

LÚPINT

año XXXIX

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 462

\$ 2,50.-

BREGUET



MOTOR A GOMA



COMPUTACION



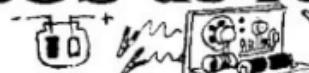
EMISOR
ONDA
CORTA

ISSN 0329-367X



9 770329 367009 00462

Los SUPLEMENTOS TÉCNICOS de revista LÚPIN



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.

PRACTICÁ 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 prácticando 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.



FOTOGRAFÍA

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.



VOS TAMBIÉN PODÉS DIBUJAR Saber dibujar es como saber otro idioma, es útil en cualquier profesión y con un lápiz te divertirás tanto como un músico ejecutando su instrumento, el dibujo es algo más que necesario hoy día



\$ 9.-
CADA UNO
INCLUYENDO
GASTOS DE
ENVIO

ENVIOS AL INTERIOR: solamente por **GIRO POSTAL (Correo Central)** a nombre de **«REVISTA LUPIN»** y enviarlo a **revista LUPIN** calle SARMIENTO 412 - 2º P. of. 213 (1041) Capital Federal

ADQUIRIÉNDOLO EN LA REDACCIÓN (de 15 a 19)
SÓLO \$ 7.- c/u





PURAPINTA

LUPIN

Nº 462 año XXXIX
director Héctor Sidoli



PROFESIONAL



SALVADO



Bicho y Gordi

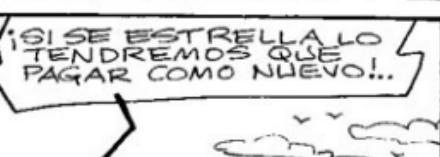
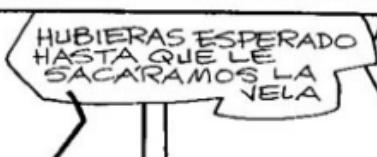
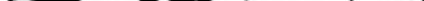
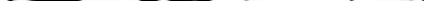
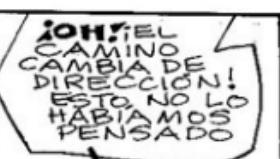
por TITO SOL

en "REGRESO TRIUNFAL"









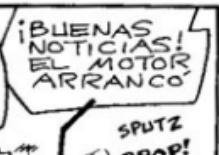












LUPIN

EL PILOTO en:
"EL GLOBONAUTA"

POR GUERRERO





















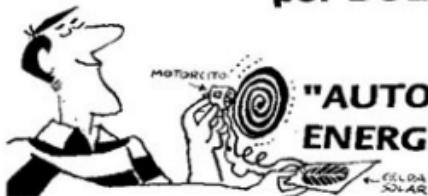




SALTAPONES

"EL HOMBRE PRACTICO"

por DOL



"AUTO A
ENERGIA SOLAR"



NO SE QUE
DECIRTE...
LE TENGO
TANTA DESCONFIANZA A TUS
INVENTOS













HACETE UN RELE PARA RC



Cuántas veces tropezamos con el inconveniente de encontrar el relé apropiado cuando nos disponemos a realizar un circuito que nos interesa, más si el relé debe ser superliviano para actuar en un modelo radiocontrolado (RC) en el número 170 les había explicado como hacerse un relé, sé que muchos chicos son un poco desprolijos cuando construyen algo y los resultados del aparato que hicieron dejaron mucho que desechar, aquí les explicaré cómo hacer relés de una forma muy fácil y el que no tiene práctica en este tipo de construcciones lo mismo obtendrá muy buen resultado ya que la parte móvil viene dentro del interruptor de laminillas magnéticas y esto lo compraremos ya hecho, su precio es la tercera parte del relé más barato que puedan conseguir pero la ventaja reside no sólo en eso, este relé será superliviano y como la bobina la haremos nosotros le daremos la impedancia en ohms que pida el circuito del RC u otros aparatos que hagamos.

La figura 1 nos muestra el interruptor magnético de laminillas que hacen contacto en un tubito al vacío, en inglés se conoce por "magnetic reed switch" en alemán por "Magnetische Reed Schalter", estos términos se los aclaro porque en muchos negocios los conocen por alguno de esos nombres, observen el dibujo, si a ese tubito le acercamos un imán las laminillas interiores harán contacto y se producirá el paso de la corriente, si en vez de acercarle un imán hacemos una bobina

a su alrededor y por esa bobina haremos pasar la tensión de una pílita produciremos un electroimán cuyo polo sur influirá sobre una laminita del reed y el polo norte en la otra (polos opuestos se atraen) con lo que obtendremos un relé, figura 2 por A y B pasará la tensión que comanda al relé y por 1 y 2 la corriente que moverá al motor, electroimán o cualquier tipo de servo.

Les aclaro que reed hay de varios tipos, para distintas tensiones y amperajes por lo que podremos obtener del tipo que necesitemos, si sólo actuará el interruptor con poco voltaje y amperaje podemos usar uno de los más baratos en cambio si debe hacer una conexión de una lámpara o un motor de 220 V lo debemos adquirir especificando el uso que le daremos, también los hay de varios tamaños, micro-reeds, reeds miniaturas, que es como el que usé yo para hacer mi relé, más o menos tiene dos centímetros en el largo del tubito, además hay tipo standard que

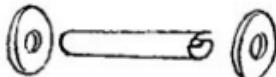
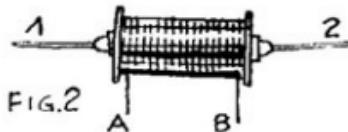
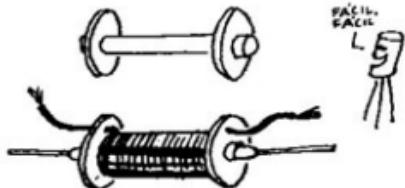


FIG. 3



FACIL

tienen un largo del tubo de cinco centímetros.

En cuanto a la bobina podemos hacerla en un carreteito FIG. 3 que haremos de cartulina y le daremos luego de pegado un batito de parafina para impermeabilizarlo, el alambre irá de acuerdo a la bobina que necesite el circuito, uno que podemos aplicarlo en varios tipos de circuitos lo haremos con 12 metros de alambre de cobre esmaltado de una décima de milímetro de grosor, para no tener problemas en los cablecitos de las puntas las primeras vueltas y las últimas las haremos triple o le agregaremos un cablecito más grueso.

Para terminar les diré que los contactos de este relé como al actuar lo hacen al vacío del tubito no produce entre ellos ninguna chispa y esto es muy importante en el consumo de las pilas y la perturbación que esa chispa podría influir en el receptor de RC.

PINTANDO



Algunos chicos me preguntan como deben hacer para que las maquetas que pintan les queden bien, pues encuentran dificultades en los detalles pequeños etc. Bien, aquí les doy unos consejitos que les servirán de ayuda.



30



1o. — Utilizaremos pintura al esmalte, brillante o mate, según lo requiera el modelo del avión, estas pinturas se pueden adquirir en casas de aeromodelismo o en su defecto usar pintura al esmalte común, como las que se utilizan para puertas, ventanas u otros detalles de la casa. Como la cantidad necesaria no es mucha, volcaremos un poco de cada color en frasquitos o potecitos chicos (de esos que viene los remedios) con sus correspondientes tapitas para conservarlos cuando no los usemos. La pintura conviene que sea liviana para que no se formen grumos, aunque haya que pasar dos o tres manos, y eso lo lograremos agregándole un poquito de aguarras, cuidando que no quede muy chirle y revolver bien antes de pintar.



