

# LÚPIN

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 455

\$ 2,50.- año XXXVIII

EMPLAR LEY 11.723  
LUPIN en:  
"PILOTO  
AUTOMÁTICO"

ISSN 0329-367X



GRUNAU BABY II

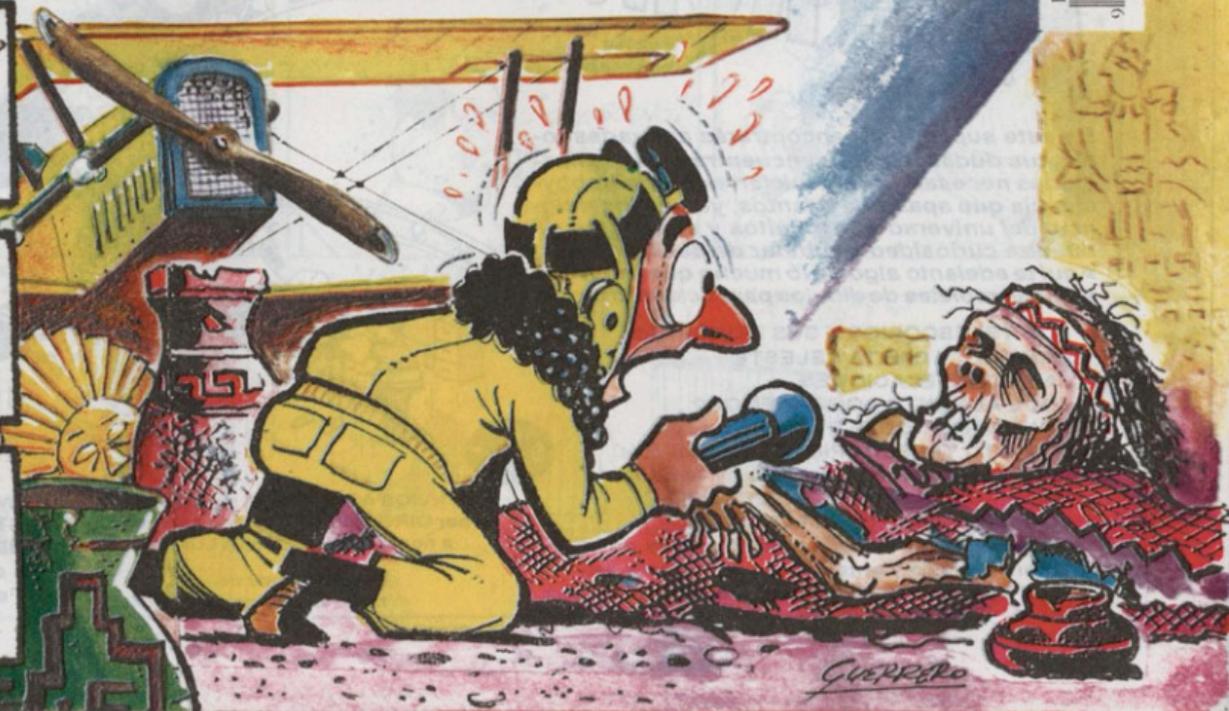


PLANEADOR

● EMISOR  
VALVULAR  
● EL VARICAP  
● LÚPIN  
RADIO CLUB



BICI-TEST



Guerrero

# 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...*

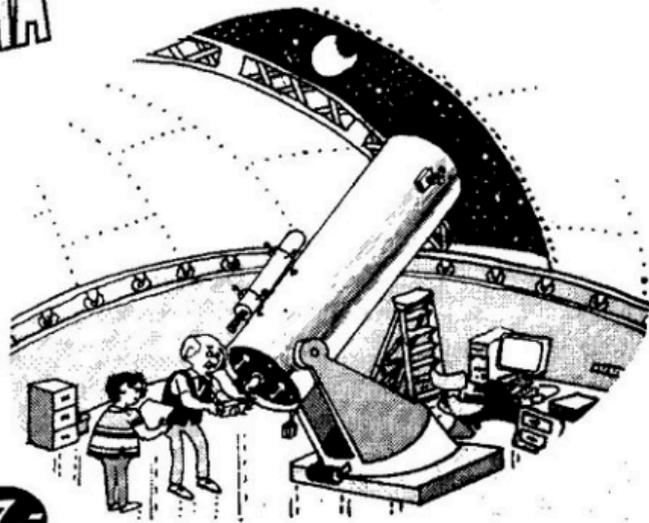
**LOS TELESCOPIOS Y SUS MONTURAS  
ARMATE TU CARTA CELESTE**

**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 Sidoll

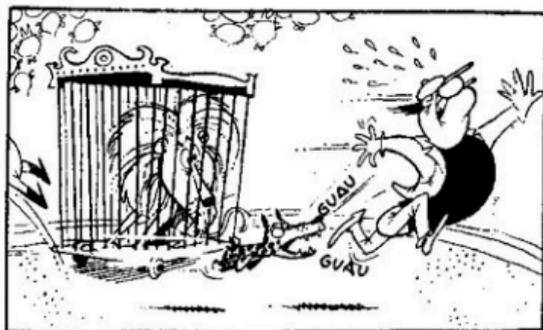


## PURAPINTA

## SUÑO



## VALIENTE



# LUPIN



EL PILOTO

En:

"PILOTO AUTOMÁTICO"

Por Guerrero



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

... Y CON ESTE PILOTO  
AUTOMÁTICO DEMI  
INVENCION SUS  
LARGOS VUELOS  
EN EL BIPLANO  
SERÁN MÁS  
PLACENTEROS

¿EN EL BIPLANO?  
¡OH, NOO! SERÍA  
COMO PONERLE  
UN CASSETTE  
A UNA VÍCTROLA  
A CUERDA, ¿BABA!



