que realice), la idea original era hacerlo a partir del Centurión de AFV Club y el IDF M60A1 Blazer de Academy y traspasar los elementos de uno al otro y listo. Parecía fácil, pero, primer gran obstáculo fue la cubierta del motor, la del M60 y el Centurión con motor repotenciado es parecida, pero diferente, no me quedo más alternativa que recurrir a una conversión en resina, hay dos marcas que lo tienen, AFV Designs y Legend, esta ultima totalmente agotada en Japón y si la quería tendría que esperar casi un mes, solo quedaba AFV designs, en dos tiendas la tenían.

Antes me informe en la pagina del fabricante de su contenido y era lo que necesitaba, el encargo, llegó y ¡oh! "...para mi sorpresa, la armadura blazer brillaba por su ausencia al igual que otros componentes, el correspondiente reclamo a la tienda y la devolución de la compra con sus respectivas disculpas (hasta aquí pensaba lo peor de ellos), lo encargo a otra de mayor renombre y seriedad, me llega el encargo, abro la caja y ¡oh,oh!, lo mismo nuevamente, no me quedo mas que pensar mal del fabricante en esta ocasión y quedarme con el set resina tal cual, ya que necesitaba la cubierta del motor y por falta de tiempo en scratch no alcanzaría a tener lo prometido.

Todo esto me llevo a replantear la elección de la maqueta, el centurión de AFV Club ya no era el apropiado por dos razones; la primera, el set de resina fue realizado para el kit de Tamiya y las barcazas de ambos carros son diferentes (ver foto 1) y la segunda razón es las orugas de Friul moldel, también hechas para la maqueta de Tamiya. Por lo cual la maqueta seleccionada para este trabajo es la Tamiya.



Foto 1



Foto2



Foto 3



Foto 4



Foto 5

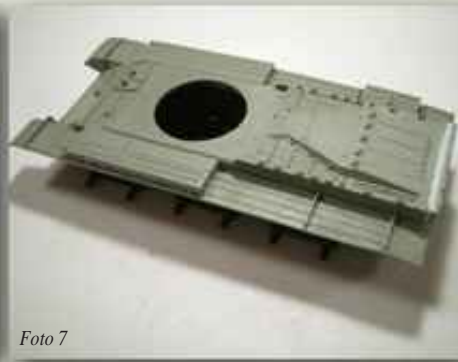


Foto 7



Foto 8

Proceso de armado

Mientras esperaba la llegada del set de resina, empecé el armado del carro, lo primero fue el sistema de suspensión y ruedas (ver foto 2), para ser una maqueta tan antigua no presenta problemas de calce en las uniones, las ruedas de rodaje, tractora y tensoras están muy bien diseñadas.

Luego de la llegada del set de resina, de pasar el mal rato al abrir la caja y luego de una terapia para levantarme el ánimo comienzo con el trabajo, lo primero es lavar todas las piezas de resina con detergente de loza ya que se sienten aceitosas y luego de revisar la parte superior del casco van saltando todos los defectos de fabricación, burbujas de aire, faldones demasiado gruesos que hay rebajar con lima y falta de material en el proceso de inyección de la resina las cuales hay que rellenar con masilla, demás esta decir que el breve (pero, muy breve) plano de armado no sirve para nada, luego de pegar con cianocrilato ambas piezas (ver foto 3) hay que comenzar el trabajo de tapar todas las aberturas que quedan, ya que el calce es pésimo, también aprovecho de tapar las aberturas en la parte inferior del casco (ver foto 4) que eran utilizadas para la salida de cables e interruptor, recuerden que en un comienzo los modelos de Tamiya eran también a control remoto, en esta ocasión utilizo masilla apoxica ya que las aberturas a tapar son muchas y grandes, esta al secar no pierde volumen como las masillas de tipo putty. Al día siguiente la masilla esta seca, a si que a lijar se a dicho con limas y papel lija, luego de lijar por unas cuantas horas la cosa está más aceptable (ver foto 5 y 7).

Sigo con la torre, ahora sí los parabienes que tenía hasta el momento de la maqueta Tamiya desaparece, él calce de la torre es malo al igual que las cajas de respeto que lleva a ambos costados, las aberturas son espantosas (ver fotos 8, 9 y 10) en esta ocasión utilizo Tamiya putty light curing, porque estoy apurado y no pienso esperar de un día para otro para lijar, creo que a veces me pongo un poco impacienté.

Luego de terminar el lijado e instalar las ruedas, armo y pego el cañón, en esta ocasión utilizo el que trae el kit de academy del M60A1 Blazer que trae chaqueta térmica (ver fotos 11 y 12). Ahora mi tanque esta tomando forma.