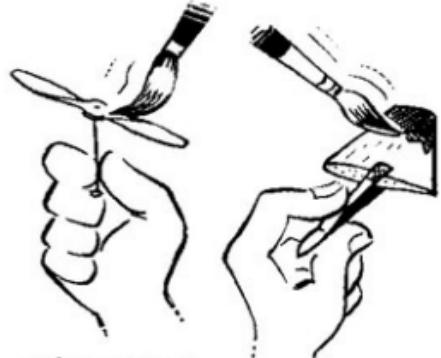
2o. — El pincelito a utilizar debe ser suave, de pelo de marta o similar.

3o. — Una vez terminadas las piezas, ya pulidas, procederemos al pintado. Cuando se trate de un modelo complicado, con parantes, hilos, hélices, etc. es decir de los llamados "antiguos", conviene pintar pieza por pieza antes de ensamblar, dejando libre de pintura los espacios a cementar, esto permite trabajar los detalles de distintos colores como insignias, números, dibujos etc. con más facilidad. Por supuesto, antes de entrar en detalles debemos dar a las piezas todo el color pleno de fondo, si el modelo es de guerra, camouflado, faremos un color de fondo y luego lo cruzaremos con las manchas del otro color.



4o. — Cuando se trate de un modelo moderno, de líneas lisas, sin detalles complicados, podemos armarlo antes de pintar y luego darle todos los colores plenos para después agregarle los detalles de escarapelas etc. Esto queda al criterio de cada uno.

MAQUETAS



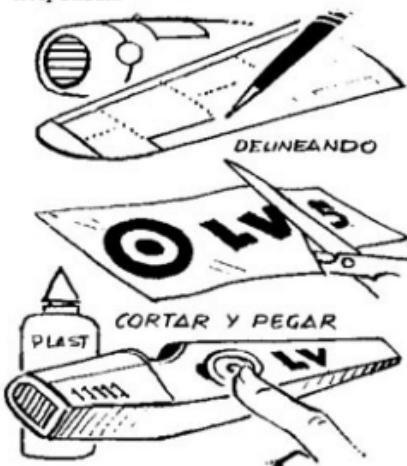
SOSTENIENDO
CON UN
ALFILER

SOSTENIENDO
CON UNA
PINCITA

DETALLES

Las piezas pequeñas, ruedas, escapes, hélices, montantes, ametralladoras, etc. las pintaremos por separado, y para no ensuciarlas tomándolas con los dedos, lo haremos con una pincita de depilar o pinchándolas con un alfiler finito que sostendremos con los dedos mientras pintamos. iremos pintando por parte, y una vez seca, seguiremos con el otro lado, no nos apresaremos, esperaremos que sequen bien antes de pasar otra mano aunque nos lleve horas o días. Sobre el fuselaje, alas y timones una vez pintados y secos, dibujaremos los detalles con mucho cuidado, cuando se trate de líneas como divisiones, ailerones, tornillitos, tapas, radio-

ores, etc. lo haremos con un plumín y tinta china o un buen marcador. Los que no se animen a pintar las escarapelas o matrículas directamente sobre el modelo, pueden hacerlas aparte en papel delgado, pintarlas con acuarela o tintas, luego recortarlas, pegarlas sobre el modelo con cola plástica y pasárselas por arriba una mano de barniz transparente. También se pueden utilizar calcografías que se venden en las casas del ramo. Para detalles de ventanillas, cabinas, etc. si no queremos pintarlas de negro podemos usar trocitos de papel plateado que recortaremos y pegaremos en los espacios que correspondan.



RETOCANDO
DETALLES



USANDO
PAPEL PLATEADO



Cuando las piezas estén listas y armada la maqueta, con un pincel fino retocaremos con los colores correspondientes las imperfecciones que se hayan producido en las uniones donde cementamos las partes.

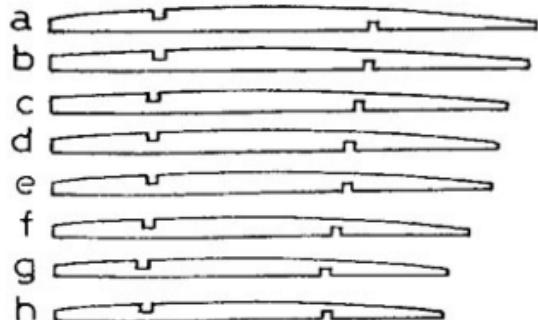
No nos olvidemos, luego de usar los elementos, agregar un poquito de aguarrás a las pinturas y taparlas bien, lo mismo que los pincelitos, lavarlos con aguarrás y luego con jabón hasta quedar bien limpios y suaves, esto nos servirá para tener todo en condiciones cuando necesitemos usarlos nuevamente.

AEROMODELO MOTOR A GOMA

Breguet L.E.

Jacques Cartigny - www.indoorFlying.fr.st
2002 - Construido por MARIANA DI CICCO
2003 - Recuperado y dibujado por G. VIGUERIE

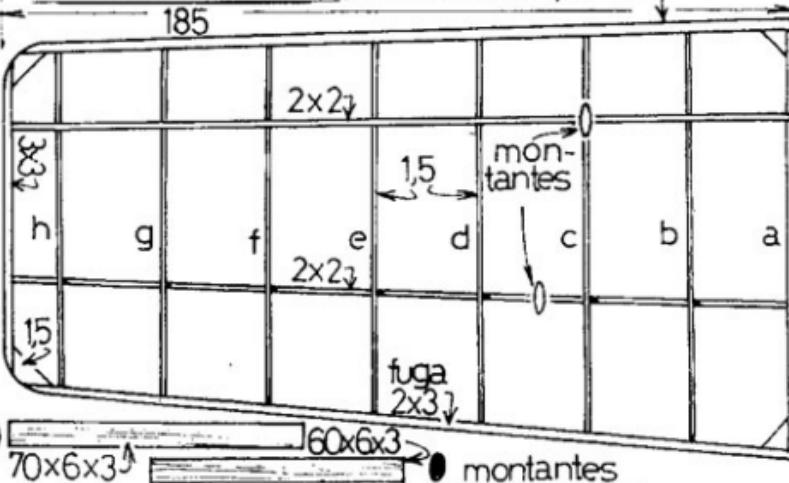
COSTILLAS DEL ALA



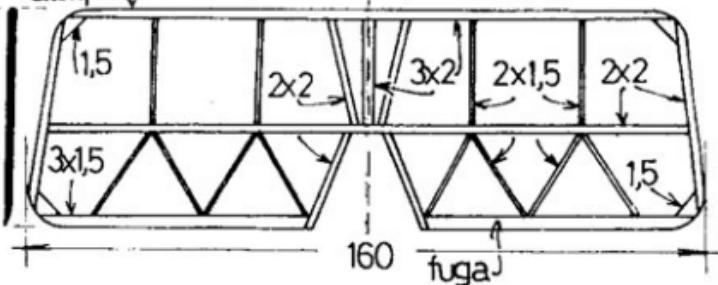
Hacer 2 juegos en 1,5mm.

