

# LUPIN RADIO CONTROL

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 464 \$ 2,50

SENCILLO,  
SIN AJUSTES  
COMPLICADOS



VAMPIRO  
motor a goma



USANDO  
LOS FRENSOS



PLANETOIDES  
CONTRA LA TIERRA



USANDO  
EL ESCANER



ISSN 0329-367X



91

770329

367009

00464



# 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.

**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.



## 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 procesamiento 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

COPIAS  
de  
PLANOS de  
TELESCO-  
PIOS



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

**\$ 9.-**  
CADA UNO  
INCLUYENDO  
GASTOS DE  
ENVÍO

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

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



4326-3440  
de tarde





# LUPIN

Nº 464 año XXXIX

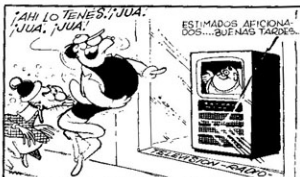
director Héctor Sidoli



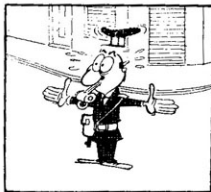
## PURAPINTA



## PROVOCACION



## PASO





**Bicho y Gari**  
por TITO SOL

**HOY**  
en  
**"PLANEADOR de MUSEO"**













¿QUÉ ESTÁS  
HACIENDO CON  
ESE PLANEADOR  
DE MUSEO?

LO  
ESTOY  
PONIENDO  
EN CONDI-  
CIONES  
DE VUELO

YO TE ENCARGUÉ  
LIMPIAR ESE HANGAR  
NO EMPARCHAR LO  
QUE ENCUENTRES

NO ME HAGAN PONER  
NERVIOSO CON ELLLO  
QUE TENGO CON ESTE  
CAMPO... HOY TERMINA  
EL CONTRATO DE ALQUI-  
LER Y NO ME LO  
QUIEREN RENOVAR

MIS  
AMIGOS  
SE ESTÁN  
OCUPANDO DE  
LIMPIAR

CHICOS, LARGUEN  
ESO... YA ESTÁ  
LISTO EL PLANEADOR

¡ES LO QUE  
ESTÁBAMOS  
ESPERANDO!

YO VOLARÉ  
PRIMERO

HAY UN PROBLEMA...  
NO TENEMOS  
CON QUE REMOLCARLO

JUSTO HOY  
QUE NO  
TRAJIMOS  
EL COCHE



















**MIENTRAS  
TANTO**













ASÍ FUÉ QUE  
DOS DÍAS  
MAS TARDE...

¡VIEJO LÚPIN!  
¡GUSTO DE VERTE!

¡¡ PLANINO!!!  
¡ TANTO TIEMPO!



DEMÁS ESTA  
DECIR QUE  
EL ENCUENTRO  
DE LOS DOS  
VIEJOS CAMA-  
RADAS SE  
LLENÓ DE  
RECUERDOS  
HASTA QUE  
POCO A POCO  
DERIVÓ A  
LA ACTUALIDAD.  
EL ABUELO  
LE HABLO  
SOBRE LA  
NUEVA FÁB-  
RICA DE AVIONES,  
Y POCO  
DESPUES...

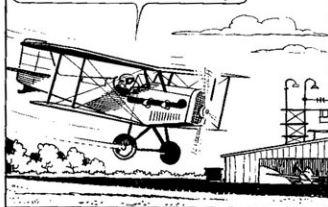
¡HOLA, SI, YO!...  
SI, ABUELO... ¡AJÁ!  
¡AH, SI? ¿ACEPTO?  
¡BIEN, BIEN! ¡ME  
PONDRÉ EN  
CAMPAÑA!



IRÉ HASTA LA  
FÁBRICA PARA  
HABLAR CON  
ESTOS SEÑORES



AQUÍ ESTÁN MONTANDO LA FÁBRICA.  
¡PARECE BASTANTE GRANDE Y  
HASTA TIENE SU LINDA PISTA!..



SALÚD, SEÑORES.  
TENGO BUENAS  
NUEVAS PARA  
USTEDES

¡OH, ADELANTE LÚPIN!

¡NO DIGA,  
CUÉNTENOS!

¿NOS CONSIGUIÓ  
EL DISEÑADOR?





¡BUENO QUE  
ESCUCHARON  
A LÚPIN...

¡MAGNÍFICO! ¡ESO!  
NECESITAMOS UN  
HOMBRE DE  
EXPERIENCIA

¡TRAIGALO SIN  
PÉRDIDA DE  
TIEMPO!

NI UNA  
PALABRA  
MÁS...  
¡ACEPTADO!

BUENO, YA LES CONSEGUÍ  
EL DISEÑADOR, AHORA  
¡IRÉ A CONOCERLO PERSO-  
NALMENTE...

POR LO MENOS ESPERO QUE EL  
PRIMER AVIÓN QUE SALGA DE LA  
FABRICA ME LO DEN A PROBAR  
A MI

AEROPUERTO

¡OH, BUENOS  
DÍAS, SEÑOR!

ESTE ES MI  
NIETO, DEL  
QUE TE  
HABLE

¡ENCANTADO  
MUCHACHO,  
Y GRACIAS!  
LA VERDAD  
QUE ANDO  
UN POCO  
NECESITADO...

... LA JUBILACIÓN  
NO ALCANZA...  
¿SABES?  
Y ESTO ME  
VENDRÁ BIEN

ME ALEGRO  
ENTONCES,  
LOS FABRICANTES  
QUIEREN QUE  
SE LOS PRESENTE  
ENSEGUIDA.  
ESTEE... SUPONGO  
QUE TENDRÁ  
MUCHA EXPERIENCIA.

¡CARAMBA! ¡ME OFENDE  
JOVENCITO! ¿CONOCE LA  
BOMBA V-2? ¡BUENO...  
YO FUI UNO DE LOS CREADORES!

OH, PERDONE...

¿QUE  
TE  
CREÍAS?



























LA IDEA DEL INGENIERO GUSTO A LÚPIN, Y ENSEGUIDA SE DIRIGIERON A LA FÁBRICA, DONDE CON NO POCO TRABAJO, PUDIERON CONVENCER A SUS DUEÑOS



ES UNA IDEA ORIGINAL, BIEN VALE LA PENA INTENTARLA

NO LO DUDEN

Y COMENZARON A TRABAJAR



¡MAGNÍFICO! QUIERO TENER EL GUSTO DE SER SU PILOTO DE PRUEBA

CON ESTAS MODIFICACIONES TÉCNICAS, SERÁ UN MODERNO AVIÓN ANTIGUO

LA FÁBRICA COMENZÓ LA PRODUCCIÓN...



