

# Solomaquetas.com

Número 3 • Diciembre de 2006



## Especial Navidad 2006

|      |    |                            |
|------|----|----------------------------|
| Pág. | 4  | Autos a escala             |
| Pág. | 6  | Torneos virtuales          |
| Pág. | 8  | T-26 B                     |
| Pág. | 13 | Sukhoi SU-15 TM            |
| Pág. | 17 | “La Desconfianza”          |
| Pág. | 20 | “Trucks at war”            |
| Pág. | 24 | Douglas A-1H Skyraider     |
| Pág. | 30 | Sd Kfz 251/1 D             |
| Pág. | 33 | Museo de Cañones Navales   |
| Pág. | 36 | SA-315 B Lama              |
| Pág. | 39 | La retirada de Budapest    |
| Pág. | 40 | Construyendo el Leopard 1V |
| Pág. | 33 | Calcas caseras             |

---

Revista Solomaquetas.com

Director y Representante Legal: **Alejandro Nuñez**

**Colaboraron en esta edición**

**En Chile:** Rodrigo Villar (**Dadimix**) • Rodrigo Rejas V. (**Blacklight**) • Christian Miño (**Christian**) • Christian Fernández C. (**Por-Teño**) • Roberto Castro (**Nacho**) • Klaus F. Eberl V. (**Dexter 059**) • Hernán Meza (**Goku**) • Eduardo Neira (**Hans-Stuka**)

**Desde España:** Javier Redondo J. • Daniel Zamarbide • Carlos Luis Magan Cortés • Jose Antonio Magan Cortés

**Edición, Diseño y Diagramación:** Claudio Fernández C. **Edición Fotográfica:** Rodrigo Seguel (**Sonofsam**)

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

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

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

Colaboraciones: [solomaquetas@gmail.com](mailto:solomaquetas@gmail.com)



*Estimados amigos:*

*Esta época del año, indistintamente del hemisferio y latitud en la que nos encontremos, tiene un significado muy especial, para algunos melancólico, para otros triste, para la mayoría de alegría, de regocijo por la celebración de un cumpleaños más del Redentor. Se renueva el espíritu, los niños disfrutan cada minuto antes, durante y ni hablar del día después, cada quién gozando lo mucho o poco que recibió en la pasada del Viejo Pascuero por sus hogares.*

*Solomaquetas.com también se renueva, esta 3era. edición de la revista electrónica queremos que sea un regalo para los miles de modelistas que nos visitan y que ya conocen la revista, hecha por modelistas, comunes y corrientes pero con un gran corazón y no menos generosidad.*

*También es tiempo de renovación de solomaquetas.com, estos 2 años de funcionamiento del foro, han sido testigos del crecimiento de nuestra comunidad, llegando hace unos días atrás a los 5 millones de páginas vistas, nunca pensamos en esas magnitudes cuando creamos el foro y debemos hacernos cargo del crecimiento e intentar darle a cada quién su espacio y temática. En estos días estamos próximos a un cambio mayor, que apunta a hacer más acogedor esta casa virtual, que recibe cada mes a más de 27.000 modelistas distintos, provenientes de más de 75 países diferentes, muchos de los cuales probablemente, no entienden español.*

*Es un salto grande y también una apuesta, no queremos competir con nadie ni nos interesa compararnos con otras iniciativas, estamos en el ocio por el ocio y no por negocio, así que, la invitación ya está hecha, tanto para participar de futuras ediciones de la revista digital como para integrarse en nuestro nuevo sitio, es tiempo de renacimiento.*

*Que tengan todos una Feliz Navidad, en gran compañía familiar, en un espíritu de fraternidad y paz, con algún kit entre medio, eso no es malo, y que el próximo año 2007 les traiga todo lo que el 2006 quedó debiendo, partiendo por Paz. Solomaquetas.com ya cumplió regalándoles esta edición especial de Navidad.*

*Alejandro Nuñez*



# Autos a Escala

por Rodrigo Villar



*Opel Astra V8 Coupé DTM. Tamiya 1/24.*

Como es sabido, esta es una de las ramas del modelismo de la cual se conoce y se difunde bastante poco dentro del mundo del hobby local. Por una u otra razón las maquetas mas populares son las de aviones, blindados y barcos. Afortunadamente siempre han existido, en mucho menor volumen y variedad, las maquetas de autos y por consiguiente los maquettistas dedicados a este tema.

Dentro de los kits de autos podemos encontrar casi toda la producción de todas las marcas del mercado y de modelos de autos reales del mundo, desde autos familiares hasta formula 1 pasando por deportivos, vans, autos de calle, camionetas y una gran variedad de autos de varias categorías de carreras del mundo tales como Le Mans o el campeonato mundial de Rally.



*Mercedes Benz SLK 230 AMG. Fujimi 1/24.*



*Nissan 350Z. Tamiya 1/24.*

Entre las marcas que tienen dentro de su línea de producción permanente los kits de autos se encuentran Tamiya, Fujimi, Aoshima, Hasegawa, Revell – Monogram, Italeri y Revell AG.

En cuanto a la disponibilidad de las maquetas en Santiago podemos encontrar una variada pero aun muy incompleta oferta en marcas tales como Tamiya y Revell – Monogram. En menor medida la marca Revell AG, muy poco en Fujimi y Hasegawa y prácticamente nada en Aoshima. En cuanto a las escalas las mas producidas y con mayor variedad son 1/24 (Japoneses y Europeos) y 1/25 (Americanos). Cabe destacar que también existe una gran variedad de partes adicionales para los modelos de autos tales como PhotoEtched, cables, mangueras, llantas, etc. En fin gran variedad de partes y accesorios que desafortunadamente no llegan a nuestro país.

En lo que a niveles de detalle se refiere las maquetas americanas destacan por traer siempre el motor para armar y posteriormente exhibir con el capo del auto abierto. En el caso de los fabricantes japoneses la gran parte de estos kits el chasis y el motor forman una sola pieza, por lo que la única forma de apreciar algo del motor es mirar por debajo de ellos. En ediciones posteriores hablaremos mas en detalle de cada uno de los aspectos de los kits referentes a vehículos civiles.



*Peugeot 206 y Ford Focus (WRC). Tamiya 1/24.*

# Torneos Virtuales

por Equipo Revista Solomaquetas.com

Solomaquetas.com

## Ganadores Torneos Virtuales

Una de las formas de motivar la producción de modelos nacionales desde la creación del sitio SOLOMAQUETAS.COM ha sido la realización, de forma mensual, de los llamados Torneos Virtuales. En ellos, compiten modelistas de distintos grados de experiencia sobre la temática indicada en cada oportunidad.

Los Torneos funcionan sobre la base del envío de fotografías de los modelos que cada competidor elige, con la única restricción de ser usuario registrado del sitio al momento de iniciarse la votación. Luego se publican estas fotos en una discusión especialmente creada para tal efecto, en las cuales se indica el modelo en cuestión, la escala, el fabricante de la maqueta y la fecha en la cual fue construida, sin indicar el nombre o nick del autor. Finalmente, se abre un proceso de votación abierta, en la cual los miembros registrados del sitio al momento de comenzar el concurso eligen el modelo de su elección.

Estos torneos tienen 3 funciones principales:

- El motivar la producción de maquetas de origen nacional
- El incentivar la mejora progresiva de las técnicas aplicadas por cada competidor
- El compartir nuestro hobby con el resto de la comunidad en un ambiente de sana competencia

Como estímulo a la participación en estos eventos, los ganadores de cada categoría en los torneos respectivos reciben un diploma de reconocimiento y son publicados como tales en la revista SOLOMAQUETAS.COM.

Los ganadores de los Torneos Virtuales realizados hasta el momento durante el año 2006 son los siguientes:

## XIII Torneos Virtual “Fuerzas Armadas y Carabineros de Chile”



### Categoría “Ejército de Chile y Medios Terrestres Otras Instituciones”

Autor: Jaime Mercado “darkjim1”  
 Modelo: M51 Super Sherman  
 Fabricante: Shanghai Dragon  
 Escala: 1/35  
 Fecha de Construcción: Octubre 2006



### Categoría “Fuerza Aérea de Chile y Medios Aéreos Otras Instituciones”

Autor: Héctor Gatica “hunter ace”  
 Modelo: F-16C Block 50  
 Fabricante: Academy  
 Escala: 1/48  
 Fecha de Construcción: Octubre 2006

La competencia en las categorías "Armada de Chile y Medios Navales Otras Instituciones" y "Dioramas Fuerzas Armadas y Carabineros de Chile" fue declarada desierta por falta de participantes.

## XIV Torneo Virtual "¡Achtung Jabo!"



### Categoría "Flak"

Autor: Rodrigo Díaz "Búfalo"  
Modelo: Flak 36/37 88mm  
Fabricante: Tamiya  
Escala: 1/35  
Fecha de Construcción: 2006

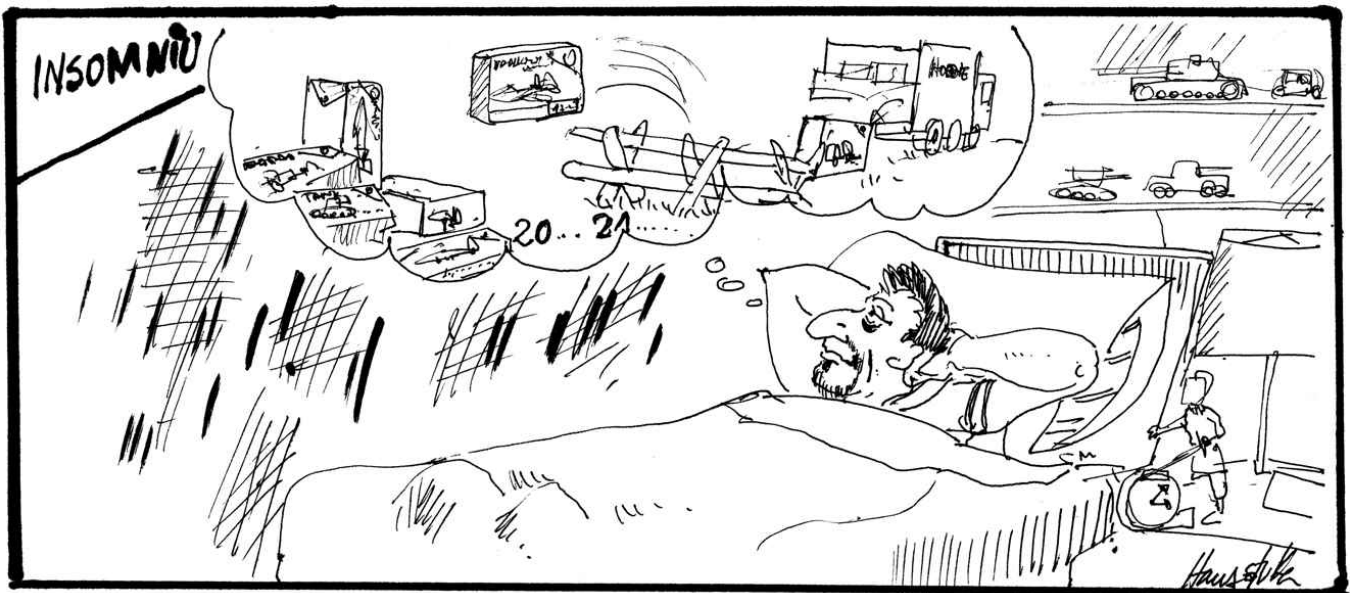


### Categoría "Jabo"

Autor: Roberto Castro "Nacho"  
Modelo: Hawker Typhoon  
Fabricante: Hasegawa  
Escala: 1/48  
Fecha de Construcción: 2006

Felicitaciones a los ganadores de parte del staff del sitio, tanto por la calidad de sus modelos como por las ganas de participar. Asimismo, invito a todos los lectores de la revista y miembros de la comunidad SOLOMAQUETAS.COM a participar en los Torneos Virtuales, es una buena forma de compartir nuestra afición y mostrar de lo que somos capaces los maquetistas nacionales.