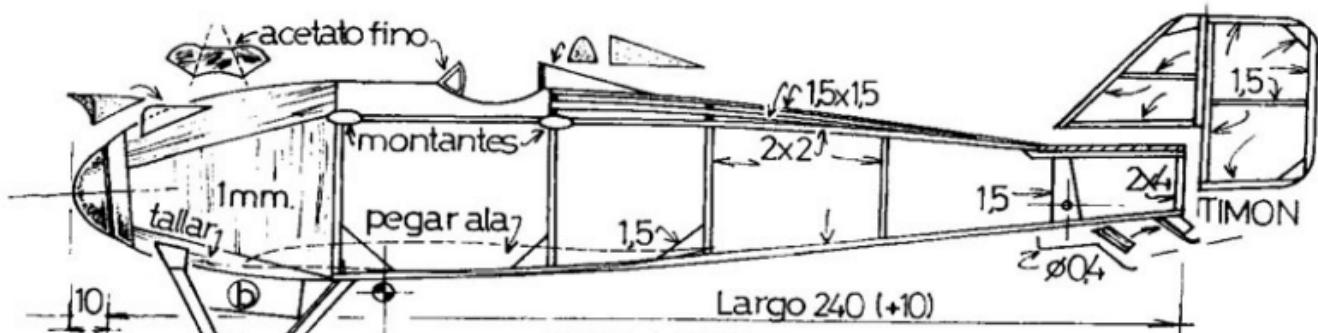
Todas las medidas están en milímetros y todos los dibujos están en proporción. Es necesario ampliar en fotocopiadora a los largos indicados en el plano.

SEMIALA IZQUIERDA, borde de ataque 4x4

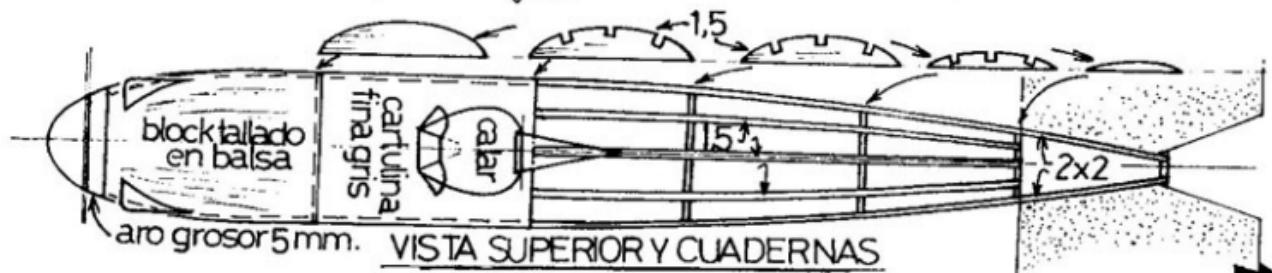
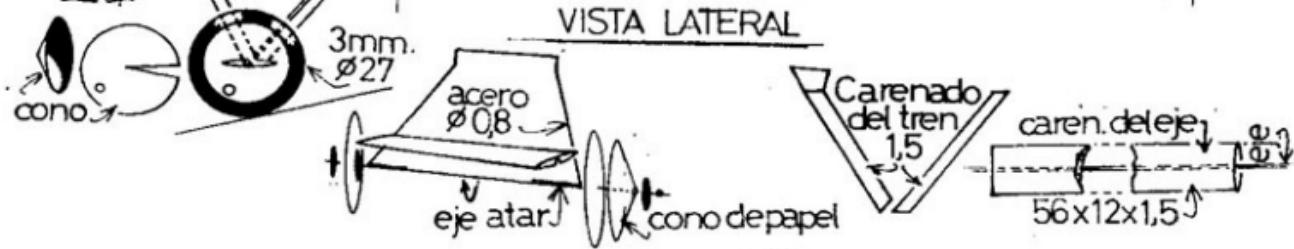


ESTABILIZADOR

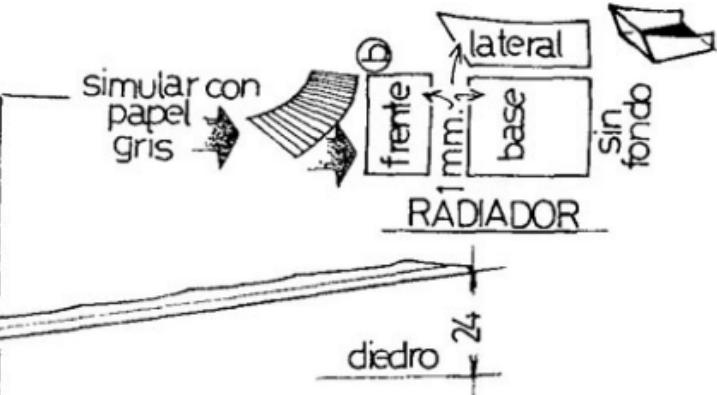
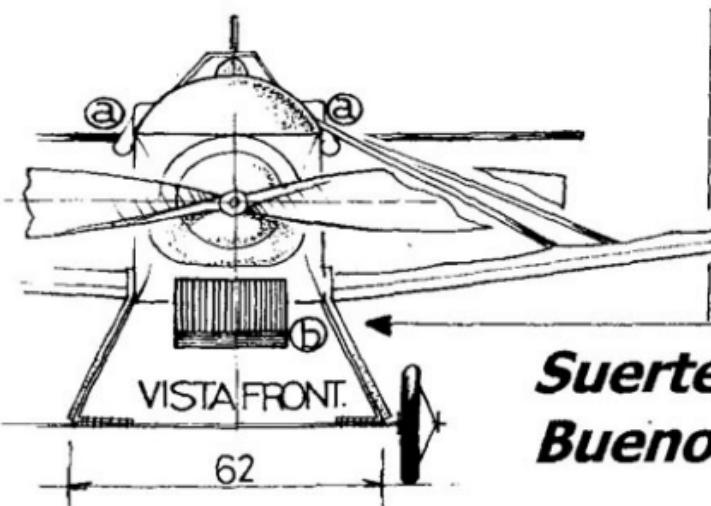




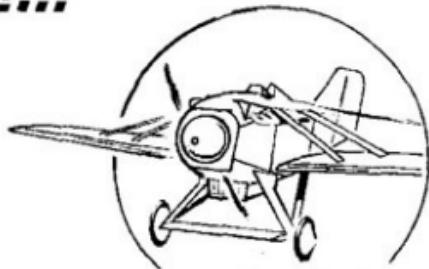
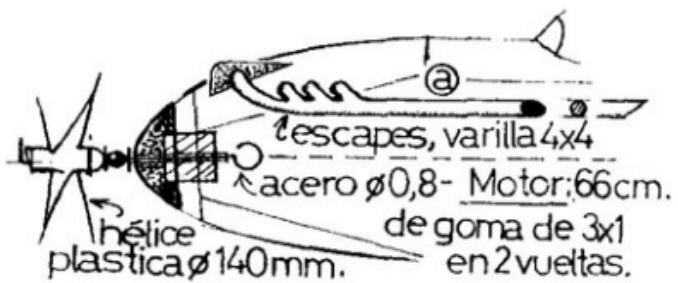
VISTA LATERAL



VISTA SUPERIOR Y CUADERNAS



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



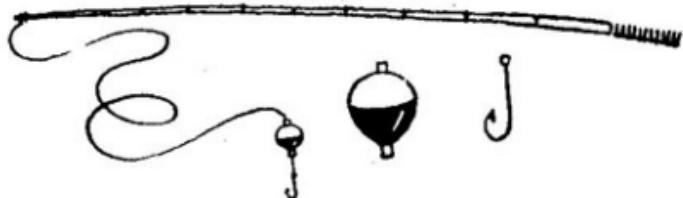
**MODELO
TERMINADO**



Cañita de Pescar

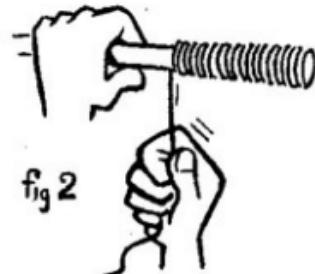
CHICOS, aquí les doy unas ideas de como prepararse una cañita de pescar para los que no disponen de dinero para un reel o simplemente para los que sólo quieren poseer una caña para ir algunas veces de pesca.