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

A VECES LO  
NECESITO,  
ES CIERTO

SIENDO ASÍ, NOTE  
COSTARÍA NADA  
PROBARLO, YA  
QUE MAÑANA  
TENÉS UN VIAJE  
LARGO... YO LO  
PUEDO COLOCAR

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

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

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!

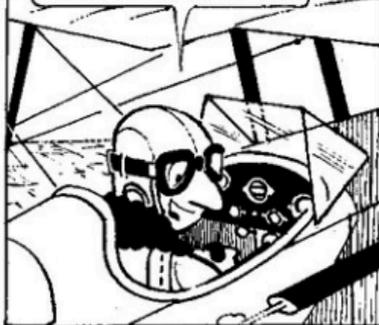


¡UEGO DE UN TIEMPO  
DE ESTAR VOLANDO...

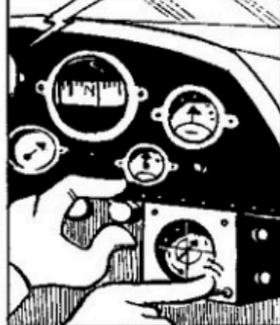
BUENO, DESDE AQUÍ  
ENFILARÉ HACIA MI  
DESTINO



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 ALMORZAR  
SIN PREOCUPARME  
¡JE! NO DEJA DE SER  
UNA COMODIDAD



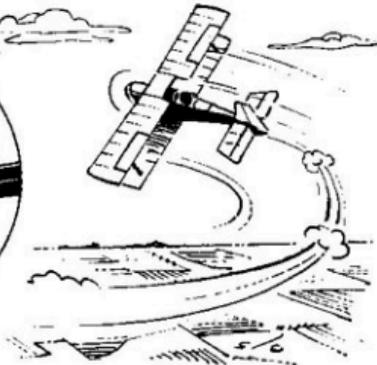
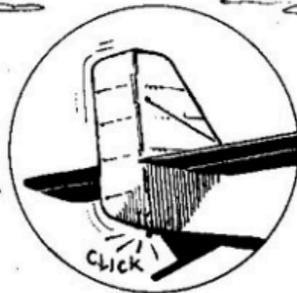
¡AAH!... ¡QUÉ BIEN!...  
¡Y QUÉ MODORRA  
ME AGARRO! ¡HUM!  
¡PODRÍA ECHARME  
UN SUEÑO...! ¡BUAAH!



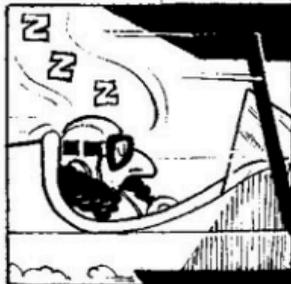
Y SE DURMIÓ, MIENTRAS  
EL AVIÓN SIGUIÓ VOLANDO  
EN SU RUMBO...



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



LUPIN SIGUE DORMIDO  
ACUNADO POR EL RUMOR  
DEL MOTOR... Y EL AVION  
SIGUE SU VUELO NORMAL-  
MENTE... YA EL SOL SE  
ESCONDE Y EL FRIO COM-  
IENZA A HACERSE SENTIR



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



...¿DONDE ESTOY?..  
ESTA NO PARECE LA  
ZONA A DONDE ME  
DIRIGIA... ¡EPA!...  
CONSUMI MAS COMBUS-  
TIBLE DEL CALCULADO...  
¡Y NO ME QUEDA MUCHO!



¡OH, OH! ¡SEGUN LA CARTA  
ESTOY EN SENTIDO CON-  
TRARIO! ¡DIABLOS! QUITARE  
EL PILOTO AUTOMATICO Y  
ATERRIZARE DONDE PUEDA  
ANTES DE QUE SE ME PLANTE



YA SE HACE NOCHE...  
LLEVARÉ MI EQUIPO CA-  
SERO DE SUPERVIVENCIA,  
INSPECCIONARÉ EL  
LUGAR Y VERÉ DONDE  
PASAR LA NOCHE ¡BRRR!  
¡ HACE FRÍO!...



**JUEGO 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 UTILIZARÉ 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... SEGUIRÉ 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!



CONTINUARÉ  
INVESTIGAN...¡JUY!  
¡EP!... ¿CON QUÉ  
TROPE...! ¡AVY!...



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



¡AJJ!... NO SOPORTO SU PRESENCIA, MEJOR ME PASO AL OTRO LADO Y ME ACOMODO HASTA MAÑANA.



AQUÍ ESTOY PROTEGIDO POR ESTAS TINAJAS Y CERCA DE LA SALIDA... CON ESTAS RAMITAS PUEDO ENCENDER UN FUEGUITO... Y TAMBIÉN COMER ALGO...



PERO DE PRONTO...

