

LUPIN

año XXXVIII

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 450 \$ 2,50

CANARD NARIGÓN



ANTEOJOS PARA
VERLO TODO



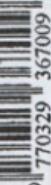
SIMULADOR ESTEREO

EL BARRILETE
CELULAR del
PIBE GORDI



ISSN 0329-3670X

9 1



367009

9 1



00450

iniciate en ASTRONOMIA

En este suplemento encontrarás aclaradas todas tus dudas, en él se encuentran las explicaciones necesarias para iniciarte en este hobby-ciencia que apasiona a tantos, ya que los enigmas del universo son infinitos y atrapantes de nuestra curiosidad por tratar de decifrarlos... Aquí te adelanto algo de lo mucho que traen sus páginas repletas de dibujos para aclararlo todo...

LOS TELESCOPIOS Y SUS MONTURAS
ARMATE TU CARTA CELESTE
LAS CONSTELACIONES
¿QUE AUMENTO LOGRAREMOS?..
OCULARES Y OBJETIVOS
ARMA TU TELESCOPIO con dos tipos de
oculares para ver objetos celestes y terrestres
TOMA FOTOS CON EL TELESCOPIO
LOCALIZA LOS PLANETAS
y muchos, muchos temas más tratados de
manera sencilla y entendible encontrarás en
las 32 páginas que componen este suplemento.

¿CUANTAS VECES PENSASTE EN
ARMARTE UN TELESCOPIO Y NO
TE ANIMASTE POR FALTA DE
CONOCIMIENTOS?...¡AQUÍ TE SO-
LUCIONAMOS EL PROBLEMA!...



\$ 7.-

ENVIOS AL INTERIOR solamente
por GIRO POSTAL (correo central)
a nombre de «REVISTA LUPIN»

También venta de
tarde en redacción.

y enviarlo a
«REVISTA LUPIN»
SARMIENTO 412
2º piso oficina 213
Cap. Fed. (1041)

LÚPIN

Nº 450 año XXXVIII
director H. Sidoli

PURAPINTA

GUAPO



BUSQUEDA





Bicho Gordi

HOY en
"EL BUEN SCOUT"

TIPO por SAIL























ES A MAÑANA,
LUPIN VOLVIA
DE UN VIAJE
DE VACACIONES,
PERO ESTA VEZ
SIN SU
BIPLANO, AL
QUE TAMBIEN
LE HABIA
DADO DESCANSO.

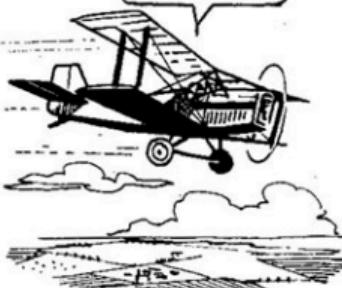
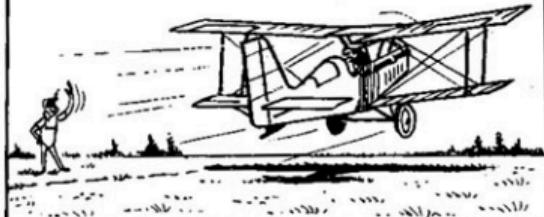


POCO,
DESPUÉS
REMONTA
VUELO

MUCHOS DÍAS DE ANDAR
POR ZONAS TROPICALES
ME HACEN DESear MAS
EL FRESCO DEL MAR ! NO
VEO EL MOMENTO DE
SUMERGIRME EN EL !

YA FALTA POCO
HARÉ UN VUELO DE
RECONOCIMIENTO
A LO LARGO DE LA
COSTA...

ESA PARECE UNA LINDA
PLAYITA, HARÉ UNA
PASADITA A VER SI
PUEDO ATERRIZAR











¡HABRÁ VISTO EL COHETE!















FON

SALTAPONES

"EL HOMBRE PRACTICO"

por DOL

"VISITAS IMPREVISTAS"

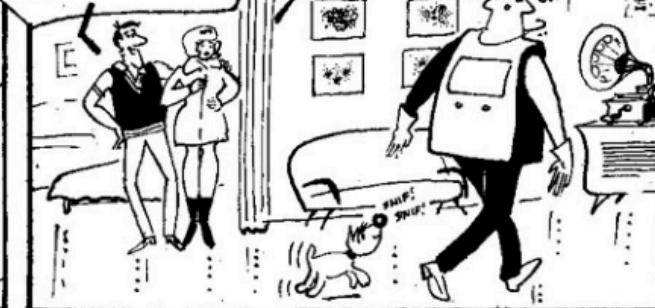


PAÑO,
DESPUÉS



NO HACE
FALTAS
SE PASEARA'
POR LAS
HABITACIONES...

Y SI
ENTRA
ALGUNO?..



¡PEOR
PARA EL!
EL QUE LO
HAGA SE
ARREPENTIRÁ

YA PODEMOS
IRNOS
TRANQUILOS

MIRA' NUESTRO
"CUIDADOR"

NO CREAS
QUE ME VOY
MUY CONFIDA











ASTRONOMIA EL TAMAÑO DE LOS PLANETAS EN LAS FOTOS TELESCÓPICAS



Si pensamos tomar fotos del cielo a través de nuestro telescopio o planeamos construir un nuevo telescopio siempre tenemos el interrogante de cómo aparecerán sobre la placa los planetas y qué tamaño tendrán, ya sabemos que en cuanto a tamaño sólo debemos esperarlo de la Luna, el Sol y los planetas con sus satélites porque las estrellas se encuentran tan lejanas que sólo debemos conformarnos con que nos llegue su luz pero sin forma definida.

Aquí publicamos una tabla que puede ayudarlos respecto a como será el tamaño sobre la placa de los planetas y la Luna según la distancia focal de nuestro telescopio, algunos al observarla pensarán que son pocos los que pueden obtener esas distancias focales pero con un lente Barlow se puede alargar la distancia focal hasta el doble y un poquito más, recuerden que a más distancia focal la imagen pierde luminosidad y en el caso de fotografía eso significa más exposición.

Las medidas de la Luna en la tabla están dadas en milímetros y la de los planetas en milímetros y décimas de milímetro ya que el tamaño es reducido, además debemos tener en cuenta que tanto la Luna como los planetas van recorriendo una órbita que los coloca a distintas distancias de nuestro puesto de observación, así tenemos que Marte se

indica en la tabla en su mejor posición, Venus en una distancia media, Jupiter en su oposición y Saturno presenta dos medidas, una correspondiente al planeta y la otra al diámetro de sus anillos, la Luna que es la que nos dará imágenes más grandes se ha tomado en su distancia media por lo que en algunas posiciones nos dará unos milímetros más.

Los que no piensan fotografiar y ven estas medidas sacarán en conclusión que con un telescopio es poco lo que podrán

ver, lo que indica la tabla es la imagen en el foco, pero tengan en cuenta que esa imagen será observada mediante un ocular que puede tener veinte o veinticinco aumentos por lo que sobre Marte podremos observar los polos y distintos tonos en su superficie, Jupiter nos ofrece sus bandas coloreadas de nubes, su mancha roja que, apenas se observa rosadita, los satélites y en algunos momentos la sombra de los mismos sobre la superficie, Saturno con sus anillos siempre es un espectáculo y la Luna es algo impactante por sus valles cubiertos de cráteres, como ven si sabemos observar hay mucho que ver con un telescopio.

