

EJEMPLAR LEY 11.72

LÚPiN

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 452 \$ 2,50



HOP 2
MOTOR A
GOMA



ESTANTES
SENCILLOS



IMPRIMÍ TUS
POSTERS



ESCUCHA

TELEFÓNICA

ELECTRÓNICA PARA PRACTICAR

TITO
MUY
SIN

ISSN 0329-367X



9 770329 367009 00452

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

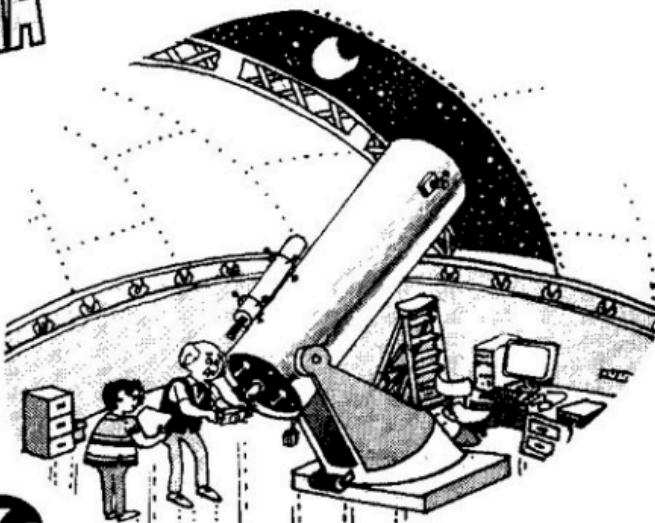
ARMA TU TELESCOPIO con dos tipos de oculares para ver objetos celestes y terrestres

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 SOLUCIONAMOS EL PROBLEMA!



\$7 -

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

También venta de
tercero en redacción.

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



PURAPINTA



CUENTAS

CAPTURA

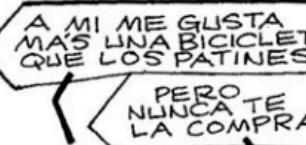




BICHO GORDI

por TÍO SÓL

"BUBI MOTORIZADO"



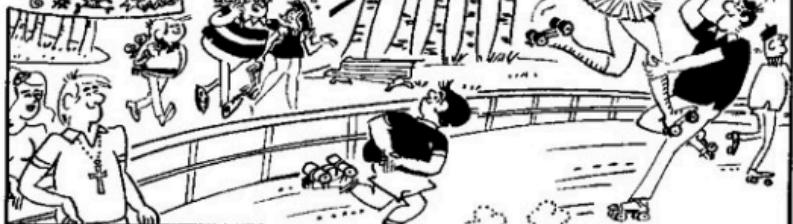
LA INFLACIÓN
ME EXASPERA
¡GRR!... REMALDITOS
SEAN LOS QUE LA
PROVOCAN Y LOS
ESTÚPIDOS QUE
COMPRAN SIN
DISCUTIR LOS
PRECIOS*

¡BUBI!
OLVIDATE
DE TU
BICI Y
MIRA LAS
FIGURAS
QUE HACEN
TILY Y BICHO

HOLA, CHICOS,
VENGAN A
DIVERTIRSE

AMI ME
GUSTA
PATINAR...
PERO
CANSÁ...
ENOP?

YO INSISTO,
PREFIERO
UNA BICI







¿PATINES
A MOTOR?
¿CÓMO
FUNCIONAN?
ME LO EXPLI-
CA DON SALTAP

CASUALMENTE
AQUÍ TENGO
UN DIAGRAMA
DE ESTE
INVENTO

CON ESTOS
PATINES PODÉS
RECORRER MUCHOS
KILOMÉTROS SIN
CANSARTE

PREFIERO
UNA BICI

LOS DEJO,
CHICOS... NO
A CASA A
TERMINAR DE
ARMAR MI
CIRCUITO CERRA-
DO DE TV EN
COLORES















LOS PERSONAJES DE ESTA AVENTURA SON REALES, CUANDO SABESEZA CON PERSONAS FÍSICAS, NO ES PURA COINCIDENCIA.

POR GUERRERO

ESA MAÑANA SE PRESENTABA COMO LA MAS FRÍA DEL AÑO, NO OBSTANTE, LÚPIN NO ABANDONABA SU ENTRENAMIENTO



¡Y YO QUE TE TRAÍA UN VIAJE!

... Y QUERÍA QUE LLEVES ESE AVIÓN EN VUELO HASTA LA ESTANCIA "EL YELITO". SU DUEÑO LO QUIERE PARA EL SÁBADO Y TAMBIÉN QUIERE QUE LE DES ALGUNAS INDICACIONES TÉCNICAS...

¡OH, NOO! ¡ESO ES AL PIE DE LA CORDILLERA!... ¡NO QUIERO CONGELARME!

...ADEMÁS SE ANUNCIA MAS DESCENSO DE TEMPERATURA, FRÍO, HELADAS... Y HASTA TORMENTAS DE NIEVE... ¡ESTÁS LOCO QUE VOY A VOLAR ESA PUJA EN ESTAS CONDICIONES?

¡DIABLOS, QUÉ COMPROMISO!







MIENTRAS TANTO, EN LA ESTANCIA

¡ANSI QUE, L SÁBADO
TE TRAIN EL
AVIÓN, EH! I
ESTARAS CONTEN-
TO M'HIGO!



YA VAS A VBR
PAPI, CON EL
PODRE RECO-
RRRRR NUESTROS
CAMPOS MAS
COMODO Y RA-
PIDO QUE CON
LOS CABALLOS

YA TENGO CASI TERMINADO EL
CURSO DE PILOTO Y CON LAS
INSTRUCCIONES QUE ME DARA'
EL PILOTO QUE ME LO TRAE EN
VUELO, ME SERA FACIL...

¡ANSI SE MUERE LA
TRADICIÓN! I REEMPLAZAR
AL CABALLO
POR ESO! CANEZO!
¡TENÉ CUIDAO!

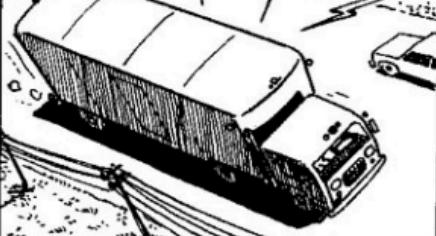


A TODO ESTO NUESTROS AMIGOS YA
ESTÁN EN CAMINO...

¡A ESTE PASO
VAMOS A LLEGAR!
CON FACTURAS EN
LA RECOLOCACIÓN!