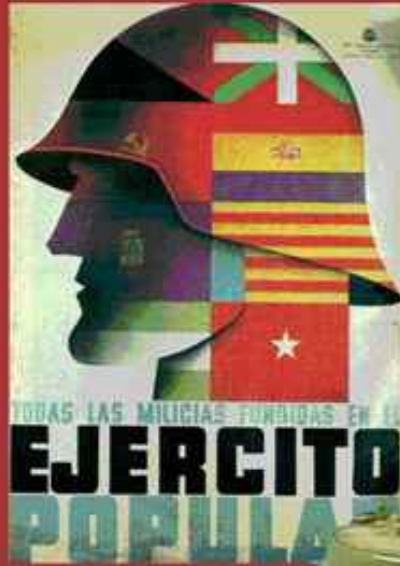
HUMOR



Italeri / Zvezda

# T-26B

por Javier Redondo J.



**E**n 1930 una comisión soviética visitó EE.UU. y Gran Bretaña evaluando carros para comprar finalmente diferentes modelos, así como las licencias para su producción, dentro del programa destinado a dotar al Ejército Rojo de medios acorazados. Del carro ligero inglés Vickers-Armstrong de 6 toneladas se adquirieron quince unidades que sirvieron como referencia a la hora de diseñar y construir el T-26. El primer modelo, construido en la factoría de Gorki, estaba armado con dos ametralladoras de 7'62 milímetros Vickers en dos pequeñas torres gemelas y fue denominado T-26 A.

En 1933 se decidió reforzar el carro con un nuevo cañón de 37 milímetros para lo cual fue necesario dotarlo de una nueva torreta de mayor tamaño, con lo que nació de hecho un nuevo carro de combate, el T-26 B, al que se le montó la torreta pensada en principio para los carros tipo BT. A una segunda versión se le instaló un cañón 45/44 M-1932 de 45 milímetros -es ésta la que combatió en España- fabricándose con algunas variaciones hasta 1939. A la versión dotada de radio, identificable por la antena en forma de herradura alrededor de la torreta se la denominó T-26 TU. Como armamento adicional el carro disponía de una ametralladora DT de 7'62 coaxial al cañón. A los modelos fabricados en 1936 se le añadió una ametralladora más instalada en una rotula en la parte trasera de la torreta. Otros modelos, además añadieron, otra en el techo de la torreta del calibre 12'7.

Tenía un motor de gasolina GAZ T-26 en la parte trasera, fabricado con licencia de la firma Armstrong Siddeley, de 8 cilindros opuestos horizontalmente, de 91 Cv refrigerado por aire, que proporcionaba al carro una velocidad en carretera de 28 Kms/h. con una autonomía de 225 Kms. En campo esta velocidad se reducía a 20 Km/h. y 175 kms de autonomía gracias a los 280 litros de combustible que transportaba.

Su blindaje consistía en planchas de acero remachadas y soldadas que oscilaban entre 6 mm. en la parte más débil hasta 15 mm. en la mejor protegida. Su peso total era de 9'4 toneladas, aunque con toda su carga de combate superaba las 10 toneladas.

La tripulación estaba compuesta por tres hombres; el jefe-tirador, cargador y conductor, situado este delante del compartimento de combate, mientras que el jefe estaba detrás, a su derecha, y el cargador a la izquierda.

## T-26 B en España

Cuando parte del Ejército se rebeló contra la República dando lugar a una fratricida guerra de casi tres años, el gobierno se encontró con la tarea de tener que formar un Ejército leal y con la necesidad de armarlo en condiciones para hacer frente a la sedición. Aunque la mayoría de los medios acorazados disponibles quedaron en manos gubernamentales, estos eran escasos, anticuados y mínimamente operativos, siendo técnicamente lo "más moderno" el Renault FT-17 francés de la 1ª guerra mundial, veterano ya de nuestras campañas coloniales en África. Debido a las reticencias francesas a la venta de material, supeditándose a los intereses británicos, la República tuvo que establecer un acuerdo con la URSS para la compra de material de guerra.

El 26 de septiembre de 1936 llegaron al puerto de Cartagena los primeros 15 carros de combate T-26 B a bordo del carguero soviético Neva. El 15 de octubre del mes siguiente arribaron a puerto el Komsomol y el Stari-Bolchevik con cincuenta carros más y cuarenta autoblandados. Al acabar 1936 habían llegado a los puertos del levante español 106 carros T-26 B que nutrieron las maltrechas fuerzas del Ejército Popular.





Todo este material se trasladó al Balneario de Archena donde se instaló la Base y Escuela de las Fuerzas Blindadas de la República. Los instructores soviéticos llegados con los carros iniciaron un programa de entrenamiento intensivo para las futuras tripulaciones. Estas estaban en un principio formadas en su mayor parte por "rusos" ocupando los españoles plazas de artillero. Pronto, voluntarios, conductores de taxis, autobuses y camiones de Madrid y Barcelona, se unieron a las tripulaciones ocupando el puesto de conductores y comandantes hasta tener tripulaciones totalmente autóctonas. Casi, en exclusiva, las tripulaciones pertenecían al Partido Comunista.

La situación era tan desesperada para la República que se crearon apresuradamente unidades operativas con lo que había disponible en Archena y fueron enviadas a detener a las columnas rebeldes que se aproximaban a Madrid. Las tres unidades formadas quedaron bajo el mando del teniente A. Novak, capitán P. Villacansas y el mayor P. Arman. Esta última unidad, compuesta por quince T-26 fue embarcada en ferrocarril con destino a la capital, llegando el 27 de octubre.

En la madrugada del día 29 los carros de Paul Arman se concentraron en las cercanías de Valdemoro. Su misión consistía en apoyar el ataque gubernamental hacia Torrejón de Velasco, con el objetivo de impedir el avance de las columnas rebeldes hacia la capital. La ofensiva, con apoyo aéreo y artillero, la encabezaban los carros y la recientemente creada I Brigada Mixta, mandada por E. Lister Forjan, siendo apoyados por un conglomerado de unidades de milicianos y del Ejército bastante desgastados por el enemigo.

Mientras los aviones y cañones atacaban Torrejón, los carros y las tropas de Lister se lanzaban hacia el pueblo de Seseña, ocupado por fuerzas rebeldes, principalmente mercenarios marroquíes y tropas de artillería, quienes preparando la ofensiva hacia Madrid no esperaban un ataque. Después de perder el contacto con la infantería en la niebla matutina, los T-26 se introdujeron en las calles de Seseña, siendo confundidos con blindados italianos. Cuando por fin se deshizo el malentendido empezó una batalla

en la que los carros embudados en estrechas calles, rodeados de edificios desde donde les disparaban, empezaron a su vez a disparar a todo lo que se ponía a su paso, ya fuesen hombres, caballos, vehículos o cañones, mientras desesperadamente intentaban alcanzar la salida de la población en dirección a Esquivias.

Al llegar al pueblo, ocupado por tropas de caballería, se repitió lo acontecido en Seseña. Lo atraviesan igualmente disparando a todo a su alrededor hasta llegar al extremo de la población, donde se encuentran con carros italianos que han acudido a interceptarlos, destruyendo un CV-35 lanzallamas de un certero disparo, inutilizando otro y poniendo en fuga al resto, quedando inmovilizado un T-26 que finalmente es destruido por la artillería rebelde. El resto vuelve al punto de partida pasando nuevamente por Torrejón.

Ya de vuelta se contabilizaron importantes daños al enemigo y la pérdida de tres carros a causa de fuego de artillería y de los cócteles Molotov. Este bautismo de fuego del T-26 en la Guerra Civil Española, a pesar de no poder detener el avance rebelde, sí sirvió para elevar la moral de las tropas republicanas, ya que, desde entonces, unos casi invencibles monstruos blindados combatían a su lado.

Participó en el Jarama, Guadalajara, Brunete, Belchite, el Ebro y Alfambra donde a pesar de su superioridad respecto a sus contrincantes no pudo inclinar la balanza a favor de la República. Actuar aislados, sin apoyo muchas veces de la infantería, utilizarlos en labores defensivas y como artillería, unida a una precipitada formación y entrada en combate de las tripulaciones mermaron sensiblemente su capacidad.

Un gran número de ellos cayeron en manos de los sublevados que se apresuraron a utilizarlos en sus unidades sin ninguna demora. De hecho, terminada la guerra, y hasta la llegada de los carros norteamericanos, los Vickers (como aquí se conoció al T-26) fueron la base en la que se sustentó el arma acorazada del ejército franquista.

# La maqueta

El kit es de la marca Italeri, aunque el molde es en realidad de la marca rusa Zvezda. Hoy por hoy es la mejor opción a la hora de construir un T-26. La maqueta tiene el característico plástico gris desagradable tan común en las maquetas del este. La primera impresión que puede darnos es la de estar delante de un "tocho", pero es una impresión falsa. Es una buena pieza, con un encaje correcto y susceptible de mejorar como todas. La única pega insalvable son unas horripilantes cadenas que tiramos a la basura nada más abrir la caja.

Tendremos que hacer unas modificaciones y detallados imprescindibles para montar un T-26 español históricamente correcto. El modelo que nos invita la marca a realizar es un T-26B TU también operativo en nuestro país, pero optamos por hacer uno sin el equipo de radio.

## Montaje

Comencé por montar toda la estructura inferior del casco, reforzando con cianocrilato las uniones. En la parte superior trasera descartamos poner las piezas 34, 35 y 53 B que sirven para montar la protección del sistema de ventilación. Este "apaño" fue aplicado al T-26 por los soviéticos posteriormente en base a las experiencias de la guerra civil española donde comprobaron la vulnerabilidad de esa zona a los cócteles molotov. En su lugar, con tiras de evergreen se construye el sistema de ventilación de "persiana" inicial.

El mantelete del cañón debe ser redondeado, pues el que presenta la maqueta (pieza 11A) es propio de modelos posteriores que no llegaron a actuar en la península. Con una lima y lámina de plástico fino lo haremos sin problemas.

Las ruedas tensoras (piezas 3 y 4C) presentan todo el diámetro costillado. Habrá que eliminar todas las secciones dejando solamente las que coinciden con los extremos de cada radio con una cuchilla y una lima triangular.

Estas modificaciones como ya indicábamos son imprescindibles si queremos que nuestro T-26B modelo 1933 sea realmente "Typical Spanish".

A la hora de montar el tren de rodaje tendremos mucho cuidado con un garrafal error que muestran las instrucciones. Según ellas cada par de cangrejos presentan la misma orientación hacia adelante, cuando lo correcto es que el primero sí mire hacia la rueda tractora, pero el segundo ha de hacerlo hacia atrás, mirando a la rueda tensora. En todas las piezas 15C añadiremos las tuercas de presión que la maqueta ignora.

Las piezas 9 y 10C que representan el mecanismo de tensar la cadena también vienen mal indicados en las instrucciones, estando la barra según ellos, en posición vertical hacia el suelo, cuando lo correcto sería en posición horizontal hacia detrás. Este error es apreciable en las fotos del montaje, aunque pudo enmendarse antes de que fuese irreparable.