PLANETA	DISTANCIA FOCAL en mm				
	1.000	2.000	3.000	4.000	5.000
Luna	9	18	27	36	45
Venus	0,29	0,58	0,85	1,1	1,4
Marte	0,12	0,24	0,36	0,48	0,60
Júpiter	0,24	0,48	0,72	0,96	1,2
Saturno	0,10	0,2	0,3	0,4	0,5
anillos	0,21	0,42	0,63	0,84	1

SIRENAS Y AVISADORES



fig.1

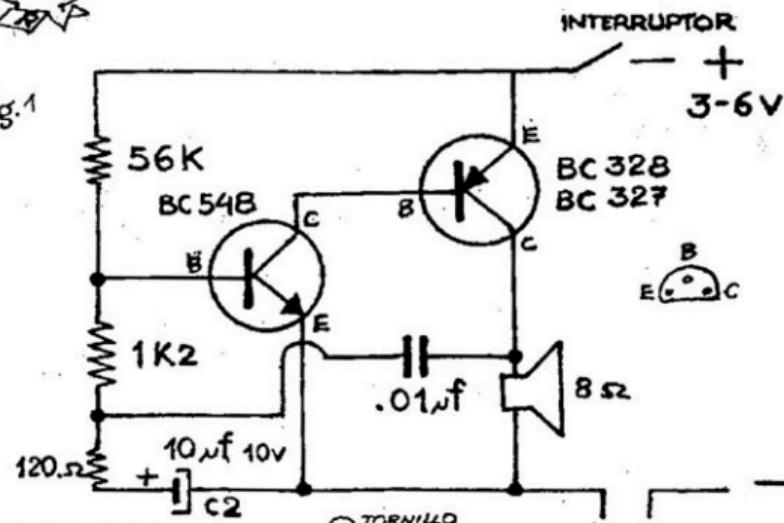
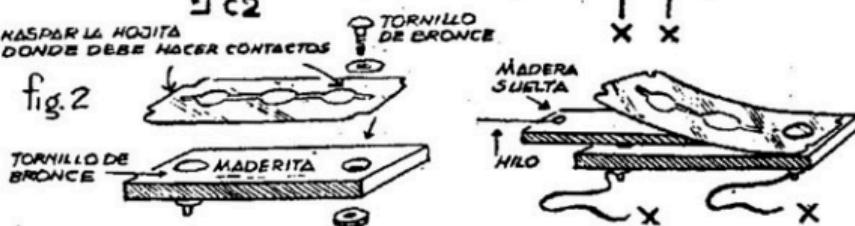


fig.2

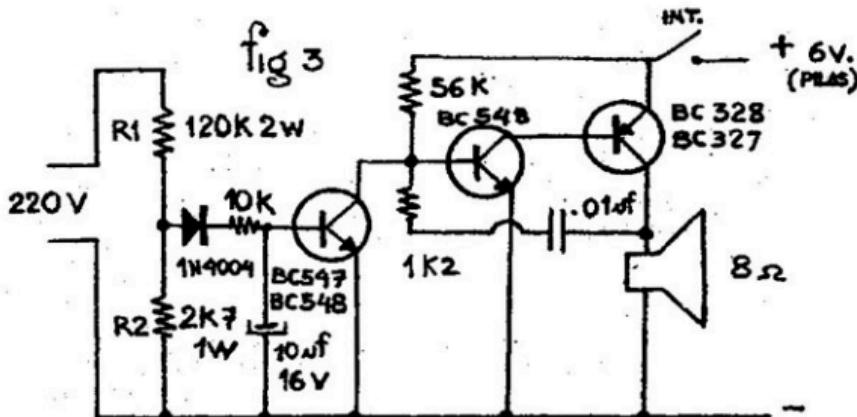


Los circuitos sencillos para usarlos en alarmas, bocinas o simplemente aparatos que deben dar un sonido de aviso son siempre buscados por el aficionado a la electrónica, la figura 1 nos muestra a uno de esos circuitos que como siempre podremos variar sus tonos probando con otros valores de condensadores, especialmente el C2 que lo probamos con valores algo más altos y algo más bajos consiguiendo efectos muy interesantes.

El uso a darle es muy variado y los elementos son de los más comunes, los transistores pueden ser cambiados por sus reemplazos pero en este caso traten de usar los indicados o si no los consiguen prueben las pocas polarizaciones de los resistores ya que un reemplazo no es exactamente lo mismo, esto último no hay que tenerlo mucho en cuenta en la mayoría de los circuitos que publicamos pero en algunos casos varían el resultado obtenido.

La figura 2 nos muestra un interruptor ya conocido, hecho con una hojita de afilar a la que lijamos en los lugares donde hará contacto con el tornillito de bronce, un trocito de chapita acerada puede servir en lugar de la hojita, como ser la que cortemos de la cuerda de un despertador, con esta alarma protegeremos puertas de garajes, ventanas, gallineros, cajas de seguridad, cajones donde queramos que nadie ande revolviendo, etc., si lo usamos como bocina o sirena en lugar de ese interruptor colocaremos un botón de timbre, otro uso muy interesante.

Y SUS USOS



te es usuario de llamador ya que según los condensadores que usemos hace una especie de gorgoritos muy llamativos.

Ahora que estamos en verano se nos presenta un problema con la corriente que se puede cortar en cualquier momento y nos puede arruinar equipos delicados alimentados por ella, también en el caso de heladeras puede dejarnos sin frío justo cuando más lo necesitamos, la figura 3 nos muestra un circuito que avisa cuando la corriente baja de golpe ya que al ocurrir esto el primer transistor conduce y suena la sirena.

Observemos que son pocas las modifica-

ciones, se le agregó, un transistor más que también puede ser un BC 547 o el BC 238 un detalle importante es que el resistor R1 debe tener una dissipación de 2 W y R2 debe ser de 1 W, observen que el conjunto va enchufado a la red de 220 V y todo él, debe ser colocado en un gabinete aislado.

Este último aparato tiene tantas utilidades como la alarma ya que hay máquinas industriales que se pueden arruinar si quedan sin tensión y otros aparatos que usan motores, los chicos que no tienen mucha experiencia pueden hacer sólo el de la figura 1 y dejemos el de la figura 3 para los expertos.

¡NO ME ABANDONE!



¡No lo hagas!
El abandono de un animal está penado por ley.. no dude en denunciar a quien lo haga