Tomemos una caña derechita y si es posible ya seca de un poquito más de un metro y medio de largo, limpímosla bien y lijemos un poquito los nudos luego en una llamita los tostaremos con mucho cuidado y sin quemarlos (Fig. 1) rotemos la caña cuando la pasamos sobre la llama para que el tostado sea parejo.



Una vez terminada esta operación la barnizaremos con algún barniz transparente o si no tenemos algo así le daremos una mano de aceite de lino cocido, pero esto último nos hará esperar unos días para que seque bien.

En la figura 2 les muestro como hacerle una empuñadura de cinta plástica adhesiva de color o simplemente le ataremos un hilo del tipo plástico de color y lo iremos envolviendo con todo cuidado hasta completar unos quince centímetros, se entiende que esta empuñadura se hace en el extremo más grueso de la caña. Para terminar le ataremos en el extremo más fino unos dos metros de hilo de nylon de 0,20 de grosor, una boyita corrediza y un anzuelito mojarreño de pata larga para facilitar el "elombrizado".



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
PASA POR
REDACCIÓN
DE TARDE
(15 a 19 HS.)**



REVISTA LUPIN calle SARMIENTO 412

LOS PROYECTOS DEL PIBE RESORTE



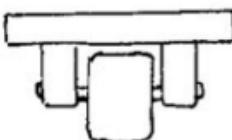
ARMATE ESTE

Este sencillo monopatín es especial para los chicos que se las arreglan con los elementos que pueden conseguir, aunque en los dibujos se representa al monopatín con rueditas hechas con rulemanes pueden usar las ruedas de un par de patines en desuso, ruédas de una patineta o simplemente reformar un poco el proyecto y usar ruedas de changuito, en este último caso habrá que efectuarle muchos cambios a los dibujos ya que pasar de rulemanes a ruedas hace una diferencia grande.

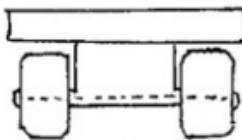
Una vez conseguidos los rulemanes que no estén muy terminados y que todavía rueden, tengan en cuenta que si se los regalaron en algún taller ya deben estar mal para el motor o máquina que lo usaban pero para nuestro monopatín servirán, otro problema que debemos encarar es el tipo de madera a usar en especial la que va con el bulón que hace de eje para maniobrar el monopatín, esa madera debe ser bien dura y fuerte para aguantar el movimiento

fig 5

PARTE DE ATRÁS



CON RULEMÁN



CON DOBLE RUEDA
DE PATINETAS
(SKATE BOARD)

MANUBRIO
GIRA SÓLO 60°

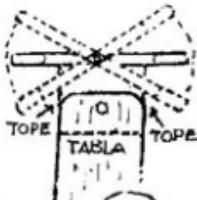
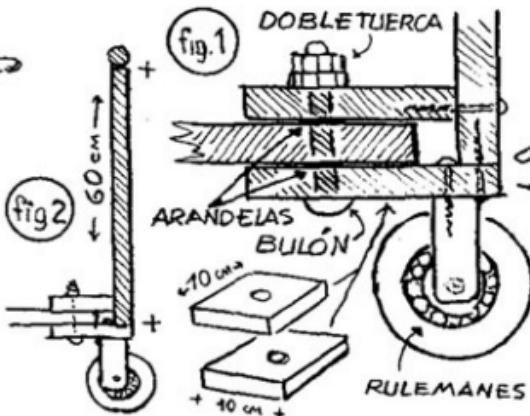


fig 3

MONOPATÍN A RULEMANES



además cuando las fijemos deben ser atornilladas y encolladas para que queden bien firmes, los dibujos muestran los tornillos figura 1, otro detalle es que adelante a la tabla donde apoya el pie debe cortarse de forma que al mover el manubrio hacia ambos lados debe hacer tope para que el girar sólo pueda hacerlo en un radio de 60° (60 grados) figura 3, ya que si así no lo hiciera la rueda delantera quedaría de lado hacia el frente y haría caer

al que lo use, la figura 4 nos aclara de como se toma la rueda delantera y en la figura 5 vemos la o las ruedas traseras, que si se trata de ruedas de patineta podemos colocarles dos atrás que darán más estabilidad.

Volvamos a la figura 1 y tratemos el asunto del eje, en este caso es un bulón que debe quedar bien firme para girar; observen que en la parte superior tiene dos tuercas, esto se hace para que las de arriba

haga de contra-tuerca para que no se afloje, si sólo usamos una tuerca debe ser perforada y a través de ella y el bulón se le coloca una chaveta, esta parte del monopatín es la más difícil de armar ya que el manubrio debe quedar bien firme pero girar con facilidad, el bulón no debe quedar apretado, debe permitir girar pero sin mucho juego, lleva arandelas como indica el dibujo y se engrasa, les recomiendo a los muy pibes hacerse ayudar para armar lo más difícil.

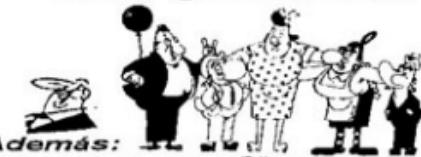
CONECTESE por e-mail con

SHARRY...

... para publicar las historietas y páginas de hobbies de la revista Lúpin, como así también los éxitos de los mejores dibujantes argentinos en tiras diarias o especialmente preparadas para suplementos dominicales, su diario ganará lectores ya que las historietas son siempre de gusto masivo.



sharry @vianw.com.ar



Además:

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

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

COMPUTACIÓN 79 TÍTULOS con

En la última nota de computación (78) habíamos empezado a modificar con el Corel títulos tipográficos y aquí veremos otros ejemplos, cualquier tipografía podemos hacerla solamente con filetes aunque luego podamos rellenar esas letras con colores o grisados, la figura 1 nos muestra un título a modificar, una modificación sencilla es darle un color pero eso, muchas veces no queda bien o simplemente si la impresión es en blanco y negro sólo nos permitiría cambiar el negro por un grisado, veamos el cambio de negro pleno por un filete, vamos al panel de las herramientas, señalemos con la herramienta 1, (la flechita) luego vamos a la herramienta 9 y al hacer un clic sobre ella, aparece una subventana y señaremos el cuadro en blanco y el

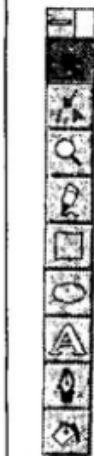
el título habrá desaparecido, ahora vamos a la herramienta pluma (8) y al hacer clic sobre ella, se abre una subventana

LLEGO el OTOÑO

figura 1

SEÑALADO

que comienza con un cuadrito con el dibujo de una pluma, hagamos un clic en el segundo cuadro donde se ve una flechita indicando un recuadro negro y aparecerá una ventana como la de la página siguiente, esa ventana se titula PLUMA, en la parte superior vemos dos líneas en cruz y al costado dos flechas una indicando hacia arriba y otra hacia abajo que sirvan para indicar el grosor de la línea del filete que eligiremos, una vez ajustado con esas dos flechitas iremos abajo de esa ventana y haremos un clic en aplicar, la figura 2 nos muestra como el título a cambiado y las letras ya no son negras sino están formadas por un filete del grosor que habíamos indicado, si



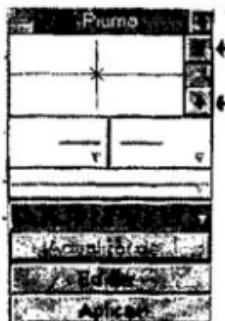
el COREL DRAW

no nos gusta como ha quedado podemos cambiar el tamaño del filete.