Con el fotograbado de Eduart para el T-26 sustituiremos todas las escuadras de soporte de los guardacadenas a lo largo del casco, añadiendo los seis remaches (tres y tres) con los que iban fijados en todos ellos. El final de los guardabarros traseros fue cortado y sustituido por las piezas que lo componen en el fotograbado. Este incluye también las de la parte delantera que no coloqué, limitándome a adelgazar el grosor de los de plástico con una lima. Las argollas del techo de la torreta fueron sustituidas por otras elaboradas en alambre y el periscopio situado en la parte izquierda cortado. Sostituimos el cañón por uno en aluminio de Jordi Rubio, ya que el de plástico presenta unas formas que no contribuyen a mejorar la presencia de la maqueta. Para ello habrá que adaptar y agujerear convenientemente el hueco de la pieza 8A y rellenar con masilla el espacio que nos deje entre ésta y el cañón. Debajo de él añadiremos un asa más fina que la de plástico y los correspondientes remaches de sujeción. En los laterales del mantelete tres tuercas en cada lado completarán el trabajo.

El silencioso del escape se construyó por completo con tubos de diferentes grosores de evergreen, añadiendo las abrazaderas de estaño y sus correspondientes tuercas y remaches.

Hay que añadir remaches a todas las bisagras del carro ya que la maqueta se presenta descaradamente sin ninguno. También incluiremos a lo largo y ancho del carro tuercas y remaches, como se puede apreciar en las fotos, guiándonos en nuestro caso por las fotos de los modelos reales que se conservan en España. Esta es una maqueta que invita a disfrutar si lo nuestro son los remaches.



## La pintura

El color base de nuestro carro es un típico verde oliva oscuro soviético. Aunque el aficionado prefiera habitualmente los decorados más generosos en colores, el hecho de ser éste monocromático no le resta posibilidades y no esta exento de riqueza a la hora de realizarlo. El verde es un color muy agradecido a la hora de trabajar los efectos y desgastes.

Se empieza usando la siguiente mezcla a aerógrafo de colores acrílicos de Tamiya; verde oscuro XF-61, verde oliva XF-58 y caqui XF-49 en una proporción de 70/20/10. Después sacamos luces con amarillo oscuro XF-60 insistiendo especialmente en las áreas centrales de las planchas de blindaje. Con marrón tierra XF-52 y negro XF-1 conseguimos un tono "sucio" que aplicamos muy diluido sombreando rincones, ranuras, juntas y recovecos. Hecho esto dejaremos secar al menos un par de días antes de proceder a incrementar el desgaste con filtros.

Llegado éste momento efectuamos los filtros con cuero 62, amarillo 81, tierra oscura 29 y caqui 72 de Humbrol diluidos en un 90% de Thinner de la misma marca, dejando secar bien después de la aplicación de cada uno. Notaremos que nuestro pequeño carro adquiere una riqueza tonal que no tiene nada que envidiar a los elaborados esquemas multicromáticos.

No contentos con ello fundiremos pequeñas porciones de óleos trabajando por zonas. Humedeciendo previamente con Thinner depositamos verde vejiga, amarillo ocre, azul prusia, ocre oro, blanco titanio, siena tostada y sombra tostada y con suaves pasadas de pincel humedecido en disolvente -arriba abajo en las superficies verticales y circulares en las horizontales- iremos mezclando los colores entre ellos hasta dejar solo una leve transparencia que enriquecerá todavía más el color base.

Y para rematar, unos selectivos lavados con sombra tostada y negro sobre ranuras de escotillas, trampillas, compuertas y piezas susceptibles de ello nos aportará la profundidad necesaria.

Los desconchones fueron pintados con una mezcla de marrón rojizo y negro de Vallejo y un buen pincel fino. Los chorreones de óxido que se desprenden de algunos de ellos se simularon con una mezcla de óleo siena tostada, amarillo y rojo, difuminando el efecto con disolvente.



El silencioso del escape se pintó con una mezcla de amarillo, rojo y negro a óleo para después con pigmentos Mig P024 y P025 dar variados efectos. El acabado final nos lo darán diversos filtros a óleo. Las cadenas recibieron una base de color marrón tierra, lavados de óleo con color negro y siena tostada y tratamientos con pigmentos. Como las cadenas son de Friul con una lija fina haremos asomar el metal pulido de los eslabones.

Para terminar utilizamos pigmentos de nuevo para embarrar los bajos del carro, cangrejos y en menor medida las superficies horizontales del carro. Los pigmentos nos dan unos acabados muy interesantes y diversos, dependiendo de su aplicación en seco, con disolvente, con agua... hay que experimentar sin miedo, pues reúnen sobradas condiciones para dejarnos satisfechos con sus posibilidades.

Terminamos dando toques metálicos en las zonas donde asoma el metal con un lápiz de grafito y un difuminador, para concluir añadiendo las manchas de grasa con una mezcla de óleo Asfalto, barniz brillante de Marabú y disolvente que dan un resultado realmente aparente. Ya tenemos acabado un T-26 republicano. Si escogiéramos hacerlo como capturado por los nacionalistas, las posibilidades de decoración se incrementarían con esquemas muy bonitos de ejecutar.

Sirva este trabajo para rendir un modesto homenaje a todos aquellos que cayeron si no por Dios, si por España. A los que durante mucho tiempo, demasiado, no tuvieron paz sino que padecieron la victoria. A todos los veteranos y caídos del Ejército Popular de la República Española.



1/72 Pioneer

# Sukhoi Su-15 TM

## “RED 17”

por Rodrigo Rejas V.

El presente artículo tiene como objetivo ilustrar la historia detrás de este veterano interceptor de la ex-Unión Soviética y el armado del kit que lo representa.



## Aspectos históricos

El Sukhoi Su-15 tiene sus orígenes en 1962 con el primer vuelo del T-58, prototipo bimotor destinado a reemplazar a los Su-9 y Su-11. Su entrada a servicio no fue sino hasta 1967, año en el cual la PVO (Defensa Antiaérea Soviética) aceptó su entrada como Su-15F (código OTAN, Flagon A).

El Flagon era similar en varios aspectos a sus predecesores Su-9 y Su-11, pero con el tiempo se le introdujeron mejoras aerodinámicas como su doble ala delta (Su-15MF). Poseía un potente radar en su gran morro y sus dos turbojets le proporcionaban una alta tasa de ascenso y velocidad máxima, similares al F-104 norteamericano.

Su principal armamento incluía hasta cuatro misiles aire-aire R-8 (código OTAN Anab AA-3), tanto en versiones infrarrojas como guiadas por radar. Las últimas versiones también podían llevar cuatro misiles R-60 (AA-8 Aphid), R-23 (AA-7 Apex) que utilizaba el Mig-23 y pods de cañones de 23mm. El principal uso que se le dio a este avión fue como interceptor guiado bajo los procedimientos GCI (Ground Control Interceptor), es decir, guiado por controladores terrestres de radar hacia sus objetivos aéreos.

El incidente operacional más importante ocurrió en Septiembre de 1983, cuando el Su-15TM "Red 17" del Teniente Coronel Genadiy Osipovich, del 41º Regimiento de Cazas de la OPV, derribó al Boeing del vuelo KE007 de aerolíneas KAL, mediante el uso de misiles R-98MR y R-98MT, matando a los 246 pasajeros y 23 tripulantes, en un confuso incidente.

## Análisis del Kit:

El kit Pioneer es de origen Turco, y representa el modelo de aeronave que utilizó el piloto Osipovich en el trágico incidente. Las piezas vienen en 2 árboles color gris claro más la transparencia. El plástico es más bien blando y de detalles modestos en bajo relieve. La transparencia es de formas acotadas. Las calcas son muy pobres y no acotadas con el modelo a representar. Las formas del molde son aceptables salvo 1 error: las paredes externas de los intakes no tienen el ángulo correcto miradas de frente, el cual converge desde arriba hacia el centro. La cabina es casi inexistente, solo trae el piso y el asiento eyectable junto al piloto en posición sentada.

En resumen, dado su bajo costo, este kit ofrece una buena alternativa para construir un Su-15TM de formas bastante acotadas y detalles aceptables.

Armado del Kit:

El calce general del kit es bueno, no requiriendo demasiado trabajo de enmasillado y pulido, salvo en algunos puntos específicos donde faltó algo de plástico en la inyección de la pieza. Nada grave.

Comenzamos armando la cabina para lo cual es recomendable hacer un poco de trabajo scratch para mejorar su apariencia: panel frontal de instrumentos utilizando una lamina de plasticard, cojines de respaldo del asiento hechas con un trocito de cartulina, cinturones utilizando tiritas de masking tape y bastón de mando hecha de plástico estirado. El interior de la cabina va de color azul-verdoso claro.

### Aspectos técnicos generales:

- Tripulación: 1
- Longitud: 20,50 m.
- Envergadura: 10,53 m.
- Altura: 5,08 m.
- Superficie alar: 36 m<sup>2</sup>5f .
- Peso en vacío: 12.245 kg.
- Peso cargado: 18.000 kg.
- Planta motriz: 2 turboreactores Tumansky R-13F2-300 de 7.200 Kg. de empuje con poscombustión cada uno.

### Performance:

- Velocidad máxima: Mach 2.5 (2.670 km/h) a gran altura.
- Alcance en combate: 745 km.
- Alcance máximo: 2.250 km
- Techo de servicio: 20.000 m.
- Velocidad de ascensión: 228 m/s.
- Carga alar: 555 kg/m<sup>2</sup>5f .

### Armamento:

- 1 misil aire-aire R-98MT de guía infrarroja, velocidad max = 3.420 km/h, alcance = 19 km.
- 1 misil aire-aire R-98MR de guía radar, velocidad max = 3.420 km/h, alcance = 19 km.
- 2 o 4 misiles R-60 (AA-8 Aphid).
- Opcionalmente, 2 contenedores de armas UPK-23-250 de 23 mm.



Posteriormente, pegamos el fuselaje, enmasillamos donde corresponda y lijamos. Hecho esto, damos una capa de pintura negra a modo de imprimante, para posteriormente, comenzar a pintar con el color aluminio definitivo.

Las bahías de los trenes de aterrizaje y estos mismos van de color gris verdoso. Las ruedas verde oscuro y los neumáticos en negro. El panel antideslumbrante es de color negro mate. La radoma y parte superior del timón de cola van en color verde medio.

Una vez pintado el fuselaje, unimos a él las toberas, que en este caso pinte de color negro mate como base y luego apliqué pincel seco en colores metálicos, generando el efecto de quemado.

Para dar un efecto más real aún, podemos enmascarar algunos paneles del avión y sobre ellos aplicar variaciones tonales de la pintura base, muy diluidos, agregándole una gotitas de color negro, rojo y azul a la mezcla. El resultado es bastante bueno y más cercano al avión real.

## Las calcas:

Me referiré a ellas de manera individual ya que las que trae el kit son verdaderamente pobres y no sirven para representar el avión de Osipovich. Por lo tanto, la solución es fabricarlas uno mismo. Para ello se requiere lo siguiente: kit para calcas Testors (papeles blanco y transparente más laca sellante), scanner, impresora de inyección de tinta y el software Macromedia FreeHand.

Primero se debe conseguir las calcas originales, en este caso, las del kit Amodel. Luego se escanean en alta resolución como foto (Jpg, 600 dpi), y se copian en FreeHand donde se procede a dibujarlas encima de las ya escaneadas (calcándolas). Luego, se imprimen tanto en el papel transparente como blanco, dependiendo de la calca (ya que las impresoras no hacen el blanco), se dejan secar unos momentos y aplicamos un par de capas de la laca o bonder sellante que protegerán las nuevas calcas. Se secarán totalmente dentro de 24 horas.

Cabe señalar que la aplicación de estas calcas caseras debe ser hecha con mayor cuidado que las originales, ya que su resistencia al agua es menor, pudiendo producirse pérdida de los colores impresos. El resto de su aplicación es similar a las originales y los resultados obtenidos son verdaderamente buenos, ya que el papel Testors es de excelente calidad.

Nota: los resultados de la impresión pueden variar entre cada tipo de impresora y sus tintas.

