

LÚPIN

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 455

\$ 2,50.-

año XXXVIII

BIEMPLAR LEY 11.723
LUPIN en:
"PILOTO
AUTOMATICO"

ISSN 0329-367X



GRUNAU BABY II



PLANEADOR

● EMISOR
VALVULAR
● EL VARICAP
● LÚPIN
RADIO CLUB



BICI-TEST



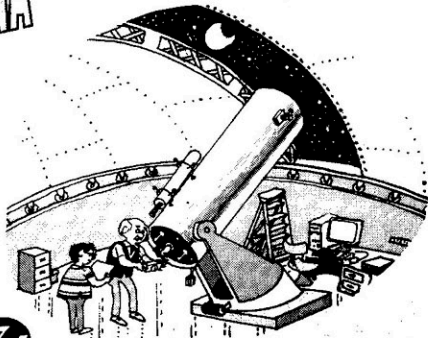
iniciate en ASTRONOMIA

En este suplemento encontrarás aclaradas todas tus dudas, en el 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 suple.

¿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
tarde en redacción.*

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



LÚPIN

Nº 456 año XXXVIII
director Héctor Sidoli

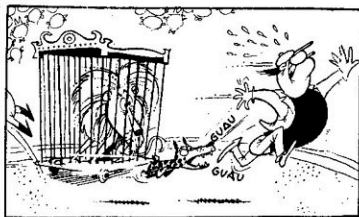


PURAPINTA

SUEÑO



VALIENTE





EL PILOTO

En:

"PILOTO AUTOMATICO"

Por Guerrero



¡ESA
MAÑANA,
ALGUIEN
LE VA CON
UN INVENTO
A LUPIN

... Y CON ESTE PILOTO
AUTOMATICO DEMI
INVENCION SUS
LARGOS VUELOS
EN EL BIPLANO
SERAN MAS
PLACENTEROS

¿EN EL BIPLANO?
¡OH, NOO! SERIA
COMO PONERLE
UN CASSETTE
A UNA VICTROLA
A CUERDA, ¿DADA!



... SOLO QUIERO QUE LO
PRUEBE, SI LE INTERESA
DESPUES ME LO PAGA,
ES FACIL ADAPTARLO,
Y USTED HASTA PODRIA
DORMIR CUANDO VUELA

A VECES LO
NECESITO,
ES CIERTO

SIENDO ASI, NOTE
COSTARIA NADA
PROBARLO, YA
QUE MAÑANA
TENES UN VIAJE
LARGO... YO LO
PUEDO COLOCAR

SI... TENGO
UN VUELO
AL NORTE...
¡X... BUENO!

¡AH, USTED
ES UN AMI-
GO, NO SE
ARRESENTIRA!

AL OTRO DIA EL APARATITO YA ESTABA
COLOCADO Y LUPIN DISPUESTO A PARTIR

¡A LA VUELTA
ME CUENTA!

¡VEREMOS COMO
SE PORTA! HASTA
LA VUELTA!

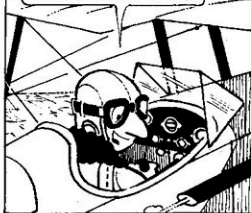


JUEGO DE UN TIEMPO
DE ESTAR VOLANDO...

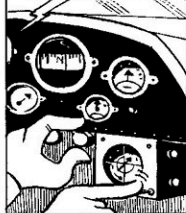
BUENO, DESDE AQUÍ
ENFILARÉ HACIA MI
DESTINO



LLEVO COMBUSTIBLE
DE SOBRA, NI NECESITO
BAJAR, AHORA ES EL
MOMENTO DE PONER EL
PILOTO AUTOMÁTICO



¡LISTO EN SU
RUMBO! YA
PUEDO DES-
CANSAR...



...Y HASTA ALMOZAR
SIN PREOCUPARME
¡JE! NO DEJA DE SER
UNA COMODIDAD



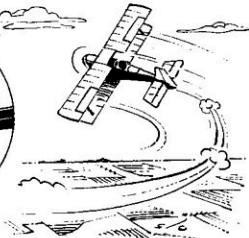
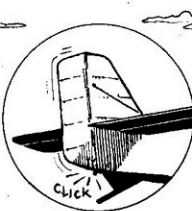
¡AAH!... ¡QUÉ BIEN!...
¡Y QUÉ MODORRA
ME AGARRO! ¡HUM!
¡PODRÍA ECHARME
UN SUEÑO!... ¡BUAAH!



Y SE DURMIÓ, MIENTRAS
EL AVIÓN SIGUIÓ VOLANDO
EN SU RUMBO...



¿PERO... COMO? ¿TAMBIÉN
HACE VIRAJES AUTOMÁTICAMENTE?..



LUPIN SIGUE DORMIDO
ACUNADO POR EL RUM RUM
DEL MOTOR... Y EL AVIÓN
SIGUE SU VUELO NORMAL-
MENTE... YA EL SOL SE
ESCONDE Y EL FRÍO CO-
MENZA A HACERSE SENTIR.



¡NUGMM... NUG... BRRR!...
¡EH... HACE FRÍO... FRÍO!...
¡OOH! ¡CUANTO TIEMPO
ME DORMÍ?... YA
ESTA OSCURECIENDO...
¡EH?... ¡OH, DIABLOS!...



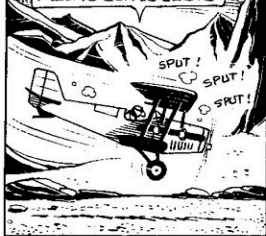
¿DÓNDE ESTOY?...
ESTA NO PARECE LA
ZONA ADONDE ME
DIRIGÍA... ¡EPA!...
CONSUMÍ MÁS COMBUS-
TIBLE DEL CALCULADO...
¡Y NO ME QUEDA MUCHO!



¡OH, OH! ¡SEGÚN LA CARTA
ESTOY EN SENTIDO CON-
TRARIO! ¡DIABLOS! QUITARE
EL PILOTO AUTOMÁTICO Y
ATERRIZARÉ DONDE PUEDA
ANTES DE QUE SE ME PLANTE.



