

LÚPiN

RADIO CONTROL

HISTORIETAS & HOBBIES

Nº 464

\$ 2,50

XXXIX año

SENCILLO,
SIN AJUSTES
COMPLICADOS



VAMPIRO
motor a goma



USANDO
LOS FRENIOS



PLANETOIDES
CONTRA LA TIERRA



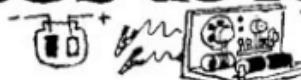
USANDO
EL ESCANER



ISSN 0329-367X

9 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 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



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

\$ 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

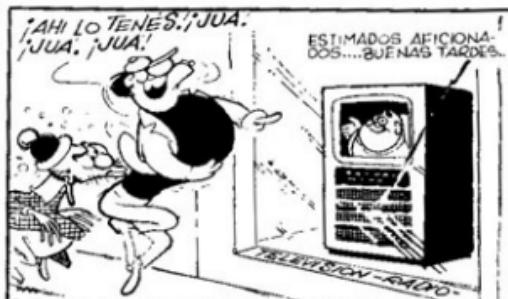


LÚPIN

Nº 464 año XXXIX
director Héctor Sidoli



PURAPINTA



PASO

















Y CON ESTA
PALANCA CONTROLAS
LOS ALERONES
Y PARA EL TIMÓN
TENÉS LOS PEDALES...
NO MUEVAS NINGUNO
DE ELLOS BRUSCAMENTE,
CUANDO LO HAGAS
OBSERVA LOS RESULTADOS





MIENTRAS
TANTO

AQUÍ HAY UNA
CLÁUSULA EN EL
CONTRATO QUE DICE
QUE SI QUEREMOS
SEGUIR ALQUILANDO
EL CAMPO PODEMOS
HACERLO

¿A JER?
PERMITAME
ESE CONTRATO

¿CÓMO?! ¿USTEDES
NO TIENEN
UNA COPIA?

SÍ, PERO
NO LA
TRAJIMOS...
PERMITAME

INI UN MOVIMIENTO!
CAÍSTE EN UNA
TRAMPA...

AHORA NO
TENDRÁS MÁS
CONTRATO QUE TE
AMPARE A VOLAR
DE ESTOS CAMPOS!







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
LLENO DE
RECUERDOS
HASTA QUE
POCO A POCO
DERIVÓ A
LA ACTUALIDAD.
EL ABUELO LE HABLÓ
SOBRE LA
NUEVA FABRI-
GA DE AVIONES,
Y POCO
DESPUES...

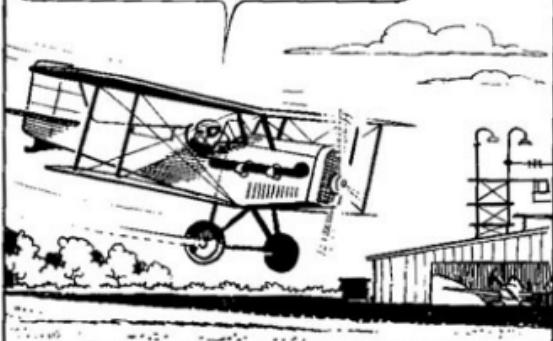
¡HOLA, SI, YO!..
SI, ABUELO...¡AJA!
¡AH, SI? Q'ACEPTÓ?
¡BIEN, BIEN! ME
PONDRE EN
CAMPANA!



IRE HASTA LA
FABRICA PARA
HABLAR CON
ESTOS SEÑORES



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



SALUD, SEÑORES.
TENGO BUENAS
NUEVAS PARA
USTEDES

¡OH, ADELANTE LÚPIN!

¡NO DIGA,
CUENTENOS!

¿NOS CONSIGUIÓ
EL DISEÑADOR?



BUEGO QUE
ESCUCHARON
A LUPIN...

¡MAGNÍFICO! ¡ESO!
NECESITAMOS UN
HOMBRE DE
EXPERIENCIA

¡TRAIGALO SIN
PÉRDIDA DE
TIEMPO!