## Terminaciones:

Finalmente, antes de aplicar las calcas, damos una mano de barniz brillante el cual nos dejará una superficie lisa para pegar las calcas y evitará el efecto silvering. Luego, podemos destacar las líneas del paneleado utilizando un portaminas 0,3mm. Posteriormente realizamos un poco de weathering utilizando un pincel seco para aplicar sobre el kit tiza de pastel molido color negro, siguiendo un patrón de desgaste en dirección del sentido del viento. Finalmente, una capa de barniz satinado sellara y protegerá las calcas y los efectos aplicados al modelo.

### Cuadro de Pinturas:

Humbrol 33, 80, 117, 191 y barnices aplicados con aerógrafo Badger 150.



¿Enojado porque no te la prestan?...

...bájala gratis en [www.solomaquetas.com](http://www.solomaquetas.com), el rincón del maquetista.





# La Confección de una viñeta Desconfianza

por Christian Miño

Hace muchos años, muchas edades antes de los hombres, cuentan las canciones la historia de los Silmaril, joyas de máxima hermosura, reservadas sólo para la luz eterna.

En relación con esta joya y su forja, es que enanos y elfos se hicieron enemigos, la historia se cuenta como sigue:

*“...El rey elfo Thingol, tenía entre sus manos el Silmaril recuperado luego de muchas muertes y sangre. En su regazo estaba el Silmaril y el Nauglamir, collar que unos siglos antes habían forjado los antiguos reyes Enano. Pues bien, Thingol decidió que había que rehacer el collar y engarzar el silmaril, para lo cual convocó a los enanos, expertos en estas artes. Sin embargo, los enanos pensaron para sí, que tanto el collar como el silmaril les pertenecían, pues habían sido construidos y engarzados por sus antepasados. Pero esto no se lo dijeron a Thingol, y aceptaron el trabajo. En silencio, durante mucho años trabajaron en ellas, pensando la forma en que estas joyas deberían volver a su poder. Por fin, luego de 30 años de trabajo, la mayor joya de los enanos y la mayor joya de los elfos estaban juntas. Thingol, contemplo la gran obra, la levantó y quiso ponérsela en su cuello, pero los enanos le pidieron que le cediera la joya señalando: “¿Con qué derecho reclama el Rey Elfo el Nauglamir, hecho por nuestro padres para Finrod Filagund que ya ha muerto?”. Thingol, orgulloso no hizo caso del peligro, y les dijo “¿Cómo os atrevéis, torpe raza, a exigir nada de mí, Elu Thingol, Señor de Beleriand, cuya vida empezó junto a las aguas de Cuiviénen incontables años antes de que despertaran los padres del pueblo reducido?”, e irguiéndose alto y orgulloso, les ordenó con palabras humillantes que abandonaran Doriath sin ser recompensado. Entonces la codicia de los enanos se convirtió en ira, lo rodearon, le pusieron las manos encima y lo mataron. Los enanos recogieron el Nauglamir, y huyeron hacia el este, pero la noticia corrió rápido por el bosque y los elfos mataron a casi todos los enanos, y recuperaron la joya. Pero los enanos que escaparon contaron la historia diciendo que el Rey Elfo los había mandado a matar para no pagar la retribución por el trabajo realizado. Desde esta fecha, los Elfos y Enanos son enemigos y donde se encuentran, trataran de vengar a sus caídos.....”*

Interpretación Libre del Silmarillion. J.J.R Tolkien

La viñeta representa una escena que ocurre 3.000 años después de lo sucedido en Doriath, en la época del Señor De los Anillos, cuando los odios entre ambas razas se han calmado más no **Las Desconfianzas**.

## Hablemos de la Viñeta

Lo primero que hay que señalar que la veta de la pintura de figuras fantásticas, tiene su propio desarrollo y futuro, sobre todo desde que empresas como Andrea y FonteGris se han incorporado a esta temática, dándole un nuevo impulso y posibilidades. Hasta hace unos años atrás, el modelismo fantástico se remitía a las figuras que provenían de empresas de Juegos de WarGame, cuyas escalas solían ser pequeñas (1/76, 1/72 y/o 32 mm).

La pintura de figuras fantásticas, tiene una gran ventaja, la libertad. Será tu imaginación y tu plena libertad pictórica la que te llevarán a lograr una verdadera obra. No estas sujeto a la investigación histórica y a las sempiternas discusiones de cual es el color correcto de tal o cual prenda. En el modelismo fantástico, puedes explayarte como quieras a través del pincel y del color. Por lo tanto el resultado final, es la expresión más próxima de lo que has querido plasmar.

Respecto de la Viñeta que les presento, no hablaremos de la pintura de las figuras pues han sido ensambladas y pintadas con las mismas técnicas mostradas en la Pintura de Thor del número pasado de esta revista. Por lo tanto nos remitiremos a algunas particularidades del trabajo, a saber: de la pintura de las figuras hablaremos de la pintura de piedras preciosas, de la viñeta tocaremos el trabajo con hojas de fotograbado, la realización de los árboles caídos y raíces y finalmente hablaremos del agua.

Sin embargo, antes de continuar, es pertinente realizar una conceptualización de lo que se entiende por Viñeta y la elaboración de escenas pequeñas. Primero que nada una viñeta se diferencia de un diorama por el tamaño. Ahora bien, el tamaño es más bien una convención más que una definición taxativa. Así, en algunos concursos europeos, la diferencia de tamaño se regula de la siguiente manera: Cuando la escena presenta sólo una figura, ésta participa en el apartado de Figuras, independiente de toda la escena que pueda rodear dicha figura (casas, árboles, ríos, castillo, etc.), cuando la escena presenta mas de una figura pero menos de 4 entonces estamos hablando de una Viñeta, cuando la escena presente cuatro o más figuras entonces es un diorama. Pero esto es una convención más o menos generalizada, pero no globalmente aceptadas.



A diferencia de un diorama, que presenta varias pequeñas escenas en él, una viñeta debe señalar una sola escena, muestra la relación entre dos o más personajes, pero todos vinculados a la misma relación entre ellos, vinculados al mismo suceso, todos los personajes cuentan la misma historia común, todos los personajes se vinculan entre si. A fin de explicarme mejor, veamos un diorama típico: en un diorama, podemos encontrar por un lado un soldado en un tanque hablando con un subalterno y por otro lado, un poco más allá, en el misma calle un soldado conversando con una señorita, o en el segundo piso de un edificio dos personas fumando. Tenemos entonces tres pequeñas escenas, tres relaciones distintas cada una de ellas con sus respectivos personajes pero que de alguna forma se conjugan y muestran una escena mayor. Una viñeta, es solo una relación de todos los personajes entre si. Así un juego de cartas, entre cuatro figuras en un una cantina, dos soldados peleando, son ejemplos de viñetas.

En fin, todo lo anterior, en todo caso, no es más que un intento de aproximación a una definición, por lo que no debe tomarse como un tema cerrado. Lo que nos importa sin embargo es que en cualquier escena que uno desea mostrar lo primero que uno debe intentar es mostrar un ambiente, una sensación, algo que esta pasando. Por ello, la elección de las figuras y sus necesarias transformaciones y, a su vez, la pintura que se ocupara están vinculadas entre si. La escena que se conformara entre las figuras juega un rol fundamental en la composición final. Un tips para esto es idear una escena y antes que nada ponerle algún nombre significativo. Esto ayuda a definir finalmente lo que se desea realizar.

En nuestra viñeta, la posición de la figuras muestran claramente una animadversión entre ellas. Muestra un enano orgulloso, seguro de si mismo, pero atento y desconfiado del elfo que con actitud arrogante y desafiantes le señala que no es bien venido en los dominios de los elfos, el bosque.

## Algunos Elementos de Construcción

El bosque lo hemos construido en base a ramitas del cerro de diferentes arbustos y árboles con muy pocos arreglos más que la pintura. Para el árbol en pie, se escogió convenientemente una ramita a la cual se le agregaron otras más con el sistema de tarugos, a fin de dar mayor ramaje complementario al que vendría después con las hojas y ramas de fotograbado. Cada uno de los troncos fue puesto en la base considerando dos tarugos por árbol y cubriendo la unión con masilla de dos componentes conocida como masilla de artesanos o pásec.





Las hojas y ramas de fotograbados son de Eduard. Los fotograbados tienen la particularidad de ser planos, pues entonces para corregir dicha deficiencia, se recurre a masilla de artesano. Esta masilla debe trabajar mezclando los dos componentes, el de café claro y café oscuro, pero como los tronquitos de las ramas deben quedar con cierta flexibilidad de tal forma que una vez secas éstas se puedan doblar y manipular a fin de dar mayor naturalidad al trabajo final, la mezcla de los dos componentes es de 3 por 1, tres partes del café claro y una parte del café oscuro.

Con la masilla bien mezclada, se realizan unas tiras delgadas que calce con la figura de las ramas, esta masilla se coloca sobre el fotograbado, se acomoda y se deja secar. Una vez seca se le aplica el color de imprimación, yo recomiendo para los fotograbados imprimir con esmaltes que tienen un mejor agarre en las piezas metálicas y luego pintar con lo que deseen, en mi caso prefiero las acrílicas. La pintura es simple, para las ramas un color café y luego unos lavados con café bien oscuro y para las hojas un verde algo añejo (mezcle cualquier verde y agréguele un toque de un amarillo apagado, amarillo arena, por ejemplo). Terminada la pintura, entonces se corta con cuidado la rama de su soporte del fotograbado (con un buen cuchillo de corte redondeado), en la base de la ramita se le pega un taruguito de clip con la gotita y listo para montar en una de las ramitas del árbol, previamente perforada. Para terminar, con masilla de dos componentes, en esta oportunidad con poxilina que es de mejor calidad que la de artesano, se cubre la unión y se modela de tal forma de configurar el nacimiento de una nueva rama del árbol.

Como recomendación, estas masillas se trabajan mucho mejor con los dedos mojados en agua o bien con crema de manos. Así se evita que se pegue en esta.

Las raíces se realizan nuevamente con masilla de artesanos, pero esta vez mezclando ambos componentes en partes iguales. En una bandeja plástica humedecida, se hace una tira larga, la que luego con un cuchillo se le van desprendiendo diferentes ramas y partes (foto). Estas luego, se ponen convenientemente en la base. Luego se pintan en diversos tonos café oscuros y se les aplica pincel seco y aguadas.

El agua, es tal vez lo más fácil. Hay dos formas de hacerlo: una, comprando el agua de Andrea (20 euros más envío), que es muy fácil de aplicar, todo bien explicado y a mi juicio de mejor calidad y transparencia que la segunda alternativa: resina epoxica con su respectivo catalizador. Esto es algo más complejo: en un recipiente se pone una parte de resina epoxica (una tasa más o menos), se le agregan 10 gotitas del catalizador, se revuelve muy bien y se vierte en la base, previamente preparada para que no escurra por ningún orificio (la plasticina es muy buena para esto). Se deja secar de un día para otro. Como se supone que esta agua lleva un poco de corriente, entonces se le pintan pequeñas rallas con blanco, como dibujando la caída del agua. Finalmente unas tres capas de barniz brillante. Para mayor realismo, antes que seque el agua, dejar caer unas hojitas de los mismos fotograbados sobre el agua.

Pintura de piedras preciosas. Como pueden apreciar, la pintura de estas piedras es algo distinta a lo que comúnmente uno espera. Primero hay que entender que en las piedras preciosas la luz no rebota, sino que sale por el extremo opuesto de por donde entra, por lo tanto las subidas de luz serán por ese lado y no por donde entra la luz, es más por el lado de la luz la sombra llega a casi negro. Una vez pintada, dar unas dos o tres capas de barniz brillante.



# TRUCKS AT WAR

por Christian Fernández C.