LLEGO el OTONO

figura 2

Ahora que el título ha cambiado y que podemos hacerle otras modificaciones como ser colocarle grisados o color de varias formas ya que el mismo color o grisado también puede



ser degradado o darte al fondo dibujos que te ofrece el Corel entre sus multiples herramientas, ya que en esa subventana (9) donde está el tacho con pintura hay

cuadritos que abrirán otras ventanas con todo tipo de opciones.

Si queremos estudiar debemos probar las distintas opciones y ver sobre los resultados lo que podemos conseguir con ellas, en caso de este ejemplo podemos para aprender darle distintas variantes, la figura 3 nos muestra los resultados de algu-

LLEGO el OTONO

LLEGO el OTONO

figura 3

nas variantes para que tengan una idea, practiquen con mucho cuidado, ya les he explicado que si no les gusta el cambio pueden volver a como estaba anteriormente presionando las teclas **control** y **Z**.

GLOSARIO de COMPUTACIÓN

Alfanumérico. Carácter; puede ser una letra o un número.

ASCH. (America Standard Code for Information Interchange)

Mediante esos códigos podemos representar letras, símbolos y números que no figuran en el teclado.

Puerto paralelo. los datos se transmiten en grupos de 8 bits y se usa en la impresora.

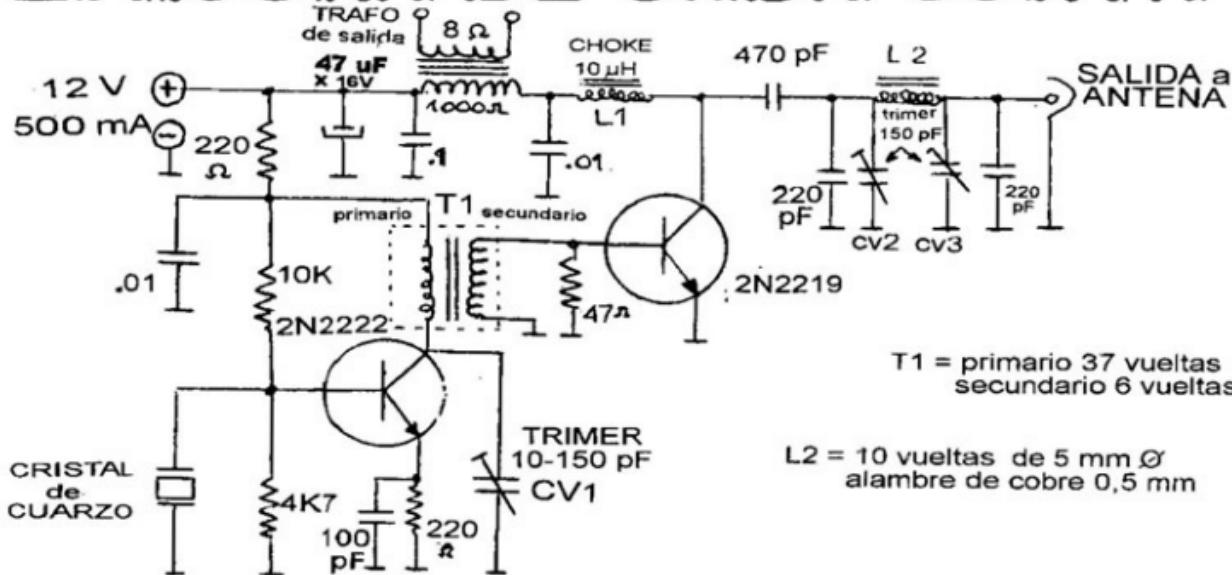
Puerto serial. los datos se transmiten en filas de 1 bit por vez, se usa en el ratón y en el módem.

OCR. (Optical Character Recognition) Método de leer caracteres impresos mediante escáneres u otros diapositivos ópticos para su utilización en la computadora.

Ratón. Dispositivo para mover el cursor y señalar en los programas los lugares donde el mismo recibe una orden de funcionamiento, también sirve para arrastrar textos o dibujos.

Cursor. Indicador móvil que muestra en la pantalla donde aparecerá un carácter, indispensable para seguir el curso del texto.

EMISORA DE ONDA CORTA



T1 = primario 37 vueltas
secundario 6 vueltas

L2 = 10 vueltas de 5 mm Ø
alambre de cobre 0,5 mm

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
 Cel. 1556244358
 de 10 a 24 hs.

Así como en los últimos números, hoy presentamos una variante en transmisión muy solicitada por los lectores, se trata de una emisora de onda corta muy económica y con una potencia que nos dará varios centenares de metros de alcance.

El proyecto consta de 2 etapas siendo la primera el oscilador generador de frecuencia que está estabilizada por un cristal de cuarzo de 3.5 Mhz, y la segunda etapa es el amplificador de salida de RF.

Para el armado es recomendable el uso de una placa de fibra de vidrio y para T1 desarmaremos con

mucho cuidado un transformador de FI de alguna radio rota y usando el mismo alambre bobinamos el primario con 37 vueltas y el secundario con 6 vueltas cuidando de identificarlas cuidadosamente.

Para el ajuste sintonizamos en el receptor de onda corta 3.5 Mhz y eliminando la emisora giramos CV1 hasta oír en el receptor el soplido del transmisor, ahora retocaremos CV2 y CV3 para una potencia de radiación máxima.

La señas de audio debe provenir de un amplificador de algunos vatios como el del N° 454.



APARECIO EL N°17

"SPOILERS AVIACION"

AERONAUTICA

AERODEPORTE

AEROMODELISMO

ISOLICITELA!



EL GATITO JUANCHI



por DOL



me costaba conseguir la revista LÚPIN y ahora me la envian por correo, hacé lo mismo que muchos lectores de lugares lejanos, comprala por correo como hice yo.

EXTERIOR USS 20.-
interior del país \$ 20
6 meses 6 números
(induyendo gastos de envío)

Unicamente **GIRO POSTAL** (CORREO CENTRAL) a nombre de «Revista LÚPIN» y enviarlo a
REVISTA LÚPIN
calle SARMIENTO 412
oficina 213
Capital Federal
ARGENTINA

La página del RADIOAFICIONADO

EL

En la edición pasada de la Página del Radioaficionado habíamos visto en diagrama de bloques el Receptor. Hoy veremos el Transmisor con todas sus partes componentes.

Transmisor: Conjunto de circuitos diseñados para la generación de Radio Frecuencia, modulándose sobre una determinada frecuencia la información que se desea transmitir. La energía generada se transfiere a la antena, donde las ondas electromagnéticas se propagan en el ambiente exterior. Los equipos transmisores están compuestos por las siguientes etapas:

- Un oscilador de radio frecuencia.
- Una etapa separadora.
- Una o varias etapas multiplicadoras
- Una etapa amplificadora de radio frecuencia, de potencia.

El oscilador de radio frecuencia es el generador de radio frecuencia que se utilizará para excitar a un amplificador de una o más etapas.

Es necesario que el oscilador de radio frecuencia tenga una buena estabilidad y esto se consigue utilizando un oscilador controlado por cristal de cuarzo. Un oscilador autoexcitado (O.F.V.) puede sintonizarse a cualquier frecuencia dentro de un determinado rango, pero requiere un mayor cuidado en su diseño y construcción.