NI UNA
PALABRA
MAS...
ACEPTADO!

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

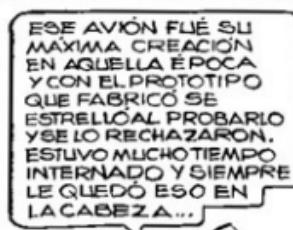
POR LO MENOS ESPERO QUE EL
PRIMER AVIÓN QUE SALGA DE LA
FÁBRICA ME LO DEN A PROBAR
A MI















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



LA FÁBRICA COMENZÓ
LA PRODUCCIÓN...



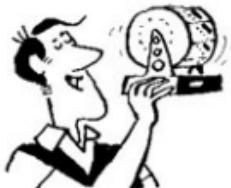




SALTAPONES

'EL HOMBRE PRACTICO'

por DOL



¿PODEMOS VER
EL FUTURO?..







AL OTRO DIA...

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

SIN EMBARGO MI "VISOR EN EL TIEMPO" MOSTRO BIEN CLARITO EL LADRON ENTRANDO A MI CASA

TOMAREMOS POSICIONES PARA SORPRENDERLO... YA ESTAMOS SOBRE LA HORA, DARE LAS ULTIMAS ORDENES



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

ESTAS SEGURO SALTAP? VENDRA' ESE LADRON

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

ES EL LADRON QUE MOSTRA BA MI APARATO!

¡ATENCION! PROCEDEMOS 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 velocemente 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 SOLO 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 conscientemente 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 inconscientemente, 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 soltamos 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 más 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.

SCOUTISMO

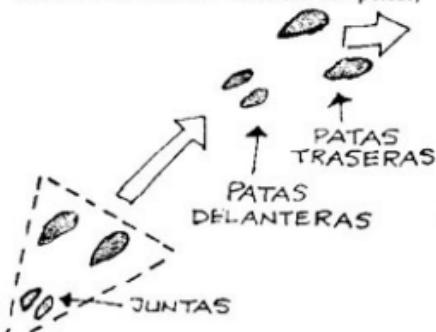


Las huellas que dejan los animales pueden contarnos muchas historias si sabemos interpretarlas. Ellas nos dicen si el animal perseguía a una presa, si consiguió darle caza, si lo acompañaban los cachorros, además que tipo de animal dejó esas huellas de dónde venía, si se acercó a un río a beber.

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 apoyarlas, 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 desarrancar 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. Estos vienen 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 acercanos 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



FIG. 1

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 perdemos 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

GALOPANDO

CAMILANDO

TROTANDO



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 despistarla, 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.



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 calmo o en interiores.

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

El ala la haremos enterrando 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 cabana 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 sujetada 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 lleva dos arandelitas entre éste y la chapita de aluminio que hace de nariz.

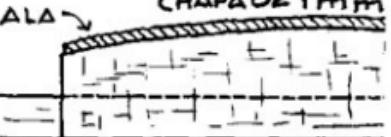
El ala, estabilizador, timón irán forrados de un solo lado, sobre la parte superior, con papel de seda japonés y pegado con dope.

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

COSTADOS DE CHAPA DE 1 mm

FUSELAJE - VARILLA DURA DE 3 x 6 mm

GANCHOS DE ALAMBRE DE ACERO PARA LA GOMA MOTOR



ENCAJA EN FUSEL



AVIONCITO SUPERLIVIANO TAMAÑO NATURAL

Este es un avioncito muy simple de hacer. Los planos están al tamaño natural, lo que nos facilitará la tarea. Incluso con pocas horas de labor, podrás en estos días de otoño que no nos dan muchas ganas de trabajar. Es un modelolo super-

cial para iniciarse en el vuelo, y con el que podrás experimentar algunas pruebas, como volar, doblando en punto el timón o revirando algo las puntas de ala, planos, etc.

Además, tiene la ventaja de poder despegar directamente desde el suelo. Pero... ¡cuidado, debe volar con los cables a un extremo.