Y DÍAS MAS TARDE...



¡SEÑORES, HE AQUÍ LA PRIMERA MÁQUINA QUE SALE DE NUESTROS TALLERES!

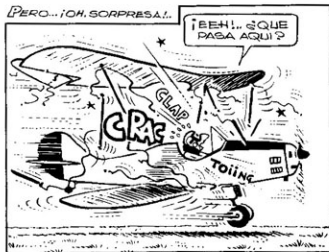
DE LÍNEAS GRÁCILES TIENE TODO EL ASPECTO DE AQUELLOS GLORIOSOS APARATOS



SOLO FALTA PROBARLO, Y PARA ESO ESTOY YO

ADELANTE, LÚPIN, LE CONCEDO EL HONOR









FIN



# SALTAPONES

'EL HOMBRE PRACTICO'

por DOL



**¿PODEMOS VER  
EL FUTURO?..**



**...Y SI GIRA HACIA  
EL OTRO LADO  
PODRÁS VER EL  
FUTURO... VENI QUE  
TE HARÉ UNA  
DEMOSTRACIÓN**



**PRIMERO ECHAREMOS UNA  
MIRADITA AL PASADO...  
LO QUE OCURRIÓ AQUÍ EN  
EL FONDO DE CASA**













AL OTRO  
DÍA...

TENEMOS RODEADA  
LA MANZANA CON  
CUATRO PATRULLEROS  
¡NI PODRÁ ACERCARSE!

SIN EMBARGO  
MI "VISOR EN  
EL TIEMPO" BIEN  
CLARITO EL  
LADRÓN ENTRAN-  
DO A MI CASA



TOMAREMOS POSICIONES  
PARA SORPRENDERLO...  
YA ESTAMOS SOBRE  
LA HORA, DARÉ LAS  
ÚLTIMAS ORDENES



¡ATENCIÓN! TODOS LOS  
PATRULLEROS A SUS  
PUESTOS... LA HORA  
HA LLEGADO  
¡VIGILANCIA EXTREMA!  
CAMBIO Y AFUERA

¿ESTÁS SEGURO  
SALTAR? VENDRÁ  
ESE LADRON



¡OH! ALGUIEN  
TRATA DE  
SALTAR. EL  
CERCO... ¿CÓMO  
PUDO HACERLO?!



¡ES EL  
LADRÓN  
QUE MOSTRA-  
BA MI  
APARATO!



¡ATENCIÓN!  
PROCEDAMOS  
A DETENERLO







## BICICLETEANDO CON RESORTE



Al uso de los frenos casi siempre se le presta la mínima atención porque la mayoría cree que es algo simple a lo que no debe prestarse ninguna importancia, sin embargo si lo hacemos siguiendo ciertas técnicas obtendremos frenadas más efectivas que en muchos casos nos salvarán de algún encontronazo o algo más peligroso aún.

Todos sabemos que siempre hay que hacer actuar al freno trasero antes de aplicar el que actúa en la rueda delantera pero en realidad los dos frenos deben actuar al mismo tiempo pero la presión que le daremos al de la rueda delantera no es la misma que la que se da a la trasera, expliquemos mejor esto, si venimos a velocidad y aplicamos los frenos, el cuerpo se desplaza hacia adelante por la inercia, esto hará que el peso del cuerpo se apoye en la rueda delantera y la rueda de atrás quedará casi sin peso que le haga apoyarse contra el suelo y realizar una frenada efectiva, este efecto es el que hace que la rueda delantera sea en la mayoría de las frenadas la que supera a la trasera en un cien por ciento y es la que consigue frenar la bici en el menor recorrido posible.



## ¿SABES USAR LOS FRENOS?..

Teniendo en cuenta ese detalle debemos saber usar el freno delantero, pero siempre acompañado del freno trasero, si no queremos pasar volando por sobre el manubrio ya que esto es lo que sucedería si sólo usamos el delantero cuando venimos velozmente y queremos detener la bici en el menor recorrido posible.

Otra detalle a tener en cuenta es que si apretamos a fondo los dos frenos al mismo tiempo notaremos que al correrse el cuerpo

FRENANDO  
SÓLO  
CON  
LA  
RUEDA  
TRASERA  
ECHAR  
EL CUERPO  
HACIA  
ATRÁS



hacia adelante, la rueda trasera patinará hacia un lado, más aun si el pavimento está húmedo, para que nada de esto suceda practiquemos frenadas en algún lugar tranquilo, primero observemos que los patines de los frenos apoyen al mismo tiempo sobre las llantas sin tocar las cubiertas, primero hagamos frenadas a baja velocidad, luego que dominemos ese tipo de frenadas incrementemos la velocidad y ahora debemos aprender cierta técnica que consiste en dar



más presión al freno delantero que al de atrás, los frenos deben apretarse concientemente sintiendo la presión que sobre ellos ejercemos, al delantero se le debe dar el triple de presión que al de atrás, esto parece fácil pero hay que practicar hasta lograrlo casi inconcientemente, a medida que la bici pierda velocidad podemos incrementar la presión en los dos frenos, si en cualquier momento durante la frenada la bici se desliza hacia uno de sus lados patinando soltemos los frenos.

No conviene usar con más fuerza el freno delantero en pavimentos mojados, durante una curva, cuesta abajo, sobre terrenos arenosos o canto rodado, en general se le debe dar tres veces más presión al freno delantero en pavimento seco, en todos los otros tipos de camino debemos frenar con las dos ruedas al mismo tiempo y siempre al notar que la bici patina hacia un costado debemos aflojar la presión que hacemos con las manos o soltarlos completamente.

Si sólo posees freno en la rueda trasera para usarlo inteligentemente debes echar el cuerpo hacia atrás para que al frenar te desplaces lo mínimo posible y la rueda trasera tenga bastante peso sobre ella, por mi parte les recomiendo usar frenos en las dos ruedas más si la bici es de rodado angosto.



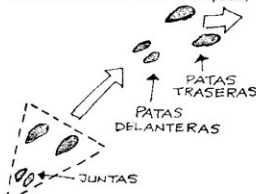


Las huellas que dejan los animales pueden contarnos muchas historias si sabemos interpretarlas. ellas nos dicen si el animal perseguía a una presa, si consiguió darle caza, si lo acompañaban los cachorros, además que tipo de animal dejó esas huellas de dónde venía, si se acercó a un río a beber.