Luego de revisar fotos una y otra vez o hasta el cansancio, comienzo con la funda del mantelete la cual realizo con masilla apoxica, a continuación comienzo a seleccionar las diferentes piezas de la armadura blazer del kit del M60A1 de academy que voy a utilizar, afortunadamente hay varias que calzan en forma precisa en los diferentes lugares que irán, también selecciono del kit de academy los filtros de aire del motor en desmedro de los deficientes que trae el set de AFV Designs (ver fotos 13 y 14).



Foto 9



Foto 10



Foto 11



Foto 12



Foto 13



Foto 14



Foto 15



Foto 16



Foto 17



Foto 18



Foto 19

Scracht Building

Es hora de comenzar unas de las tareas pesadas, la armadura blazer del mantelete y de la parte superior de la torre hay que fabricarlas a partir de laminas de plasticar, pense varias veces como hacerlo, en la mayoría de las fotos aparecen centuriones MK V los cuales traen un periscopio en el frente, justo a un costado de la armadura, la maqueta de Tamiya al ser un Mk III no trae este elemento, tenia que fabricarlo, afortunadamente me tope con una foto de un Mk III con la armadura en el frente de la torre de lado a lado, a si que cero problema, en las fotos 20 y 21 se puede ver esta diferencia entre un centurión Mk III y V. Las armaduras Blazer las realice de las planchas de evergreen que trae ese acanalado solo es tomar las medidas necesarias y cortar, en la parte inferior le adherí otra plancha mas de plasticar para darle mayor altura. La armadura blazer del mantelete también realizada de plasticar esta hecha con medidas tomadas en el momento y llevadas directamente al plástico para cortar y luego pegar.

Luego de terminar esta primera etapa del montaje de un centurión shot versión 1982, me a dejado gratamente impresionado como cambia el aspecto de este carro (ver fotos 15, 16, 17, 18, 19 y me llena de ansias de llegar rápidamente al final de este proyecto. Creo que todos los sinsabores de un principio y el dolor al bolsillo están superados.

(Continuara...)



Foto 19



Foto 20

Fuente de información y fotografías: Tank Battles of the mid-east wars Volúmenes 1 y 2, Editorial Concord

1/72, HIGH PLANES MODELS
por Hernán Meza



Mirage 50 CN “Pantera”



Introducción

Esta historia comienza durante el verano del 80 u 81 (creo), por ese entonces yo tenía unos nueve años y fué veraneando en una playa de Quintero que vi a este jet volando por primera vez, justo en ese momento mi padre aún activo en la FACH me dijo "... mira, ese es uno de los nuevos ...", se trataba de un Mirage 5FC a baja altura y creo que la atracción y admiración fue inmediata. Nuestro país atravesaba por esos años varias crisis políticas y sociales importantes, entre ellas el famoso litigio por las pequeñas islas del Cabo de Hornos "Picton", "Lenon" y "Nueva" con nuestro país vecino, y que casi nos lleva a una guerra devastadora. La desmejorada condición de nuestras Fuerzas Armadas, sumada a un embargo por parte del país del norte, obligó a Chile a buscar nuevas alternativas y tecnologías armamentísticas, dando origen así a la compra de, a mi juicio, uno de los más formidables aparatos de guerra con que ha contado el inventario aéreo de nuestro país: el avión a reacción de la firma francesa Dassault, "Mirage".

El kit

Y fruto de esta admiración por este reactor con alas en configuración delta, fue que decidí emprender un proyecto serio para reproducir lo más fielmente posible a este avión, proyecto que a continuación les presento: se trata de la última versión operativa del avión Mirage en Chile, el 50CN "Pantera". El kit elegido es de la marca australiana "High Planes" el cual a mi juicio y el de varios, es el mejor Mirage 5/50/IIIIC/IIIO/IIIEA disponible actualmente; el modelo viene inyectado en 40 partes de poliuretano de un color celeste semi-transparente bastante desagradable de trabajar, engañoso al comienzo pero que luego de ser analizado se hace evidente la investigación y el cuidado en la reproducción de sus detalles (fotos 1 y 2). Además el set cuenta con un número de partes de resina como el cockpit, tomas de aire y asiento, además de algunas otras en metal blanco tales como los trenes y tubos varios; también se incluye un set de fotograbados genéricos de antenas y detalles para casi cualquier Mirage; un set de calzas de buena factura completa el conjunto. El kit en sí no está pensado para quienes se inician en este hobby, su calce es problemático, en especial las mitades de las alas, las cantidades de rebada en los bordes son altas; en general el armado es un reto a la paciencia y una lucha permanente, mitigada finalmente sólo cuando las bellas líneas y detalles del modelo se hacen notorias.