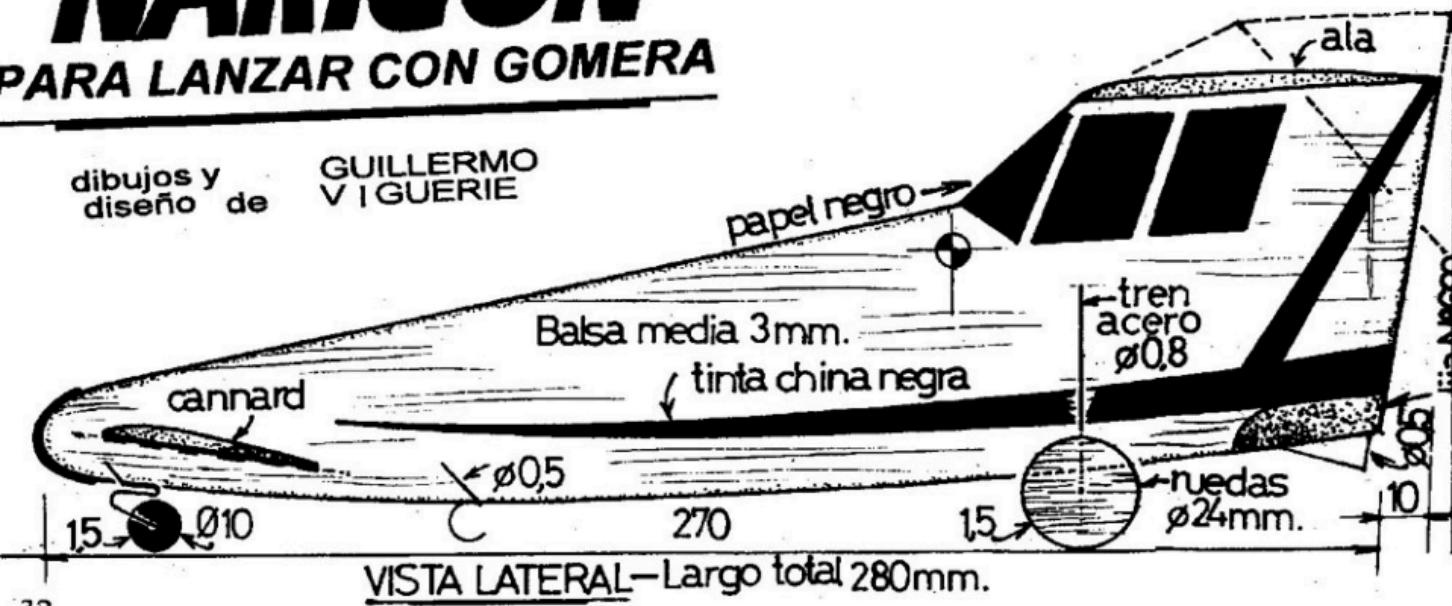
a mi
tampoco



cannard **NARIGON** PARA LANZAR CON GOMERA

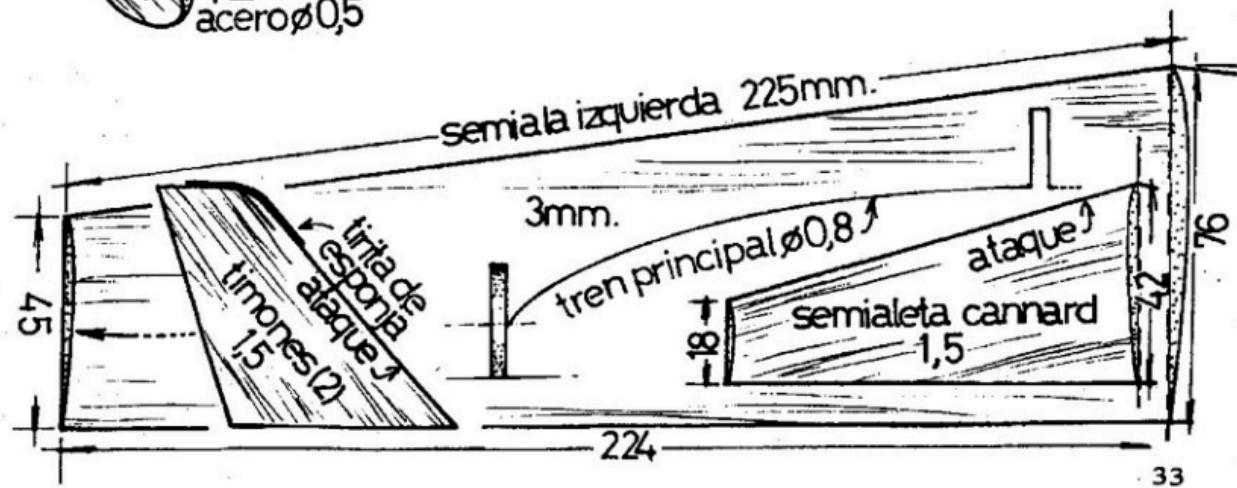
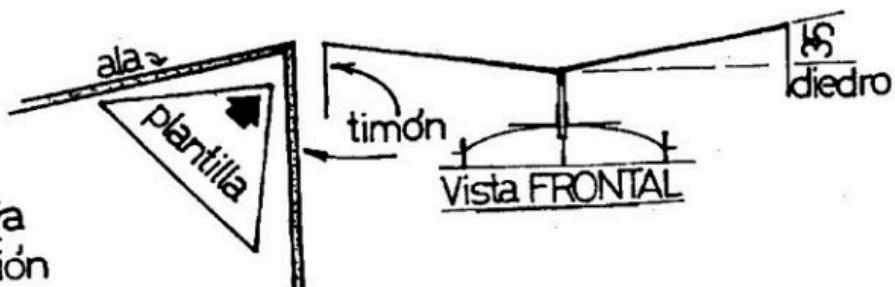
dibujos y
diseño de

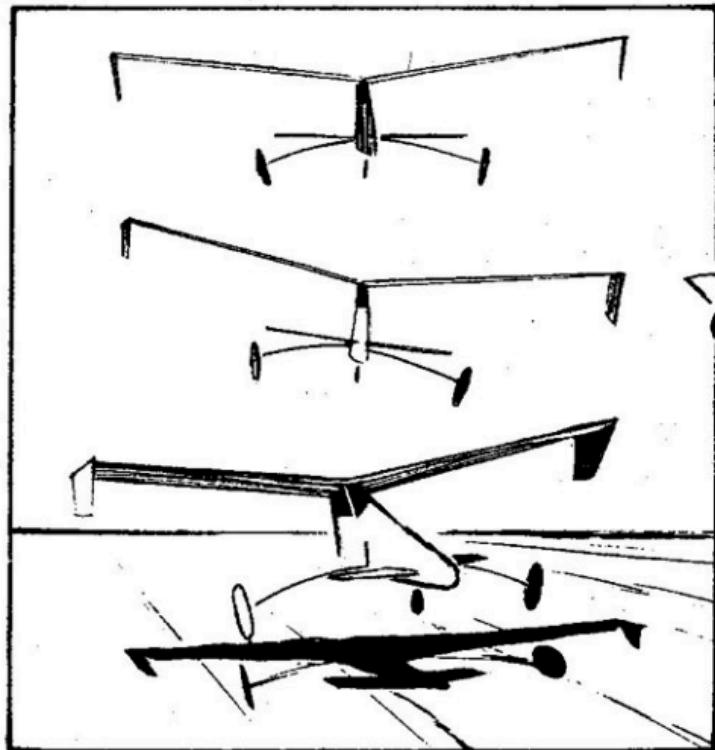
GUILLERMO
VIGUERIE



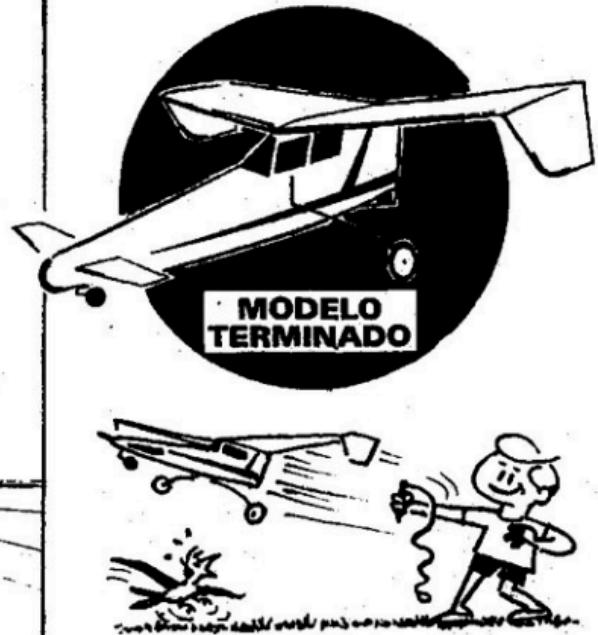
Todas las medidas están en milímetros y
están en proporción. Es necesario ampliar
a los largos indicados en el plano.

metros y todos los dibujos
o ampliar en fotocopiadora





En Quilmes lo aterrizamos sobre
el pavimento...



*Suerte, y...
Buenos vuelos !...*

Mitología Astronómica 2

por Carlos Ernesto Flores

Tiempo atrás, en el número 433, les habíamos ofrecido una breve recopilación de las leyendas que dieron origen a los nombres de estrellas y constelaciones que, desde tiempos remotos, cautivaron al ser humano. Y he aquí una ampliación de dichas historias.