El scout debe ser un observador de todo lo que lo rodea y más cuando se encuentra en campaña donde se encontrará con muchas oportunidades para explorar el comportamiento de diferentes especies de animales. el dibujo 1 nos muestra las huellas que deja un conejo. observar que ese tipo de huella forma un triángulo debido a que su marcha la ejecuta a saltos y las patas delanteras llegan casi juntas al apoyarse, otro detalle es que las huellas más grandes que corresponden a las patas traseras indican siempre la dirección hacia donde se dirige ya que en los saltos esas patas quedan adelante como se ve en los dibujos, en este caso las huellas indican que el animal corre pero en caso de verlas más juntas y más firmes sin despararramar tierra a su alrededor eso quiere decir que el animal caminaba lentamente, y si esas huellas se dirigen hacia un lado y otro dando vueltas por los alrededores son dejadas por un animal que se estuvo alimentando, este vaivén que dejan las huellas si pertenecen a un animal carnívoro indican que anda en busca de alguna presa, como vemos las huellas cuentan su historia y además nos

pueden decir si son recientes o ha pasado ya mucho tiempo, para reconocer el tiempo transcurrido observemos la definición de la huella, si la tierra, arena o nieve se ha desmoronado en los bordes tapando algo los pocitos centrales y las uñas del animal ni se reconocen eso indica una huella de varios días, pero cuidado que si hay viento eso puede encontrarse en huellas marcadas apenas unas horas antes, los detalles de una huella reciente los indican la nitidez de sus formas la claridad de las marcas de uñas ya que por ser más finas son las primeras que desaparecen.

Como vemos se pueden saber muchas cosas observando las huellas de los animales y también de los hombres, no sólo se identifican especies sino que las mismas huellas nos cuentan historias de peleas,



lugares donde se bañan, se alimentan y hasta peleas y persecuciones que si sabemos interpretarlas podremos saber si la presa se les escapó o si terminó siendo una víctima más de esta naturaleza tan horrible que para vivir los animales deben matar, destruir, asustar, perseguir...

Muchos de nosotros ya nos estaremos preguntando si sólo las huellas de los animales cuentan su historia, en realidad todo tipo de huella sabiéndola interpretar nos puede decir muchas cosas, es así como al estudiar restos de una civilización se pueden saber qué hacían y a qué adelantos culturales habían llegado pero como esas huellas la mayoría de las veces el tiempo las ha casi eliminado con lo poco que queda se sacan cualquier tipo de conclusiones la mayoría alejadas de la realidad, les recomiendo que al seguir una huella se observe sin tratar de "inventar" fábulas alrededor de ellas, ver la realidad y tomarla como es resulta muy difícil.



# RASTREANDO HUELLAS

Si las seguimos de un animal que nos precede, tratemos de acercarnos o seguirlo con el viento de frente y describamos círculos para que no sospeche de nuestra persecución; esto sirve tanto para un animal como para una persona; al describir amplios círculos, nos encontraremos con sus huellas, a las que debemos reconocer de un solo vistazo; si seguimos a una



persona, el dibujo uno nos indica cómo diferenciar las huellas de pies descalzos; se traza una línea sobre la punta del dedo gordo hasta la punta del dedo chico y veremos que la posición de los otros difieren de persona a persona, sabiendo cómo es la

huella del que perseguimos observando ese detalle de la línea de los dedos, no le perderemos pisada.

La figura 2, nos muestra las huellas que deja un caballo y según la separación de las marcas de las herraduras, sabremos si el animal iba al paso, trotando, galopando o simplemente a medio galope.

Ya vimos en el número anterior, que la definición de la huella nos puede decir cuánto tiempo pasó desde que ha sido marcada; la figura 3, nos muestra la huella de una bicicleta; la dirección la indica el polvo que arroja hacia atrás, este mismo método podemos usarlo con vehículos más grandes.

Les recomiendo marcar en la arena o polvo, huellas de distintos scouts y luego trazar la línea entre el dedo gordo y el chico para observar las distintas colocaciones de los otros dedos y con ello veremos la gran diferencia que descubriremos entre una huella y otra, otro ejercicio interesante es dejar salir a caminar a un scout por una



playa y media hora después tratar de localizarlo siguiendo sus huellas, tengamos en cuenta que el scout caminará por lugares donde por largos trechos no dejará marca alguna, pero ahí se ve la técnica de los scouts que lo siguen, ya que al perderlas, deben seguir hasta volverlas a localizar más adelante en lugares donde queden marcadas nuevamente; estas prácticas nos servirán para cuando tengamos que seguir

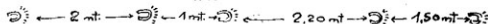
FIG. 3



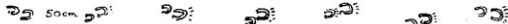
el rastro de algún animal por distintos tipos de terreno, además, recordemos el detalle que el animal puede descubrirnos por el olfato, agudamente desarrollado, por lo que debemos seguirlo con el viento que no nos delate y describiendo círculos para despistarlo, la huella se cruza, se sigue en círculo para luego volverla a cruzar, siguiendo este sistema se debe tener gran seguridad en localizar la huella ya sea sobre los pastos o terrenos polvorientos o arenosos.

Como ven, el scout en campaña tiene mucho para entretenerse y con esos ejercicios aprende cosas muy útiles para futuras experiencias.

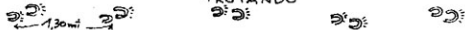
GALOPANDO



CAMINANDO



TROTANDO







# AVIONCITO SUPERLIVIANO TAMAÑO NATURAL

Este es un avioncito muy simple de hacer, los planos están al tamaño natural, lo que nos facilitará la tarea insumiéndonos pocas horas de labor, más en estos días de otoño que no nos dan muchas ganas de trabajar. Es un modelito espe-

cial para iniciarse en el vuelo, y con el que podemos experimentar algunas pruebas, como virajes, doblando un poco el timón o revirando algo las puntas de ala, planeos, etc.

Además, tiene la virtud de poder despegar directamente desde el suelo. Pero... atención, debe volarse con aire calmado en interiores.

La madera balsa del fuselaje y los largueros deben ser medianamente dura, resistente.

El ala la haremos entera calcando la otra mitad, sujetaremos los largueros con alfileres y luego colocaremos las costillas y puntas de ala cementándolas donde corresponde, la costilla

del medio la pegaremos al final, como el perfil del ala es algo curvo, y las costillas son de varilla chata les daremos forma planchándolas con un lápiz (ver dibujo). Al tenerla lista le haremos una incisión en el medio para quebrarla y formar el diedro, levantaremos una mitad de ala hasta 10cm. en su extremo, lo que nos dará 5cm. por cada punta, la sostendremos con un block de cada lado, entonces pegaremos la costilla del medio y cementaremos bien.