¡ESTE POLACO
SIEMPRE PBN-
SANDO EN COMER!

¡UFL CON
EL FOCKE
YA HUBIERA
LLEGADO!



YA SE HACE
NOCHE, PODE-
MOS PARAR
A DESCANSAR
Y LLBNAR LA
PANCITA, EH!

BUENA IDEA,
ACAMPÉMOS
JUNTO A ESO
ARBOLÉS
DESE HACER
FRÍO AFUERA,
PERO HARE-
MOS UN
FUEGUITO



¡ABAJO MUCHACHOS!
Y TRAIGAN LAS
GOSAS!

¡POR FIN
ACOMER!

¡MENOS MAL
QUE FUIMOS
PREVISORES
Y TRAJIMOS
TODO PARA
UN ASADITO

¡HAGAMOS EL
FUEGO QUE
HACE FRÍO!



¡AAH! ¡QUÉ LINDO!
EN ESE FURGON YA
ME ESTABA ENTU-
MECIENDO!

¡LISTOS EN
LA CABINA VAN
GALENTITOS,
PERO NOSOTROS!

¡BRRR! YO DE
AQUÍ NO ME
MUEVO!

HASTA QUE
SAUGAMOS
135 35!





EL PESADO CAMIÓN CONTINÚA SU MARCHA...



DIABLOS! NO SE VE NADA Y NOS AGARRA EN MEDIO DE ESTE PUENTE SIN BANDARAS Y RESBALOSO

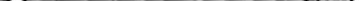


HABRA QUE IR DESPACIO... IRÉ APLICANDO LOS FRE... !EEPAAA!... SE ME VA DE COSTADO...









ENCENDAMOS UNA LATA CON ACEITE Y TRAPOS

AQUI NO HACE FALTA BALIZA

QUE BALIZA! ES PARACALENTARNOS!

UUA! MIREN! QUE ES AQUELLO?





RAPIDAMENTE LOS CHICOS SE MÓVILIZAN Y COLOCAN RAMAS BAJO LA RUEDA PARA QUE SE AFIRME



EL CAMIÓN SE ENCARRILÓ Y POCO DESPUÉS...



ALLÁ SIGUE EL CAMINO, PERO QUE LUGAR, ARIDO... NOS HABREMOS EQUIVOCADO...

ESPEREN, YO ME TRAJE EL TELESCOPIO PARA OBSERVAR LOS PLANETAS EN ESTE CIELO INCONTAMINADO, PERO AHORA NOS SERÁ ÚTIL



Y MAS TARDE...



¿USTED ES EL DISEÑO DE ESTO? LO ENCONTRAMOS EN EL CAMINO!



¡TAMBIÉN SE LO TRABAMOS! ¡BÁDENO CHICOS! NO VINE EN VUELO PERO DE TODOS MODOS AQUÍ LO TIENE...





SALTAPONES

"EL HOMBRE PRÁCTICO"
por DOL



IUN EMPUJONCITO MÁS!











BICICLETEANDO con RESORTE

"La ~~que~~ que oxida es la HUMEDAD"

Llegan los días fríos y con ellos la humedad y las lluvias que para nosotros los ciclistas son uno de los problemas más grandes. Llegar con la bici mojada y embarrada y dejarla así hasta la próxima vez que la usemos es lo peor que podemos hacer, la bici debe guardarse limpia y SECA, si, con mayúscula para tenerlo muy en cuenta.

Les recomiendo antes de guardar la bici lavarla (simplemente con agua) y secarla a fondo, si tenemos un poquito más de tiempo protejamos sus partes con algún tipo de lustre para autos, hay algunos que entre sus componentes incluyen siliconas que le darán protección a la pintura y las partes cromadas para la próxima vez que nos sorprendan la lluvia o la humedad.

Todos sabemos que una bici bien lubricada resiste mejor las inclemencias del tiempo, la grasa con litio es lo ideal para los rodamientos aunque a ellos les recomiendo hacerlos lubricar en la bicicleteería.

En cuanto a la lubricación de las partes que deben hacerse con aceite pueden usar el de tipo WD 40 o si consiguen el lubricante con Teflón mejor aún, hay partes que si es-



tuvieron embarradas o con tierra debemos limpiarlas a fondo antes de proceder a lubricarlas, les recomiendo para esa tarea ayudarse en la limpieza con un cepillo de dientes en desuso, con el nos será fácil alcanzar esas partes donde los dedos no llegan, si la cadena está muy sucia, un poco de kerosene antes de lubricarla le sacará toda la tierra pero si sólo tiene la suciedad que se pega al lubricante con pasarse un trapo será suficiente, recuerden que la cadena se debe lubricar pero no tanto como para que quede empapada ya que en la primera salida la suciedad se pegaría a ese exceso de lubricación y sería peor el remedio que el daño como estaba.

Cuando la cadena está muy pero muy sucia conviene sacarla (el estabón se separa con la herramienta apropiada y no improvisando) luego la lavaremos en kerosene y

la secaremos a fondo, luego la aceitaremos y la secaremos para quitar el exceso de aceite, la lubricación debe hacerse también en el descarrilador si la bici posee cambios.

Si procedemos a lubricar y tener siempre protegida las partes cromadas con cualquier lustre autos con siliconas el agua y la humedad quedarán a raya y nuestra bici estará siempre en condiciones de marcha durante los meses fríos, otro detalle que hay que darle importancia es dónde se guarda la bici, debe ser un lugar seco y si por cualquier causa usamos la bici muy de vez en cuando debemos colgarla ya que así protegeremos las cubiertas al no estar apoyadas contra el suelo.

La frecuencia con que se debe lubricar la bici va de acuerdo con el uso que se le da pero la limpieza y el secado de sus partes debe hacerse cada vez que se moje.



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

Si te es difícil conseguir la revista Lúpin en tu pueblo o localidad, procedé 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)

Unicamta GIRO POSTAL
(Correo Central) a nombre de
REVISTA LÚPIN
y enviarlo a
"REVISTA LÚPIN"
calle SARMIENTO 412 OF.213
Capital Federal ARGENTINA
(1041)



LOS PROYECTOS
del PIBE RESORTE 52



Fabricate

PERFORACIONES
PARA LOS
TORNILLOS
QUE TOMAN
A LA PARED



CLAVIJA
PARA
SOSTENER
LAS SOGAS

75 cm.

50 cm.

PERFORACIONES
PARA LOS COLGANTES
(CLAVIJAS
de MADERA)

PERFORACIONES
PARA LAS SOGAS

20 cm.