EL CISNE

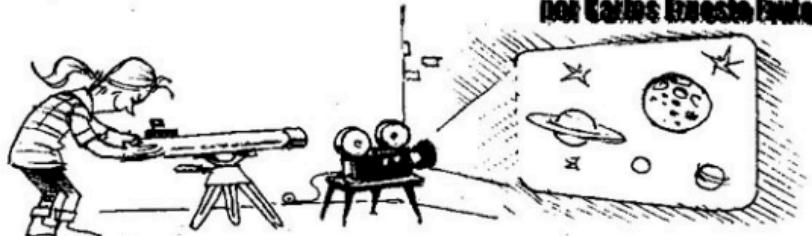
La constelación del Cisne de Escorpio, de Sagitario y de Leo, fueron las primeras estudiadas por los pueblos donde, actualmente, se ubica Armenia. Éstos dibujaron las constelaciones sobre losas de piedra 3 mil años antes de Cristo, y se tratan de algunos de los testimonios más antiguos de observaciones astronómicas.

LA OSA MAYOR

Los marineros se han guiado por la Osa Menor y la Osa Mayor durante siglos. Los griegos observaban a la primera, y los fenicios, a la segunda. La Osa Menor se veía desde latitudes más meridionales, indicando así la ruta en el mar Rojo y en las costas de África. La Osa Mayor indicaba el camino a las caravanas que se aventuraban por el desierto del Teneré en Níger.

ORIÓN

La constelación de Orión, la cual se encuentra justo en el centro del cielo invernal, recuerda al mítico cazador asesinado por un escorpión enviado por Zeus. Esta constelación y la de Escorpio, se hallan en puntos o-



puestos del cielo, por lo que jamás será posible verlas juntas.

HÉRCULES

Es el héroe estelar. De las 88 constelaciones clasificadas hasta el momento, 48 eran ya conocidas en la antigüedad. Y, entre estas, se encuentra la vasta constelación boreal de Hércules. El resto fueron añadidas después de la Edad Media, y clasificadas finalmente en nuestro siglo. Por ejemplo, el astrónomo Royer ideó en 1679 la constelación de la Cruz del Sur, y en 1680, el alemán Johannes Hevelius la de los Perros de Caza o de los Lebreles.

CORONA BOREAL

En *Metamorfosis*, el poeta latino Ovidio escribe que la constelación de la Corona Boreal representa el mito de Pasifae, la diosa abandonada por Teseo. Pasifae quedó immortalizada en el cielo por una aglomeración de estrellas que tienen la forma de su diadema, arrojada al cielo por el dios Baco.

Ovidio recuerda que las gemas de la diadema se pararon en el firmamento a medio camino entre las constelaciones de Hércules y Oifuco, exactamente donde se halla la Aurora Boreal.

ANDRÓMEDA

Andrómeda es el clásico ejemplo de la unión —bastante frecuente en la Astronomía— de las culturas árabe y griega. El nombre de esta constelación recuerda al mito griego de la joven encadenada a una roca que fuera liberada por el héroe Perseo. Y el nombre de sus estrellas más brillantes son árabes: Sírrah (cabeza de mujer), Alamat (pies encadenados) y Mirach (caderas de mujer).

MITO Y REALIDAD

Si bien el hombre ha inventado las constelaciones al observar el cielo como si fuera un folio plano —donde las estrellas son los puntos que forman una figura—, en la realidad, dichos astros están en planos distintos y a diferentes distancias.

¡Le gustaría enriquecer las páginas de su diario o suplemento dominical con historietas y páginas de hobbies?...

para ello conéctese por e-mail con SHARRY para contratar el material de revista LUPIN como así también los éxitos de los mejores dibujantes argentinos.



Sharry@mbox.servicenet.com.ar

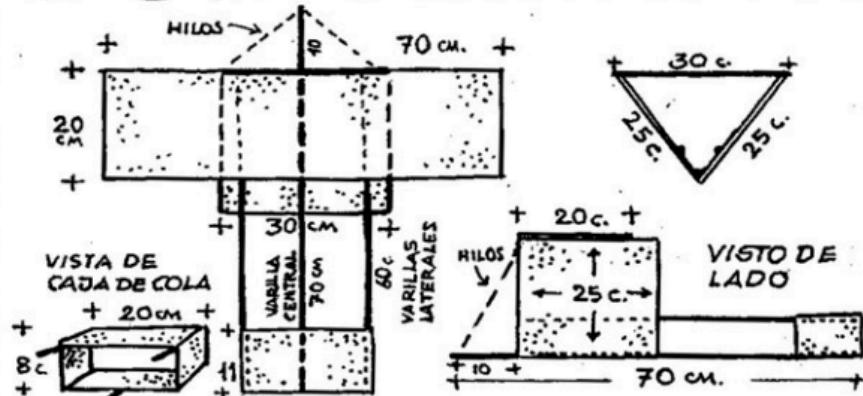


Además:

También tenemos disponibles los derechos de publicación de los personajes de Lino Palacio, Ramona, Doña Tremebunda, Don Fulgencio, el hombre que no tuvo infancia, Avivato, Tarrino, Chicato y Cícuta y...

Las historietas diarias de Guillermo Divito creador de Rico Tipo y su "El otro yo del Dr. Merengue" junto a los populares personajes de "El desfile del buen humor", Pochita Morfoni, Falluteli, El abuelo, Graciellita, Fulmine, y Bóbolo,

UN CELULAR



Cuando nos disponemos a armar un 'barilete' pensamos en cañas o varillas muy livianas y papel, hay un material mucho mejor, las láminas de telgopor, y más aún que ahora hay un pegamento para ese material, las ventajas son muchas, lo principal es que las superficies quedan rígidas, algo difícil de conseguir con papel, un barilete debe estar muy bien balanceado, como si fuese un aeromodelo, la diferencia es que vuela como un aeromodelo pero cautivo de un hilo,

Este celular que les presento aquí es muy sencillo y como se observa en los dibujos está compuesto por láminas de telgopor de 9 mm de grosor y si pueden conseguir hay de varios colores, si esto no fuese posible simplemente lo haremos con láminas blancas que bajo los rayos del sol quedan muy vistosas.

Las medidas que indican los dibujos podemos variarlas a voluntad pero no se aparten mucho de ellas, si no consiguen cañas pueden utilizar

de TELGOPOR

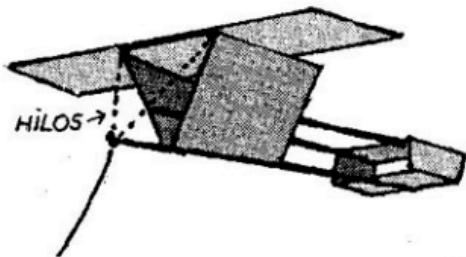
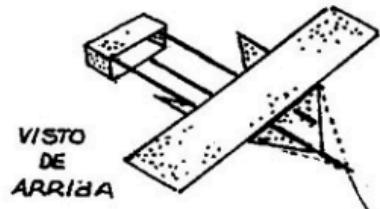
varillas de madera pero traten de que sean livianas, la caña inferior se prolonga hacia adelante y es ahí donde se toman los tiros de la parte superior y el hilo de remontarlo, los que deseen probar otros tipos de tiros puede utilizar dos tomados uno en la punta de esa caña y otro casi al medio.

Recuerden que según la velocidad del viento así será la inclinación con que debe volar, menos viento más inclinado (30°). Les recomiendo el suplemento de los 'Bariletes' en donde encontrarán infinidad de explicaciones, además hay muchos modelos interesantes y sencillos.



Ahora vean el cajoncito de cola que tiene por misión lograr una superestabilidad al modelo, como ven aunque es un cajoncito va sostenido por sólo tres cañas, una abajo y las otras dos tomarán el plano de arriba.

Recuerden que estamos en la época de vientos y este modelo los dejará conformes donde lo remonten, además es muy vistoso ya que tiene forma de un avión de principios del siglo pasado y vuela muy estable.