El montante o cabina lo haremos como indica el dibujo, una chapa de 3mm., y dos de 1mm. que irán pegadas a los costados de ésta. Luego pegaremos el ala sobre el lomo

de éste cuidando que quede en escuadra, la parte de abajo encaja en el fuselaje.

Como pueden ver, el timón y el estabilizador son bien sencillos de armar, el estabilizador irá cementado sobre el final del fuselaje, y sobre la mitad del estabilizador irá pegado el timón, cuidando también que quede en escuadra.

El fuselaje es de balsa dura al que colocaremos la chapita de aluminio sujeta con hilo y cementada que, hará de nariz y sostén de la hélice, también le sujetaremos el tren de aterrizaje a presión, al que haremos de alambre de acero con sus dobleces (ver dibujos).

Luego colocaremos los

ganchos de la goma motor, el de la hélice llevamos dos arandelitas entre ésta y la chapita de aluminio que hace de nariz.

El ala, estabilizador y timón irán forrados de un solo lado, sobre la parte superior, con papel de seda japonés y pegado con dope.

Balancearemos el aparato haciéndolo planear sin motor y corrigiendo corriendo el ala hasta encontrar el punto exacto, ir lanzándolo aumentando las vueltas de motor. Obtenido el centrado podremos fijar el ala con un poco de cemento entre la cabina y el fuselaje, esto lo haremos luego de haber logrado que el vuelo sea perfecto.



FUSELAJE - VARILLA DURA DE 3X6 mm

ALA

COSTADOS DE CHAPA DE 1 mm



GANCHOS DE ALAMBRE DE ACERO PARA LA GOMA MOTOR



ENCAJA EN FUSELAJE





# AVIONCITO SUPERLIVIANO TAMAÑO NATURAL

Este es un avióncito muy simple de hacer, los planos están al tamaño natural, lo que nos facilitará la tarea construyéndolo pocas horas de labor, mas en estos días de crisis que no nos dan muchas ganas de trabajar. Es un modelo expe-

riental para iniciarse en el vuelo, y con el que podremos experimentar algunas pruebas, como volar, doblando un poco el timón o revirando algo las puntas de ala, planeos, etc.

Además, tiene la virtud de poder despegar directamente desde el suelo. Pero... atención, debe volar con sus cables a su interior.

La madera balsa del fuselaje y los largueros de balsa serán medianamente duros, resistentes.

El ala la haremos entera, doblando la otra mitad, repetiremos los largueros con alfileres y luego colocaremos las costillas y puntas de ala comenzándolas donde corresponde, la costilla

del medio la pegaremos al final, como el perfil del ala es algo curvo, y las costillas son de varilla chata los daremos forma planchándolos con un lápiz over dibujos. Al tenerla lista le haremos una incisión en el medio para quebrarla y formar el diestro, levantaremos una mitad de ala hacia 10cm. en su extremo, lo que nos dará forma, por cada punta, le sostendremos con un block de cada lado, entonces pegaremos la costilla del medio y cementaremos bien.

El morro o cabina le haremos como indica el dibujo, una chapa de 3mm., y dos de 1mm. que irán pegadas a los costados de ésta. Luego pegaremos el ala sobre el morro

de ésta cuidando que quede en escuadra, la parte de abajo encaja en el fuselaje.

Como pueden ver, el timón y el estabilizador son bien sencillos de armar, el estabilizador irá cementado sobre el final del fuselaje, y sobre la mitad del estabilizador irá pegado el timón, cuidando también que quede en escuadra.

El fuselaje es de balsa dura al que colocaremos la chapita de aluminio sujeta con hilo y cementado que, hará de morro y sostén de la hélice, también le sujetaremos el tren de aterrizaje a presión, al que haremos de aluminio de acero con sus dobles over dibujos.

Luego colocaremos los

gasitos de la goma motor, el de la hélice lleva dos arandelitas entre ésta y la chapita de aluminio que hace de morro.

El ala, estabilizador y cables irán formados de un solo lado, sobre la parte superior, con papel de seda japonés y pegado con drape.

Balancaremos el aparato haciéndolo planear sin motor y corrigiendo corriendo el ala hasta encontrar el punto exacto e ir lanzándolo aumentan- do las vueltas de motor. Obtenido el centrado podremos fijar el ala con un poco de cemento entre la cabina y el fuselaje, esto lo haremos luego de haber logrado que el vuelo sea perfecto.

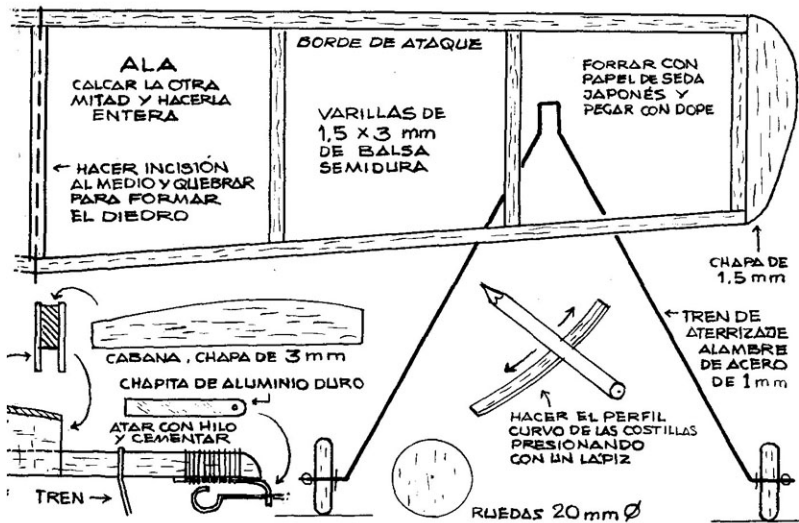
**COSTADOS DE CHAPA DE 1 mm**



GANCHOS DE ALAMBRE DE ACERO PARA LA GOMA MOTOR

ENCASA EN FUSELAJE







# AÑO TAMAÑO NATURAL

agregamos el perfil del ala y las varillas chata es forma es con un hilo. Al ponerla en una inclinación para formar el arnés hasta libre, lo que nos queda pronto, más con un lado, entonces la costilla cementare

e e cabana me indica el chapa de la tren, que a las costillas pegare el lomo

de este cuidando que quede en escuadra, la parte de abajo entra en el fuselaje.