60 cm.

fig. 1

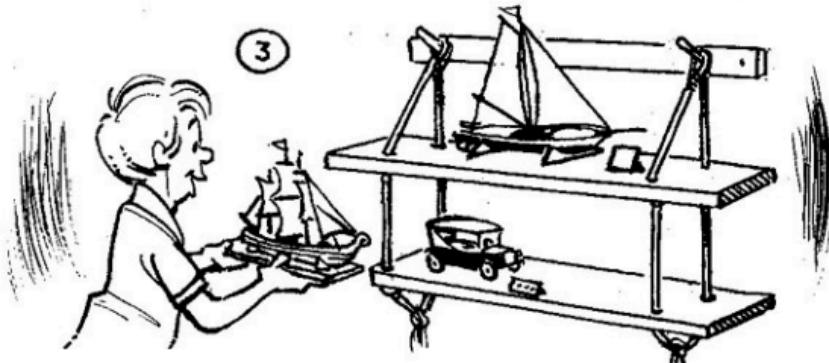
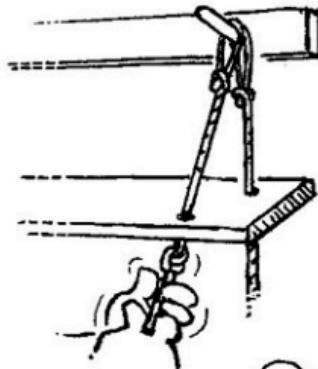
Cuando se trata de hacernos unos estantes pensamos en los triángulos que sostienen las tablas y un montón de detalles que en este caso no existen, hace tiempo publicamos una forma de hacer estantes y en ese caso las tablas las separabamos con ladrillos, el conjunto quedaba bastante tosco y nada vistoso pero era para salir del paso cuando los libros y revistas se desbordaban. En este caso es bien distinto ya que la simplicidad de esta construcción se observa en los

dibujos, como ven los estantes se sostienen con sogas por lo que la construcción se hace muy fácil.

Las medidas que damos en la figura 1 pueden variarlas a gusto como así también la cantidad de estantes, pero no les recomiendo si son muy grandes no pasar de tres ya que según lo que le pongamos encima debemos considerar el peso.

Este tipo de estante sirve para exhibir nuestras maquetas y más aún si hacemos modelismo

estos útiles estantes



naval ya que las sogas y los nudos hacen recordar los aparejos de los veleros.

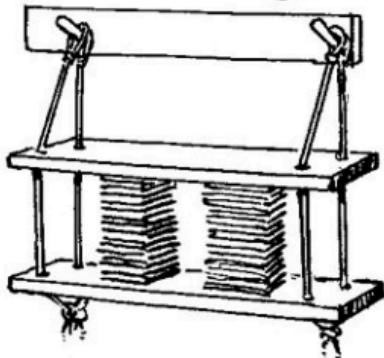
Sin embargo podemos usar estos estantes tanto en nuestra habitación como en el taller, en caso de usarlo en el taller no necesitaremos hacer la parte superior ya que los podremos sostener con dos clavos grandes directamente de la pared.

En la figura 2 se observa como con una pila de revistas darle la separación entre los estantes y con eso podremos ajustar los nudos para que quede el estante bien nivelado ya que

si lo haríamos sin las revistas sería difícil nivelarlo a ojo.

En la parte de abajo podemos dejar las sogas un poco más largas y simplemente hacerle un nudo entre las dos como muestra el dibujo 3, esto no es necesario para estantes usados en el taller, en cambio quedan muy vistosos si el estante exhibe modelismo naval.

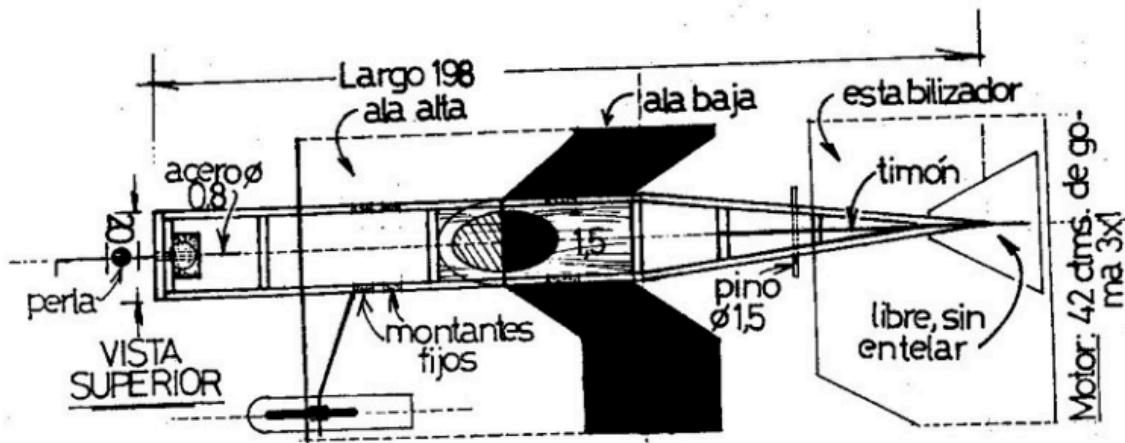
Como ven este tipo de construcción es muy funcional ya que cada uno la adaptará a sus conveniencias y aquí yo les di una idea para que estos estantes los usen de acuerdo a sus necesidades, exhibir, ordenar, etc.