¿EH? ¿Y ESE RUIDO?...  
¡OH! SE OYEN VOCES! ME OCULTARE...



¡SON TRES TIPOS! POR LA MANERA DE HABLAR PARECEN EXTRANJEROS... ¿QUE HACEN EN ESTE LUGAR?...  
¡HUM! ESTAN SEPARANDO ALGUNAS PIEZAS!...  
¡NO ME GUSTAN NADA!



¡DIABLOS! ¿NO PENSARÁN ROBARSE ESTOS TESOROS?...  
¡OH!... SE OYE UN MOTOR AFUERA! VERÉ SI PUEDO SALIR SIN QUE ME VEAN...



APROVECHANDO QUE HABIAN PASADO AL OTRO HABITACULO, LUPIN SE DESLIZA ENTRE LAS TINAJAS HACIA LA SALIDA

¡NO ME CABE DUDA! ¡ESTÁN SAQUEANDO ESTO!

¡ELLOS PAGAR BIEN POR ESTAS ANTIGUIDADES, JE JE!  
POUR MAMIA PAGAR MARDOR.



¡AJÁ!... ¡UN HELICOPTERO! ESE ERA EL MOTOR QUE OÍA, NO SE VE A NADIE DENTRO DE ÉL... ¡IRE A CURIOSSEAR!



LÚPIN VA HASTA EL HELICOPTERO APROVECHANDO LA AUSENCIA DE SUS OCUPANTES

¡HUM! AQUÍ HAY UN PLANO DE LA ZONA QUE ME VIENE BIEN... ¿Y ESTE ESPACIO?



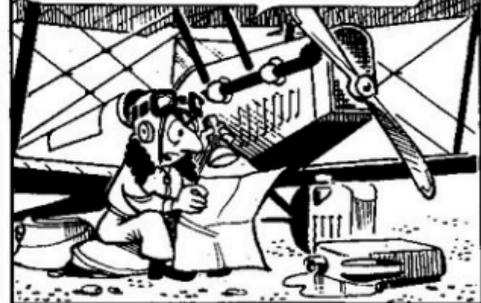
¡ADÁ! SEGURAMENTE AQUÍ PONDRAN LAS PIEZAS QUE PIENSAN ROBARSE...  
¡HOLA HOLA! ¿Y ESTOS?...  
¡SON BIDONES DE GASOLINA!  
¡BRAVO! ME LLEVARE DOS PARA REABASTECER A MI AEROPLANO...



POR SUERTE NO ME HAN VISTO. AHORA CARGARÉ EL TANQUE Y ESTUDIARÉ EL PLANO... TENGO QUE SALIR DE AQUÍ, HAY LUNA LLENA Y ESO ME AYUDARÁ



¡QUÉ BUENO! NO MUY LEJOS HAY UN PUEBLO Y UNA PRECARIA PISTA DE ATERRIZAJE... ¡ALLÁ ME DIRIJO Y DENUNCIARÉ A ESTOS SAGUARDADORES DE NUESTRO PATRIMONIO ¡OEM!



LÚPIN PONE EN MARCHA EL AVIÓN...

SEGURAMENTE OIRÁN EL RUIDO DEL MOTOR, TENGO QUE APURAR.



¿EEH? ¿OYES ESOS?

¡MALDICIÓN! ES UN MOTOR ACELERANDO Y NO ES DE NUESTRO HELI

¡NOS HAN SEGUIDO!

BRRMM!  
BRRMM!









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



POR SUERTE NO ESTABA TAN LLEJOS 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... ¿QUÉ LUGAR ES ESTE?... NECESITO IR AL PUEBLO, TENGO QUE VER A LAS AUTORIDADES...

¡HOY SE PIERDEN TODOS! HACE UN RATO LARGO BAJÓ UN HELICÓPTERO CON EXTRANJEROS TAMBIÉN A REABASTECERSE



¿QUEE? ¿COMO ERA?...

¡ERAN ELLOS!  
¡BIEN, ESCÚCHEME...

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



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

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



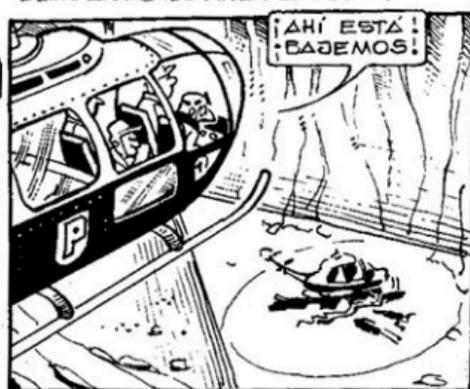
EN LA POLICIA, LÚPIN TUVO QUE CONTAR OTRA VEZ LO SUCEDIDO



ESPEREMOS QUE AÚN ESTÉN CON VIDA Y NO HAYAN ESCAPADO



POCO DESPUÉS LOS POTENTES FOCOS DEL APARATO ILUMINAN EL LUGAR



LUEGO EMPRENDE EL REGRESO



Y AL DÍA SIGUIENTE





# RESORTE

EL AYUDANTE DEL PROFE

R. DAL

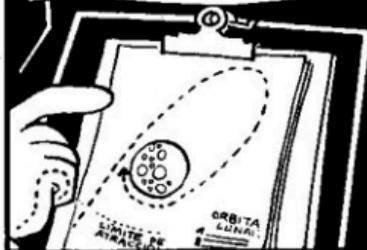
"DARDOS en la LUNA"







OBSERVA ESTE DIAGRAMA... COMO VES ENTRAREMOS EN UNA ORBITA LUNAR CON UN GRAN APOGEO... ESE ALEJAMIENTO DE LA SUPERFICIE SERVIRA PARA FRENARLO



¿POR QUÉ ESOS HOMBRES SE QUEDARON ALLÁ Y NO PUEDEN REGRESAR?