Lenguajes de Computadora 1

Durante el año pasado, les ofrecimos en este espacio la Historia de la Computadora. Y ahora, como una forma de complementar aquella serie de artículos, es que a partir de ahora les brindamos una reseña de los principales lenguajes de computación en sus comienzos:

- **Ada**, desarrollado por Jean Ichbiah y un equipo en Honeywell en 1979 para uso militar;
- **ALGOL**, a cargo de un Comité Internacional en 1960 y de uso científico;
- **APL**, por Kenneth Iverson en la IBM en 1961, para uso científico y en la industria aeronáutica;
- **BASIC**, de John Kemeny y Thomas Kurtz en el Dartmouth College en 1965, apto para los negocios y uso personal;
- **C**, de Dennis Ritchie en Bell Laboratories en 1973, para los negocios;
- **COBOL**, de Grace Murray Hopper y un comité en 1959, también para los negocios;
- **FORTRAN**, de John Backus y un equipo en la IBM en 1954, nuevamente de uso científico y negocios;
- **LISP**, de John McCarthy en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) en 1958 y con uso científico;
- **Logo**, por Seymour Papert y un equipo también en el MIT en 1968 y de uso educacional;
- **Pascal**, de Niklaus Wirth en el Federal Institute of Technology, Suiza, en 1971, y con aplicaciones científicas y educacionales;
- **PL/I**, de un equipo en IBM en 1964, y con usos científicos, educacionales y de negocios.

Iníciate en computación 71

MINI-CURSO DE COREL

En la primera lección vimos cómo disponer los elementos en el tablero una vez seleccionada alguna de las imágenes que trae instalada el programa, y ahora pasaremos al tratamiento sencillo de las imágenes.

COLORES Y CONTRASTE

Como la *barra de herramientas* que nos brinda este programa es similar a la que estudiamos durante el mini-curso de Corel DRAW (como ser el trabajar con textos o los rellenos; teniendo en el texto la posibilidad de utilizar los ocho *manejadores* de cuando se utiliza la *herramienta de selección*, y realizar toda la gama de rotaciones o estiramientos), y para ahorrarnos tiempo y espacio, es que pasaremos directamente a la última herramienta dedicada a la aplicación de pintura y pulsamos sobre la herramienta *Efecto*

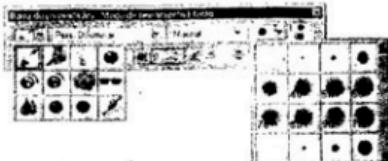


para hacer el cambio correspondiente. Y estaremos en condiciones de aplicar efectos de *difuminado* mientras nos desplazamos sobre la imagen y tenemos presionado el botón izquierdo del mouse.

La *barra de propiedades* se nos presentará como a continuación



y podremos ir modificando sus propiedades (valga la redundancia) como vemos aquí



La ventana que aparece desplegada sobre el lado izquierdo nos ofrece la posibilidad de: *difuminar*, *manchar*, *brillo*, *contraste*, *tono*, *permutador de tono*, *esponja*, *tinta*, *mezclar*, *perfilado* y *desentramar*. Y la de la derecha es para que le asignemos la forma y tamaño a la *plumilla*, y así obtendremos un efecto cortante al movernos sobre la fotografía o uno más suave.

SELECCIONADO ÁREAS

Pero lo que vimos anteriormente lo podemos aplicar a toda la fotografía o solamente a un área determinada. Para ello podemos utilizar el segundo botón de la barra lateral de herramientas y a estas áreas seleccionadas también se las conoce como *máscaras*.



La primera opción crea áreas rectangulares, y la utilizaremos como en Corel DRAW. La segunda posibilidad es para áreas circulares y elípticas, y con la tercera crearemos una máscara de forma manual. Para ello marca-

PHOTO-PAINT

mos un punto inicial y vamos siguiendo el contorno de la figura que queremos rodear y una vez terminado, con un doble click la tendremos delimitada y lista para procesar. Y de las **máscaras** que quedan, sólo dos tienen procedimientos sencillos.

Con la selección mágica (el botón que tiene forma de "varita") sirve para marcar en un punto de la imagen y automáticamente se selecciona un área formada por todos los puntos adyacentes que se encuentren dentro de un determinado rango de color.

Por otra parte, si deseamos seleccionar un objeto notorio dentro de un fondo uniforme, utilizaremos la **máscara de lazo** para rodearlo. El procedimiento es similar al que vimos con la **máscara manual** pero no seleccionaremos un área delimitada sino tan sólo un objeto.

Ahora bien, las **máscaras** pueden ser modificadas gracias a la **herramienta de selección**, que dispone de un ícono de extensión



y podremos cambiar la posición de la máscara que hayamos creado o su forma al manipular los manejadores de esquina y centro de línea



que ya hemos estudiado. Y en la próxima lección, seguiremos con efectos sencillos.

Internet: La Aldea Global

Cazando archivos I

Durante el año pasado, el KaZaa fue el programa más descargado en la red con casi 3 millones de personas semanales. Así, desde su lanzamiento, la cantidad ya supera los 165 millones. ¿Pero qué es KaZaa? Ni más ni menos que otra herramienta para intercambiar archivos, y que desde que tomó la punta se alejó de los llamados "herederos de Napster".

Según el sitio Lycos, entre las 50 palabras más buscadas durante 2002 (50.lycos.com) el término "kazaa" se encuentra en el segundo lugar.

En

www.kazaa.com

se puede compartir música, videos, fotos y demás entre usuarios de todo el mundo. Esta es una red organizada de tal modo que los archivos se bajan automáticamente desde las conexiones más rápidas y los tiempos de búsqueda rara vez superan los tres segundos. Por ejemplo: los archivos de música MP3 pueden ser localizados por disco, título, artista, categoría y autor.

CHICOS,

**¡APROVECHEN
ESTAS OFERTAS!**

REVISTAS ATRASADAS

¡NUEVITAS Y SANITAS!...

10 revistas \$ 12.-
20 revistas \$ 18.-
cada una \$ 1,50

(consultar por más cantidad)

CHE, EN REDACCIÓN
ENCONTRARAS MÁS OFERTAS

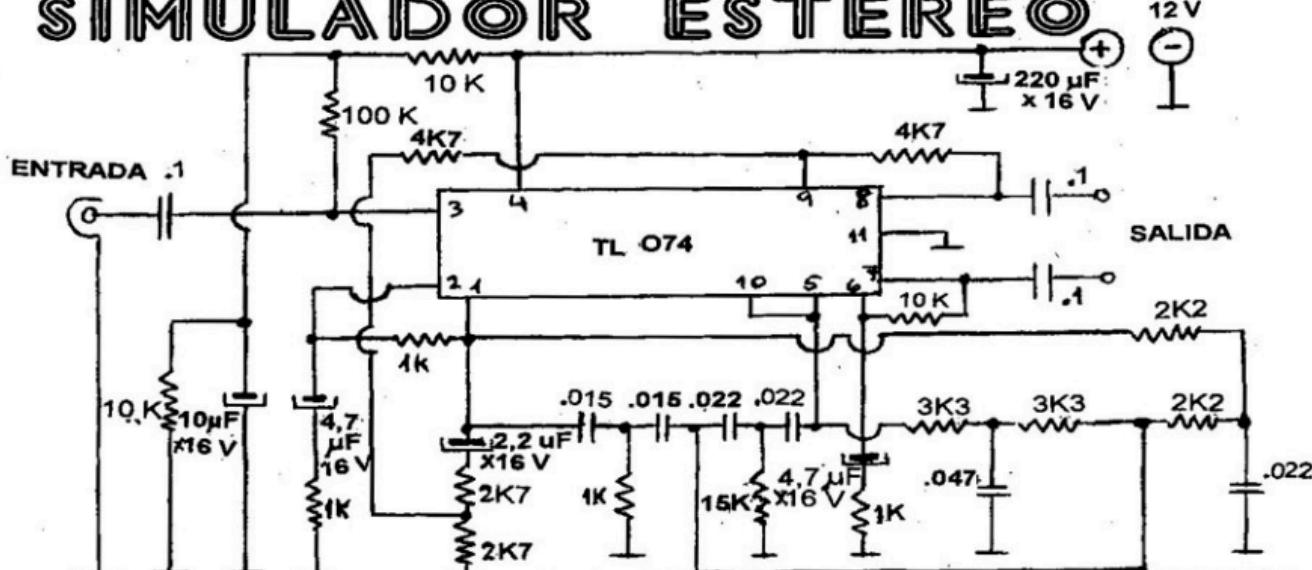
**NO se envían
por correo**
**¡Y CON
TODOS LOS
PLANITOS!**
**PASA' POR
REDACCIÓN
DE TARDE
(15 a 19 Hs.)**