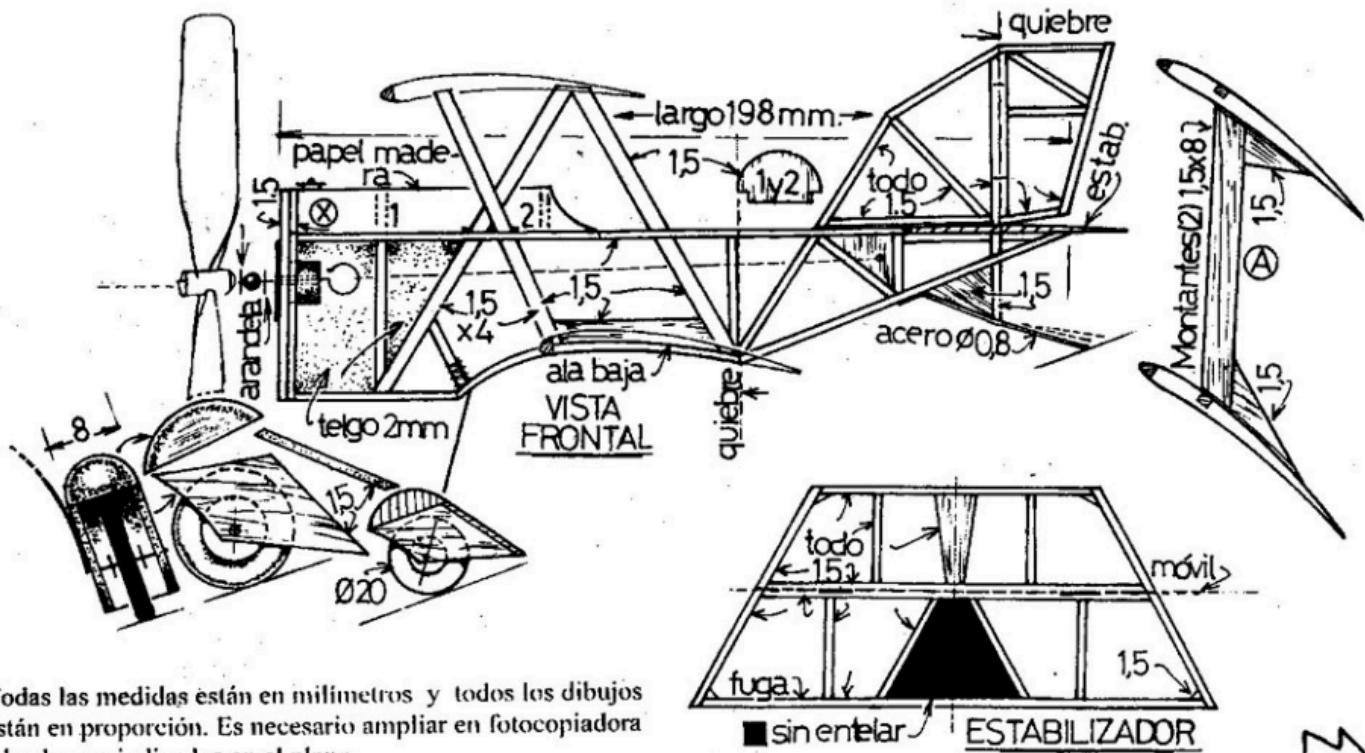


PEANUT
Hop!
Número 2
 motor a goma



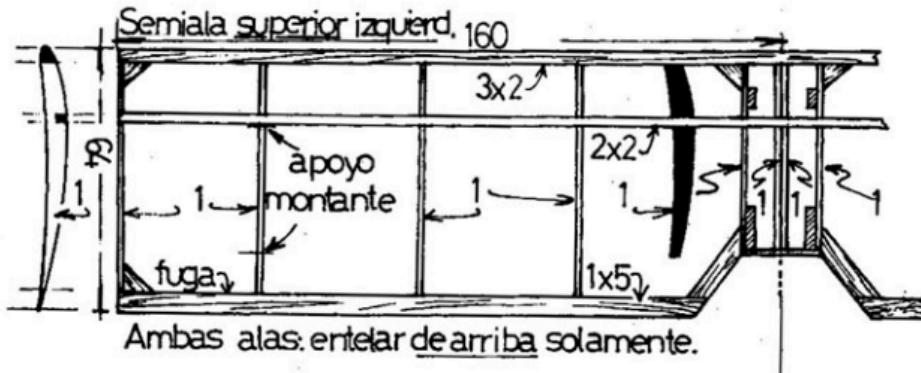
dibujos y
 diseño
 de
**GUILLERMO
 VÍGUERIE**





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





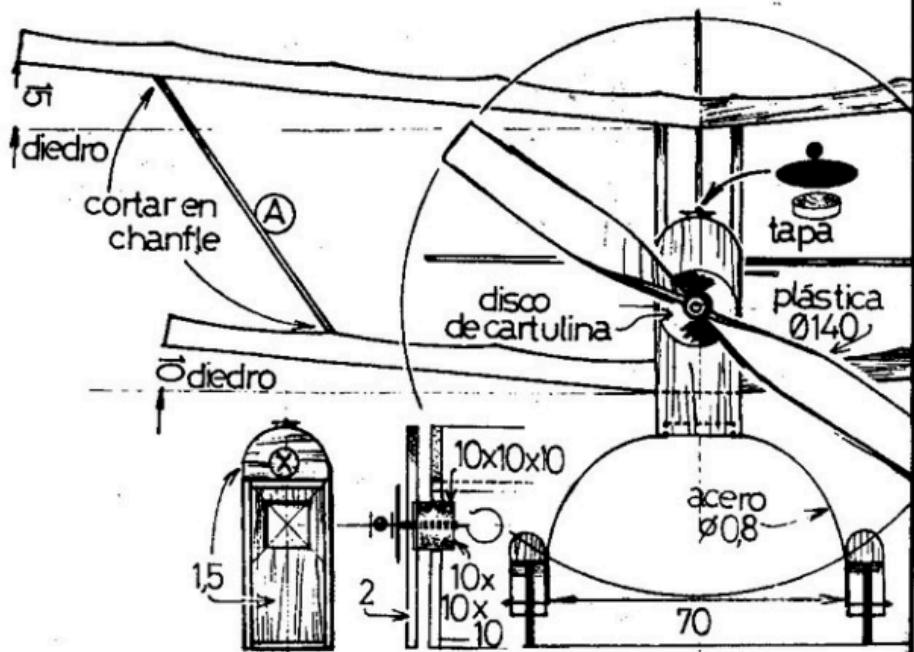
*Suerte, y...
Buenos
vuelos !...*



MODELO TERMINADO



VISTA FRONTAL



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, Avilato, 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 Moroni, Fallutelli, El abuelo, Grablelita, Fúmíne, y Bóbolo.

MAS IDEITAS DEL PIBE RESORTE



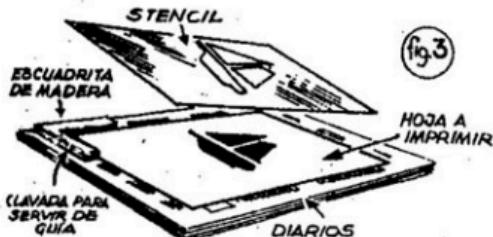
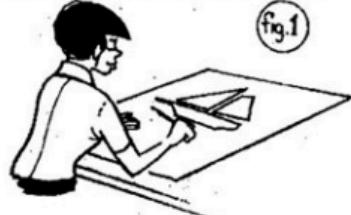
IMPRIMIR

MUCHOS amigos han hecho el Hectógrafo y me pidieron algo que les permita imprimir carteles y posters en colores y a un tamaño mayor. Consulté el dibujante Dol que me dio una idea muy sencilla, que si la realizas con prolijidad, podrás obtener resultados de verdadera calidad artística. Se trata de imprimir mediante stenciles que confeccionarán ustedes mismos, de cartulina o papel grueso.