POR APRESURADOS, AÚN NO ESTABAN PREPARADOS PARA REALIZAR UN VIAJE DE ESA NATURALEZA

¿Y POR QUÉ LO HICIERON?

¡POR AHAÍ DE CONQUISTA! ESO LOS MUEVE MÁS QUE EL DESEO DE INVESTIGACIÓN. ¿NO TE HAS DADO CUENTA QUE LOS PAÍSES MÁS PREPOTENTES SON LOS QUE TRATAN DE CONQUISTAR EL ESPACIO?... Y LOS PUEBLOS LLEVAN LA CARGA



MIENTRAS TANTO EN LA LUNA



BUSQUEMOS UN LUGAR A LA SOMBRA, AQUÍ EL CALOR ES MUY INTENSO

UNAS HORAS MÁS Y EL OXÍGENO SE NOS HABRÁ TERMINADO

RECOSTÉMONOS AQUÍ A LA SOMBRA



EN ESTA POSICIÓN AHORRAREMOS OXÍGENO... AUNQUE TODO SERÁ INÚTIL...

¡YA ESTAMOS EN ORBITA LUNAR... PREPARA EL TELESCOPIO PARA DIVISAR LA NAVE DE ESA GENTE









ESTO NOS INDICA QUE SE SALVARON DE LA CATASTROFE ¿ESTARÁN AUN CON VIDA??

¿POR QUÉ SE HABRÁN ALEJADO TANTO??

¡OH! RECIBO OTRA TRANSMISION EN MI RECEPTOR Y ESTA FRECUENCIA SOLO LA UTILIZAN PARA COMUNICARSE EN LOS TRAJES ESPACIALES



QUIERE DECIR QUE ESTÁN A SALVO ¡YO TAMBIÉN LOS RECIBO!

HOLA, HOLA, NAUFRAGOS ESPACIALES ¡AQUÍ ESTAMOS ¡INIMOS A RESCATARLOS! CAMBIO...

LOS CAPTAMOS CON TODA POTENCIA DEBEN ESTAR MUY CERCA

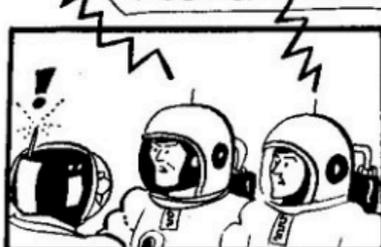


ALLA! ESTÁN, PROFE

¡TUVIMOS SUERTE EN DAR CON ELLOS! NUESTRA MISION DE RESCATE NO HA SIDO EN VANO

...FUIMOS ATACADOS POR UNA EXTRAÑA NAVE... NO CREO QUE PERTENECIA A NUESTRO PLANETA

LUEGO DE DERRIBARNOS NOS ABANDONARON



NOSOTROS LLEGAMOS A LA LUNA SIN INCONVENIENTES Y NO HEMOS VISTO NADA ¿ESTÁN SEGUROS QUE LOS ATACARON??









# Piedrito y Saurito

En:  
"EL RAPTO DEL BEBÉ"

Por Guerrero



EN ESE MOMENTO, PIEDRITO ACERTO  
A PASAR POR AHÍ



¡¡¡SOCORROO!!!  
¡¡¡SÁLVENLO!!!  
¡¡¡ME LLEVO  
AL NENE!!!

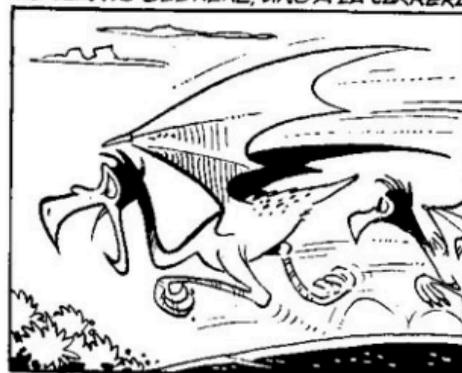




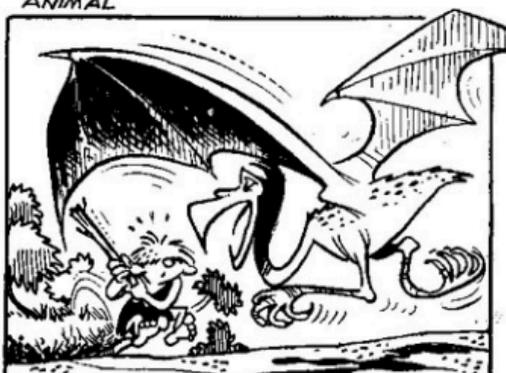




PERO EL PAJARO HABIA IDO  
EN BUSCA DE SU CRIO Y AL OIR  
EL LLANTO DEL NENE, VINO A LA CARRERA



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

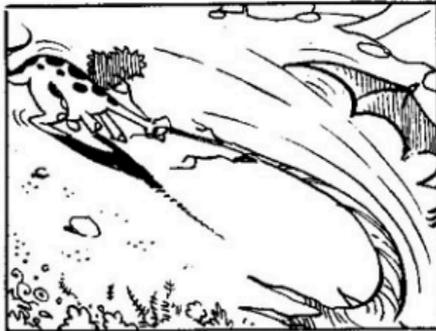




¡CARAMBA! PARECE QUE SE DECIDIÓ A HACER ALGO!