El fascinante mundo del modelismo militar estático, más específicamente el dedicado a las maquetas de carros y vehículos de combate, nos ofrece posibilidades casi ilimitadas para construir nuestros modelos.



La mayoría de nosotros escoge sus maquetas, ya sea a partir de un modelo específico que por alguna razón quedó grabado en nuestra mente, o a partir de una fotografía de archivos o escena de un documental.

Ciertamente las imágenes desatan en nosotros un torrente creativo que necesariamente, creemos, debe ser plasmado en el plástico. De ahí que se entienda el efecto que causa la imagen de un T-34 cargado de infantes que avanza en forma incontenible sobre la nieve para romper la débil resistencia de los agotados soldados alemanes refugiados en una trinchera; o lo que provoca la visión de un "Pantera" emboscado, aguardando a orillas de un camino a los desprevenidos Shermans que avanzan en columna hacia su objetivo; de este modo, los tanques –en especial los más grandes- suelen acaparar el interés de la mayoría de los maquettistas. Al mismo tiempo, si revisamos los catálogos de la mayoría de los fabricantes, nos encontraremos que un gran y surtido número de maquetas corresponde a este tipo de carros y sus variantes.

Sin embargo, para que un carro de combate pudiese cumplir con su heroico cometido en el campo de

batalla, era necesario que una gran variedad de vehículos avanzara junto -y detrás- de ellos transportando todo lo necesario para el combate. Combustibles, municiones, materiales, hombres, etc. eran llevados hasta los carros por vehículos que muchas veces han sido relegados por los maquettistas a un papel secundario, así, muchas veces los encontramos en dioramas casi como parte de la decoración, algunas veces mal trabajados y poco aprovechados.

Quizá para muchos, ante la posibilidad de armar una maqueta de un carro de combate o un camión, este último quedará para más adelante o, sencillamente, de lado de manera definitiva y con razón; armar camiones y vehículos ligeros –de ruedas o cadenas- muchas veces supone un trabajo más arduo y difícil; sin duda el tiempo invertido lijando y limando rebabas de las pequeñas piezas de la transmisión y chasis de un camión, pareciera que no es proporcional a la maqueta que tendremos terminada sobre nuestra mesa de trabajo.

Tema aparte es el de la documentación y bibliografía necesarias para ilustrar la versión que queremos hacer. Si no lo creen, den un vistazo a cuántos libros y revistas sobre el Tigre o Sherman hay en sus estantes y

compárenlos con los dedicados al Dodge o al Krupp. Pero estas aparentes dificultades suponen un reto aún mayor y que dará a nuestros modelos más valor, además de obligarnos a la investigación (tan abandonada por muchos) acerca de lo que queremos construir, armar un vehículo de éstos pondrá a prueba nuestra paciencia y calidad técnica.

Un vehículo ligero, podrá armarse directamente desde la caja y, con un mínimo de información, tendremos una bonita maqueta. En general, las distintas marcas proporcionan información suficiente y aportan las calcas necesarias para dos o tres versiones distintas. Ahora si queremos lograr que nuestra maqueta sea única y original, tenemos otros caminos para elegir y todos nos conducirán en esta dirección.

Lo primero es documentarnos sobre esquemas de pintura específicos según el frente o servicio prestado por nuestro vehículo, lo mismo sobre las marcas de unidades, números de serie e insignias y slogans –cuando los use-. Sólo este aspecto nos permitirá realizar, a partir de un mismo kit, varios modelos distintos.

Otra manera de imprimir un sello propio a nuestra



maqueta es el de agregar elementos que no están incluidos en la caja, es decir "carga" o equipo; aquí la cosa se pone entretenida pues sólo el sentido común –según un filósofo moderno, lo mejor repartido entre los hombres- nos dirá qué hacer. Como sugerencia, recomiendo volver a mirar todas las fotos en que aparezcan estos vehículos, poniendo especial atención a lo que se acostumbraba – o se acostumbra-, según la época y el ejército en cuestión, esto aportará a nuestra maqueta mayor colorido y adquirirá ese aspecto de "estar en servicio". Una vez alguien me dijo que no armaba camiones porque luego tenía el gran problema que no encontraba con que llenarlos, existen varias cajas de equipo en plástico inyectado, en el mercado nacional (en otra ocasión hablaremos al respecto). Un aspecto que, a mi juicio, cobra importancia en éstos vehículos es el llamado "argumento de la maqueta"; no hay duda que esto hará de nuestro modelo algo "único". Para lograrlo, es necesario –en la mayoría de los casos- agregar una o más figuras (junto al equipo y la carga) que



nos hablarán de la labor realizada por el carro, el sitio donde se desarrolla la acción y en qué época del año. Es evidente que una "mula mecánica" llena de cajas de munición está abasteciendo a una pieza artillera en alguna base de fuego en Vietnam, o que un oficial espera el inicio de una importante reunión en su cómodo automóvil mientras el ordenanza mira la hora de su reloj. En fin, esta parte hará que nuestro hobby no sea sólo armar y amontonar y, además de lo entretenido que se hará, lograremos piezas únicas. Lo último que quisiera recomendar, por ahora, es el trabajar sobre versiones o modificaciones.

En este caso, se abre un horizonte casi sin límites. Un vehículo pudo haber sido capturado por el enemigo, quien le dio un nuevo uso al carro.

También hubo muchas versiones de un mismo camión tales como transporte de tropas, de municiones, materiales y repuesto, taller, camión estanco, aljibe, ambulancia y un largo etc. Conviene considerar que algunas de estas versiones eran hechas en las mismas fábricas y aportaban un código distinto al vehículo estándar y otras eran simples modificaciones realizadas por los propios soldados y mecánicos en plena campaña y según las necesidades, como el caso de los camiones escoltas en Vietnam. Finalmente, sólo quiero exhortarlos a probar con estas maquetas, les garantizo entretenimiento y un buen desafío, además de un menor costo por maqueta.



# Douglas A-1H Skyraider

Tamiya 1/48

# "Spad"

por Daniel Zamarbide





## Introducción

Hay pocos aviones en la historia, que tengan una apariencia tan pesada, tosca, o casi podríamos decir “torpe” en cuanto a su estética, pero es ahí curiosamente, donde radica su encanto y función en el campo de batalla. El Douglas Skyraider, conocido también como “Sandy”, “Spad” o “volquete Volante” tuvo una actuación a tener en cuenta en todas y cada una de las guerras en las que participó, y que debido a su peculiar diseño, éste estaba destinado al apoyo aéreo cercano. Batallas que van desde la guerra de Corea en los años 50, hasta la guerra de Vietnam en la década de los 60 y principios de los 70, sin olvidarnos del uso en otros países, como Francia, que lo utilizaron mayormente contra los insurgentes en sus colonias en África hacen de este avión, un aparato a tener en cuenta. Sus quince puntos de carga de armamento, más los cuatro cañones de 20mm en las alas, hacían de este avión una eficaz arma en cuanto al apoyo de las tropas en tierra, y fue el motivo de que tanto las USAF, US NAVY y MARINES lo tuviesen alistado en sus filas, aunque tuvo un desarrollo alternativo en la USAF como avión de apoyo al rescate de pilotos derribados junto a los Sikorsky HH-53 Jolly Greens.

## La maqueta

Después de mucho recapacitar en cuanto al estado actual del modelismo, llegué a la conclusión de que muchas veces, cuando adquirimos una maqueta, automáticamente (...al menos es mi caso) pensamos en que resinas, fotograbados o calcas y demás complementos hay en el mercado para hacer la “gran maqueta”... pero he llegado a un punto, en que me propuse como reto, el hacerme una pieza de caja, con los menos complementos posibles, y para ello, elegí este Skyraider de Tamiya a 1/48. La calidad de la maqueta, está en la línea del fabricante japonés, excelente, en cuanto a fineza de panelado, dimensiones, complementos y encaje, por lo que era perfecta para hacérsela de caja.

Comenzamos por el cockpit, que es bastante reducido en comparación con el avión, y que apenas se verá, una vez cerremos ambas mitades del fuselaje, ya que éste, en dicha área, tiende a cerrarse aún más, y teniendo en cuenta que va todo de negro en la gran mayoría de las superficies, opté por agregarle un piloto. Lo de incorporar un piloto me gusta siempre hacerlo en aquellas cabinas que al montarse, se van a ver poco, y que por medio de una figura, esa parte de la maqueta vuelve en cierto modo a adquirir importancia. La figura en cuestión, es uno de los tantos pilotos de la Navy que suelen traer algunas maquetas de aviones de Hasegawa, decorándole el casco, de una manera especial, ya que esto, siempre me dará más protagonismo si cabe.

Seguidamente, cerramos el fuselaje, y montamos las alas y estabilizadores montando el motor aparte. Esto último lo hacemos así, con previsión de futuro, y facilidad de manejo en el proceso de montaje y pintura de la maqueta. La previsión de futuro se debe a que cuando tengamos que pintar las manchas de los escapes de la salida de los tubos de escape del motor, con el motor aparte, nos será mejor realizarlas, que si lo pegásemos, ahorrándonos quebraderos de cabeza, y cinta para enmascarar. Al motor sólo le hace falta el cableado de cobre de siempre, y poco más, lo montamos aparte como ya dije anteriormente, y empezamos a pintar.