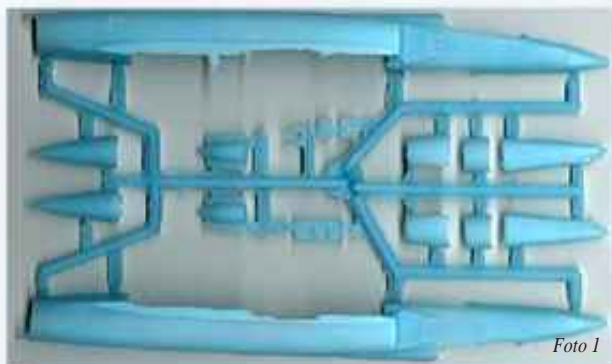


Foto 1

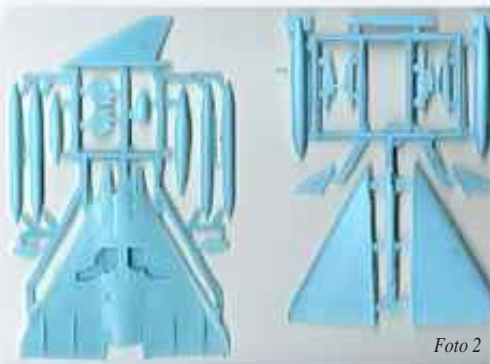


Foto 2

El armado

Como decía anteriormente, cada pieza debe ser prolijamente ajustada para su pegado, aún así en varias ocasiones debí usar la "fuerza" para cerrar o mantener pegadas las partes. Un "plus" que intenté agregar fueron los aerofrenos que van a ras de las superficies alares superior e inferior (fotos 3, 4, 5 y 6).

Uno de los pocos errores de este kit, y que no desmejora la fidelidad de los detalles del modelo, es el cono de la nariz moldeado erróneamente y para armar casi cualquier versión de Mirage modificada por la IAI al standard "Kfir": Finger argentino, Cheetha E sudafricano, Pantera chileno, incluso trae la extensión del morro para las dos últimas. Para ello reemplacé el cono por el de un Kfir C-2 de Italeri, la operación no tiene nada de complicado y el resultado salta a la vista (foto 7 y 8); es bueno agregar que una de las grandes complicaciones es lograr la "actitud" típica en el morro del Pantera, esto es, el pequeño ángulo de caída de éste el cual le da esa silueta tan particular, esto se logra sólo después de horas de análisis de fotos y planos, comparando y corrigiendo hasta que el resultado se lo más fiel posible a la realidad.

También usé del kit Italeri el pozo del tren delantero debido a lo complicado del montaje del original en el kit (foto 9), actualmente en las últimas ediciones del kit se incluye esta parte en resina aunque no menos compleja de ajustar y montar.

Estructuras del modelo como estanque de combustible ventral, sonda de reaprovisionamiento en vuelo, líneas hidráulicas en pozos de trenes y otros pequeños detalles, fueron tomados desde otros kits o realizados en scratch (fotos 9, 10, 11, 12, 13 y 14)