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



¡OH, QUÉ BUENA IDEA!



¡JAJA! HABIA SIDO INTELIGENTE SAURITO, APROVECHÓ CUANDO EL PAZARO PASABA PARA LANZARLE EL RAMAZO Y DEBARO DORMIDO ¡VAMOS NENE! ¡ESTAS SALVADO!



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



¡AQUÍ ESTÁ EL NENE, SEÑORA!  
¡PARECE QUE LE GUSTÓ EL PASEO Y TRAE HAMBRE!



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 vehículo? 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 viajar seguro?

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

A) ¿Antes de partir revisás la máquina? B) ¿Sufís 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) ¿Sufís 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-

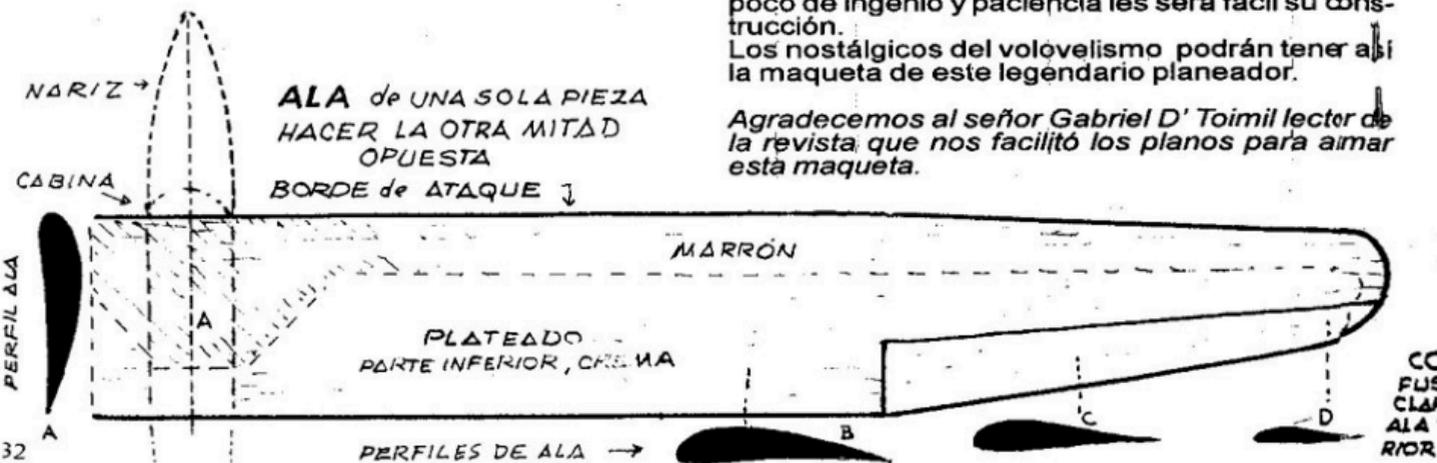
res que se distribuyeron en casi todos los aeroclubes de vuelo sin motor. Era de construcción sencilla, de madera, ala alta y cabina abierta con pequeño tablero instrumental.