IST E100G

52



▶ 10

IST E100G

53



▶ 11

IST E100G

54



▶ 12



1ST E100G

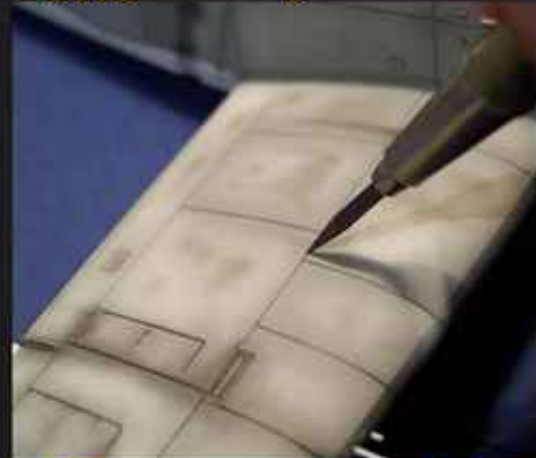
55

1ST E100G

52

1ST E100G

53



▶ 13

▶

▶ 10

▶

▶ 11



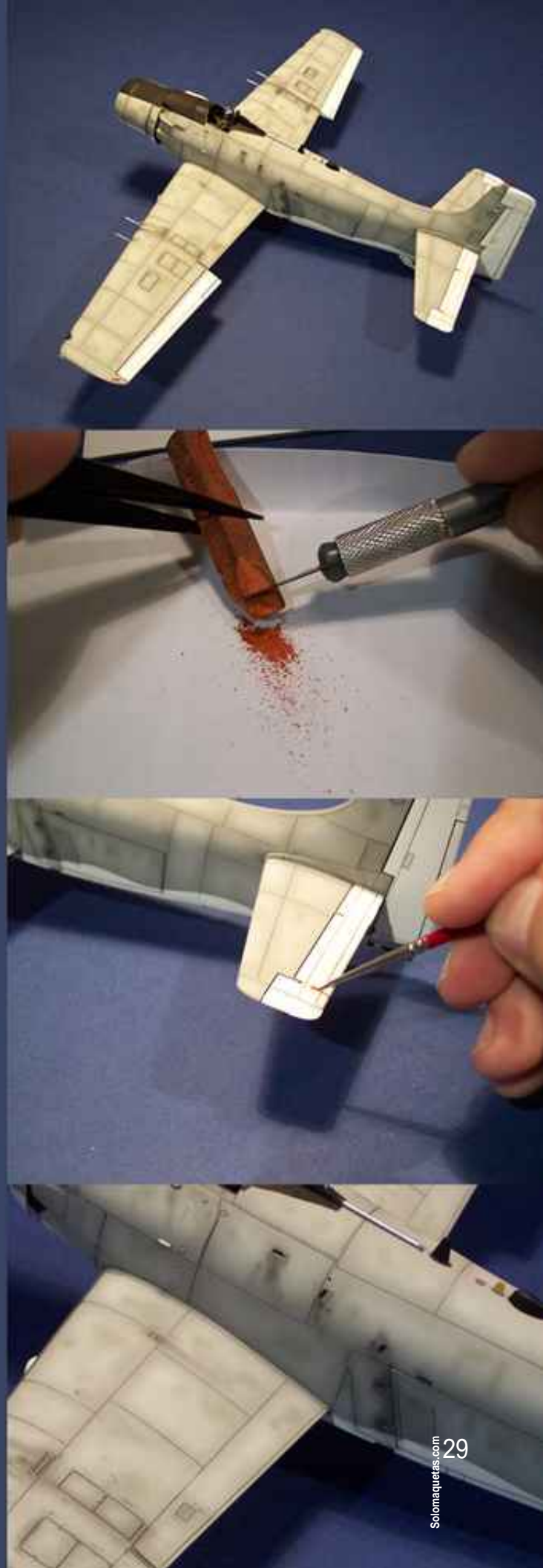
El modelo en cuestión, pertenece a la US Navy, donde lleva el característico gris en la partes superiores, para lo cual he utilizado el XF-19 (...todas las pinturas que utilicé son de Tamiya, por lo que las doy todas en su referencia de casa) y el blanco en las superficies inferiores y de vuelo (XF-2). Una vez he concluido esta fase, procedo a panelar el avión, utilizando, un portaminas de 0,5 o bien si se tiene, uno del 0,3, con una dureza de mina del tipo HB, para una vez terminado, con un pincel de punta planta y de cerdas algo recortadas, difuminar en el sentido del aire en el fuselaje, las líneas de los paneles. A esto, lo complemento, con varias subidas de tonos en cada uno de los paneles, rebajando el gris de las superficies superiores, con distintas proporciones de blanco, para dar así más volumen, y complementado a su vez, con distintos procesos de tizas de pastel de varios tonos en grises, ocre y negros, aplicándole así la sensación de uso y envejecimiento. Este último paso, se hace, una vez hayamos colocado las calcas (... yo utilicé una de las tres alternativas que trae la caja, y opté por esta, pues si la de la abejita es muy vistosa, a cualquier sitio que vayamos, si vemos un Skyraider de la Navy, siempre es el de la abejita) por el proceso de siempre, barniz brillante, calcas, barniz brillante, y luego el "enguarrring" sobre las mismas, para sellarlo todo al final, con el barniz de acabado, según el gusto de cada uno, y que en mi caso es semimate. Lo que nos queda, es hacerle los característicos escapes del motor, para lo que uso distintas tizas de pastel nuevamente complementadas con grafito y algo de aerógrafo teniendo especial atención a las famosas "branquias" de tiburón que se le forman a los costados el fuselaje, y que son debidas a las turbulencias de las hélices al rozar dicha parte. Sólo cuando ya hayamos hecho los escapes, es cuando recomiendo pegar el motor al avión. Acto seguido, proseguimos con el tren de aterrizaje, de fácil construcción junto a las ruedas, que traen el detalle de traer la llanta separada del neumático, lo cual, nos es más fácil pegar y pintar estas piezas.

Y con eso, ya tendríamos lo que es el avión acabado, pero ... ¿que es un Skyraider sin su armamento? ... pues un avión "cojo", un avión al que le falta "algo", y para lo cual, Tamiya trae un amplio surtido en lo que se refiere a este aspecto, dándonos la opción de jugar con multitud de posibilidades en cuanto a la configuración del mismo. Ésta es una labor tediosa, por la cantidad de piezas, pero con la satisfacción de que al final, dará aún más presencia a nuestro avión... colocamos los transparentes, la antena de cable, pintamos las luces de posición y le colocamos finalmente, todo el armamento, concluyendo así, nuestro A-1H.

## Conclusión

Objetivo cumplido, hacerse una pieza de caja, una buena pieza como lo es esta de tamiya, que no nos dará problemas, y que nos agrada profundamente montarla, pues es una de esas maquetas que se ven poco, que son un banco de pruebas excelente para investigar nuevas técnicas, y que una vez acabado, ya es por su diseño, planta o dimensiones, es una maqueta perfecta para trabajar.

Esta maqueta está dedicada a mi gran amigo y modelista Miguel Morales...  
...GRACIAS MIGUEL.



# Sd Kfz 251/1 D



## AFV Club 1/35

por Roberto Castro

### II SS-Panzer Division "Das Reich".

La construcción de un carro de este tipo, en mi opinión, es equivalente a armar dos carros en uno puesto que el interior es de fácil acceso y puede ser observado sin dificultad. Lo anterior implica que es necesario realizar un proceso completo de armado, detallado, pintura y efectos tanto por dentro como por fuera.

Esta maqueta en particular es muy detallada y de un calce casi perfecto por lo que es muy agradable de trabajar y no se hace tan necesario el uso de fotograbados. Para partir hay que armar completamente el interior sin ningún tipo de agregados además del reemplazo de la palanca de cambios por una mas delgada hecha de un alfiler y la confección de las palancas de los

asientos delanteros que permiten reclinarlos, además habrá que realizar los cables de la radio y la utilización de plasticard para realizar los pasamanos de la parte trasera.

Una vez armado el interior, tanto en la parte interior como la superior, se da una mano de pintura base mezclando Humbrol 83 (70%) con Humbrol 94 (30%) disuelto con tinner en una proporción de 30% pintura y 70% solvente. Una vez seca la pintura se le dan lavados con colores verde vivos y marrón rojizo con una disolución de 5% pintura y 95% de thinner.

Luego seguimos con los asientos traseros, que en este caso son de madera.

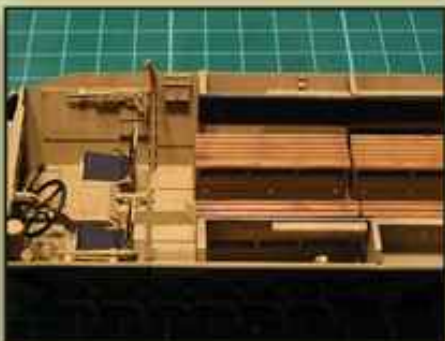
### Cuadro de materiales

Maqueta: AFV Club #35063, Sd.Kfz 251/1 D

Pinturas: 83, 94, 117 y 160 Humbrol

Solvente: Bencina Blanca

Aerógrafo: Pascche modelo VL doble acción



Para ello, utilizamos óleos de la siguiente manera:  
Se hace con óleo (sin diluir)...

- 1.- Primero se da una capa de raw siena con un pincel plano (no muy cargado de óleo)
- 2.- Se hacen unas líneas retirando con un cotonito un poco de óleo. Esto es para que el color no quede uniforme.
- 3.- Luego se pasa el pincel sin óleo para que la diferencia de color se difumine y no quede un cambio de tono muy brusco.
- 4.- Hacer unas líneas y puntos aleatorios con raw umber y lo difuminamos tal como dice el punto 3.
- 5.- Finalmente se pasa un pincel limpio con pelos duros para hacer las marcas propias de la madera.
- 6.- es necesario dejar que seque por unos 4 días.

El resultado es el obtenido en la fotos

Además, en el interior es necesario pintar los respaldos traseros y los asientos delanteros para lo que se utiliza una mezcla de negro con cuero rojizo. Además se pintan detalles como las armas de la tripulación, etc.

Una vez pintado el interior, se aplican la técnica de los puntitos y lavados puntuales. En el caso de la técnica de los puntitos se ocupan óleos color blanco, amarillo ocre y siena tostada, difuminados con solvente sin olor. En el caso de las aplicaciones puntuales (recovecos, remaches, suelo, etc. se ocupa una mezcla de óleo color negro y raw umber.

Finalmente se hacen los desconchones con el color base aclarado y con negro mas rust de modelmaster. Esta etapa se realiza completamente con pincel del número 0 ó 5/0. También se aplican desconchones con grafito, sobre todo en el piso. El toque final está dado por la aplicación de pigmentos MIG.

Después de lo anterior comenzamos con el segundo armado que corresponde a la parte externa. Tras el aburrido trabajo de sacar y limpiar todas las partes del tren de rodaje, unimos la parte superior e inferior del carro constatando con horror que la parte del capot es un milímetro mas corta que la inferior por lo que es necesario rellenar con una lámina de plasticard, aplicar masilla y re hacer la soldadura con plástico estirado. Una vez resuelto este problema, se pega el resto de las piezas externas y estamos listos para la pintura.

La versión a desarrollar corresponde a un camuflaje de tres tonos correspondiente a un carro número 101 de la II SS-Panzer Division "Das Reich".

Para la pintura base exterior, se utiliza la misma mezcla del interior pero aclarado una pizca con color blanco de manera tal que de mayor riqueza cromática. Luego se aplica a mano alzada las líneas café con el color 160 y finalmente las líneas verdes con 117 Humbrol

Una vez terminado el camuflaje se aplica (igual que en el interior) la técnica de los puntitos y lavados puntuales con el fin de marcar algunas zonas y paneles.  
Para finalizar se pintan las orugas en color gun metal seguido por lavados en negro y rojizo, seguidos por pincel seco en color aluminio (solo para partes metálicas, hay que tener cuidado con los tacos de goma). También se pintan las ruedas en color gris muy oscuro.

Para darle algunos toques personalizado, se agrega una rueda de repuesto que fue sacada de un kit Tamiya y fue ahuecada en el centro y se le hacen los agujeros de las tuercas. Se confecciona una lona enrollada con masilla de dos componentes marca Tamiya y se hacen en Scratch un par de baldes.

El tóque final lo dan el uso de pigmentos MIG para simular tierra y barro seco en algunas partes del tren de rodaje.



# El Museo de Cañones Navales Las Salinas

por Klaus F. Eberl V.

## Introducción

La Armada de Chile acumula un rico patrimonio cultural en sus casi 200 años de existencia, siendo estos bienes históricos tangibles e intangibles, los cuales poseen un valor incalculable desde el punto de vista de la cultura general. Entre estos bienes se cuentan los bienes materiales, como naves, material bélico, monumentos, pinturas, literatura en general, tradiciones, símbolos, ceremonias, rituales, etc., que en su conjunto conforman la cultura naval.

La relevancia de este patrimonio constituye la herencia a partir de la cual la Armada ha desarrollado una identidad que le ha otorgado estabilidad y equilibrio en su crecimiento y desarrollo a través del tiempo.

Una muestra del patrimonio cultural antes señalado, lo constituyen ejemplos tan claros como el Museo Naval ubicado en el edificio que alguna vez albergó a la Escuela Naval, la Reliquia Histórica Huáscar (unidad aún perteneciente a la Lista Naval), la casa donde nació el Héroe Arturo Prat, el Monumento a los Héroes de Iquique y Punta Gruesa de la Plaza Sotomayor en Valparaíso y el Museo de Cañones Navales de Las Salinas, solo por nombrar algunos de los más conocidos.

## El Museo de Cañones Navales de Las Salinas.

La Armada, consciente de que este patrimonio constituye parte de la base fundacional y de la historia de la Patria, desde 1962 exhibe frente a la Facultad de Sistemas de Armas (ex-Escuela de Armamentos) diferentes cañones que otrora han estado a bordo de buques de guerra y en unidades de Infantería de Marina, amén de otros elementos como torpedos, armas antisubmarinas y antiaéreas.