Se denomina etapa separadora a una etapa amplificadora cuando su función principal es la de conseguir aislación y no ganancia.

Una etapa multiplicadora de frecuencia es un amplificador que entrega una salida cuya frecuencia puede ser el doble de la frecuencia de excitación (doblador); el triple de la frecuencia (triplicador), etc.

Se puede construir un sencillo transmisor, que consta de una eta-

TRANSMISOR

pa osciladora controlada a cristal de cuarzo y una etapa amplificadora de radio frecuencia de potencia, de acuerdo al diagrama de bloque de la Figura 1.

Diagrama de bloques de un transmisor: Diagrama básico:

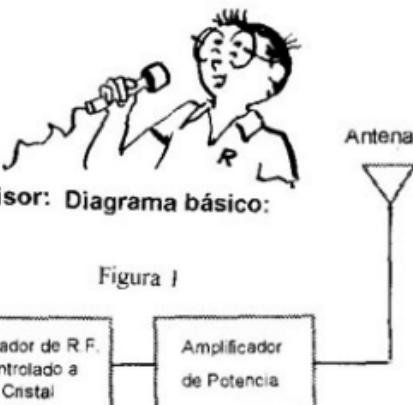


Figura 1

Podemos mejorar el circuito de la Figura 1, empleando en el diseño un oscilador de frecuencia variable (OFV), una etapa separadora, una etapa multiplicadora y una etapa amplificadora de potencia, de acuerdo al diagrama de bloques de la Figura 2.



Figura 2



Transceptores: El transceptor es un equipo en el cual el circuito del receptor y el del transmisor, comparten elementos comunes, de manera tal de evitar la repetición de etapas y a la vez se reduce el tamaño y peso total del equipo.

En general suelen compartir en recepción y transmisión las siguientes partes: la fuente de alimentación, el oscilador de frecuencia variable, el filtro pasabanda, el amplificador de frecuencia intermedia, etc.

La principal característica de los transceptores es que al sintonizar una determinada frecuencia en recepción, automáticamente el transmisor queda sintonizado en esa misma frecuencia, con lo que se ahorra tiempo de ajuste y se evitan las discrepancias de frecuencias transmisor - receptor.

Si te interesa el tema y te querés hacer Radioaficionado podés comunicarte con el **BUENOS AIRES RADIO CLUB**

José Cubas 2676 Cap. Fed.

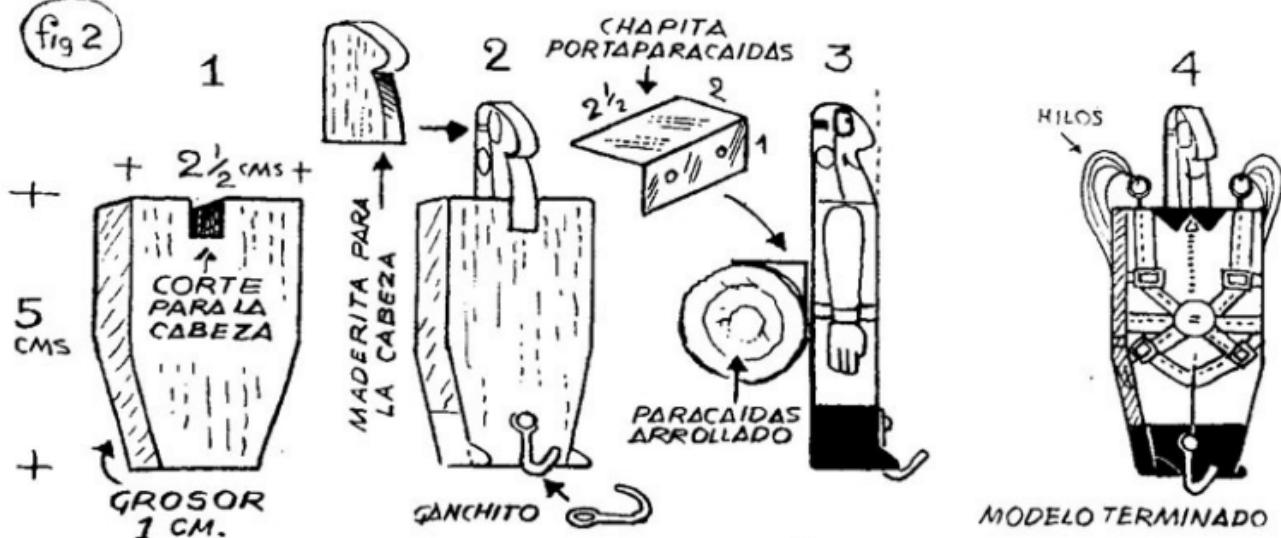
Tel: 4574- 1150

www.ba.org.ar

COMO CONSTRUIR EL PARACAIDISTA

LUPIN

fig 2

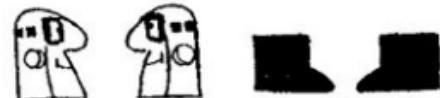


Este paracaídas nos servirá para entrenamiento si pensamos lanzar cohetes y recuperarlos mediante ese sistema, aquí hemos utilizado a la figura de Lúpin que de paso que nos dará muchos momentos de entretenimiento nos hará recordar sus múltiples aventuras y las veces que se tuvo que salvar usando ese medio.

La construcción es sencilla pero no por eso hay que hacerla descuidando los distintos detalles, ya sabemos que lo que se

hace mal funciona mal y este paracaídas se rige también por esa regla.

Para el paracaídas podremos usar una tela liviana de alguna prenda en desuso o como hice yo simplemente usé polietileno del más delgado y no importa si lo tomamos de una bolsita con letras y colores así quedará más visto cuando descienda, observen la figura 1 y marquen los puntos donde van los hilos como se indica en el dibujo, los hilos pueden pegarlo al polietileno con cinta tipo Scotch.



CABEZA Y BOTAS PARA PEGAR

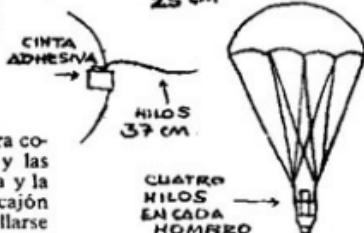
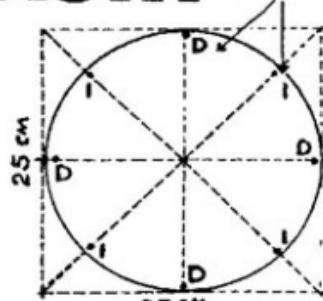
PARACAIDISTA

I HOMBRO IZQ.
D " DERECHO

PLEGADO DEL PARACAIDAS



fig 1



LANZADOR

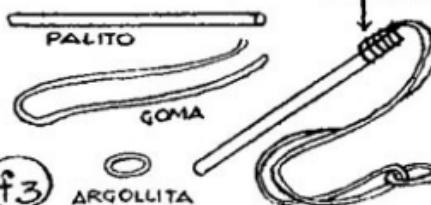
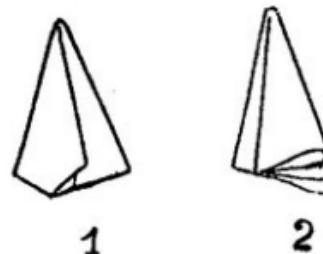


fig 3

EL MUÑECO lo haremos de madera como muestra el dibujo 2, la cabeza y las botas las pegaremos con cola plástica y la madera puede ser la tomada de un cajón de frutas que es blanda y puede tallarse fácil, observen el portaparacaídas y el gancho que debe ser fijado fuertemente al muñeco, el lanzador figura 3 lo haremos con 40 cm. de goma de gomera o recortaremos una tira de una cámara de auto, la fijaremos en un palito fuertemente con hilo grueso, el lanzamiento se hace manteniendo en el momento de lanzarlo con la cabeza del muñeco hacia abajo y el paracaídas hacia arriba, el dibujo 4 muestra la forma correcta de plegar el paracaídas que queda suelto sobre el portaparacaídas.