REVISTA LUPIN calle SARMIENTO 412

* Sección de computación
coordinada por Carlos Ernesto Frutos

SIMULADOR ESTEREO



Los CIRCUITOS de JUAN CARLOS
NUEVA LISTA

RECEPTORES VHF con banda aerea: 45 \$ GRABADOR TELEFONICO 95 \$
 MICRO ESPIA FM-VHF, 88 a 140 MHz 45 \$ MICROCAMARA de VIDEO 300 \$
 EMISORAS de FM de 1W 250 \$ NUEVO DETECTOR de ROBO
 DISTORSIONADOR de VOZ DIGITAL, 100 \$ de LINEA TELEFONICA 70 \$

ENVIOS al
INTERIOR



4582 - 1944
de 10 a 24 hs.

CONSULTAR POR OTROS PRODUCTOS

Si bien hoy en día la mayoría de los equipos que tienen salida de audio son estereofónicos, hay otros que son monoaurales como televisores, grabadores de cinta, videograbadores, etc, es a ellos que va dirigido la propuesta de este mes.

El simulador estereo es básicamente un filtro con dos salidas diferentes, la señal de entrada es filtrada de diferente forma para cada una de las salidas, el filtrado no sólo afecta al nivel de la señal de alguna banda de frecuencia sino que además genera retardos en las fases, distintas para cada canal lo que permite diferenciar

los canales.

El filtro lo constituye el cuádruple operacional TL 074 y puede armarse sobre una plaqueta de pertinax, siendo los capacitores de poliéster por 50 volt.

La entrada y las salidas serán con toma RCA y la fuente de alimentación es de 12 volt 200 mA. El diagrama muestra en su entrada a un capacitor de .1 para salidas de baja impedancia, pero si disponemos de salidas de alta impedancia, tendremos que colocar en serie a este capacitor una resistencia de 22K.

REAPARECIO'

ESCALAS y MODELOS
escalasymodelos@hotmail.com

AERO MODEL

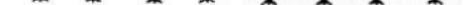
AEROMODELISMO
AERODEPORTES



AUTOS-LANCHAS
BARCOS ESTÁTICOS

hasturia@latinmail.com

solicítela en los quioscos



EL GATITO JUANCHI

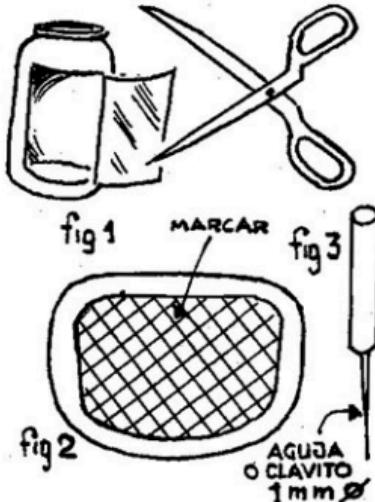


por DOL



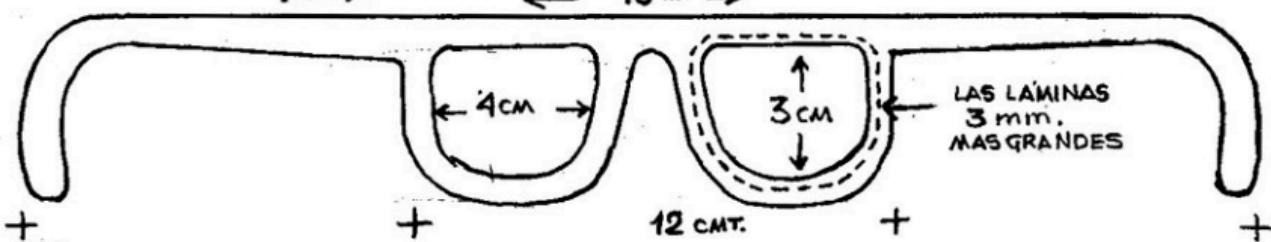
ANTEOJOS PARA

PARA VER BIEN DE CERCA Y DE LEJOS, SE PUEDEN USAR



Con estos anteojos podemos quedar bien con el abuelo o la abuelita que ya les cuesta leer, la construcción de ellos es facilísimo y los elementos cualquiera los tiene en su propia casa, para hacer las cosas bien sencillas utilizaremos un 'armazón' de cartulina o cartón flexible, las medidas que doy en la parte inferior de esta página son para una persona mayor, pero si tienen algún anteojos de esa persona podemos tomarles las medidas, y si lo hacemos para nosotros nos tomaremos esas medidas y cada ojo debe quedar en el centro de las láminas perforadas.

Una vez recortado el 'armazón' de cartulina procederemos a efectuar los cortes que luego cubriremos con las láminas metálicas que prepararemos, recortándolas las dos de una lata de refresco como en la figura 1, observen que deben cubrir en el anteojos con bordes para pegarlas, ahora le haremos un trazado inclinado con tinta china con una separación entre líneas de 3 mm, que nos indicará donde hacer los agujeritos (figura 2) con una lezna que 'fabricaremos' con una aguja gruesa de 1mm y la colocaremos en un palito como muestra la figura 3.



VERLO TODO

COMO ANTEJOS PARA EL SOL, MEJORAN LA VISION

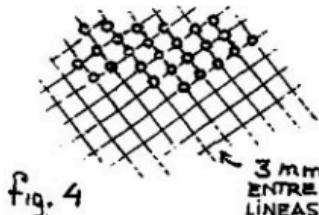


fig. 4

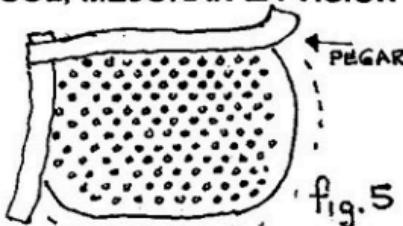


fig. 5

Ahora con esa leznita hecha con la aguja de 1mm de grosor procederemos a perforar la lámina de metal que cortamos de la lata de refresco, observen en la figura 4 que las perforaciones deben ser hechas de tal forma que la segunda hilera de agujeritos debe quedar abajo de la primera hilera pero al medio de los de arriba, esto se hace para que cuando se mire a través de ellos tengamos la impresión de un trama do tipo panal de abejas. la figura 5 nos muestra como pegar esas dos láminas perforadas en el armazón, esto lo haremos con tiritas de papel delgado, observen que hay agujeritos sólo en el lugar que correspondería a los lentes de

de un anteojos común y en los bordes donde los toman las tiritas de papel no hay perforaciones.