CÓMO CORTAR LOS STENCILS

Primeramente buscaremos el motivo a imprimir y luego procederemos a dibujarlo en una cartulina.

fig.1



o papel grueso, con mucho cuidado. Elegimos las zonas que deben ir impresas y las calcearemos, Fig. 1; para ello podemos utilizar un cortante o una hojita de afeitar, a la que le cubriremos pegándole varias vueltas de papel a uno de sus lados, Fig. 2. Una vez recortado, procederemos a impermeabilizar el stencil con dos o tres manos de aceite de lino cocido. Hay que esperar luego que seque una mano antes de darle la siguiente.

IMPRESIÓN

En la Fig. 3 vemos como sobre unas cuantas hojas de diario colocaremos las hojas de imprimir



fig.2

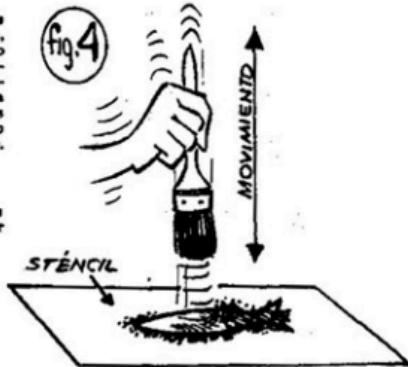
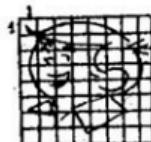
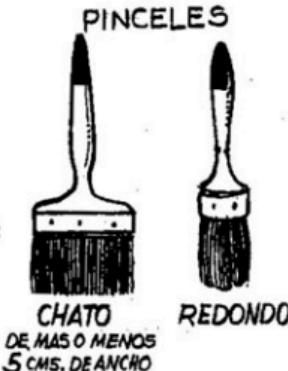


fig.4



sobre ellas y valiéndonos de una escuadra que haremos con dos maderitas para que nos sirva de guía para apoyar el papel y el stencil. Ahora con un pincel que puede ser redondo o chato procederemos a entintar las partes que han quedado caladas en el stencil; esto lo haremos con mucho cuidado; cargaremos el pincel con poca pintura y en los lugares chicos efectuaremos el entintado con golpecitos cortos, de arriba hacia abajo, Fig. 4.

CARTELES Y POSTERS

POSTER de Lúpin

fig. 5

AMPLIACIÓN DE UN DIBUJO



Chicos, les recomiendo practicar antes sobre hojas de diario para luego hacerlo sobre el papel.

El sténell debe quedar bien plano sobre el papel a imprimir. Las pinturas pueden ser al latex de las que se usan para pintar paredes; hay variedad de colores y se preparan con agua con lo que se muy fácil limpiar luego los pinceles y los lugares que hayan manchado. También el sténell conviene limpiarlo de ambos lados cada diez impresiones o menos; si no dominan bien el pincel, para

trabajos pequeños, pueden utilizar témperas.

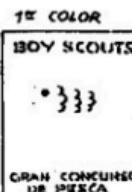
Para imprimir carteles necesitaremos calar las letras sobre el sténell, con mucho cuidado. Les recomiendo cortarlas en la forma que indico en la Fig. 5; como ven, las distintas partes de las letras quedan unidas y si algunas de estas partes se nos destrozan al calarlas sobre el sténell, podemos remendarlas con cinta adhesiva antes de pintar el sténell con el aceite de fino colorido.

IMPRESIÓN EN COLORES

En la Fig. 6 les doy varias ideas para pintar carteles en colores. Para cada color confeccionaremos un sténell y mucho cuidado habrá que poner en el dibujo del sténell para ser impreso en colores, dado que todos los colores deben combinar. Les recomiendo calcar cada uno de los sténells con todo el dibujo y luego recortar cada color en el que le corresponda. Pueden combinar varios colores, observen las impresiones de afiches y revistas y de ellos pueden tomar ideas. Con un poco de práctica pasaremos a imprimir dibujos más complicados que podemos tomar de las mismas revistas. En la Fig. 7 les doy una pequeña explicación de como ampliar un dibujo con mucha facilidad. Le haremos un cuadrado de 1 centímetro de lado por cada cuadro, luego haremos sobre el sténell un cuadrado de 3 o más centímetros por lado y procederemos a copiar cada cuadrado por vez. Para imprimir en colores procederemos de la siguiente forma: imprimiremos el primer color en todos los papeles, luego de dejarlos secar imprimiremos el segundo, y así color por color hasta terminar. Chicos, les recomiendo mucha prolifidad y limpia, especialmente no manchar muebles, pisos, etc.

Antes de terminar les diré que si les interesa imprimir notas o apuntes, les sugiero el Hectógrafo y si hay muchos interesados, publicaré un sencillo mimeógrafo con el que podrán imprimir tirajes más grandes que con el hectógrafo.

fig. 6



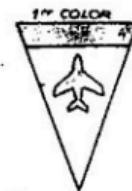
1^{er} COLOR
BOY SCOUTS



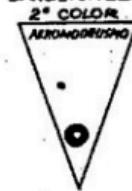
2^o COLOR
PARTICIPEN EN EL



UNA VEZ IMPRESOS
LOS DOS COLORES



1^{er} COLOR
BANDERINES



2^o COLOR
AEROMÓDULOS



TERMINADO



1^{er} COLOR
GORDI



2^o COLOR
GORDI



TERMINADO

¡NO los ABANDONES! ni perros ni gatos



Tené en cuenta que científicamente se ha comprobado que tienen más sentimientos de lo que se creía.

- NO SON MASCOTAS DESCARTABLES
- SI LO ABANDONÁS CREA UN GRAVE PROBLEMA
- ¿POR QUÉ LO AMPARASTE SI AHORA LO DEJÁS?..
- PENSA Y... ¡NUNCA LOS ABANDONES!



SCOUTISMO Señales

Cuando salimos de caminata desde el campamento y sabemos que luego nos seguirán otros grupos debemos avisarles muchas cosas que hemos descubierto o que camino seguiremos, si nos vamos a reunir o cuanto tiempo hace que pasamos por ese lugar.

Nada mejor que dejar ciertas marcas para que los que vendrán sepan cual es nuestra dirección y que hemos descubierto en el camino, hay ciertas señales que poseen los scouts que son comunes a todos ellos, aquí les damos cuales son esas señales.



Seguir en la dirección de la flecha.



Volver por el mismo camino.



Nos reuniremos dentro de 2 horas.