AQUÍ HAY UN ESPACIO
Y LLEGO CON LO JUSTO



TODAVÍA ME QUEDA UN
RESTO PARA PODER
ACOMODARLO ENTRE
ESAS ROCAS



¡A TIEMPO! ¡MALDITO PILOTO!
¿ADÓNDE ME HA TRAÍDO?...
ESTOY EN EL NORTE PERO
COMPLETAMENTE DESVIADO...
TENDRE QUE ORIENTARME...



YASE HACE NOCHE...
LLEVARE MI EQUIPO CA-
SERO DE SUPERVIVENCIA,
INSPECCIONARE EL
LUGAR Y VERE DONDE
PASAR LA NOCHE ¡BRRR!
¡HACE FRIO!...



*BUEGO DE UN RATO DE MERODEAR
POR EL LUGAR...*

...PIEDRAS...PIEDRAS...¡OH, QUÉ VEO!
LA ENTRADA DE UNA CUEVA!...
VERÉ SI NO EXISTE PELIGRO Y
LA UTILIZARE COMO REFUGIO...



¡HUMM! LA ENTRADA ES CHICA
PERO ADENTRO PARECE AMPLIA...
INCLUSIVE DA LA IMPRESION DE
QUE POR AGLI ANDUVO LA MANO
DEL HOMBRE... AQUELLO PARECE
UNA ESPECIE DE PUERTA O MAM-
PARA... SEGUIRE BUCEANDO...



¡HUMM! ¿QUE HAY AQUÍ DETRÁS?..
¡OH, OH!... ¿DONDE ESTOY? PARECEN
PIEZAS INCAICAS... ES COMO UNA RECAMARA...
LA PIPETA! ¿QUE HALLAZGO! ESTOY
ANTE UN TESORO ARQUEOLÓGICO!



CONTINUARE
INVESTIGAN...¡JUY!
¡EP!... ¿CON QUÉ
TROPE...! ¡AYY!...



¡WUEEE! ¿QUÉ ES ESTO?!
¡MAMITA!!! ¡U... UNA MOMIA!!!...





LÚPIN VA HASTA EL HELICÓPTERO
APROVECHANDO LA AUSENCIA
DE SUS OCUPANTES









POCO DESPUÉS, LÚPIN, SIGUIENDO LA RUTA QUE INDICABA EL PLANO, SE ENCUENTRA CON UN VALLE BAOO SUS ALAS, LA CLARIDAD DE LA LUNA LE PERMITE DIVISAR EL PANORAMA.



POR SUERTE NO ESTABA TAN LEJOS Y PUDE LLEGAR CON LO JUSTO



Y ATERRIZA...

¡BUENO, YA ESTÁ!
¡AHÍ BAJO ALGUIEN!
¡HOLA AMIGO!

¡HUM! ¡VAYA UNA NOCHE ACTIVA!
¡ANTES UN HELICÓPTERO, AHORA UN AEROPLANO!



¿PUEDE REABASTECERME?
ME PERDI, SABE... ¿QUE LUGAR ES ESTE?...
NECESITO IR AL PUEBLO,
TENGO QUE VER A LAS
AUTORIDADES...

HOY SE PIERDEN TODOS! HACE UN RATO LARGO BAJO UN HELICÓPTERO CON EXTRANJEROS TAMBIÉN A REABASTECERSE.



¿QUÉ? ¿CÓMO ERA?...
¡ERAN ELLOS!
¡BIEN, ESCÚCHEME...

ASÍ, ASÍ...
...BLA...BLA...
...BLA...BLA...
...LUEGO SE FUERON...



LÚPIN CONTÓ SU HISTORIA Y JUNTOS SE DIRIGIERON AL PUEBLO...

¡CON RAZÓN! ¡PORQUE AQUÍ NUNCA BAJA NADIE, Y MENOS DE NOCHE!
¡VAMOS A LA POLICIA!



EN LA POLICIA, LÚPIN TUVO QUE CONTAR OTRA VEZ LO SUCEDIDO



ESPEREMOS QUE AÚN ESTÉN CON VIDA Y NO HAYAN ESCAPADO



POCO DESPUÉS LOS POTENTES FOCOS DEL APARATO ILUMINAN EL LUGAR



LUEGO EMPRENDEN EL REGRESO



Y AL DÍA SIGUIENTE





RESORTE

EL AYUDANTE DEL PRICE

Por DAL

"DARDOS en la LUNA"

PROFE, CUANDO LO LLAMARON DEL COHETODROMO TAN URGENTE NO PENSE QUE SERIA POR ESTO

SI, RESORTE, DOS COSMONAUTAS DE OTRO PAIS HAN QUEDADO EN LA SUPERFICIE DE LA LUNA Y NO PUEDEN REGRESAR



PODRIAMOS ALISTAR EL COHETE QUE ESTAMOS PREPARANDO, TAL VEZ PODRIAMOS PRESTARLES AYUDA

¿USTED CREE QUE SERIA POSIBLE ALUNIZAR Y RESCATARLOS??

MIENTRAS USTEDES SE ENTRETENEN CON ESO YO IRE A PRACTICAR PUNTERIA CON MI BALLESTA

TENGO FE EN ESOS MOTORES COHETES, RECUERDEN QUE SOY EL DISEÑADOR DE TODO EL INSTRUMENTAL DE ESA NAVE

PROFESOR, SOLO USTED CONOCE ESOS MECANISMOS A LA PERFECCION

NO TENEMOS NINGUN COSMONAUTA PREPARADO PARA HACER ESE VIAJE

YO MISMO PODRIA CONDUCIR ESA NAVE A LA LUNA







¡OH!
¡COMO
ME
SACUDEN LOS
CHINCHULINES,
PROFE!

RESORTE,
ESTO
NO ES
UN
PASEO
EN
CALECITA

YA ENTRAMOS EN
ORBITA... NOS SEPARAREMOS
DEL COHETE IMPULSOR...
DICTAME LO QUE
INDICAN LOS MANÓMETROS
DE CORTE

DOS CUATRO...
DESVIACION
SEIS GRADOS
PERIGEO DE
ORBITA DOSCIENTOS
VEINTE MIL METROS...



YA NOS
SEPARAMOS...
ENCENDERE
LOS MOTORES
COHETES QUE
NOS LLEVARAN
A LA LUNA

OCHENTA Y CINCO
MIL KILOMETROS
POR HORA
¡PERFECTO!
ES LO QUE
YO ESPERABA
DE VELOCIDAD

¿Y COMO
LO
FRENAREMOS
CUANDO
LLEGUEMOS
ALLA?
¿USTED PENSO
EN ESO, PROFE?