La ventaja de usar estos anteojos para protejese del sol es que los anteojos de cristales oscuros hacen que el iris se abra para poder ver y los rayos ultravioletas penetren hacia la retina, ya que muy pocos anteojos de sol tienen filtro especial para esos rayos dañinos, en cambio estos de trama de agujeritos dejan pasar por ellos sólo el 35 por ciento de los rayos ultravioletas. Además cuando se usan anteojos de cristal para corregir ciertos defectos, miopía, presbicia, el ojo queda fijo a una determinada distancia focal y los delicados músculos de acomodamiento de los ojos se atrofian, en cambio con los anteojos de agujeritos, como el ojo ve bien a cualquier distancia, sin darse cuenta va acomodando por intermedio de esos músculos distintas distancias focales con lo que al ejercitarse los ojos trabajan como ojos sanos, beneficiando a esos músculos de acomodación, también podemos ejercitarse los ojos mirando con ellos a distintas distancias focales, cerca, lejos, cerca, esto lo haremos unas veinte veces todos los días, la vista mejorará, los orientales hacen distintos tipos de ejercicios visuales en escuelas, fábricas, etc, con mucho éxito,

● **APROVECHA
ESTA OFERTA
QUE TE OFRECE
REVISTA LÚPIN**

Si te es difícil conseguir la revista Lúpin en tu pueblo o localidad, procede de la siguiente manera: tomá una revista y mostrásela al kiosquero, decile que la pida a su distribuidor, él te dirá si tenés que esperar o no, si así tampoco podés adquirirla aquí te damos la posibilidad de conseguirla por correo

EXTERIOR U\$S 20.-

interior del país \$ 18.-

(6 meses 6 números
incluyendo gastos
de envío)

Unicamente GIRO POSTAL
(Correo Central) a nombre de
REVISTA LÚPIN
y enviarlo a

"REVISTA LÚPIN"
calle SARMIENTO 412 OF.213
Capital Federal ARGENTINA
(1041)

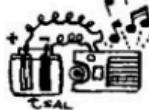
¿QUÉ ESTÁS
ESPERANDO?
DESPLÍEGLA
NO DIGAS QUE NO
TE AVISE, CHE



¡No te PIERDAS ESTAS SUPEROFERTAS



\$ 7.- cada uno



TRANSISTORÍN te INICIA en ELECTRÓNICA (suple A)

Recomendable para aquellos que no saben nada de electrónica y quieren dar los primeros pasos en esa interesante técnica, miles de lectores han comenzado con este suple y han quedado más que conformes.

PRACTICA ELECTRÓNICA (suple B)

Circuitos sencillos para ir practicando y dándole uso, ya que son útiles. Más ELECTRÓNICA para PRACTICAR (suple C)

Aquí encontrarán circuitos útiles pero más elaborados, los 3 suples son superinteresantes para comenzar estudiando y practicando al mismo tiempo.

AEROMODELISMO

Si querés comenzar con este fascinante hobby nada mejor que este suple, planeadores, avioncitos con motor a goma, U-control, maquetas, el uso del motorcito .049, materiales a usar y miles de explicaciones prácticas.

FOTOGRAFIA

En este suple encontrarás como armar tu propio laboratorio de la forma más económica, además planitos para hacerte una ampliadora, cámaras para barrilete y cohete, como revelar, ampliar y poco a poco te acercarás a el procesado de fotos en colores, como así también fotos en 3-D y panorámicas.

AGREGAR \$ 2.- para gastos de envío

ENVIOS AL INTERIOR solamente
por GIRO-POSTAL (Correo Central)
a nombre de «REVISTA LÚPIN»

VER OTRA FORMA DE CONSE-
GUIR LOS EN LA PAGINA SIGUIENTE

y enviarla a
REVISTA LÚPIN
SARMIENTO 412
2º P. OFICINA 213
Cap. Fed.. (1041)

4326-3440
de tarde

TAMBIÉN PODES
ADQUIRIRLOS
EN REDACCIÓN
DE TARDE
(DE 15 A 19 hs.)



de los SUPLES de la REVISTA!...

LOS BARRILETES \$ 7.-

En este suplemento encontrarás todo tipo de barilete desde los más simples hasta modelos celulares de gran vuelo, pero como es costumbre de la revista se explican los materiales a usar y las técnicas para armarlos, como remontarlos y hasta saber la altura que alcanzan en su vuelo, aunque nunca hayas armado un barilete luego de practicar estos 33 modelos serás casi un experto, un suple más para aprender y disfrutar.



EL GRAN SUPLE DE LAS MAQUETAS 41 x 29 CMT. \$12 30 PLANOS
(ESTE NO SE ENVIA POR CORREO)

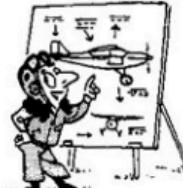
VOS TAMBIÉN PODÉS DIBUJAR \$ 7.-

Sabiendo dibujar te divertirás tanto con un lápiz como un músico se divierte ejecutando su instrumento, además en muchas profesiones el dibujo es muy necesario. El dibujo es una especie de 'idioma universal' ya que podrás pedir lo que quieras en cualquier país con sólo hacer un dibujito. Si en tus estudios estás flojo en dibujo este suple puede salvarte y llevarte al triunfo.

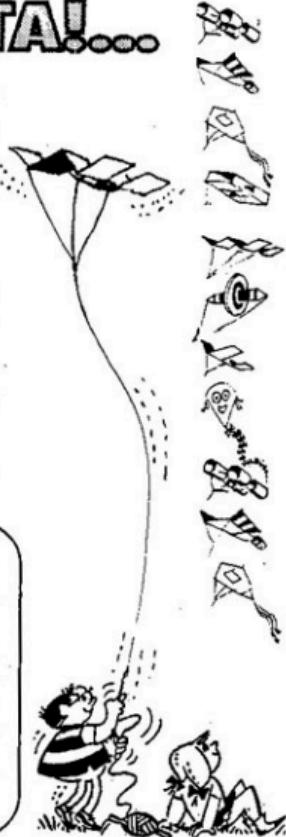
IMPORTANTE

A causa de la devaluación del peso los envíos han aumentado por lo que recomendamos buscar otros medios para recibir nuestros 'suples' y suscripciones, ejemplo en lugar de enviar un giro tratar que se los envíe algún amigo o parente que se acerque de tarde a redacción o tratar con un comisionista que siempre hay en los pueblos, en fin buscarse la vuelta para no sólo usar el giro como medio de pago. ¡venir, comprar y llevar!

'Lúpin te enseña a volar' \$ 10.-



Por curiosidad o por tener idea que en el futuro vamos a volar aquí Lúpin te explica con lujo de detalles y dibujos cómo volar en un avión verdadero, maniobras, conocimientos meteorológicos, despegue, planeo y aterrizaje, virajes, etc., etc.



RESORTE

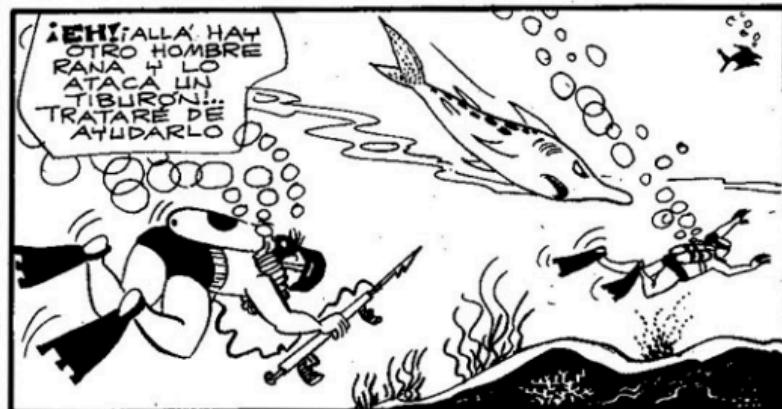
EL ALBOROTO DEL PROFESOR por BOY

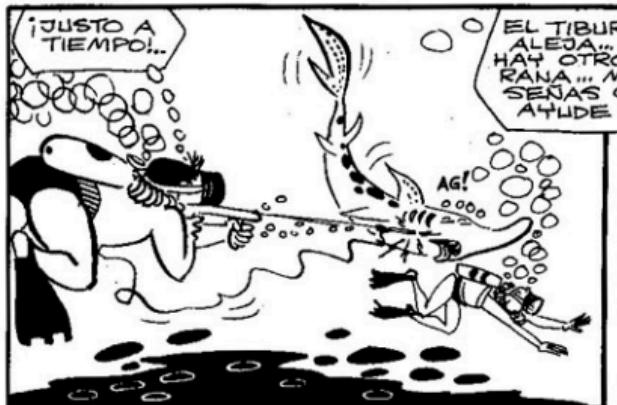


'LAS VACACIONES DEL PROFE'























Piedrito y Saurito



HOY EN:

COMIENZAN LAS CLASES
EN LA PRIMERA ESCUELA



Por GUERRERO











AHORA SÉ! ¡EL SUSTO
LO DEJO SIN HABLA
Y NO SE PUEDE
EXPLICAR!... OH!
¡YA ESTÁ!