## 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

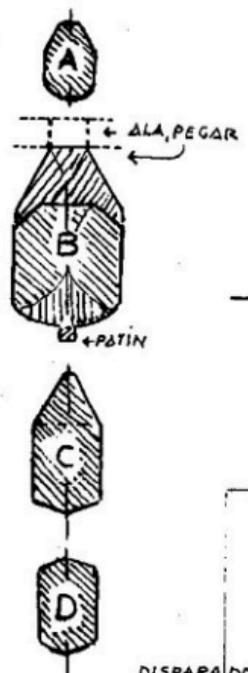
os los  
onstruc-  
bierta

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

er así

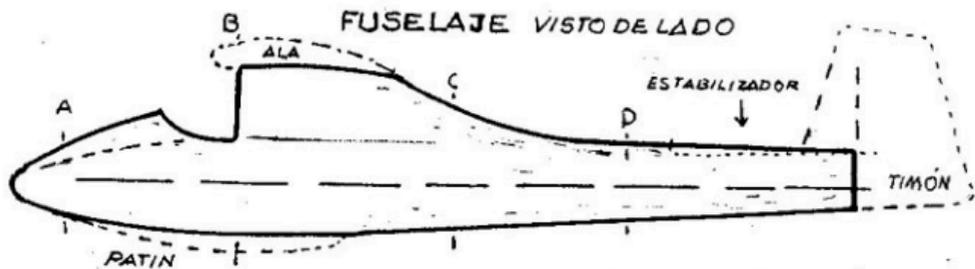
ter de  
amar

CORTES de SECCIÓN  
del FUSELAJE

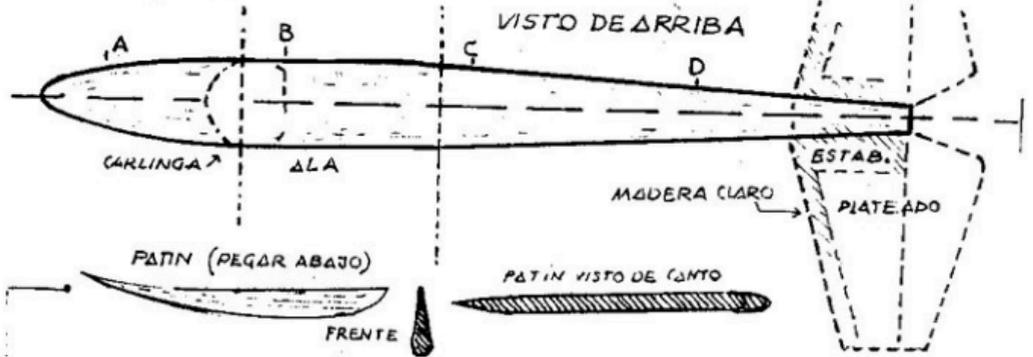


**COLORES**  
 FUSELAJE: MADERA CLARO, IGUAL BORDES DE ALA Y TIMONES PARTE SUPERIOR PLATA - INFERIOR CREMA

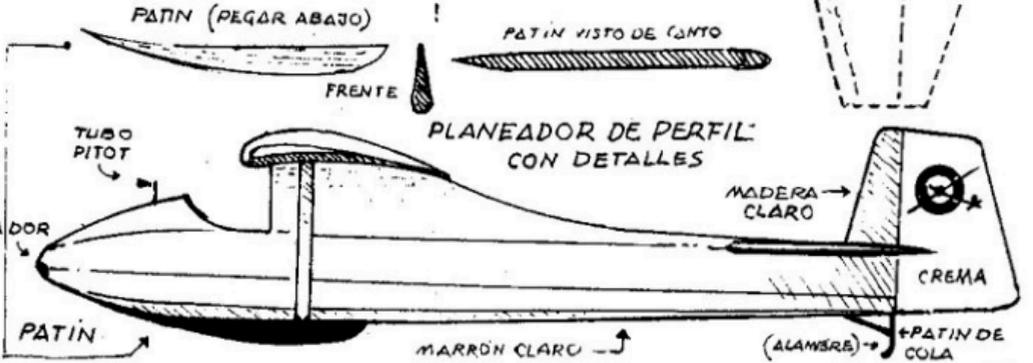
FUSELAJE VISTO DE LADO



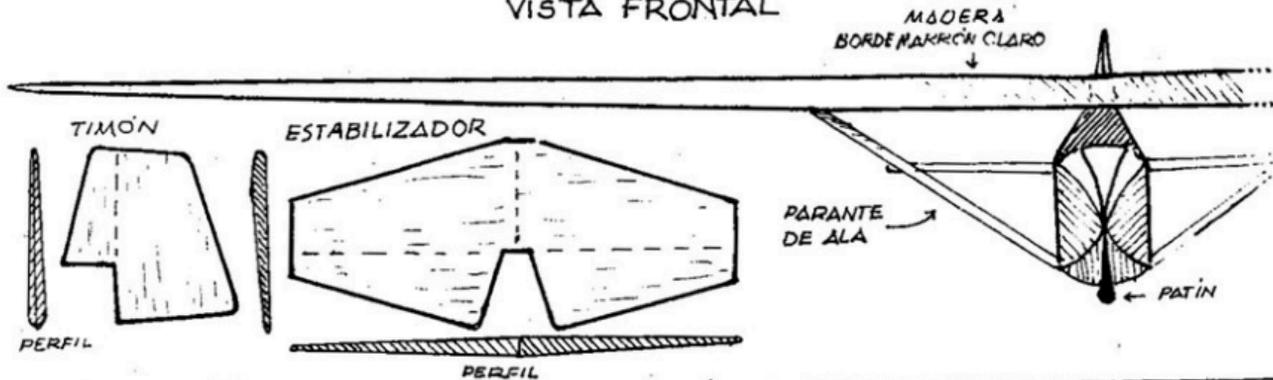
VISTO DE ARRIBA



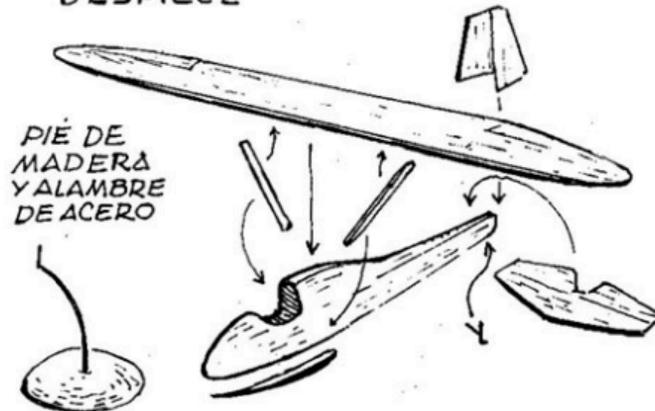
PLANEADOR DE PERFIL CON DETALLES



# VISTA FRONTAL



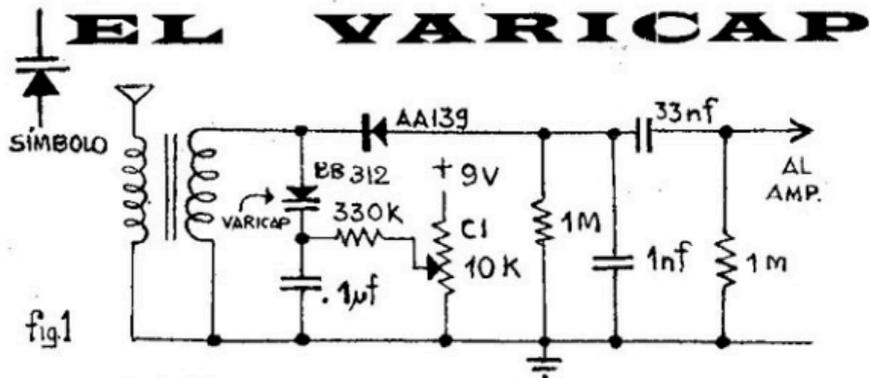
## DESPIECE



## 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 (C) 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.

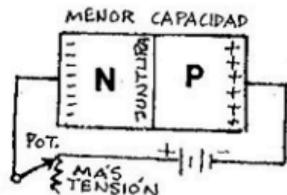
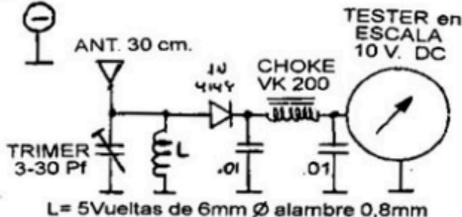
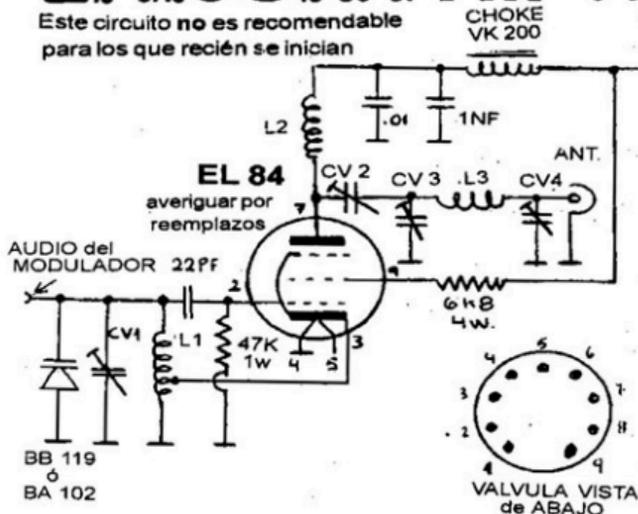


fig.2



# EMISORA FM VALVULAR (parte II)

Este circuito no es recomendable para los que recién se inician



- CV1 - TRIMER VERDE de 3-30 pF
- CV2-3-4 TRIMER de COMPRESIÓN de 3-50 pF x 500 Volt
- L1 = 5V. de 6mm Ø con derivación en 2da. espira
- L2 = 5v. de 8mm Ø alambre de 1 mm
- L3 = 5V. de 8mm Ø alambre de 1 mm



## Los CIRCUITOS de JUAN CARLOS

### NUEVA LISTA

- |                                  |        |                        |        |
|----------------------------------|--------|------------------------|--------|
| RECEPTORES VHF con banda aérea   | 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 | 70 \$  |