Para terminar les diré que el muñeco de-



1 2 3

fig 4



5 6

be pintarse de vivos colores y aprovechar para hacerle las antiparras y correajes dibujado sobre la pintura con tinta china sino tienen mucha práctica con la punta de un pincelito, los primeros lanzamientos se harán sin estirar la goma del lanzador al máximo para ir tomando la mano de como debe apretarse el plegado para que se abra al tomar la curva de descenso cuando llega a su mayor altura.

Mosca Kid



EN:
"HERENCIA LEJANA"
POR
GUERRERO





EFFECTIVAMENTE UN LEJANO PARIENTE QUE HABÍA SIDO UN OSCURO BOXEADOR QUE LUEGO HABÍA HECHO FORTUNA, ENTERADO DE QUE EN AMÉRICA UN DESCENDIENTE SUYO SIGUE SUS PASOS, LO PONE EN SU TESTAMENTO ANTES DE MORIR.



Así es que al día siguiente...



HORAS DESPUES, EL GIGANTESCO APARATO TOCA SU BLO EXTRANJERO





AQUÍ ES, PÓNGANSE COMODOS, LOS DEMÁS HUÉSPEDES YA ESTÁN INSTALADOS, ÉSTA NOCHE ES LA REUNIÓN EN LA CUAL SE LEERÁ EL TESTAMENTO A LOS HEREDEROS...











Y AL DÍA SIGUIENTE...



RESORTE

EL AUTORANTE
DEL PROFESOR

Por BOL

**PROFE,
¿DÓNDE ESTÁ?..**













ESOS QUE ESTÁN
AHI SON NUESTROS
CUERPOS Y ESTOS...
CREO QUE SON
COMPONENTES
ANÍMICOS O AL GO
ASÍ... NO CREEAS
QUE ESTÁN FÁCIL
ENCONTRAR UNA
EXPLICACIÓN

NO ENTENDO,
PROFE... Y
ESTOY ASUSTADO
PORQUE VEO
QUE USTED
TAMPOCO LO
ENTIENDE MUY
BIEN...

TENDREMOS
QUE BUSCAR
AYUDA... IREMOS
ADONDE MI
AMIGO EL
PROFESOR
MAXIMUS









¿Y USTED NO
PIENSO EN ESO?
¿POR QUÉ OCURRIÓ
ESTO? ¿CÓMO
VOLVÉREMOS EN SI?
¿QUÉ OCURRIRÁ
CON NOSOTROS?

BASTA DE PREGUNTAS!
TIENES QUE ACOSTUMBRARTE
QUE CUANDO SEAS MÁS GRANDE
NADIE TE PODRÁ DAR
RESPUESTAS A LOS
INTERROGANTES QUE
AFLUYAN A TU MENTE

ZQUIERE DECIR
QUE USTEDES
LOS CIENTÍFICOS
VIVEN EN UN
TORBELLINO DE
INTERROGANTES
SIN RESPUESTAS?

SÍ, Y AHORA
UNO DE MIS
INTERROGANTES
ES COMO
VOLVER EN SI
ZQUIEN NOS
SACA DE NUESTRO
LETARGO...

EN REALIDAD EL
PAÍSAGE ES TAN
LINDO QUE ME
QUEDARÍA UNAS
HORAS AQUÍ. MIRE
QUE CANTIDAD
DE ESTRELLAS
SE VEN EN ESTE
CIELO SIN
ATMOSFERA
¡EH!, PROFES,
¿DÓNDE ESTÁ?



INOLVIMOS
AL LABORATORIO;
¿CÓMO OCURRIO
ESTO?

ROBOT, LIMPIANDO
NOS QUITÓ LOS
ELECTRODOS DE
LAS SIENES. ¡NOS
HA SALVADO!...

EL ROBOT AL
PASAR LOS
SACÓ Y ESO
NOS HIZO
VOLVER EN SI

JA, JA, JA
TENDRIAMOS
QUE REGALARLE
ALGO ESTA
MURECITA SE
LO MERECE!

DE NADA VALDRÍA...
TE OLVIDAS QUE
ELLA ES SOLO UN
COMPLICADO MECANISMO
SIN COMPONENTES
ANÍMICOS QUE LE
DARIAN VIDA

INERDAD!
¿QUE MISTERIO
ES LA VIDA...
ESE ES OTRO
INTERROGANTE
SIN RESPUESTA
ZNO, PROFES...



Hola, chicos, ya volví de vacaciones y empézamos la rutina de siempre, aunque tuve unas larguiiiisimas 'vacas' me parecieron cortas, para mí las 'vacas' es la mejor época del año, y al Bubi le pasa lo mismo, en vez Bicho y las chicas prefieren estudiar y prepararse para la lucha que les espera en el futuro, yo les dije que el futuro y el pasado no existen, yo siempre me siento en el pre-

**CONECTATE
POR
INTERMEDIO
NUESTRO**

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

El resto del día son 5 centavos cada 2 minutos.

**;Conectate con nosotros y
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
información@revista-lupin.com.ar



El correito del pibe GORDI

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



sente, y creo que a todos nos pasa lo mismo, le pregunté al dire que opinion tiene él de ese problema y se la sabe lunga y complicada, me explicó miles de cosas pero... no entendí nada, chicos, en este número están las explicaciones para hacer un monopatín es una variante del camito a rulemanes pero podés usar otro tipo de ruedas, los fanas de la electrónica tienen un lindo transmisor y en el próximo número habrá otro, les recomiendo no perderse las lupins y colecciónarlas como hace la mayoría de los fanas de esta revistucha CHAU, amigas y amigos.

LUPIN MARZO 2004 Revista mensual de historietas y técnicas didácticas útiles para jóvenes. Editada por Ediciones G.D.S., propiedad de Héctor M. Sídoli y Guillermo Guerrero. 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° 271791

Este número se terminó de imprimir en INVERPRENTA S.A. San Antonio 941 Cap. Fed.
el 27 de febrero del 2004

AVISITOS GRATUITOS

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

ANA MARIEL SCHMIDT calle Paraná 248 Cinco Saltos Rio Negro intercambio correspondencia con otras chicas y chicos temas varios, también por e-mail
mariel.schmidt@yahoo.com.ar

Miguel A. Melina calle Camilo Torres 2296 tel. 4924-2101 llamar de 9 a 19 hs.
vendo: Transmisor deBanda Ciudadana 40 canales 5 Watt 12Vcc, más antena.

Revistas de Alta Fidelidad (sin carpeta) total 51. falta la 45

MAQUETAS PARA ARMAR EN PAPEL
BARCOS, AVIONES, TRENES, FORMULA 1. CD con planos completos
4643 6200

modelosdepapel@argentina.com

Cuando envíen e-mails a nuestra revista por favor pongan la dirección postal ya que la electrónica puede desaparecer sin dejar restros.