SÍ, LUEGO TE
EXPLICARE... LA
MISMA ATRACCION
DE LA LUNA NOS
AYUDARA A
FRENARLO...



LA NAVE ESPACIAL DEJA
LA TIERRA! BUEN VIAJE!..















HUYAMOS, PROFE, YO QUIERO VOLVER A MI BARRIO A CONTARLE ESTA AVENTURA A MIS AMIGUITOS



SÍ, HAGA'MOSLO AHORA! SI ESPERAMOS UN POCO MÁS VOLVERÁN ESOS HUMANOIDES Y NOS ATACARÁN!





En:
"EL RAPTO
DEL BEBÉ"

Por Guerrero



EN ESE MOMENTO, PIEDRITO ACERTO
A PASAR POR AHÍ



¡OH, SI NO HAY
DUDA!...



¡¡¡VAMOS, SAURITO!!! ¡SE
DIRIGE HACIA ESA
COLINA! ¡¡CORRAMOS!



¡NO TEMA, SEÑORA!
LO RESCATAREMOS!



¡PARA AQUÍ, SE METIÓ ENTRE
ESOS ÁRBOLES, AHÍ DEBE TENER
SU GUARIDA! TENDRÉ QUE
APURARME A SUBIR



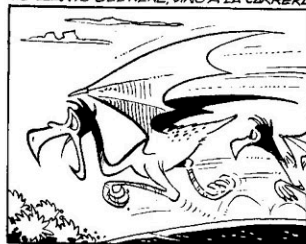


PIEDRITO COMENZÓ A DAR ÓRDENES A SAURITO, QUE OBEDECÍA TODO AL PIÉ DE LA LETRA

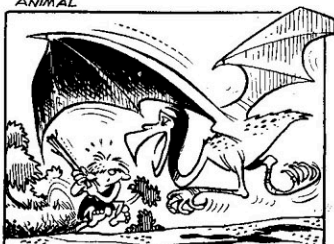




PERO EL PAJARO HABIA IDO
EN BUSCA DE SU CRIO Y AL OIR
EL LLANTO DEL NENE, VINO A LA CARRERA



DE UN SALTO, PIEDRITO SALIÓ
DEL NIDO PARA ENFRENTAR AL
ANIMAL

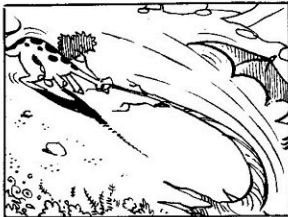




¡CARAMBA! PARECE
QUE SE DECIDIO
A HACER ALGO!



¿QUÉ HACES, SAURITO?
¿PARA QUE VUELVES A DOBLAR
EL ARBOL? ¡A TI CON TU PESO
NO TE PUEDE IMPULSAR!



¡OH, QUÉ BUENA IDEA!



¡BRAVO,
SAURITO!

¡JAJA! HABIA SIDO INTELI-
GENTE SAURITO, APROVECHO
CUANDO EL PAZARO PASABA
PARA LANZARLE EL RAMAZO
Y DEJARLO DORMIDO ¡VAMOS
NENE! ¡ESTAS SALVADO!



MAS TARDE
REGRESAN
VICTORIOSOS
HASTA LA
CAVERNA
DE LA
MADRE
DEL CHICO.



¡AQUÍ ESTA EL NENE, SEÑORAI!
¡PARECE QUE LE GUSTO EL
PASEO Y TRAE HAMBRE!



¡PALITO QUERIDO! ¡OH
MUCHACHO, NO SE COMO
AGRADECERTE! ¡QUE-
DATE A COMER CON
NOSOTROS, TE LO HAS
GANADO!

FIN

BICICLETEANDO CON RESORTE



Estas preguntas tratá de responderlas sin espiar las respuestas que están en el correoito del Gordi.
última página

1) Cuando pedalees acompañado por otro ciclista...

A) ¿Va uno al lado del otro? B) ¿Uno detrás del otro? C) ¿De cualquier forma?

2) ¿Cuándo es más conveniente llevar a otro en la bici?

A) ¿Cuándo hay poco tránsito? B) ¿Nunca? C) ¿Llevándolo por la vereda?

3) Si se te hizo noche y no tenés luces:

A) ¿Volvés enfrentando el tránsito? B) ¿Volvés por tu mano? C) Volvés caminando por la vereda?

4) Cuando lleges a una esquina sin semáforos...

A) ¿Mirás antes de cruzar hacia ambos lados reduciendo la marcha? B) ¿Cruzás a toda velocidad cerrando los ojos? C) ¿Detenés la marcha, mirás a ambos lados y cruzás cuando el tránsito lo permita?

5) Cuando tenés un mandado lo traés...

A) ¿Bajo el brazo? B) ¿Sobre el manu-

BICI-TEST



brio? C) ¿En el porta paquetes de la bici?

6) Cuando pedalees entre el tránsito...

A) ¿Conviene ir haciendo zig-zag entre los autos? B) ¿Para ir descansando conviene tomarse de otro vehí(culo)? C) ¿Marchás por el lado de la vereda y ponés toda tu atención en los vehículos que pasan?

7) Si tenés varias calles que te llevan al mismo destino...

A) ¿Elegís la de más tránsito? B) ¿Lo haces por cualquiera? C) ¿Elegís la más tranquila donde podés viaiar seguro?

8) Cuando tenés que hacer un viaje largo...

9) ¿Antes de partir revisás la máquina?

A) ¿Salís sin importarte del estado de la bici? C) ¿Revisás si la bici está en orden para ese largo viaje y llevás parches y algunas herramientas?

9) Cuando salís a dar un paseo...

A) ¿Avisás en tu casa hacia donde irás? B) ¿Salís y decidís hacia dónde vas a ir durante la marcha? C) ¿Avisás en tu casa y luego cambiás de recorrido?

10) Cuando vas pedaleando...

A) ¿Lo hacés distraídamente? B) ¿Vas mirando el suelo viendo por donde pasarán las ruedas de la bici? C) ¿Vas prestando atención a todo tu alrededor poniendo vista y oído en el tránsito?