S.O.S.(pedido de auxilio)



Seguir con precaución.



Salimos del camino,



PELIGRO



Nos sepáramos.



en el camino

Mensaje escondido a tres pasos.

Volver al punto de partida.

Agua potable.

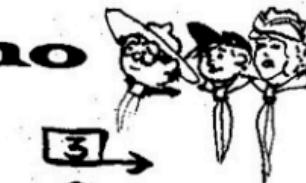
Agua no potable.

Camino equivocado,

Cruzar obstáculo y seguir.

Doblar a la derecha y seguir.

Doblar a la izquierda y seguir.



Esta última señal es dinámica ya que la sombra que hace el palo va recorriendo el semicírculo que marcamos en el suelo, hagamos una cruz sobre la sombra del palo en el momento que seguimos la marcha, la sombra del palo seguirá recorriendo el semicírculo y cuando llegue el grupo que nos sigue sabrá cuánto tiempo hace que pasamos por ahí ya que cada hora esa sombra recorre 15° . Con este sistema podrán saber exactamente cuando pasamos por ahí.

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
ENCONTRARÁS 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

Lenguajes de Computadora 3

Una versión simplificada de FORTRAN, el BASIC (Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code), se desarrolló en los '60 por dos profesores en la Universidad de Dartmouth. Considerado demasiado lento e ineficaz para uso del profesional, BASIC era no obstante simple de aprender y fácil usar, y se volvió una herramienta académica importante para la enseñanza de los fundamentos de la programación a usuarios de computadora no-profesionales. La explosión de uso de microordenadores a finales de los '70, transformó a BASIC en un idioma de programación universal, y casi todas las computadoras se venden con alguna versión incluida de BASIC, millones de las personas usan el idioma ahora, y las decenas de miles de programas BASIC son ahora de uso común. Cientos de lenguajes de programas existen hoy. Pascal es un idioma estructurado que enseña buenas técnicas de programación y se enseña a menudo en universidades. Otro lenguaje educativo, LOGO, fue desarrollado para enseñarles conceptos matemáticos y lógicos a los niños. LISP (list processing), desarrollado para manipular listas simbólicas de datos recurrentes, se usa en la mayoría de los programas de inteligencia artificial. C, un rápido y eficaz idioma usado para sistemas operativos y en muchos programas de calidad profesional y comercial, ha evolucionado recientemente en la herramienta de programación más poderosa del mundo: C++. Este permite a los programas ser construidos fuera de módulos autónomos de código y datos, llamados "clases", que pueden modificarse fácilmente y reutilizarse en otros productos.

Iníciate en computación 73

MINI-CURSO DE COREL

Tal comentaremos en el número anterior, nos abocaremos a explorar efectos especiales avanzados. Con efectos no se trata solamente de modificar colores o tonalidades, sino también forma, textura y contorno.

PINTURA IMPRESIONISTA Y ASPECTO EN 3-D
Logaremos que una fotografía adquiera una apariencia de estilo *Impresionista* yendo al menú *Efectos, Artísticos, Impresionista*. Y aquí vemos un ejemplo de cómo podemos cambiar el aspecto de una rosa



Y, así como vimos en la lección anterior los cuadros para regular la profundidad o intensidad del efecto (además de otros parámetros), y previsualizarlo antes de aplicarlo, lo mismo nos sucederá tanto con el efecto *Impresionista* como el de *Relieve* en 3-D. De este modo, se nos aparecerá



Y siguiendo los pasos descritos con anterioridad, utilizaremos la herramienta de relieve para obtener un resultado como el que sigue



Pero, dentro de la gran gama de los efectos tridimensionales, podemos encontrar estos:

- **Rotación 3D:** gira la imagen en sentido horizontal y vertical en función de los límites horizontales y verticales establecidos; y la imagen gira como si fuera un lado de un cuadro tridimensional. La *Previsualización* muestra la perspectiva de la imagen con las configuraciones actuales. El plano del cuadro con sombra representa la imagen. La opción *Encajar* se encarga de que ninguna parte de la imagen girada quede fuera de la ventana *Imagen*.

- **Filtro Malla:** distorsiona una imagen en función de la manipulación de los nodos de una cuadrícula que se superpone sobre la fotografía. Determinaremos el número de nodos y el número de paneles de cuadrícula, con un máximo de 10 líneas de cuadrícula. A mayor cantidad de nodos con una cuadrícula más tupida, controlaremos mejor los pequeños detalles de la imagen. El desplazamiento de un nodo no afecta a la posición de ninguno de los demás nodos; sin embargo,

PHOTO-PAINT

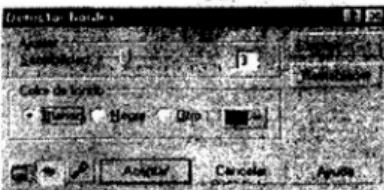
La alteración de un nodo afecta a todas las líneas de cuadrícula conectadas.

- **Filtro Plegado de página:** se usa para dar la impresión de que una esquina de la imagen se ha plegado sobre sí misma, como cuando damos vuelta una hoja. Los controles del cuadro de diálogo permiten seleccionar una esquina, la orientación y el tamaño del pliegue y su nivel de transparencia.

- **Filtro Perspectiva:** proporciona a la imagen una sensación de profundidad tridimensional, como si se encontrara en una superficie plana que retrocede en la distancia.

- **Filtro Apretar/Golpear:** adapta la imagen "alejándola" o "acercándola". Los valores negativos aplican un efecto de apretar mientras los positivos aplican el efecto de golpear. Es posible situar el efecto estableciendo el punto central. Una miniatura de malla de líneas del patrón de apretar/golpear muestra las configuraciones del filtro a medida que las cambia.

- **Filtro Zigzag:** distorsiona una imagen produciendo ondas de líneas y ángulos rectos que retuerzan la imagen desde su punto central ajustable hacia fuera.



EFFECTOS 2-D

Entre la gama de los efectos bidimensionales, nos encontraremos con la generación de un dibujo por "detección de bordes". Así, de una fotografía parecerá que hemos hecho un objeto con nuestras manos.

Esto es siguiendo los pasos *Efectos*, *Efectos 2-d*, *Detectar bordes* que nos dará paso al siguiente cuadro de diálogo.

Y aquí podemos encontrar también otros efectos:

- **Filtro Rompecabezas:** divide la imagen en trozos o bloques de rompecabezas. Es posible controlar la anchura, altura y el descencrado para crear bloques cuyas formas comprendan desde simples cuadrados hasta fragmentos de hielo. Es posible rellenar los espacios que quedan entre los trozos con los colores blanco, negro, un color que elija, o la imagen original o inversa.