¡TÓMA, ESCRIBE
LO QUE QUIERES
EXPLICAR!

¡BIEN PENSADO,
MUCHACHO!

¡SUS ENSEÑANZAS
NO HAN SIDO
EN VANO!







Chau, chicos, no estoy muy contento con este mes de marzo... tengo que volver al cole, y eso me deprime, espero que a ustedes no les pase lo mismo... ches, les agradezco a todos los que enviaron cartas e 'imeils', cuando llegué de mis vacaciones el dire me los tenía guardados, veo que la mayoría está realmente copado con la revistucha y eso que todavía muchos no tienen los CD rom,

**CONECTATE
POR
INTERMEDIO
NUESTRO**



Ahora podés conectarte a internet con **LUPIN Access**, es gratis, es rápida y de paso con esa conexión ayudas a revista LUPIN dado que la telefónica nos pagan unos centavos del tiempo que usas el teléfono. Ah!... siempre conectate de las 20 hs los días de semana y los sábados después de las 13 hs. hasta el lunes a las 8 hs. que es más barato. (5 centavos cada 4 minutos)...

El resto del día son 5 centavos cada 2 minutos!...
¡Conectate con nosotros y
recomendálos a tus amigos!...
usuario: revistalupin (todo junto)
clave: gratis

Cap. Fed. GBA 50781616

Córdoba: 5361616

Mendoza: 4621616

La Plata: 4150606

Mar del Plata: 4692606

Pilar: 656616

Cualquier duda... CONSULTA

revista-lupin@argentina.com



El correito del pibe GORDI

correspondencia a REVISTA LUPIN (Gordi) calle Sarmiento 412 OF. 213 Cap. Fed. (1041)

están para chuparse los dedos. Les recomiendo los anteojos de este número, verdaderamente podés ver nítido a cualquier distancia, así me dijo mi abuelito. Otra cosita, si quieren disfrutar nuestras páginas por internet anoten nuestro sitio:

<http://guasa.ya.com/museodehumor>
Los fanas de los bariletes pueden armar el bicho que remonto en la historieta, es muy vistoso y si lo arman bien después me cuentan como vuela.

A Miguelito, Valter, Héctor y Damián, las cosas que piden se publicaron pero en los suplementos técnicos pueden encontrarlas, cuestión de pasar de tarde por redacción y buscar. Cuando envíen 'imeils' pongan la dirección donde viven ya que la dirección electrónica casi no tiene valor, chau, bichos, hasta el próximo mes.

AVISITOS GRATUITOS

Aprovechá esta columna para publicar tu aviso gratis, lo verán en todo el país y en el exterior, podés comprar, vender, cambiar, hacer amigos, etc.

RADIOAFICIONADOS

Si te querés hacer radioaficionado comunicate con el Buenos Aires Radio Club al 4574-1150 José Cubas 2676 Cap. Fed. o en

www.ba.org.ar

El próximo curso comienza el viernes 4 de Abril

Compro revistas Mecánica Popular y Hobby anteriores al año 1970

Pablo de Necochea (02262) 43-5130
imecosa@infovia.com.ar

MAQUETAS PARA ARMAR EN PAPEL

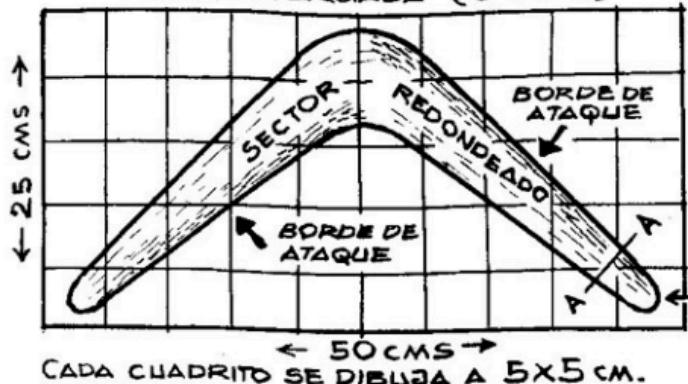
Barcos, aviones, trenes, fórmula 1. CD con planos completos .4543-5200

modelosdepapel@argentina.com

LUPIN MARZO 2003 Revista mensual de historietas y técnicas didácticas útiles para jovencitos. Editada por Ediciones G.D.S., oficinas en calle Sarmiento 412 of.213, Bs. As., Teléfono 4326-3440. Precio en toda la Rep. \$2.50 Distribuidor Capital Federal: DISTRIMACHI S.A., Carlos Calvo 2428, Capital Federal. Distribuidor Interior y Exterior: DISTRICONDOR S.A., Independencia 2744, Cap. Fed. Registro de la Propiedad Intelectual N° 203067

Este número se terminó de imprimir en Arco Iris Impresiones S.A.Crespo
el 26 de febrero del 2003

MADERA TERCIADA (6 CAPAS)



CORTE A-A NOTESE
LA FORMA AERODINÁMICA



REFORZAR LOS
EXTREMOS CON
UNAS VUELTAS
DE CINTA
ADHESIVA

ARROJARLO VERTICALMENTE
EN LÍNEA RECTA
CONTRA EL
VIENTO

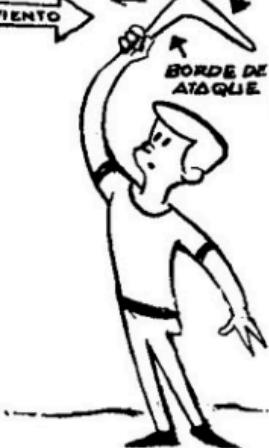


El dibujo nos muestra el bumerang y como efectuar el corte de la madera terciada de 6 capas (como es difícil conseguir de 6 capas se pegan dos partes de 3 capas) luego habrá que darle la forma, podemos usar una lima gruesa y luego alisaremos con lija, observen que los bordes de ataque en cada brazo son opuestos lo mismo que los de fuga, una vez conseguida las formas le daremos un acabado con una lima fina para terminar con un lijado a fondo, luego le daremos dos manitos de dope para terminar pintándolo con

esmalte sintético.

Para arrojarlo debemos elegir un lugar solitario y amplio, con una brisa suave, se arroja como un cuchillo los bordes de ataque deben enfrentar al viento y en el momento de soltarlo debe hacerse un golpe de muñeca para que el artefacto gire en el vuelo, como todo se debe practicar hasta dominar la técnica y veremos como regresa al punto de partida efectuando distintos efectos y tipos de vuelo.

TALLATE UN BUMERANG

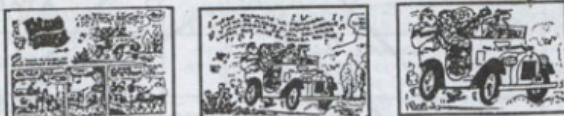




DISFRUTA' LA REVISTA DESDE LOS PRIMEROS NÚMEROS



La Lúpin desde el número 1 está disponible para vos!...los números que nunca viste ahora a tu alcance en CD . El primer número salido a la venta en febrero del '66 (*)!!



(*)Seguimos digitalizando, consultá por números disponibles y precios a la fecha de tu pedido.

Ya están en venta los dos primeros CD desde el N° 1 de la revista hasta el número 64

\$ 30.- c/CD

revista-lupin@argentina.com www.revista-lupin.com.ar
o en la redacción Sarmiento 412 of. 213 4326-3440