| DISTORSIONADOR de VOZ DIGITAL    | 100 \$ | de LINEA TELEFONICA    |        |

CONSULTAR POR OTROS PRODUCTOS

ENVIOS al INTERIOR



4582 - 1944  
Cel. 1556244358  
de 10 a 24 hs.



## 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 momentáneamente 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. Éstos 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 reproducamos 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

Éste 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](http://www.ikerjimenez.com)



### • Dead End

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

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

### • When I was a King

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

[www.demian5.com](http://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 Lúpin en tu pueblo o localidad, procedé de la siguiente manera: tomá una revista y mostrácela al kiosquero, decíle 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)

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 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



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

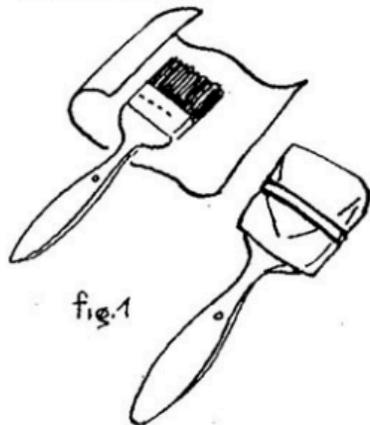
Ahora que cualquier cosa tiene su precio y por lo tanto hay que hacerlas durar ya se trate de una herramienta como de un simple pincel o un rodillo para pintar, en el caso de los pinceles el secreto de una larga duración consiste en una buena limpieza cuando terminamos de usarlo, un buen pincel no sólo 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 colocarle 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**