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

El ala la haremos exterior, doblando la otra mitad, pegaremos los largueros con alfileres y luego colocaremos las costillas y puntas de ala correspondiendo dos de correspondencia, la costilla

del medio la pegaremos al final, como el perfil del ala algo curva, y las costillas con su curva doblada, doblaremos formando planchas dobladas con un lápiz sobre dibujos. Al volverla hacia la barrena una incisión en el medio para quitarla y formar el dióptero, levantaremos una mitad de ala hasta 10mm. en su extremo, lo que nos dará forma por cada punta, la estrecharemos con un lápiz de cada lado, revolviendo pegaremos la costilla del medio y cementaremos bien.

El remate o cabina la haremos como indica el dibujo, una chapa de 3mm., y dos de 1mm. que las pegaremos a los costados de ésta. Luego pegaremos el ala sobre el fuselaje

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

Como puedes ver, el timón y el estabilizador son bien sencillos de armar, el estabilizador irá cementando sobre el final del fuselaje, y sobre la mitad del estabilizador irá pegando el timón, cuidando siempre que quede en escuadra.

El fuselaje es de balsa dura al que colocaremos la chapita de aluminio sujeta con hilo y cementando que, hará de maría y sostén de la hélice, también le sujetaremos el eje de aterrizaje a presión, al que haremos de alambre de acero con sus dientes (ver dibujo).

Luego colocaremos los

ganchos de la goma motor, el de la hélice lleva dos arandellas entre ésta y la chapita de aluminio que hace de maría.

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

Balancearemos el aparato haciendo plena sin mover y corrigiendo corriendo el ala hasta encontrar el punto exacto a ir balanceando sacando de las vueltas de motor. Obtenido el centro de balancearemos el ala con un poco de cemento entre la cabina y el fuselaje, si lo haremos luego de haber logrado que el vuelo sea perfecto.

COSTADOS DE CHAPA DE 3 mm



FUSELAGE - VARILLA DURA DE 3x6 mm

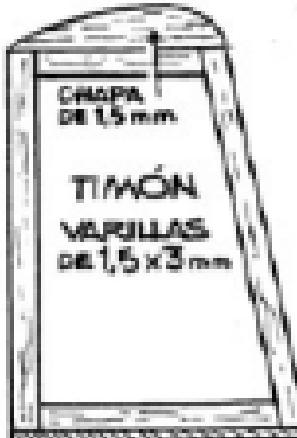
GANCHOS DE ALAMBRE DE ACERO PARA LA GOMA MOTOR.