PLANEADOR "GRUNAU BABY II" (CHACO) MAQUETA

De origen alemán, nació en 1931 en los talleres Schneider de Grunau y volado por Wolf Hirth un experimentado volovelista alemán. tuvo algunas reformas, en 1932 fue denominado Grunau Baby siendo utilizado en todo el mundo.

En nuestro país fue adoptado por todos los clubes de planeadores por su ductilidad, en aprendizaje, acrobacia, etc.

El club Albatros, en 1936 comenzó la construcción en sus talleres de avenida La Plata en Buenos Aires, siguiendo otros clubes del país construyéndose en 1940 más de cien planeado-

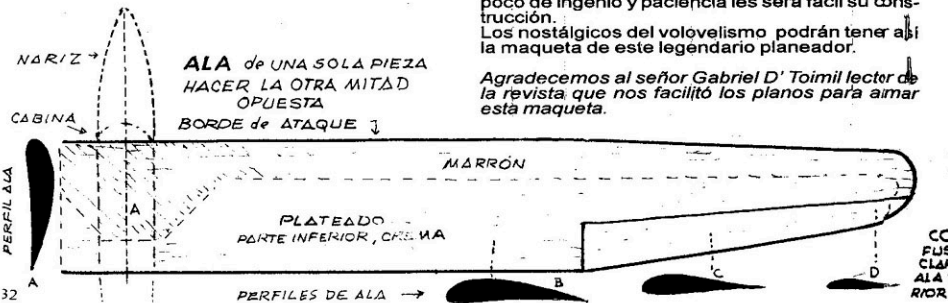
res que se distribuyeron en casi todos los aeroclubes de vuelo sin motor. Era de construcción sencilla, de madera, ala alta y cabina abierta con pequeño tablero instrumental.

CONSTRUCCION

Como de costumbre, calcaremos las piezas sobre madera balsa, cortando luego por sus perfiles y dándole forma con un instrumento filoso para despues pulir con lija fina y tapaporos. Hay que cuidar que ellas ensamblen correctamente para luego pintar y pegar. En los dibujos están todas las explicaciones, es un modelo sencillo y con un poco de ingenio y paciencia les será fácil su construcción.

Los nostálgicos del volovelismo podrán tener así la maqueta de este legendario planeador.

Agradecemos al señor Gabriel D' Toimil lector de la revista que nos facilitó los planos para armar esta maqueta.