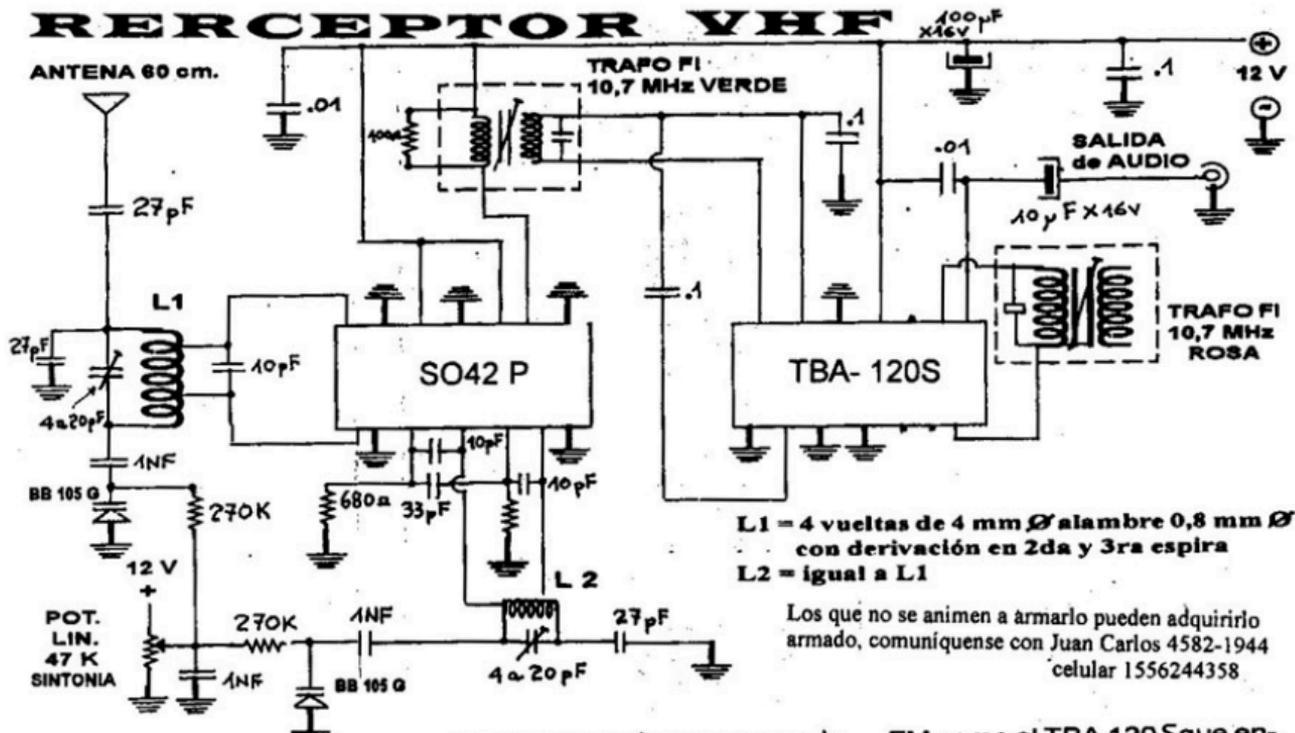
¡Y CON TODOS LOS PLANITOS!

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



REVISTA LUPIN calle SARMIENTO 412

# RERCEPTOR 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

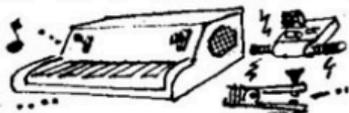
se lo armen ya que es por demás interesante y útil a la vez. Recuerden que en estas Páginas del Radioaficionado ya publicamos un receptor de onda corta, un transmisor de FM de alcance 1 Km y ahora este receptor de audio de TV.

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](http://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 procesado 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!**

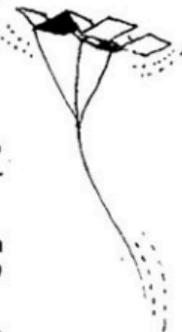
### IMPORTANTE

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 buscarle 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 HAMPÁ"



PRONTUARIO

Gangster o policía a ratos perdidos no es ni mas ni menos que un producto 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  
GUARDIÁN Y A GRANDES SALTOS  
ALCANZÓ 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! ESTARÁS!... ¡ITARÁS!



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



¡JEFE! ¡POR FIN LO ENCUENTRO! ¡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!











# BIGO Y GORDI

SÓLO en HOY

¡SECUESTRARON A TILI!























# El correo del pibe GORDI



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

Hola, amigos, esta revista 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 llevar 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 *imeils* de gente que esta trabajando en países lejanos.

Yo recibo en mi correo cantidad de cartas y veo que les seguir la lupin, ya se van a poner bien las cosas y todo ese problema lo solucionarán, yo les aconsejo que la busquen y les 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](mailto:revista-lupin@argentina.com)

### RESPUESTA AL BICI-TEST



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

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

Cinco respuestas bien, debes prestar más atención cuando pedalees.

Tres respuestas bien, es 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, ¡ahí 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. Correo 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 tienes también puedes divertirte con sus construcciones e historietas impactantes



La revista preferida por los padres que controlan las lecturas de sus hijos, con historietas exentas de maldad.

¿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](mailto:revista-lupin@argentina.com) [www.revista-lupin.com.ar](http://www.revista-lupin.com.ar)  
o en la redacción Sarmiento 412 of. 213 4326-3440