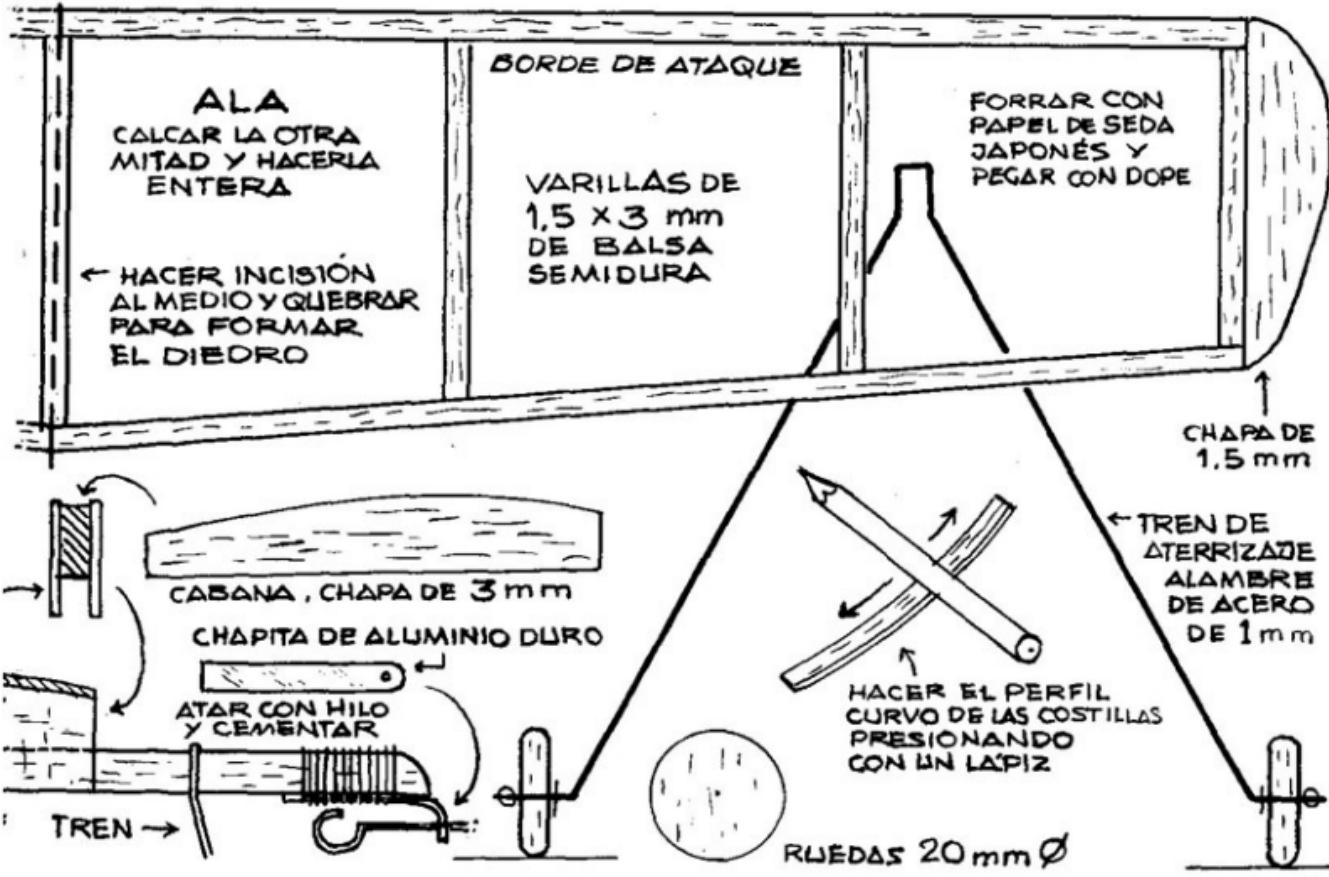
GORDE DE.

**ALA
CORTAR LA OTRA
MITAD Y HACERLA
ENTERA**

**← HACER INCISIÓN
AL MEDIO Y QUEBRAR
PARA FORMAR
EL DIÓPTERO**

**VARILLA
1,5 x 3
DE BAL
SEÑALADA**





ANÓ TAMAÑO NATURAL

siguientes al perfil del ala y, y las costillas planas en forma de cuña unida. Al conectar se une incide medio para

formar el armazón una hasta libre, lo que nos queda plana, más con un lado, entre la costilla central

en cabina en la que el chapa de la base, que a los costillas planas el fondo

Luego colocaremos los

1 DE 3x6 mm

LA GOMA MOTOR

ENCASADA EN FLUJILAS

TRÉN →

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

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

El fuselaje es de balsa dura al que colocaremos la chapita de aluminio sujetas con hilo y cementadas que, hasta de marco y sobre la hélice, también le sujetaremos el tren de aterrizaje a presión, al que faremos de alambre de acero con sus dobleces (ver dibujos).