La Institución, con el propósito de cautelar en mejor forma este patrimonio y

colocarlo al alcance de la ciudadanía, desde el 11 de Enero de 1977 exhibe este material en el entonces denominado Museo Naval de Armamentos, contribuyendo a la difusión de las tradiciones navales y al enriquecimiento cultural de todos los chilenos. Esto a través de la valoración histórica y testimonial que representa el material expuesto como fenómeno portador de los valores, sentido de pertenencia y ejemplos meritorios para toda la comunidad.

Desde el 9 de Mayo del año 2000, el Museo de Cañones Navales fue catalogado por el Concejo Municipal de Viña del Mar como "Edificación Histórica" y se encuentra inserto de los circuitos culturales que ofrece la ciudad a los turistas.

Además de la muestra estática de las reliquias que han servido a la Patria a través del tiempo, desde esa misma ubicación, en cada ocasión en que se celebra el Día de la Artillería Naval y Aniversario de la Creación de la Escuela de Armamentos, se efectúa un tiro artillero nocturno en conjunto con el ejercicio tradicional del Cañón de Desembarco, en el cual se dispara material de 40mm, 37mm (salvas), 20mm, .50" y .30" hacia bengalas que simulan un objetivo aéreo, el cual es una atractiva muestra de parte de la labor que realiza la Armada de Chile sobre la base de su Misión.

Este Museo se encuentra en este momento con una ubicación futura incierta, puesto que el borde costero en el cual se encuentra ubicado se encuentran dentro del plan de desarrollo del borde costero de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar que, de común acuerdo con la Armada de Chile, deberá ser trasladado a una ubicación distinta, donde aquellos viejos fierros continuarán descansando y mostrando a la ciudadanía parte importante del desarrollo a través del tiempo de la Armada de Chile y del País.



## El Material

Parte del material disponible que se puede apreciar en el museo sirvió a bordo o en tierra en distintas unidades y reparticiones de la Institución. Ellos son los siguientes:

- Cañones Armstrong de 8": Armamento principal de los Blindados Cochrane y Blanco Encalada del siglo XIX.
- Montaje de 4,7"/30 (120mm) Armstrong: Armamento secundario de los Blindados Cochrane y Blanco Encalada del siglo XIX.
- Montaje de 76,2/50mm: Armamento todos los cruceros protegido y acorazados de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.
- Montaje Hotchkiss 57/50mm: Armamento todos los cruceros protegido y acorazados de finales del siglo XIX y principios del siglo XX: Aún permanece en servicio en algunas unidades como cañón de saludo.
- Montaje Vickers 120/40mm: Formó parte de la batería de la Corbeta General Baquedano, del Crucero Protegido Chacabuco y posteriormente como batería de defensa de costa.
- Montaje Vickers 4"/40: Formó parte del armamento principal de los Destruyores clase Lynch (1911) y de las Corbetas clase Flower. Algunos sirvieron como defensa costera hasta los años 80.
- Cañón Armstrong 6"/50: Formó parte del armamento secundario del Acorazado "Almirante Latorre". Tras la baja del buque, muchas sirvieron como defensa costera en el sur de Chile.
- Cañón Vickers 3": Formó parte de la batería antiaérea original del Acorazado "Almirante Latorre". También fue utilizado como armamento principal de los Destruyores de la Clase Serrano
- Montaje Vickers 4,7"/45: Armamento de superficie de las Fragatas clase River, Submarinos de la Clase O y del Buque Madre de Submarinos Araucano
- Montaje de 3"/50: Sirvió como armamento antiaéreo y de superficie de las unidades de origen estadounidense (Cruceros O'higgins y Prat, Remolcador de Alta Mar Aldea, Janequeo y Yelcho, Patrulleros Lientur, Leucotón y Lautaro y del Buque Antártico Piloto Pardo. Algunos estuvieron en servicio hasta el año 1998.
- Montaje de 5"/25: Montaje antiaéreo y de superficie de los Cruceros O'higgins y Prat
- Montaje Cuádruple de 40/56mm Bofors: Artillería antiaérea de los Cruceros clase Brooklyn, destructores transporte de la clase Lawrence y de los Petroleros Montt y Araucano, estando aún operativos en este último
- Montaje Simple de 5"/38: Armamento principal de los Destruyores clase Fletcher y de los Destruyores Transporte de la clase Lawrence.
- Montaje doble de 5"/38: Armamento principal de los destructores clase Allen M. Sumner.
- Montaje Vickers Universal Mount de 4"/62: Montaje utilizado sólo por la Armada de Chile en los Destruyores clase Almirante, siendo únicos en su tipo, destacando por su altísima cadencia de fuego.

- Montaje Doble de 3"/50: Armamento antiaéreo de los destructores clase Fletcher.
- Montaje Simple de 40/70mm: Armamento antiaéreo usado por el Crucero Almirante Latorre, Destructores Clase Almirante y Torpederas clase Lurssen/Bazán(Quidora, Fresia, Gualcolda y Tegualda). Actualmente se encuentran en servicio en algunos buques auxiliares de la Armada.
- Cúpula Krupp de 57/25mm: Utilizada para la defensa de costa entre fines del siglo XIX y mediados del siglo XX
- Cañón de 155/38mm Grand Puissance Filloux: De origen francés, fueron transferidos a Chile durante la Segunda Guerra Mundial. Fue arma estándar de defensa de costa del Cuerpo de Infantería de Marina hasta la década del 90, cuando fueron reemplazados por baterías Soltam israelíes.
- Torpedo de Vapor 18<sup>mm</sup> MK-VII: De dotación de los Destructores Condell y Lynch entre 1914 y 1945.
- Torpedo MK-27: Torpedo guiado antisubmarino de origen estadounidense, utilizado por los Submarinos clase Flete entre 1962 y 1982.
- Torpedo MK-14: Torpedo de superficie de origen estadounidense, utilizado por los Submarinos clase Flete entre 1962 y 1982.
- Torpedo MK-15: Torpedo de superficie de origen estadounidense, utilizado por los Destructores clase Fletcher hasta 1982.
- Torpedo MK-32: Torpedo guiado antisubmarino, utilizado por los Destructores clase Fletcher hasta 1982
- Paraván: Dispositivo usado para cortar los cables de anclaje de las minas antibuque, las que eran luego detonadas con fuego de fusil. Utilizado abordo

- de los Cruceros clase Brooklyn.
- Proyector de Luz Blanca de 36": Dispositivo luminoso para rebusca de aeronaves y superficie usado abordo de los Cruceros clase Brooklyn. Proyectores similares de menor diámetro fueron y siguen siendo utilizados en distintas unidades de la Armada.

## Palabras Finales

El Museo de Cañones Navales de Las Salinas ha sido uno de los símbolos de la presencia naval en la ciudad de Viña del Mar durante los últimos 40 años. Aquellos viejos fierros que custodiaron la soberanía de Chile en unidades y reparticiones de la Armada, vigilan en su lugar de descanso final el horizonte de la bahía de Valparaíso.

Silenciosos, entregan ahora a la ciudadanía el recuerdo de años de custodia de nuestro mar y son el símbolo de generaciones anteriores que, superados por la tecnología de nuevas armas, defendieron en los momentos más difíciles a Chile y su gente. Recuerdan en todo momento el lema de la Armada de Chile, "Vencer o Morir"

Es de esperar que aquel pedazo de historia siga vivo, para seguir entregando un pedazo de la Historia de Chile a las nuevas generaciones, tanto de marinos como de civiles.



# Extratech 1/72

por Hernán Meza



# SA-315B

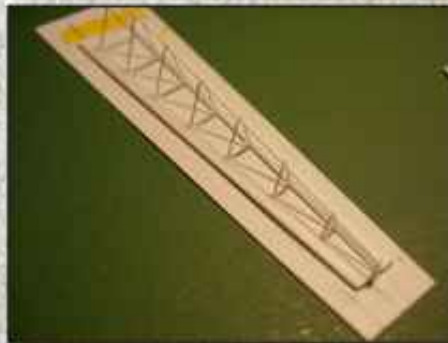
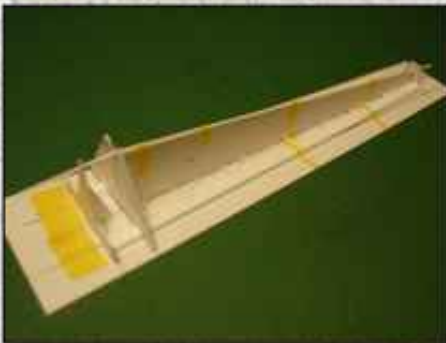


# lamina



## Introducción

Hola amigos, una vez más voy con un artículo relacionado con un aparato de la FACH, esta vez se trata de una de esas rarezas casi feas pero que no dejan de gustar: el helicóptero utilitario SA-315B "Lama". El modelo que represento se hizo famoso hace algunos años al aparecer en "El Mercurio" luego de una serie de inundaciones en el norte de nuestro país, corresponde al H-14 pero lamentablemente no cuento con el nombre del valiente sub-teniente que llevo a cabo la hazaña.



## El modelo

Se trata del kit multimedia de la marca checa Extratech, al abrir la caja nos encontramos con mucho, pero mucho fotograbado, piezas de resina de muy buena factura y las transparencias en sistema vacuforme. Como sabrán muchas veces el fotograbado no sirve ya que puede representar muy bien partes en dos dimensiones (planas) pero éste no es el caso por lo que gran parte del modelo fue reconstruido a partir de scratch.

## El armado

La construcción parte con el corte y unión de las dos mitades del "huevo" transparente de la cabina y continúa con el total rediseño y reconstrucción de las estructuras cilíndricas que componen al aparato, esto es fuselaje completo y estructura de la cola, en general cada parte que venga en fotograbado y que no sea plana se reconstruyó.



## Decoración

Dada la escasa información formal respecto a los colores de camuflaje usados por este aparato, decidí pintarlo utilizando el método de aproximación más útil de todos: "el ojímetro", y para ello utilicé una mezcla de arenas, marrones y blanco de Humbrol que ya ni recuerdo, pero se ve bien. Tal vez el punto fuerte en la decoración fué el diseño de las insignias del Grupo 2; en esta tarea recibí la ayuda de mi amigo Figue de Valdivia, quién realizó el diseño y la impresión en hoja de calca transparente Testor e impresora Epson C-67 utilizando la mejor resolución posible.

## Detalles finales

El resto corresponde a la realización de detalles en scratch, tales como la mini-grúa de rescate, el patín de cola, antenas, estructuras, etc.

## Modelo Terminado

El armado finaliza con el montaje del resto de las partes, algunas hechas en scratch y otras provenientes del modelo tales como el excelente rotor principal.



# La retirada de Budapest

por Carlos Luis Magan Cortes  
y Jose Antonio Magan Cortes

A principios de 1944 la division SS Totenkopf se va a retirar de Budapest y varias unidades de reconocimiento equipadas con anfibios buscan rutas de escapatoria seguras, sin el acoso de los partisanos, buscan lugares vadeables en los rios o puentes seguros.

Marcan en las paredes la ruta que deberan seguir los efectivos de la division ;"umgehung sud" significa circunvalacion sur.

Este es un diorama complejo resuelto con tecnicas sencillas; utilizando materiales muy corrientes como el barniz para madera o el carton pluma o sintrex.

La base es una tabla de aglomerado de 45x25, y el volumen del suelo es un bloque de corcho blanco. El terreno es pasta de modelar de secado al aire de la marca Jovi, con rodadas de vehiculos grabadas en fresco; en algunas zonas hay arena pegada con cola blanca. Cuando la pasta seca se pinta en diversos tonos marrones y se barniza con barniz brillante el fondo de las pozas.

La hierba es fibra verde Woodland Scenics pegada con cola blanca. La pared del canal esta hecha con corcho, grabado y pintado como si fuera madera vieja. La escalerilla es varilla de plastico doblada.