Como pueden ver, el timón y el estabilizador son bien sencillos de armar, el estabilizador irá cementado sobre el final del fuselaje, y sobre la mitad del estabilizador irá pegado el timón, cuidando también que quede en escuadra.

El fuselaje es de balsa dura al que colocaremos la chapita de aluminio sujeta con hilo y cementada que, hará de nariz y sosten de la hélice, también le sujetaremos el tren de aterrizaje a presión, al que haremos de alambre de acero con sus dobles (ver dibujo).

Luego colocaremos los

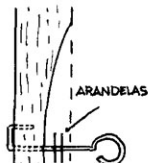
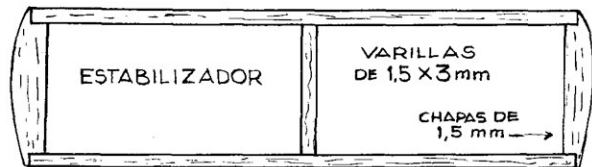
ganchos de la goma motor, el de la hélice lleva dos arandelitas entre ellas y la chapita de aluminio que hace de nariz.

El ala, estabilizador y timón más forrados de un solo lado, sobre la parte superior, con papel de seda japonés y pegado con dope.

Balancearemos el aparato haciéndolo planear sin motor y corrigiendo corriendo el ala hasta encontrar el punto exacto e ir levantándolo aumentado las vueltas de motor. Obtenido el centrado podremos fijar el ala con un poco de cemento entre la cabina y el fuselaje, cuando lo haremos luego de haber logrado que el vuelo sea perfecto.

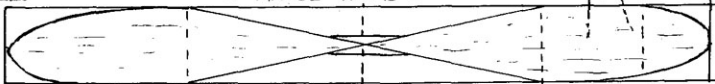




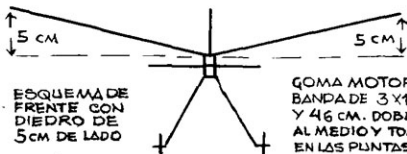


**PERFIL-PALA**

**← HÉLICE - 16 CMS →**

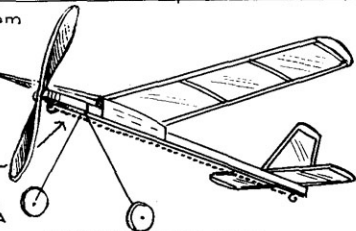


**HACERLA EN UN BLOCK DE Balsa DE 12 X 18 X 160 mm  
O COMPRARLA HECHA (DEBE SER MUY LIVIANA)**



**ESQUEMA DE  
FRENTE CON  
DIEDRO DE  
5 cm DE LADO**

**GOMA MOTOR  
BANDA DE 3 X 1 mm  
Y 46 cm. DOBLADA  
AL MEDIO Y TOMADA  
EN LAS PUNTAS**



**MODELO TERMINADO**



## La página del RADIOAFICIONADO

Muchas veces nos hace falta contar con un equipo básico de electrónica para poder trasladarlo a la casa de un amigo, familiar, etc, para armar o reparar algo y en ese momento empezamos a juntar las cosas y lo más seguro es que llevemos todo desordenado o que nos olvidemos algo. El equipo que les presento hoy es un maletín de herramientas básicas y materiales de electrónica para que lo tengamos siempre armado, de modo que cuando lo necesitemos esté siempre listo.

Para armarlo podemos usar un maletín de oficina en desuso para no andar comprando. La idea es tener en él las herramientas básicas, algunos componentes de electrónica, un tester, un inyector de señales, probadores, en fin lo que entre.

Las herramientas conviene tenerlas colgadas en la tapa para que no se mezclen con el resto de las cosas. Para colgarlas, si el maletín no lo

## MALETÍN de ELECTRÓNICA



tiene, podemos hacer soportes con tiras de cuerina, agarradas con ganchos mariposa o remaches pop. Los componentes nos conviene ponerlos en un gavetero, separando resistencias,

**BUENOS AIRES RADIO CLUB**

José Cubas 3878 Cap. Fed

**tel. 4574- 1150**

**www.ba.arg.ar**

capacitores, transistores, etc. A continuación les doy un listado de cosas a llevar en el mismo. Espero que se lo armen y les dé buen resultado.

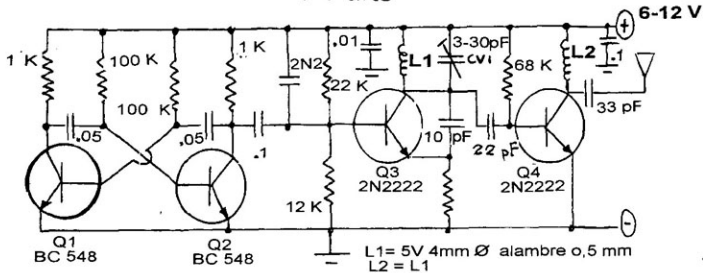
- Alicates, pinza de punta y pinza punta chata para electrónica.
- Destornillador punta plana y philip
- Destornillador tipo buscapolo.
- Juego de destornilladores tipo relojero.
- Cinta aisladora.
- Un cutter.
- Una lima chica.
- Soldador.

- Estaño.
- Una morsita chica.
- Un tester
- Un inyector de señales.
- Una fuente de tensiones variables.
- Un gavetero ó taperware con separadores con resistencias, capacitores y transistores de valores más comunes.



# RADIO CONTROL

1ª Parte



## Los CIRCUITOS de JUAN CARLOS

NUEVA LISTA

RECEPTORES VHF con banda aerea 45 \$	GRABADOR TELEFONICO 110 \$
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.



Si bien ya hemos publicado circuitos de radio-control, la propuesta de este mes va dedicada a los lectores que desean armar circuitos de radio-control y no poseen experiencia en los ajustes.

Para ellos presentamos en este número el armado del módulo transmisor de FM que esta compuesta en primer termino por un oscilador de audio (Q1 y Q2) que opera en 1000 Hz cuya señal audible se inyecta en la base de Q3 que es un oscilador de FM sintonizado en 108 MHz por medio de L1 y CV1. Esta señal de radio modada en frecuencia final-

mente es potenciada por Q4 que compone el amplificador final de RF, de donde es irradiada al espacio por medio de una antena de 30 cm.

Para el armado del módulo se recomienda emplear una plaqueta de fibra de vidrio y las conexiones que sean lo más cortas entre componentes, comenzando por armar el oscilador de FM y sintonizarla en una radio en 108 MHz, sigamos luego por el oscilador de audio y por último el amplificador final de RF.