- **Filtro Rizado:** crea ondulaciones sencillas o dobles por la imagen. Es posible seleccionar la distancia entre los ciclos de ondas, la cantidad de desplazamiento que crean las ondas, y el ángulo en que las ondas se mueven por la imagen.

Y, por falta de espacio, nos tenemos que despedir. Seguimos el mes próximo.

* Sección de computación
coordinada por Carlos Ernesto Frutos

¿POR QUÉ AVISAR EN REVISTAS LUPIN?..

Porque la revista Lúpin es leída por miles de hobbistas a lo largo y ancho de nuestro extenso país y sabemos que a ellos irán dedicados sus avisos.

Escuelas por correo, casas de hobbies, ventas por correo, tenga en cuenta que esa es la clase de avisos que "adornan" sus páginas desde hace muchos años. Consulte por tarifas y seguro que ya lo contaremos entre nuestros avisadores permanentes.

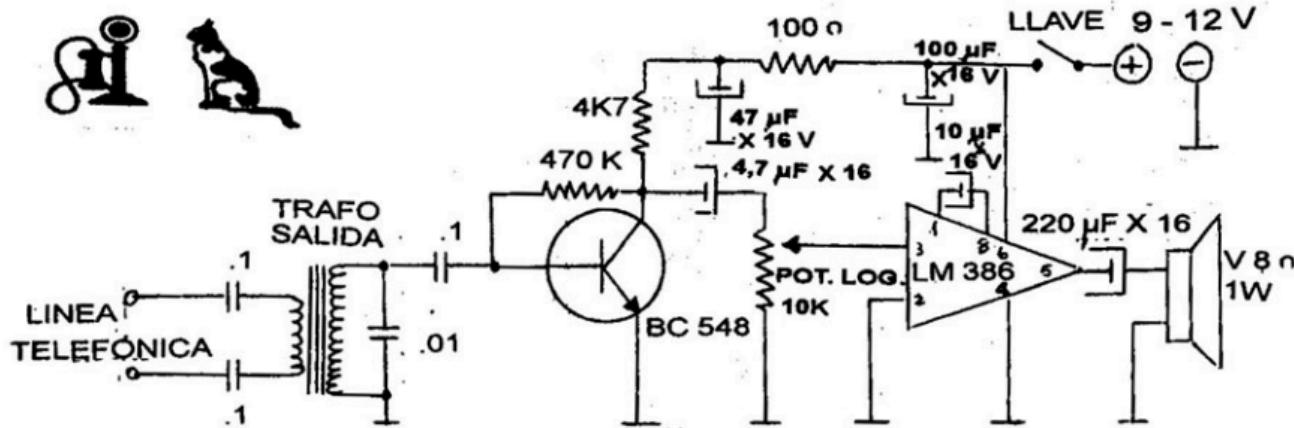
revista LUPIN



4326-3440

(de 14 a 19 hs.)

ESCUCHA TELEFONICA



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 \$
CONSULTAR POR OTROS PRODUCTOS			

ENVIOS al
INTERIOR



4582 - 1944
de 10 a 24 hs.

Las facturas telefónicas elevadas nos hacen dudar si nuestra línea telefónica está siendo interceptada por el inalámbrico de un vecino o ha sido robada por terceros.

Para asegurarnos de ello proponemos un circuito capaz de monitorear de modo constante todas las llamadas que se hacen o reciben en nuestro hogar, oficina, comercio, etc.

El proyecto se basa en extraer la modulación de audio de la línea telefónica por medio de los capacitores de 1 y desacoplada inductivamente por el trafo de salida para ser amplificada por el transistor

BC 548. En este punto la señal de audio tiene el nivel necesario para desarrollarse sobre el potenciómetro de volumen que controla la amplificación final del integrado LM 386.

El circuito debe amarse sobre una placa de pertinax alojada en un gabinete plástico con su fuente de alimentación y parlante de 8 ohm 1 watt.

La conexión de entrada debe ser con cables telefónico sin importar la cantidad de metros empleados.

Si deseas obtener la placa o el módulo armado solicitalo ya.



EL GATITO JUANCHI



por DOL

¡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 armartu propio laboratorio de la forma más económica, además plantitos para hacerte una ampliadora, cámaras para barrilete y cohete, como revelar, ampliar y poco a poco te acercará a el procesado de fotos en colores, como así también fotos en 3-D y panorámicas.



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

AGREGAR \$ 2- para gastos de envio POR C/U

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

4326-3440
de tarde



TAMBIÉN PODÉS
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 barrilete 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 barrilete luego de practicar estos 33 modelos serás casi un experto, un suple más para aprender y disfrutar.

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.



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

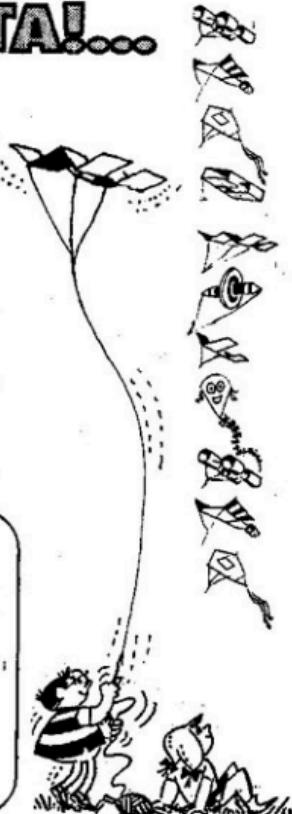
IMPORTANTE

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 como volar en un avión verdadero, maniobras, conocimientos meteorológicos, despegue, planeo y aterrizaje, virajes, etc., etc.

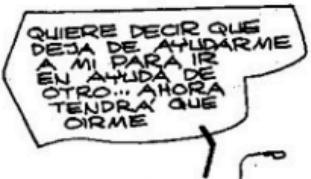


RESORTE

EL AURORANTE DEL PROFESOR

BY BOL

¿LE GANARON AL PROFE?









INSISTO, RESORTE, NO TE EXPONGAS



UF! UF! UF!















Mosca Kid



En:
"GUANTES HISTÓRICOS"
POR
GUERRERO

SOBRE UNA IDEA de: Carlos Ernesto Frutos

ASÍ ES QUE NUESTROS AMIGOS EMBARCARON HACIA EL PAÍS DEL NORTE



UN NORTEAMERICANO AMBICIOSO Y PROGRAMADOR DE JUEGOS DE COMPUTADORAS, HACIA TIEMPO HABÍA CONVENCIDO A MOSCA DE PARTICIPAR EN EL DESARROLLO DE UN NUEVO JUEGO SOBRE EL BOXEO, Y COMO "FAN" DE ESTE, CON SUS ANTECEDENTES DE CAMPEÓN, LO INVITABA A VIAJAR, YA QUE ERA UNA ELECCIÓN ÓPTIMA.