El agua apenas tiene profundidad, aunque parezca que lo tiene. El fondo del rio es la misma tabla base pintada en marron oscuro. A continuacion se dan varias capas de barniz brillante de color oscuro. Hemos usado barniz normal de madera. Dimos 5 capas esperando a que seacara la anterior. Si no se espera a que seque la capa anterior se forman ondulaciones en la superficie; ese efecto es muy interesante pero es incontrolable. Este es el procedimiento

mas sencillo para simular agua.

Las dos casas se han armado con carton pluma. A continuacion se revocan las

fachadas con pasta de revoco de paredes; una capa finisima para dar textura al edificio. Las tejas son cartulina para acuarela pintada con acrilico diluido. En ambos edificios se parte de un color base neutro al que se deben añadir matices de manchas, moho, humedad, suciedad con toques de acrilico diluido en agua.

Las tejas parecen humedas gracias a un lavado de verde diluido.

Todas las puertas y ventanas son lamina de plastico lijada y pintada para que parezca madera vieja; se pinta en marron oscuro y con la pintura fresca se retira parte de ella con una servilleta, asi se marcan las vetas. Luego se pinta al pincel seco con otros tonos de marron o cualquier otro color pero respetando el color de las vetas.

La chimenea y las losas del suelo estan modeladas con pasta jovi de secado al aire, y pegado con cola blanca.

Las figuras son de la marca Dragon.

Los anfibios ; son dos de Italeri, y el que esta en el callejon es de Tamiya, y estan armados tal y como salen de la caja sin ningun superdetallado ni pieza especial.

Uno de los schwimmwagen esta muy manchado de barro; despues de pintar el vehiculo se se le ponen encima manchas de Snowtex; es una pasta que se usa para simular nieve pero vale cualquier otra pasta.

Cuando seca la pasta blanca se pinta en marron y se añaden mas manchas de acrilico diluido.

# Construyendo el Leopard 1V del Ejército de Chile

por Klaus F. Eberl V.



## Introducción

Uno de los modelos más atractivos con que cuenta el Ejército de Chile desde el punto de vista modelístico es el Leopard 1V. Este modelo fue adquirido de segunda mano a fines de los años 90 al Ejército Real Holandés a través de la empresa RLM, y ha reemplazado a la mayoría de los tanques M50, M51, M24 y M41 que se encontraban en servicio hasta su introducción.

La versión de la que dispone el Ejército es la holandesa, que tiene una serie de características especiales que la hacen diferente de la original alemana. Entre las modificaciones más importantes se consideran nuevos lanzahumos y cajas de respeto laterales. Como podrán ya inferir, estas no se encuentran en el kit disponible en el mercado, por lo tanto ya en la etapa de planificación, hay que considerar una importante dosis de scratch y el uso de aftermarket, considerando piezas de resina y fotograbados.

## El Kit

Para armar esta maqueta, use como kit base el Leopard 1 A2 de Italeri (Nº374), al cual agregué las piezas específicas de la versión a realizar que se indican a continuación:

- Las placas extras de blindaje y el montaje del visor PZB 200 de un kit Leopard 1 A1A1/A1A5 de Revell que tenía a medio construir (bastante mal armado, por lo demás).
- El tren de rodaje, teléfono de infantería, periscopio del comandante y cajas de respeto laterales son de resina, la rejilla del motor y los cables de remolque son fotograbados y cables metálicos. Todas ellas provienen de la conversión para Leopard 1 A5 del Ejército Danés fabricada por Accurate Armour.
- Ametralladoras MAG provienen de varias fuentes, cuyo origen no recuerdo.

- Las bases de las antenas son de scratch, al igual que los lanzahumos. Las bases de las antenas de un kit de Academy, finalmente las antenas en propiedad son de alambre acerado.
- Los portabidones y los bidones son reutilizados del kit MCV Warrior de Academy.
- Todo el equipo extra en la torre es reutilizado de otros kit. Como pueden ver, se está construyendo un verdadero "Frankenstein" modelístico, pero el resultado final bien lo vale. La causa de lo anterior es que el kit Revell Nº03017 (basado en el Leopard 1 A2 Nº374 de Italeri) está descontinuado y ya es muy difícil de encontrar en el mercado nacional, debiendo recurrirse a E-BAY o sitio de subastas similar para encontrarlo en el extranjero. Como tenía la maqueta de Revell a medio armar, bastante estropeada a excepción de las piezas comentadas anteriormente, tuve que recurrir a la opción de integrar partes de distintos orígenes.

## El Armado

Este aspecto no tiene mayores sorpresas, ya que se arma casi directamente de caja siguiendo las instrucciones de Italeri. Hay que tener presente la colocación de las partes de resina y fotograbado, las cuales deben pegarse con cianoacrilato (del tipo del Super Bonder, La Gotita o similares), al igual que las partes de plástico normal que van a ir en contacto con ellas. Además, debe interrumpirse el armado de las partes de plástico que van a ser reemplazadas por las de aftermarket.

No todas las partes de la conversión de Accurate Armour sirven para la versión nacional. Este es el caso del periscopio del comandante del carro, que es más largo que el real nacional. El error cometido fue por desconocimiento y una deficiente documentación previa, lo cual deja una importante lección.





Para solucionarlo, quien quiera usar estos elementos puede cortar el de resina con cuidado o en su defecto, usar la pieza original del kit.

Es importante destacar que, aunque el kit calza bastante bien, el no uso de algunas partes deja marcas que deben ser tapadas con masilla y lijadas. Asimismo, hay algunas marcas de inyección y rebabas que deben merecer atención ser lijadas. Finalmente, hay

## El Pintado y las Calcas

A medida que se iban armando partes importantes del carro, se iba pintando la capa de imprimación. Este paso fue efectuado usando esmalte Humbrol del color base indicado en el manual de armado.

Una vez concluida la fase de imprimación, se pintó el color base definitivo con Acrílicos Vallejo Iraquí Sand, Flat Brown y Olive Grey en proporción 3:1:1, algunos detalles fueron pintados con Flat Black, Silver, Flat Red y Transparent Blue. Nótese que todo lo anterior fue hecho a pincel, eso si, con unos de marca Tamiya, que son de excelente calidad.

Antes de la aplicación de las calcas, se barnizó brillante el sector involucrado. Las mismas calcas con los escudos fueron hechas en casa, sobre la base de una plantilla diseñada para tal efecto por Claudio Fernández. Fueron impresas en papel de calcomanías Testors, luego se aplicó el barniz de la misma marca y se dejaron secar. Se remojaron en agua al igual que las tradicionales y se aplicaron sobre la superficie brillante. Posteriormente, se barnizó brillante nuevamente para sellar, y para oscurecer barniz mate.

## El Intemperizado

Quienes ya me conocen saben que me gustan los carros bien sucios, como recién salidos de terreno. Esta vez, no fue la excepción...

Para el intemperizado (o weathering, como prefieran), se hicieron lavados con el color base aclarado y oscurecido, para finalmente hacer un uso extensivo de Pigmentos MIG, pastel seco y del Tamiya Weathering Master. Estos fueron sellados con agua y un poco de thinner Humbrol.

Conclusión  
En las fotografías pueden ver el modelo ya terminado. Quienes conocen el carro en vivo y en directo, pueden apreciar que no es muy verídico en una serie de detalles. Pero el resultado final me deja sumamente conforme, ya que en general, captura el look del vehículo.

La construcción del Leopard en su encarnación chilena adoleció de los problemas típicos de quienes arman modelos nacionales: disponibilidad del kit, necesidad de conversiones, etc. Pero la entretención obtenida durante el armado es impagable.

Finalmente, me permitió practicar las técnicas de armado con resina y fotograbados, que no había utilizado previamente. Asimismo, sirvió como un paso más en mi entrenamiento personal en el pintado con acrílicos y el uso de pigmentos.

# Cómo hacer Calcas Caseras

por Rodrigo Rojas V.



¿Cuántas veces nos hemos visto afligidos por no contar con las calcas para una versión determinada o peor aún, se nos han arruinado al utilizarlas? Pues bien, posiblemente a todos nosotros nos ha ocurrido esto en alguna ocasión. Afortunadamente la solución a este problema es bastante sencilla y económica en el corto plazo.

Básicamente, lo que debemos hacer es fabricar nuestras propias calcas a partir de otras originales o fotografías utilizando un cómodo kit de venta en tiendas del ramo y nuestros insumos computacionales habituales.

## Materiales

- 1) Kit para calcas (incluye hojas blancas y transparentes y una laca o bonder sellador. Valor aproximado USD14).
- 2) Impresora a color de inyección de tinta.
- 3) Scanner.
- 4) Software Macromedia FreeHand.
- 5) Set de calcas originales o fotos del aparato deseado.

## Proceso de fabricación

Como dije anteriormente, la fabricación es relativamente sencilla y económica, ya que el set para calcas dura bastante tiempo (dependiendo en parte de la escala que se arma).

Como primer punto, debemos contar preferentemente con un set de calcas original o en su defecto, con buenas fotografías que muestren los numerales, estílicios e insignias.

A continuación, utilizando una máquina de scanner, procedemos a escanear las calcas o fotografías en una buena resolución (400 a 600dpi serán suficientes) y en formato Jpg. Luego las guardamos en algún directorio creado para estos efectos en el disco duro. Realizado esto, ejecutamos el programa FreeHand y desde él, abrimos las fotos previamente escaneadas. Este programa permite trabajar las imágenes por capas y con vectores (similar al AutoCad), lo que nos permitirá contar con imágenes finales nítidas y de trazos limpios y claros en sus bordes. La idea general es calcar las fotos escaneadas utilizando este programa y luego imprimirlas en el papel especial para calcas del set. Es recomendable realizar una impresión de prueba antes de utilizar las hojas especiales.

## Algunos puntos a tener en consideración

- a) Escoger adecuadamente la hoja para calcas a utilizar (blanca o transparente), recordando que la impresora no imprime el blanco.
- b) Dado que las hojas tienen como medidas aproximadas 21x14cms. se recomienda cortarlas en sets de 4 (7x14cms.) con el objetivo de maximizar el área de impresión, emulando los set originales que vienen en los kits. Este tamaño puede variar dependiendo de la escala que se desea armar.
- c) Una vez hecha la impresión final en el papel para calcas, se deberá rociar sobre él el spray de laca, bonder o sellador que trae el kit. Es recomendable esperar algunos minutos a que la tinta seque bien y no rociar otra capa antes de 12 horas de secado.
- d) Generalmente con 2 ó 3 capas de sellador es suficiente para garantizar un buen resultado a la hora de aplicar las calcas.
- e) Estas calcas al ser caseras, no tienen la misma resistencia al agua como las originales, por lo que es sumamente importante que: su pasada por el agua sea muy breve (5 segundos) y su manipulación para su colocación sea muy cuidadosa (ojalá utilizando pinzas y teniendo cuidado de no rozar demasiado sobre los colores).

Mi experiencia indica que los resultados finales son bastante buenos una vez adquirida cierta técnica en la elaboración y aplicación de las calcas. Dado que el papel es de excelente calidad tanto en su textura como grosor, el efecto "silvering" es prácticamente inexistente. Sin embargo, es recomendable también preparar la superficie de la maqueta con una capa de barniz brillante.

Finalmente, está todo listo para poder realizar los efectos que sean necesarios sobre la maqueta y sellar todo el trabajo con la terminación de barniz que corresponda.

## Conclusión:

Como es posible de ver, fabricar calcas caseras ya sea para reemplazar otras o armar alguna versión especial es relativamente simple y económico. Sólo falta atreverse y comenzar a practicar la técnica. Verán como sus modelos pueden quedar con un toque más personal y con excelentes resultados.



# www.solomaquetas.com

## El Rincón del Maquetista

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