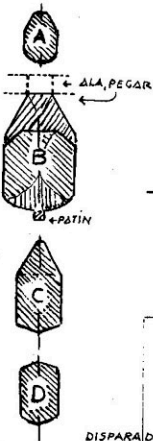
ETA

os los
estruc-
bierta

as so-
erfiles
o para
y que
epara
todas
con un
cons-

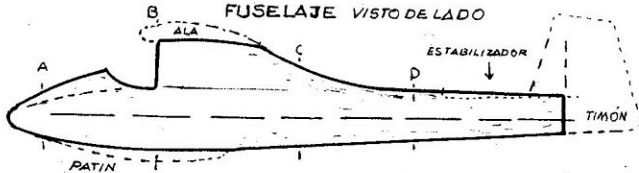
ter de
amar

CORTES de SECCIÓN
del FUSELAJE

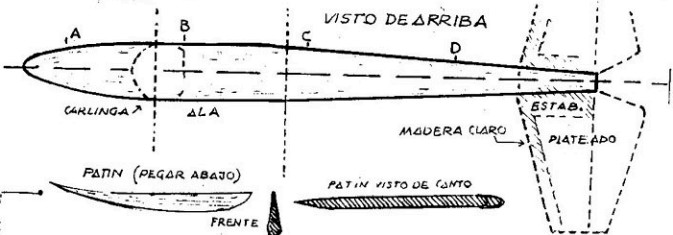


COLORES
FUSELAJE: MADERA
CLARO, IGUAL BORDES DE
ALA Y TIMONES PARTE SUPE-
RIOR PLATA-INFERIOR CREMA

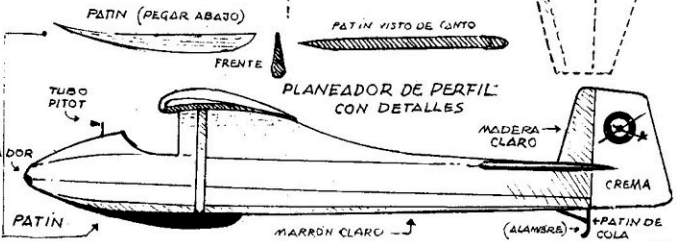
FUSELAJE VISTO DE LADO



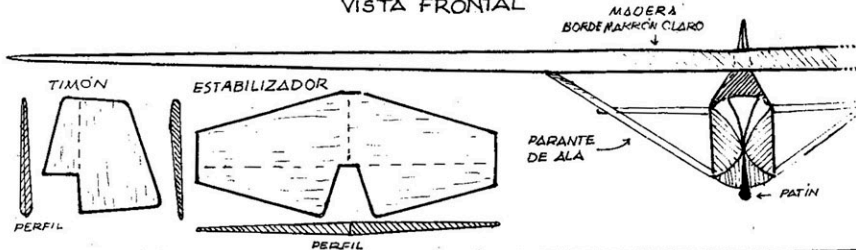
VISTO DE ARRIBA



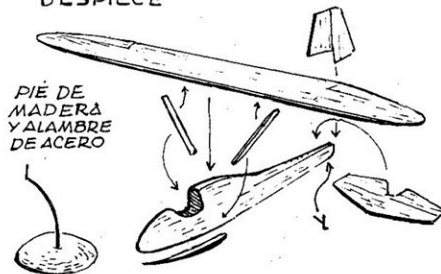
PLANEADOR DE PERFIL
CON DETALLES



VISTA FRONTAL



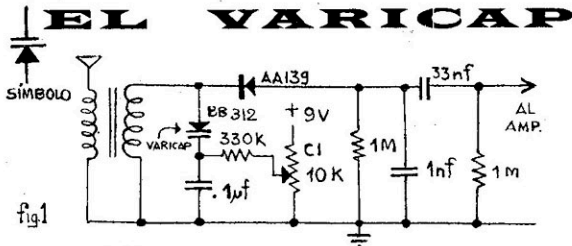
DESPIECE



MODELO TERMINADO CON SU PIÉ



Muchas veces aunque conocemos instantes signos para interpretar los circuitos electrónicos nos encontramos con alguno desconocido o de dudoso funcionamiento para nuestros escasos conocimientos, aquí presentamos un caso, el varicap, o dicho en otras palabras, es un diodo que al polarizarlo en sentido inverso se comporta como un condensador y si variamos la tensión de esa polarización también variará la capacidad por lo que en ciertos casos puede reemplazar al condensador variable, sus usos son múltiples: radio, TV, industria, amplificadores paramétricos, modulación de frecuencia en emisores portátiles, multiplicadores de frecuencia, etc., etc. En la figura 1 vemos a un varicap reemplazando a un condensador variable de un receptor de onda media, el potenciómetro C1 se utiliza para sintonizar y es el que varía la tensión que recibe el varicap, aquí se trata de un receptor de ondas medias pero todos sabemos que en altas frecuencias siempre un elemento delicado resulta el condensador variable ya que los distintos valores de capacidad que necesita para sintonizar lo realiza mecánicamente, con el varicap se realizan electrónicamente por lo tanto evita ruidos y otros inconvenientes, esto es casi indispensable en el ajuste automático de frecuencias de un televisor



o un receptor de FM.

La figura 2 nos muestra el varicap que es un diodo de juntura, la P indica las cargas positivas del silicio y la N las cargas negativas del silicio cuando lo conectamos a una pila el polo negativo de esta atrae a las cargas positivas y el polo positivo a las cargas negativas del silicio en la parte correspondiente a ellas en la juntura que en su parte central queda neutra, sin cargas, por lo tanto en esa parte central es un aislante cuyo espesor varía con las variaciones de la tensión que se le aplica y

esa variación corresponde a las variaciones de capacidades que en un condensador variable se logra con el girar de las chapas móviles.

Entonces comparando tenemos que el enfrentamiento de más superficie de chapas móviles más capacidad y en el varicap menos tensión más capacidad ya que la zona aislante de la juntura será menor que si le aplicamos más tensión y en este último caso la zona se hará más amplia o sea menor capacidad que corresponde en un condensador variable a la separación entre sus placas o mejor dicho si estas giran a la menor superficie de enfrentamiento entre las chapas fijas y las móviles, para finalizar esta simple explicación diremos que un diodo de juntura polarizado en sentido inverso se comporta por lo expuesto en un capacitor y si esa polarización varía en tensión también varía el valor de capacidad de ese capacitor y es lo que sucede en un varicap.

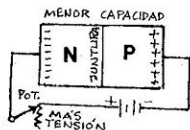
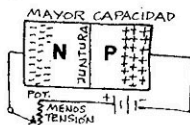


Fig. 2



Para concluir con el armado de esta emisora presentamos el módulo oscilador compuesto por la válvula pentódo EL 84 que en la grilla 1 fija la frecuencia de transmisión através del circuito L1-CV1 que es modulada en el diodo varicap por la señal de audio del integrado TDA 2002.

En es esta válvula pentodo no sólo se genera la frecuencia de emisión, sino que además la amplifica en el orden de los 4 Watt. En la placa se extrae por medio del capacitor CV2 la señal amplificada y el filtro CV3-L3-

CV4 permite la adaptación de la impedancia con la antena de transmisión.

El medidor de campo permite leer la máxima potencia obtenida del ajuste de CV2, CV3 y CV4.

Para el armado se sugieren conexiones cortas en el zócalo de la válvula y aislar debidamente el cableado de alta tensión de la placa que debe ser de 350 Volt aproximadamente. El proyecto es recomendado para quienes ya tienen alguna experiencia en el armado de circuitos de comunicaciones.

✈ **REAPARECIO** ✈

✈ **ESCALAS y MODELOS** ✈

escalasymodelos@hotmail.com

✈ **AERO MODEL** ✈

✈ **AEROMODELISMO** ✈
✈ **AERODEPORTES** ✈



✈ **AUTOS-LANCHAS** ✈
✈ **BARCOS ESTÁTICOS** ✈

✈ hasturla@latinmail.com ✈

✈ **solicetela en los quioscos** ✈

EL GATITO JUANCHI

por DOL



Iniciate en computación 76

En el número anterior vimos una rápida introducción a la capacidad de creación de películas con este programa donde trabajaríamos de forma rápida y sencilla usando imá-

genes simples creadas por nosotros. Pero ahora seguiremos con el diseño de películas más complejas donde la ilusión del movimiento será mucho mejor.

Programas de Realidad Virtual (VR)

Cuando las PC's se volvieron más rápidas y poderosas a finales de los '80, los diseñadores de software descubrieron podían escribir programas tan grandes y sofisticados como aquellos que sólo podían ser probados en sus equipos a gran escala. Los simuladores de vuelo en los que el ejército y los pilotos comerciales entrenaron fueron las primeras simulaciones del mundo real en ser aplicados a las PC's.

Los simuladores del vuelo son ejemplos perfectos de programas que crean una realidad virtual en la que el usuario no mira solamente sino que puede participar realmente. El usuario entra al sistema presionando botones o moviendo el joystick, y la computadora utiliza datos del mundo real para determinar los resultados de dichas acciones, usando reglas derivadas de la actuación de un avión real. El monitor mostrará exactamente lo mismo que la cabina de los aviones. Es decir, para todos los intentos y propósitos, el usuario está volando, el "avión" obedece las mismas leyes de la naturaleza, tiene las mismas capacidades mecánicas, y responde a los mismos órdenes que un avión real.

Los programas de realidad virtual les dan tres capacidades esenciales a los usuarios: la inmersión, la navegación, y la manipulación. Las personas deben sumergirse en la realidad alterna, y no meramente sentir co-

mo que estuvieran viéndolo en una pantalla. Con este fin, algunos programas exigen a las personas que lleven auriculares, usan directores especiales o pedales del pie, o los más conocidos: lentes de 3-D. Los medios más sofisticados son los cascos que alimentan imágenes ligeramente diferentes para mirar y que realmente el movimiento de la imagen sea en la dirección que el usuario mueve su cabeza. Los programas de realidad virtual asimismo crean un mundo que es completamente consistente en su interior. Por ejemplo, una escena callejera siempre mostrará las mismas puertas y ventanas que, aunque su perspectiva puede cambiar, siempre es igual. El aspecto más importante de un programa es su habilidad de permitir a las personas que manipulen objetos en ese mundo, como disparar un arma, sujetar una llave, abrir una puerta, etc.