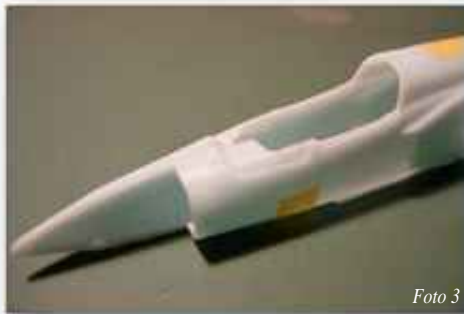




Foto 9



Foto 10

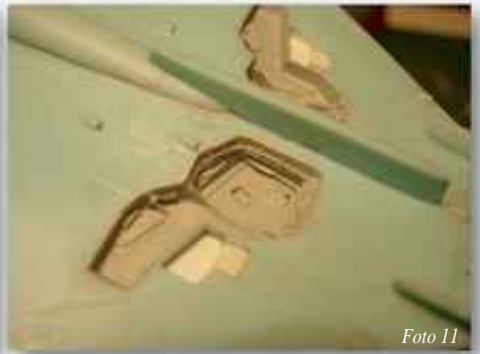


Foto 11



Foto 12

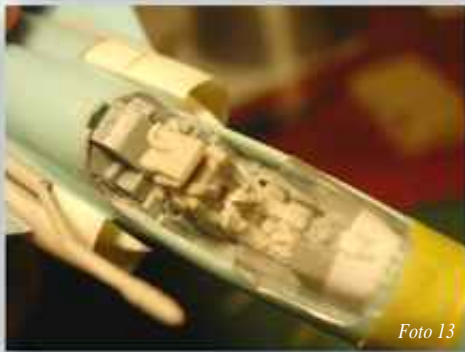


Foto 13



Foto 14

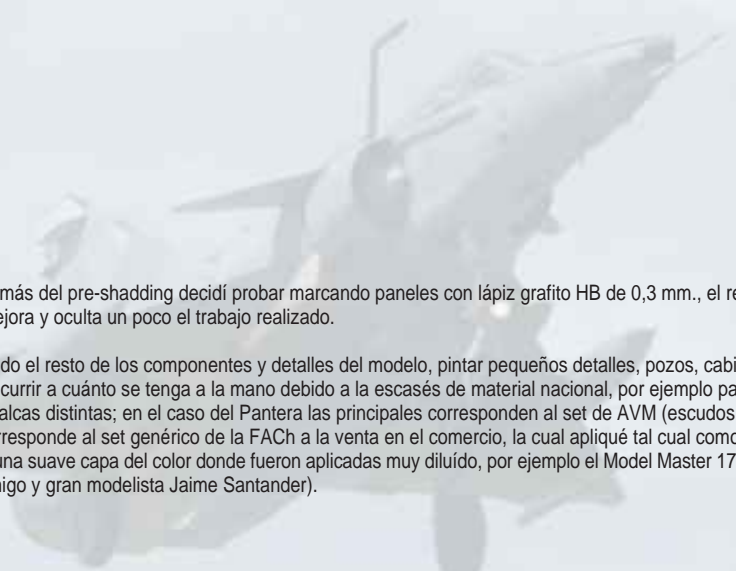
Pintura

Como base para la pintura utilicé el imprimante número 1 de Humbrol y posteriormente un pre-sombreado con negro, ver fotos 15, 16, 17 y 18.

En esta fase de pintura y gracias al efecto del imprimado en gris (color neutro) es posible ver los detalles que comentaba anteriormente, destacándose la fidelidad de las líneas y las formas.

El procedimiento de pintura fue algo complicado, debido a mi poca experiencia con la pintura con aerógrafo; para ello utilicé la masa de goma "pata-fix" (de UHU) en venta en librerías y supermercados, con esta goma se logra dar las formas de las manchas del camuflaje al modelo (fotos 19 y 20). Respecto a los colores, tenemos que para la panza del avión utilicé el Model Master 1730E (FS36440 "Flat Gull Gray") más una cantidad de blanco mate a discreción; para el gris superior base el Humbrol 145 (Gris FS35237) más blanco; y finalmente para la mancha más oscura el Model Master 2036 (Dark Gray F-15 FS36176) también con un poco de blanco. Al respecto nunca me he complicado con los colores ya que si las mezclas lucen bien, entonces están "bien", por eso no especifico los porcentajes exactos (creo que en este caso resultó, ojalá no esté equivocado)





Acabado final

Para dar un dejo de “envejecido” al modelo, además del pre-shading decidí probar marcando paneles con lápiz grafito HB de 0,3 mm., el resultado se ve bien y creo que para esta escala acentuar más este efecto mejora y oculta un poco el trabajo realizado.

El proceso de acabado se resume en agregar todo el resto de los componentes y detalles del modelo, pintar pequeños detalles, pozos, cabina, etc. Finalmente se aplican las calcas, tarea que no es fácil pues se debe recurrir a cuánto se tenga a la mano debido a la escasez de material nacional, por ejemplo para los triángulos de Asiento Eyectable debí hacer colage con tres hojas de calcas distintas; en el caso del Pantera las principales corresponden al set de AVM (escudos e insignias de grupo); el resto fue tomado de distintos sets y la numeración corresponde al set genérico de la FACH a la venta en el comercio, la cual apliqué tal cual como viene (los blancos arriba y los negros abajo) y luego apliqué con aerógrafo una suave capa del color donde fueron aplicadas muy diluido, por ejemplo el Model Master 1730E para la panza, el resultado es efectivo y fácil (truquito compartido por mi amigo y gran modelista Jaime Santander).

Conclusión

Debo ser honesto y decir que este kit casi le gana a mi paciencia, mi recomendación es recurrir a este tipo de kits Short Run sólo cuando no se tenga alternativa o derechamente cuando se tengan inclinaciones “masoquistas”. Si bien resultado final se ve bien, creo que falta aún pulir algunos aspectos, principalmente en la pintura y acabados de detalles y pulidos, esto sólo se logra con práctica y paciencia. Creo que Steven Mandich de High Planes ha tenido un acierto notable editando esta serie de Mirages, incluso viene en camino una del Pantera, con set de buenas calcas y modificaciones a la matriz (como el cono de nariz por ejemplo).

A seguir disfrutando del maqueteo!!!



Foto 15



Foto 16



Foto 17



Foto 18



Foto 19



Foto 19





ENGESA EE-9 "CASCAVEL"