En el próximo número finalizaremos el armado del proyecto y sus diversas aplicaciones.



APARECIO EL N° 17

## "SPOILERS AVIACION"

AERONAUTICA

AERODEPORTE

AEROMODELISMO

¡SOLICITELA!



### EL GATITO JUANCHI

por DOL





## CONECTESE por e-mail con SHARRY...

... para publicar las historietas y páginas de hobbies de la revista **Lupin**, 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:

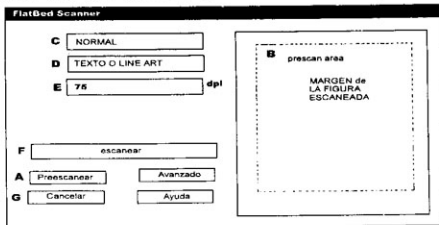
También tenemos disponibles los derechos de publicación de los personajes de Lino Palacio, Ramona, Doña Tremebunda, Don Fulgencio, el hombre que no tuvo infancia, Avivato, Tarrino, Chicato y Cicuta y...

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, Graciellita, Fúlmine, y Bómbolo.

## COMPUTACION 81 ESCANEANDO

En el número anterior colocábamos un dibujo dentro de una etiqueta que diseñábamos... eso quedó sin muchas explicaciones y es así que muchos lectores nos sugirieron por qué no explicamos como usar el escáner para tomar un dibujo, como es costumbre en estas notas iremos paso a paso para el que nunca se animó a usar el escáner pueda hacerlo y con todo éxito. Como estamos trabajando con el Corel Draw abramos el **Corel Trace**, en las explicaciones que daremos el próximo número aclaremos por qué usamos el

Trace en detalle coloquemos en el escáner el dibujo que querramos tomar, ahora en el menú pulsemos sobre la palabra **Archivo**, en la ventana con una lista de opciones, hagamos un clic en **Obtener imagen**, seguidamente se abrirá una ventana en la que indicaremos el tipo de interfase, puede ser **TWAIN**, aclaremos que con pequeñas variantes los escáners trabajan con distintos tipos de interfase por lo que observemos cual ha sido instalado en nuestra compu y trabajemos con él, seguidamente nos muestra en pantalla una





# UN DIBUJO



Colocar el dibujo en el escáner con la figura contra el vidrio y bajar la tapa.

serie de opciones para tomar el dibujo, comencemos por **A** y hagamos un clic sobre **Preescanear**, luego de unos instantes el dibujo aparecerá en la parte superior de la ventana, ahora en **B** donde apareció el dibujo recuadrémoslo arrastrando con el ratón (*línea punteada*), el escáner sólo tomará lo que se encuentre dentro de ese recuadro, ahora vamos a **C** y indicamos **Normal**, pasemos a **D** e indiquemos **texto** o **art line** según nos muestre nuestro escáner, ahora vamos a **C** y le damos la resolución que deseamos para nuestro dibujo, con sólo **75 dpi** que quiere decir puntos por pulgada (*dots per inch*) hemos elegido un dibujito simple line-

al, sin grisados por eso elegimos para que tome un dibujo lineal, otros modos son negro y blanco con grisados y por último foto o dibujo en colores.

Todos estos detalles debemos tenerlos en cuenta según el tipo de ilustración, ya que así como tomamos un dibujo simple también podemos hacerlo con fotos o ilustraciones a todo color, en caso de fotos en blanco y negro debemos aclararlo y agregar con grisados, el sacáner podrá entonces tomar por completo una foto y reproducirla con todos sus detalles. Otro punto importante es la resolución que nunca debe ser más de lo que es capaz de reproducir por la impresora. Cuando cargamos en la computadora una imagen tipo mapa de bits, esto significa que la imagen tiene tantos puntos por pulgada como la resolución que fue tomada, si fue **100 dpi** así quedará aunque la impresora tenga el triple de resolución. Ahora ya tenemos la imagen tomada por el escáner y pasada con **G** al Corel Trace que explicaremos el mes próximo.

## 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**

¡Y CON TODOS LOS PLANITOS!

**por correo.**



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

REVISTA LUPIN calle SARMIENTO 412



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

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

**EXTERIOR U\$S 30.-  
interior del país \$ 20.-**

(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  
T. AVISÉ, CHE



# PLANETOIDES

Astrónomos británicos y soviéticos han calculado que el asteroide llamado "1983 TV" se acercaría o tal vez chocaría con la Tierra en el año 2115, se supone que para esos años nuestra tecnología espacial estará tan adelantada que se enviará una expedición a ese asteroide y se lo hará estallar antes que se produzca el dramático encuentro con nuestro planeta, si observamos la cantidad de cráteres enormes que indican que en el pasado nuestro planeta chocó varias veces con aerolitos gigantes o con asteroides.

Los asteroides, también llamados planetoides se encuentran girando alrededor del Sol en una órbita elíptica entre el planeta Júpiter y el planeta Marte. ¿Si están en su propia órbita cómo puede ser que puedan chocar con nuestro planeta? ...es que se producen desvíos muy marcados y es esa la causa de que se acerquen peligrosamente, un planeta tan enorme como Júpiter puede ser una de las causas de esos desvíos, se calcula que hay más de 50.000 de estos asteroides, sus tamaños van desde sólo 500 metros hasta 400 kilómetros de diámetro, muy probable que sean los restos de un planeta que explotó hace millones de años y se encontraba en una órbita entre los planetas Marte y Júpiter donde se encuentran girando ahora la mayoría de sus fragmentos, los so-

viéticos calculan que su número se acerca a los dos millones teniendo en cuenta que la mayoría mide apenas unos centímetros, el gran desvío en las órbitas de algunos de ellos que como se puede calcular cruzan las órbitas de los planetas interiores incluyendo la Tierra, en 1937 el planetoides Hermes se acercó peligrosamente a la Tierra, los astrónomos calculaban que pasaría a sólo 570.000 kilómetros y hay que tener en cuenta que la atracción de la Tierra y de la Luna podrían causar una desviación que terminaría en un choque, imagínense que ese choque sacaría a la Tierra de su órbita o le haría variar la inclinación de su eje, cualquiera de estas dos situaciones bastarían para exterminar toda vida en el planeta, ni plantas ni animales podrían soportar cambios tan drásticos en el clima, esto lo sabían los astrónomos y se ocultó semejante noticia que hubiera ocasionado un pánico mundial, tuvimos suerte, el asteroide Hermes cuya masa se calcula en dos mil millones de toneladas hubiera terminado con todos nosotros en un instante, por suerte no fue así, pasó muy cerca pero no modificó su órbita por la atracción de nuestro planeta, si miramos las cicatrices que han quedado en la Tierra causadas por otras colisiones veremos que no siempre sucede como en 1937, hace unas decenas de años se hizo en la



# HACIA LA TIERRA

Antártida un descubrimiento que llamó la atención, desde el aire se observó un gran círculo de paredes cratiformes de 250 kilómetros de diámetro, luego de varios estudios se llegó a la conclusión que ese cráter lo produjo la caída de un meteorito, si hubo cambios de clima en la época que cayó no lo sabemos pero recordemos la misteriosa desaparición de los grandes saurios, tal vez ocasionada por uno de estos choques seguidos de cambios ambientales.