Los parques de diversiones más grandes incluyen paseos y atracciones que usan principios de realidad virtual para crear realidades alternas excitantes; por ejemplo, un paseo simulado en una nave espacial, completado con estar cerca de colisionar o ataques del enemigo. La aceleración y desaceleración son simuladas moviendo asientos, todos controlados por computadora e inteligentemente coordinados con efectos de sonido estéreo y pantallas envolventes.

MÁS SOBRE COREL

Si lo desean, pueden comenzar a trabajar creando una nueva imagen desde el menú archivo, con un fondo blanco (el color seleccionado para el papel se convierte en el fondo de trabajo normal) y haciendo dibujos sencillos (más adelante ya lo podremos llegar a hacer utilizando una fotografía como fondo y agregando dibujos y textos).

Las partes en movimiento de una película se crean a partir de objetos (basta utilizar las herramientas de forma y dibujar elipses, rectángulos, polígonos, etc.). A éstos los podemos crear directamente en un fotograma o copiarlos de otra imagen, otro fotograma u otro archivo. Y el efecto de movimiento se crea simplemente desplazando el mismo objeto en pequeños incrementos de un fotograma al siguiente.

Cuando se crea o añade un objeto, éste aparece en cada fotograma. Al combinarlo (es decir, que lo señalamos con la *herramienta de Selección* y vamos al menú *Objeto, Combinar, Combinar objetos con el fondo*), el objeto pasa a formar parte de su correspondiente fotograma y ya no puede modificarse de forma independiente. Para evitar tener que reproducir un nuevo objeto de forma repetida, podemos copiarlo y pegarlo en el siguiente fotograma, cambiar mínimamente su posición, combinarlo con el fondo y repetir la operación tantas veces como sea necesario para obtener el resultado deseado. De forma predeterminada, la *herramienta Texto* siempre crea un objeto de texto cuando se la utiliza fuera de un objeto de texto existente.

PHOTO-PAINT

Otro detalle es que, si deseamos copiar varios objetos y pegarlos simultáneamente en una imagen, seleccionaremos todos los objetos a la vez. Estos se pegan en la imagen como un grupo y deben ser seleccionados para poder trabajar en ellos individualmente. Si deseamos crear efectos interesantes con el texto, podemos escribirlo, señalarlo y aplicarle efectos especiales. Es decir, lo escribimos y copiamos para mantenerlo intacto al comienzo de cada fotograma. Luego le aplicamos leves deformaciones respecto del fotograma anterior. Y así seguimos hasta que no sea reconocible. Para cuando reproduzcamos todo de corrido, veremos una buena animación (esto vale también para si queremos deformar rostros de una fotografía o simular "golpes de energía", "torbellinos", etc.

OPCIONES DE REPRODUCCIÓN

Una vez iniciada la reproducción de una película, ésta continúa hasta que se utiliza la opción *Detener película*. Según se va reproduciendo, un indicador de progreso situado en el extremo inferior derecho de la ventana *Fotograma* muestra el porcentaje de película visualizado. Pero no podemos cambiar las opciones de visualización sin detener primero la reproducción de la película.

Bien, consideramos que esto es un buen inicio para experimentar con animaciones. De todos modos, los botones y los menús a los que estos nos dan acceso hacen que el programa sea muy ameno. Y sólo deseábamos resaltar lo más importante de este programa registrado por Corel Corporation.

Internet: La Aldea Global

Para los que gustan de las películas, el misterio o las historietas, acá les tenemos unas buenas recomendaciones.

• Iker Jimenez

Este es un periodista y escritor español que ha dedicado su carrera a investigar los fenómenos sin explicación más apasionantes. Su sitio es

www.ikerjimenez.com



• Dead End

Aquí, los internautas colaboran en el desarrollo de un guión cinematográfico que va siendo filmado

www.deadend.com

• When I was a King

Sitio de historietas en imágenes, junto a un recorrido excelente y original, en

www.demian5.com

* Sección de computación coordinada
por Carlos Ernesto Frutos

● APROVECHA ESTA OFERTA QUE TE OFRECE REVISTA LÚPIN

Si te es difícil conseguir la revista Lúpín en tu pueblo o localidad, procedé de la siguiente manera: tomá una revista y mostrásela al kiosquero, decile que la pida a su distribuidor, el 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)

Únicamente 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?
DESPUÉS NO
DIGAS QUE NO
TE AVISÉ, CHE



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

para ello concétese 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



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 Cicuta y...

LOS PROYECTOS DE RESORTE 54

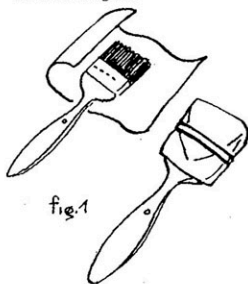
Ahora que cualquier cosa tiene su precio y por lo tanto hay que hacerlas durar ya se trate de una herramienta como de un simple pincel o un rodillo para pintar, en el caso de los pinceles el secreto de una larga duración consiste en una buena limpieza cuando terminamos de usarlo, un buen pincel no sólo debe extender bien la pintura sino también mantener esa pintura entre sus cerdas desde que sale del tacho hasta que llega a la superficie a pintar y es esa una de las cualidades que diferencian a un pincel de buena calidad de uno común, pero muchas veces hemos notado que un pincel nos resultaba muy bueno la primera vez que lo usamos y después de una o dos veces de uso perdía calidad aunque conservaba todas sus cerdas, ¿el secreto? mala limpieza entre uso y uso.

El pincel una vez usado y no haberlo limpiado a fondo conserva restos de pintura entre sus cerdas que luego se endurece y hace perder la adherencia de la pintura al tomarla del tarro y también la propiedad de extenderla cuando pintamos.

Según la pintura que usemos serán los elementos de limpieza del pincel cuando terminemos el trabajo, si usamos pinturas al agua para limpiar el pincel sólo necesitaremos agua tibia y jabón, comencemos con quitarle la pintura en bastante agua, luego enjabonemos las cerdas y restreguemos haciendo una espesa espuma hasta que al enjuagar las cerdas queden sin el menor resto de pintura, estos tipos de

LIMPIANDO

colorantes al agua son los más fáciles de quitar y las cerdas pueden quedar como nuevas una vez limpias, si cuando secan los notamos demasiado resacas y debemos guardar ese pincel por muchos meses antes de usarlo nuevamente les recomiendo colocarlo en el nacimiento de las cerdas junto al mango unas gotas de aceite lubricante, luego lo envolveremos en papel para que no pierda su forma y las cerdas no queden desparramadas como un plumero, la figura 1 nos muestra el pincel listo para guardar con su envoltura mantenida con una bandita de goma.