LUEGO DE HABERLO VESTIDO CON UNA MALLA AZUL CENIDA AL CUERPO Y CONECTADA A VARIOS ELECTRODOS PARA QUE UNA COMPUTADORA CAPTARA TODOS SUS MOVIMIENTOS, Y UNA PANTALLA PUDIERA REPRODUCIRLOS, DESPUES DE UNA LARGA SESIÓN HACIENDO 'SOMBRA'...





SE INICIAN LAS SUBAS DE
OBJETOS, SIN VERDADERO VALOR,
PARA EL PROGRAMADOR... JARRONES,
MEDALLAS, COLECCIONES ETC...



...HASTA QUE POR FIN EL
SUBASTADOR PRESENTA
LOS QUANTES HISTÓRICOS...



...Y COMIENZA LA PUJA POR ELLOS





REALMENTE, MOSCA TENÍA RAZÓN, EL PROGRAMADOR ABONÓ UNA CONSIDERABLE SUMA.

Y TRAS UN CORTO TRECHO...



PERO LOS SUJETOS, UTILIZANDO ARMAS DE CHOQUE ELECTRICO "PARAN" A MOSCA Y HOLLIN



LA CAMIONETA Y LOS AUTOS DE LOS SUJETOS SALEN A TODA VELOCIDAD Y SE PIERDEN EN LA NOCHE CON EL PROGRAMADOR Y LA VITRINA CON LOS GUANTES...



... Y AL PASAR EL PATRULLERO...



YA REPUESTOS, CUENTAN TODO LO OCURRIDO A LOS POLICIAS, DANDO UNA DETALLADA DESCRIPCIÓN



¡ESPEREN! TAL VEZ EL ASISTENTE DEL PROGRAMADOR PUEDE AYUDARNOS

¡CIERTO! ¡ELLOS SUELEN ESTAR EN COMUNICACION

¡VAMOS AVERLO!



ENSEGUIDA, EL ASISTENTE, QUE TIENE EL NÚMERO DEL CELULAR DEL PROGRAMADOR PUDO TRIANGULAR POR COMPLITACIÓN LA SEÑAL QUE EMANA CONTINUAMENTE



¡VAMOS HACIA ALLÁ!

¡HAY QUE SORPRENDERLOS ANTES DE QUE ESCAPEN!







POCO DESPUES EL TRAFICANTE Y SUS SEGUACES SON TRASLADADOS DETENIDOS A LA DEFATURA



El correito del pibe GORDI



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

Hola, chicos, me llegaron muchas cartas 'l-meills' con pedidos de todas clases, pero... ¿Qué les pasa?.. creo que la mayoría piden lo que ya se publicó en números anteriores, ¿Acaso no consiguen la revista?... cuando el kiosquero les diga la lupin no salió busquen en otros kioscos, la lupin no ha dejado de aparecer ni un solo mes desde hace 38 'años' y si el kiosquero no la tiene es porque no la pidió como estilan los buenos kioscos.

Pasemos a otros items, en este número

CONECTATE POR INTERMEDIO NUESTRO



Ahora podés conectarte a internet con LUPIN Access, es gratis, es rápido 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 caro. (5 centavos cada 4 minutos)...

El resto del día son 5 centavos cada 2 minutos...
Conectate con nosotros y
recomendácelo 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

Calquier duda...CONSULTA
revista-lupin@argentina.com

tiene un proyecto para hacer postre en colores, no crean que es fácil, primero como todas días cosas deben practicar un poco, Bicho y Bubi lo hicieron pero para no fracasar con papeles buenos imprimieron en papeles de diario hasta que le tomaron la mano, yo les aconsejo que ustedes hagan lo mismo,

Chicos, les sugiero no pegarse todo el día con la compu, en Europa han hecho estudios y descubrieron que los chicos que se copan con la compu son menos inteligentes que los pibes que no poseen computadoras, el Dire me dijo que en Japón en las escuelas primarias no les ponen compus les hacen hacer las 4 operaciones básicas con el abaco para que la mente se les avive y no queden «computontos» como los que se la pasan todo el día atontándose con los jueguitos, el Dire me aconsejó que hay que intercalar tiempo en la compu y tiempo en hacer algo manual, como las cositas que salen en la revista, barriletes, aparatos, avioncitos, etc., o mejor aún salir a andar en bici o jugarse un partidito de fútbol como hago yo. Les recomiendo no perderse el próximo número que saldrán los plantitos y explicaciones para armar el autito tan famoso que sale en mis historietas, BICHO y GORDI.

Los espero en las próximas lupin con más plantitos e impactantes historietas CHAU, chicos y chicas, **chauchitaas...**

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.

ESPEJO REFLECTOR 6"
CON SECUNDARIO \$ 200.-
sin uso, ideal para ver planetas

- TEL. 0-2-322-490632

JUAN PABLO BESSEL
calle Panama y Pablo VII
COD. POSTAL 3201

me carteo sólo por correo,
tema: AEROMODELISMO,
ELECTRONICA, COSMOS,
ETC.

FERNANDO PIETZKE
COMPRO REVISTAS HOBBY
TEL: 4216-2996

e-mail LW1DWO@YAHOO.COM.AR

Barcos, aviones, trenes, fórmula 1.
CD con planos completos. 4643-5200
modelosdepapel@argentina.com

MAQUETAS PARA ARMAR EN PAPEL

LUPIN MAYO 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° 203087

Este número se terminó de imprimir en Arco Iris Impresiones S.A. Crespo
el 30 de abril del 2003

CON IDEAS PARA TODOS LOS GUSTOS...



¿Sabias que la revista LUPIN no ha dejado de salir ni un solo mes en sus 38 años de vida?..

LUPIN
APARECE MENSUALMENTE

IRESERVELO
DESDE AHORA!



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 (*)!!



El CD rom también viene acompañado con el programa Acrobat Reader, con él podrás utilizar su poderoso zoom. Las historietas o 'planitos', un cuadrito de historieta o un pequeño detalle de la misma ocuparán toda la pantalla. Una nueva forma de disfrutar la revista.

\$ 30.- c/CD

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

Ya están en venta los 4 primeros CD con el contenido de las revistas desde el N° 1 hasta el N° 150

Visítanos en nuestro nuevo sitio

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