En otras partes de la superficie terrestre podemos ver otras huellas, en las Antillas vemos que hay una forma de círculo como si estas pequeñas islas hubieran sido formadas por un gran aerolito que cayó en ese lugar, hasta las medidas de profundidad del mar lo hacen suponer.



En la península del Labrador se encuentra otro cráter enorme de 250 metros de profundidad y 3.700 metros de diámetro, el interior 'el cráter se ha llenado de agua y ahora es un enorme lago que se encuentra congelado casi todo el año debido a su posición geográfica,

del frío pasemos al calor del desierto, en Arizona E.E.UU. encontramos otro enorme cráter, su diámetro 1,300 metros y su profundidad 190 metros el

## Algunos de los meteoritos que chocaron en el pasado

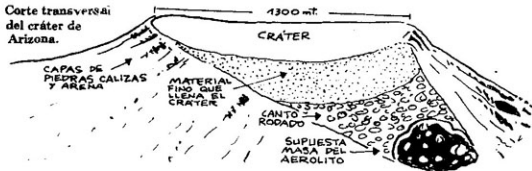
Peso en toneladas

Campo del cielo	Argentina	37,5
The Tent	Groenlandia	52
Canyon diablo	Arizona, USA	27,2
Hoba West	Namibia	54,4
Chupaderos	Mexico	21,8
Mundrabilla	Australia	15,4
Sikhote-Alin.	Rusia	24,5
Armanty	Mongolia	18,1
Bacuberito	Mexico	20

"cascote cósmico" que lo produjo debe estar muy profundo ya que las excavaciones que se han hecho por llegar a él aún no han dado resultado pero se encontraron gran cantidad de restos diseminados por los alrededores.

Varios son los asteroides que se cruzan con la órbita de nuestro planeta, Adonis, Apolo, Icaro, Amor, el caso de Adonis su acercamiento se produce cada 18 meses y la distancia más corta a que lo hace son unos diez millones de kilómetros pero no nos confiemos en esas enormes distancias que pueden variarse por muchas causas en un universo tan desordenado, el estudio de los planetoides es tan interesante como el de los aerolitos por lo que le dedicaremos otras notas de "Observando el Cosmos".

Corte transversal del cráter de Arizona.





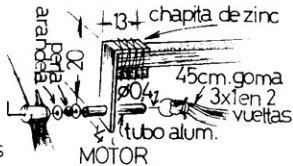
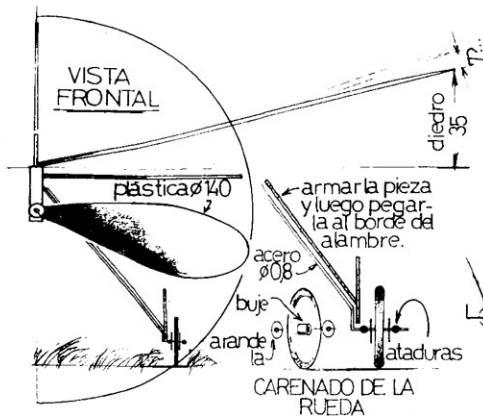


**AEROMODELO**

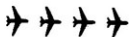
# Vampirito

**MOTOR A GOMA**

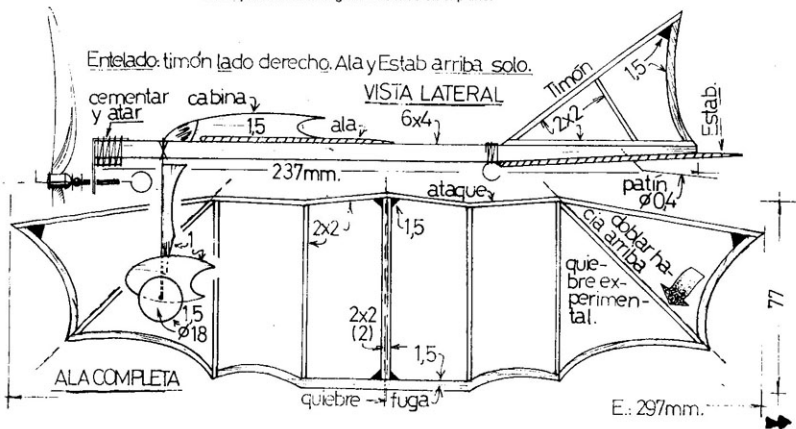
guillermoviguerie@hotmail.com



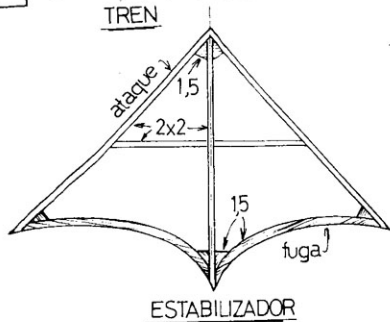
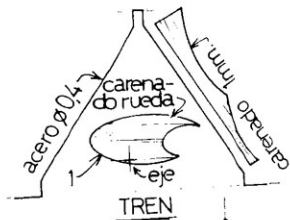




Todas las medidas están en milímetros y todos los dibujos están en proporción. Es necesario ampliar en fotocopiadora a los largos indicados en el plano.