LOS PINCELES



Si el pincel se ha usado con pinturas al aceite, barnices, esmaltes, etc., ya el trabajo de limpieza no es tan fácil, primero quitemos el exceso de pintura en diario, si el pincel es grande podremos perforar su mango (figura 2) y lo colocaremos al terminar en el tipo de solvente, según la pintura que habíamos usado, recuerden que los solventes son superinflamables y hay que usarlos lejos de cualquier llama, si fuese posible siempre al aire libre, una vez que la pintura haya desaparecido por com-

pleto del pincel cuidando bien que la parte superior quede sin restos de pintura, según el solvente que usemos, por ejemplo: aguarrás, en este caso podremos, una vez limpio, darle un lavado a fondo con jabón y proceder como hicimos con el usado en pinturas al agua, en caso de usar thinner un segundo enjuague en este solvente lo dejará completamente sin restos de pintura, para finalizar lo envolveremos como hicimos con el anterior, un pincel endurecido por falta de limpieza es un pincel arruinado.

Siempre conviene comprar pinceles de buena calidad y cuidarlos al máximo y ya veremos que al final saldremos ahorrando por el servicio que prestan comparados con los de calidad inferior.

También los finísimos pinceles de pelo de marta que usamos para colorear nuestros dibujos debemos lavarlos con todo cuidado antes de guardarlos, primero con jabón le daremos una limpieza a fondo ya sea que se han usado para acuarelas o témpera, luego enjuagarlos y cuando están aún húmedos con la punta de los dedos le haremos juntar sus cerdas para que formen una punta fina y así lo guardaremos para el próximo uso, la duración y el resultado en el uso de un pincel depende de la limpieza y el cuidado que tengamos al guardarlos, siempre lejos de lugares calurosos o muy húmedos, un último consejo, cuando lo lavemos no lo hagamos secar al sol.

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**

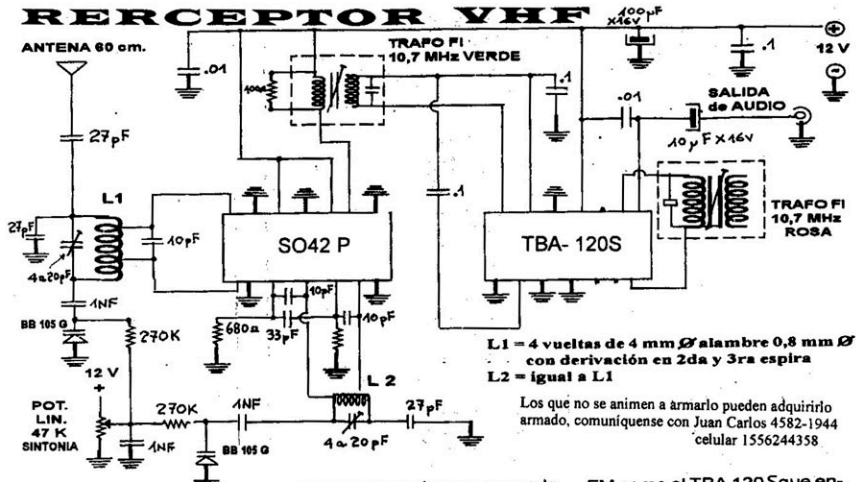
¡Y CON
TODOS LOS
PLANITOS!

**PASÁ POR
REDACCIÓN
DE TARDE
(15 a 19 Hs.)**



REVISTA LUPIN calle SARMIENTO 412

RECEPTOR VHF



Este modelo que presentamos es un receptor VHF para captar comunicaciones en FM entre 134 a 174 MHz muy similar al receptor de banda ae-

rea del mes de enero con la diferencia que en este las señales recibidas por el SO42 P ingresan a través de un trafo de FI a un amplificador de FI-

FM como el TBA 120S que entrega en su pata N° 8 señales de audio listas para ser amplificadas por cualquier amplificador de los publicados



Continuando con la Página del Radioaficionado veremos hoy las diferentes modalidades de operación. Habíamos visto en números anteriores que cada estación de Radioaficionado tiene una señal distintiva del tipo LU1ABC, K6AU, etc. la cual sirve para identificar a la estación y de que provincia o país es la misma.

Las posibilidades de operación son desde una estación fija o de base, tal es el caso de cada Radioaficionado en su casa o un Radio Club, o móvil, las cuales pueden ser:

- Móvil Terrestre (equipo sobre un auto, camión, camioneta, etc.)
- Móvil Marítimo (equipo sobre un barco, lancha, velero, etc.)
- Móvil Aéreo (equipo sobre aeronaves)
- Móvil de mano (equipo tipo handy)

Existen para los Radioaficionados

distintas categorías, lo cual le permite a cada uno de ellos, según la misma salir al aire, en diferentes bandas (frecuencias.) autorizadas. Las categorías son: Novicio, Intermedia, General y Superior.

Cuando un aspirante hace el curso, el cual dura aproximadamente 3 meses, la Secretaría de Comunicaciones a través de la Comisión Nacional de Comunicaciones le otorga la Licencia con su correspondiente señal distintiva.

También existen diversos modos de operación, como ser fonía, telegrafía, modos digitales como Packet Radio, RTTY, televisión, etc.

A propósito, en este número tenemos un receptor de audio de televisión. Les recomiendo chicos que

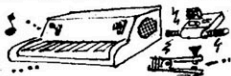
se lo armen ya que es por demás interesante y útil a la vez. Recuerden que en estas Páginas del Radioaficionado ya publicamos un receptor de onda corta, un transmisor de FM de alcance 1 Km y ahora este receptor de audio de TV.

En la página anterior vemos el circuito de un receptor de VHF de 134 a 174 Mhz. separando las espiras de L2 ó aumentando su diámetro podemos recibir frecuencias de las emisoras de televisión., recuerden que probar es experimentar.