Inciáte en ASTRONOMIA



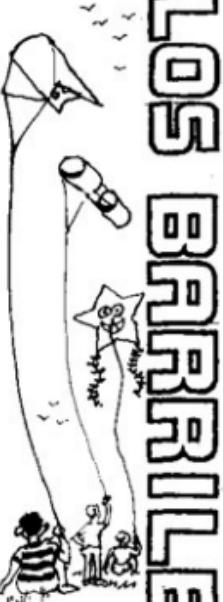
¿Cuántas veces pensaste en armarte un telescopio y no te animaste por falta de conocimientos?..con este suplemento resolverás ese problema, todas tus dudas quedarán aclaradas además el uso de la carta celeste y muchas notas interesantes ya que los enigmas del universo son infinitos y nos atrapan por saber.

Aquí te aclaro lo que encontrarás en este suplemento:
 • oculares y objetivos • los telescopios y sus monturas • ¿qué aumento lograremos? • armate tu carta celeste • dibujos y explicaciones para armarte un telescopio • como tomar fotos con él • las constelaciones • localizá los planetas • hace tu filtro para ver el espectro de las estrellas • el buscador • el polo celeste • uso del telescopio.

EL UNIVERSO AL ALCANCE DE TU TELESCOPIO



En este suplemento dedicado a *Los BARRILETES* encontrarás 33 modelos distintos, desde los fáciles de armar y remontar para los que nunca se dedicaron a este hobby hasta los celulares capaces de elevar una cámara fotográfica para tomar fotos desde las alturas, además consejos para remontarlos, los materiales a usar, como saber la altura alcanzada, distintos tipos de barriletes, cilíndricos, con hélices, como lanzar paracaídas y planeadores desde un barrilete, acrobáticos de doble hilo, barriletes sin armazón rígido, etc., etc. te divertirás tanto con este suplemento como lo están haciendo los miles de lectores que ya lo disfrutan desde hace tiempo con mucho entusiasmo. **¡No te lo pierdas!!!..**



Los Barriletes

\$ 9.-
CADA UNO
INCLUYENDO
GASTOS DE
ENVIO

ENVIOS AL INTERIOR: solamente
por **GIRO POSTAL (Correo Cen-**
tral) a nombre de «**REVISTA LUPIN**»
y enviarlo a **revista LUPIN**
calle SARMIENTO 412 - 2º P. of. 213
(1041) Capital Federal

ADQUIRIÉNDOLO
EN LA REDACCIÓN
(de 15 a 19)
SÓLO **\$ 7.-** c/u

4326-3440
de tarde



LÚPITN

año XXXIX

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 462

\$ 2,50.-

BREGUET



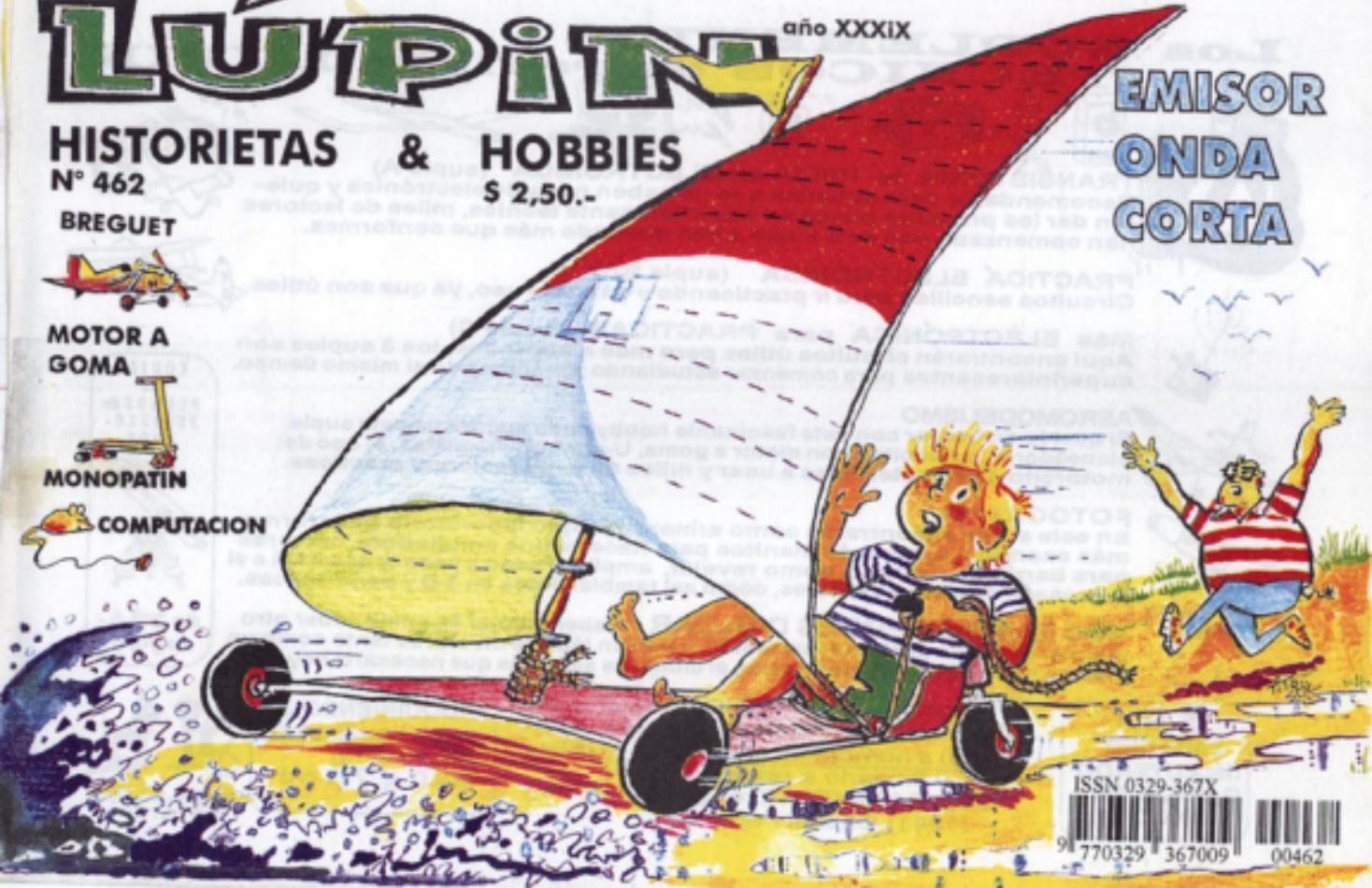
MOTOR A GOMA



MONOPATIN



COMPUTACION



ISSN 0329-367X



AHORA TAMBIÉN LOS SUPLEMENTOS ANUALES DE AQUELLOS AÑOS PODÉS TENERLOS EN CD COMO LA COLECCIÓN DE LAS REVISTAS



UNA NUEVA
FORMA DE
DISFRUTAR
LA REVISTA



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.

Cada CD tiene alrededor de 36 revistas con sus tapas en colores y hasta el más mínimo detalle, aquí tenés los números de revistas que encontrarás en cada CD rom.



CD 1 del N° 1 al N° 27 - CD 2 del N° 28 al N° 64 - CD 3 del N° 65 al N° 100 - CD 4 del N° 101 al N° 136 - CD 5 del N° 137 al N° 172 - CD 6 del N° 173 al N° 206 - CD 7 del 207 al 243

(*) Seguimos digitalizando, consultá por números disponibles.

Además un CD rom con todos los suplets de fin de aquellos años.

\$ 30.- c/CD

VISITA'
NUESTRO
SITIO