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





**"LE PRESTÓ  
EL AYUDANTE"**







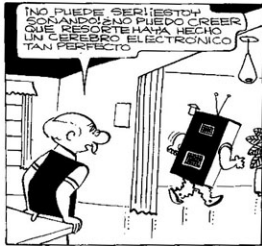








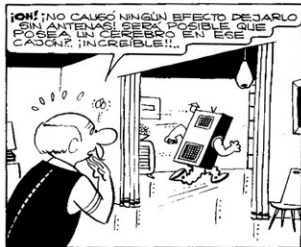
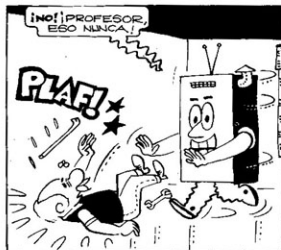


















# DISFRUTÁ LA COLECCIÓN DE LA REVISTA DESDE EL NÚMERO 1 Y 11 SUPLES ANUALES

*Digitalizadas con toda nitidez para que cada detalle puedas ampliarlo  
sin líneas «marca serrucho» (con escaloncitos) y las tapas con todo su colorido.*

Cada CD contiene:

	años	numeros	años	números	años	números
CD 1	1 y 2	del 1 al 27	CD 5	12, 13 y 14 del 137 y 172	CD 10	27, 28 y 29 del 317 al 352
CD 2	3, 4 y 5	del 28 al 64	CD 6	15, 16 y 17 del 173 al 208	CD 11	30, 31 y 32 del 353 al 388
CD 3	6, 7 y 8	del 65 al 100	CD 7	18, 19 y 20 del 209 al 244	CD 12	33, 34 y 35 del 389 al 424
CD 4	9, 10 y 11	del 101 al 136	CD 8	21, 22 y 23 del 245 al 280		
			CD 9	24, 25 y 26 del 281 al 316		

**Y TODOS LOS  
suplementos anuales,  
en total 11 números  
«CD SUPLES»**

**\$ 30.- c/u**

Para  
adquirirlos  
pasá por re-  
dacción de  
15 a 19 hs.  
Sarmiento 412



[www.revista-lupin.com.ar](http://www.revista-lupin.com.ar)



# MOSCA KID

En:  
"BOXEO FEMENINO"  
POR  
GUERRERO







POCO DESPUÉS, MOSCA CORRE A VER A HOLLIN









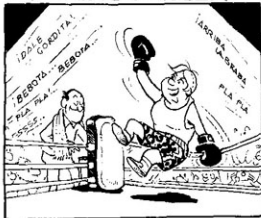




CUCA SUBE AL RING EN MEDIO  
DE LA ESPERATIVA DEL PÚBLICO



BUENO LO HARE "BEBOTA" SURIVAL,  
EN FORMA ESPECTACULAR



...VÁ A COMENZAR EL  
COMBATE Y EL ÁRBITRO  
LLAMA A LAS CONTENDIENTES



¡SEGUNDOS  
AFUERA!!  
PRIMER ROUND!



¡COMIENZA LA PELEA!













CUCA SE LEVANTA AL INSTANTE  
SIN DAR TIEMPO A INICIAR LA CUENTA



LA PELEA SE VUELVE INTENSA  
CUANDO ENSEGUIDA SUENA EL **¡GONG!**



Y EL HOMBRECITO  
DEL RINGSIDE...



**¡COMIENZA EL TERCER ROUND!**...



LA GORDITA, MOTIVADA POR LA CAIDA  
DE CUCA, SE DESESPERA POR REMATARLA,  
PERO ÉSTA HABILMENTE LA  
ELUDE CON FINTAS...







BEBOTA NO REACCIONA Y ES ASISTIDA POR SUS SEGUNDOS... MIENTRAS, EL HOMBRECITO DEL RINGSIDE...





EN TANTO, BEBOTA ES SACADA MEDIO "GROGGY",  
MOSCA, HOLLIN Y CUCA BAJAN DEL RING EN  
MEDIO DE VICTORIES Y REPORTEROS...





Hola, chicos, en este número habrán quedado muy contentos todos los que pedían un RADIO-CONTROL muy sencillo, que no tuviera ajustes complicados. Juan Carlos se puso a trsabajajar y pudo dar con la tecla... usar como receptor de la señal un receptorcito de FM, ahora lo más difícil quedaba atrás ya pueden armarlo que no tendrán problemas, los fanas de los aeromodelos tam-

# El correito del pibe GORDI

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



bién encontrarán dos modelos muy interesantes, el dire me encargó que cada tanto publique lo que nos envíen en sus 'mails' los lectores y aquí va el primero: Marcelo Díaz, nos da las gracias por tantos momentos felices que pasó con la revista, el es un 'pibe' de sólo 38 'saños, che, sí, aún se consiguen espejos para los telescopios. Patricio Bejarano, nos cuenta que cuando el abuelito le compró una lupín no ha dejado de adquirirlos todos los meses. Che, Bichú era un perrito muy extraño, según me contó Dol, llegó del espacio exterior OH! se me termina la página, y tengo muchas cartas e 'i-meils' el mes que viene se las sigo con otros lectores. CHAU, chicas y chicos.

## AVISITOS GRATUITOS

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

\*\*\*\*\*  
José Cazola, desea comunicarse con otros lectores por e-mail, envíenle sus direcciones electrónicas.  
jose.cazola@hotmail.com

\*\*\*\*\*  
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

\*\*\*\*\*  
MAQUETAS PARA ARMAR EN PAPEL BARCOS, AVIONES, TRENES, FORMULA 1. CD con planos completos  
4643 5200  
modelosdepapel@argentina.com

\*\*\*\*\*  
Julian Fraiese, busca amigos por e-mail, asunto: tema electrónica  
julian-fraiese15@hotmail.com.ar  
julian-f21@yahoo.com

LUPIN MAYO 2004 Revista mensual de historietas y técnicas didácticas útiles para jovencitos. Editada por Ediciones G.D.S., propiedad de Héctor M. Sidoli y Guillermo M. 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 Arco Iris Impresiones S.A. Crespó el 29 de abril del 2004

## CONECTATE POR INTERMEDIO NUESTRO



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

El resto del día son 5 centavos cada 2 minutos!...  
¡Conectate con nosotros y recomendáelo 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



# Iniciate en ASTRONOMÍA



¿Cuántas veces pensarás 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 otras interesantes ya que los enigmas del universo son infinitos y nos atrapan por saber.

Aquí te aclaro lo que encontrarás en este suple:  
 ● 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 ● localiza 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**

**\$ 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 - 2° P. of. 213  
 (1041) Capital Federal



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, cilindricos, con hélices, como lanzar paracaidas y planeadores desde un barrilete, acrobáticos de doble hilo, barriletes sin armazón rígido, etc., etc. te divertirás tanto con este suple como lo están haciendo los miles de lectores que ya lo disfrutan desde hace tiempo con mucho entusiasmo.  
**¡No te lo pierdas!!!..**



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



4326-3440  
 de tarde

# LOS BARRILETES



# AHORA TAMBIEN 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 suples de fin de aquellos años

\$ 30.- c/d

VISITA  
NUESTRO  
SITIO



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