**Si te interesa el tema y te
querés hacer Radioaficionado
podés comunicarte
con el**

BUENOS AIRES RADIO CLUB
José Cubas 2676 Cap. Fed.
Tel: 4574-1150
www.ba.org.ar

¡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 acercará a el procesamiento de fotos en colores, como así también fotos en 3-D y panorámicas.

COPIAS
DE PLANOS
DE
TELESCOPIOS



de 3" \$ 5.-
de 6" \$ 5.-

AGREGAR \$ 2.- para gastos de envío *por* C/U

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
2° 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 pariente que se acerque de tarde a redacción o tratar con un comisionista que siempre hay en los pueblos, en fin buscare la vuelta para no sólo usar el giro como medio de pago. ¡venir, comprar y llevar!

'Lúpín te enseña a volar' \$10.-



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



Al feñique

"EL REY Y TERROR DEL HAMPA"



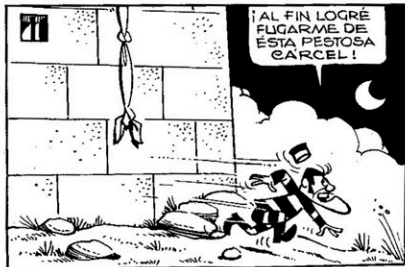
PRONTUARIO

Gangster o policía a ratos perdidos
no es ni mas ni menos que un produc-
to del submundo de los tumultuosos
años veinte.

HOY LO VEREMOS EN :

"AL MORIR LA NOCHE"

Por Guerrero







PERO UNO DE LOS PERROS SE
SOLTO DE LAS MANOS DE SU
GUARDIAN Y A GRANDES SALTO
ALCANZO A LA CHATITA





¿EH? PARECE QUE
SE ACERCA UN
AUTOMÓVIL, ME
ESCONDERÉ

RRR
CHUF
CHAF
RRR
CHAF



¡SI... ES UN COCHE...
NO SERÁ LA POLICÍA?...
O... ¡OH!... PARECE...
NO... SI... NO... ¡SI!...

CHUF
CHAF
CHAF



¡CIELOS!
¡CLARO! ¡SI
ESTARAS!...
¡TARAS!



¡TARAS, TARAS!
¡PARATE, SOY YO,
AL! ¡VÉO QUE NO
ME ABANDONASTE!

¡JEFE! ¡POR
FIN LO ENCUEN-
TRO! ¡SUBA, SUBA!

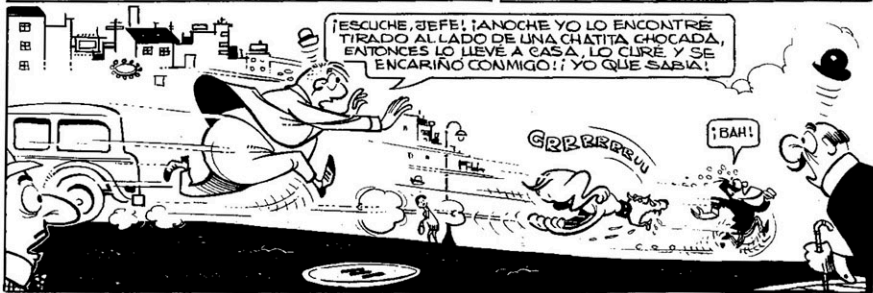


¡SABIA QUE NO
ME FALLARÍAS!
¡APURATE PARA
LLEGAR A CASA!
YA ES DE DÍA
Y ME ESTARÁ
BUSCANDO
LA POLICÍA

¡SI, JEFE, ME PASÉ
TODA LA NOCHE DANDO
VUELTAS Y NO PODÍA
ENCONTRARLO!











Bicho y Gordi

SÓLO en HOY **'¡SECUESTRARON A TILI!'**























El correo del pibe GORDI



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

Hola, amigos, esta revistas tiene cositas un poco fuera de costumbre, en electrónica el emisor lo amplifica una válvula y eso es sólo para los que tengan cierta experiencia en ese tipo de voltaje, los que preguntan por el CD rom les aclaro que tiene mucha salida debido que al lleva uno quiere

tenerlos todos debido a que están bien digitalizados, la revista tiene sus fans y como dice el dire hay muchos lectores de arriba de 40 «saños» y eso es muy interesante que tanta gente nos siga a través del tiempo y además recibimos muchos mails de gente que esta trabajando en países lejanos.

Yo recibo en mi correo cantidad de cartas y veo que les cuesta conseguir la lupin, ya se van a poner bien las cosas y todo ese problema lo solucionarán, yo les aconsejo que la busquen y la pidan a su kiosquero y no van a tener problema, chau, chicos

AVISITOS GRATUITOS

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

APRENDA A RECICLAR CARTUCHOS

inkjet y toner curso completo

(4) 5242974 SU TINTA

LUGONES 2316 CAP. FED. (1431)

info@sutinta.com.ar

incluye interior y exterior

Francisco Pablo Dominga

calle CULLEN 386

San Francisco Cba. (2000)

Vendo 268 revistas Lúpin

desde el 167 al 454 \$ 0,80 c/u

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 Lúpin dado que la telefónica nos pagan unos centavos del tiempo que usas el teléfono. Ahí... 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

recomendáselo 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

RESPUESTA AL BICI-TEST



Todas las respuestas bien, felicitaciones, son un buen ciclista.

Siete respuestas bien, son un ciclista "casi bueno".

Cinco respuestas bien, debes prestar más atención cuando pedalees.

Tres respuestas bien, son un peligro sobre ruedas ¡CUIDADO! ! !

Solo una o ninguna respuesta bien, te recomendamos colgar la bici y dedicarte a

pasar por la vereda en manomovil,

¡ah! cuando la vereda esta desierta.

- 1) B 2) B 3) C
4) A y C 5) C 6) C 7) C
8) C 9) A 10) C

LUPIN AGOSTO 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 junio del 2003

CON IDEAS PARA TODOS LOS GUSTOS...

...y explicadas para la mentalidad de un jovencito, pero si ya no los también podés divertirte con sus construcciones e historietas impactantes



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

LUPIN

APARECE MENSUALMENTE

¡RESERVELO DESDE AHORA!



DISFRUTA' LA REVISTA DESDE LOS PRIMEROS NÚMEROS



La Lúpín 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

Visitanos en nuestro nuevo sitio



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