Luego colocaremos los

1 DE 3x6 mm

LA GOMA MOTOR

ENCASADA EN FLUJILAS

TRÉN →

ALA
COLCAR LA OTRA
MITAD Y HACERLA
ENTERA
← HACER INCISIÓN
AL MEDIO Y QUEDAR
PARA FORMAR
EL DIEDRO

BORDE DE ATAQUE

VARILLAS DE
1,5 X 3 mm
DE Balsa
DE ALDURA

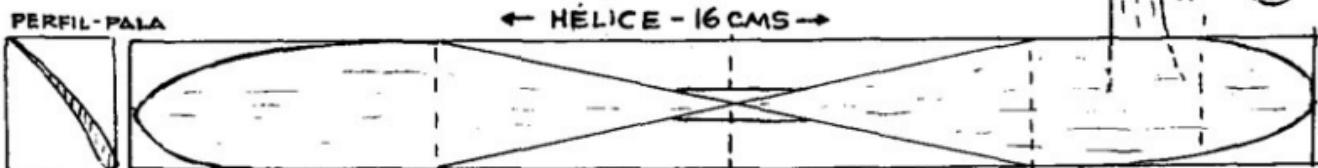
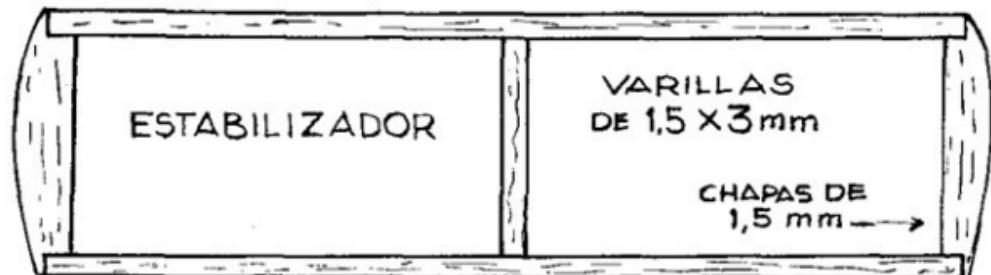
FORRAR CON
PAPEL DE SEDA
JAPONÉS Y
PEGAR CON DOPE

CHAPA DE
1,5 mm

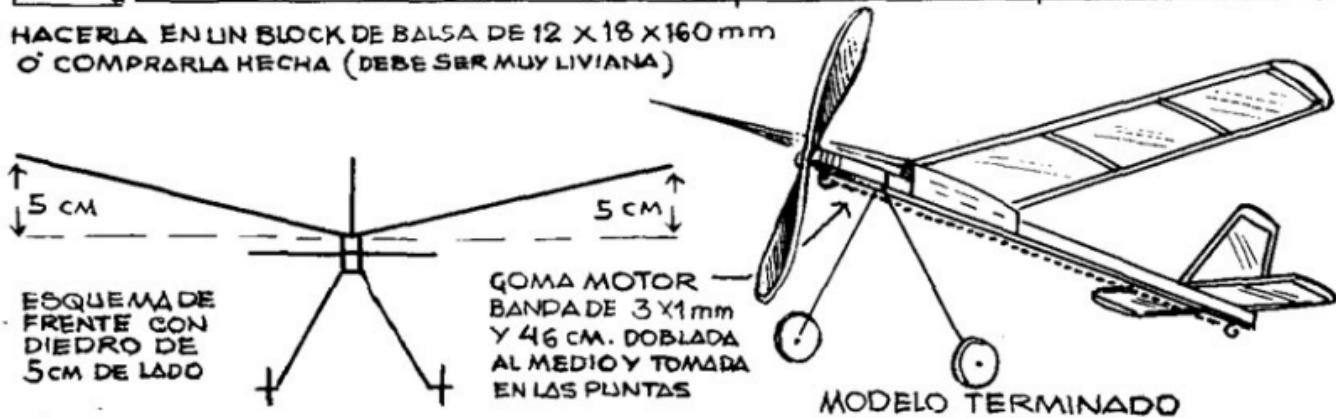
← TREN DE
ATERRIZAJE
ALAMBRE
DE ACERO
DE 1 mm

HACER EL PERFIL
CURVO DE LAS COSTILLAS
PRENSAR HANDO
CON UN LAPICER

RUEDAS 20 mm Ø



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



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



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

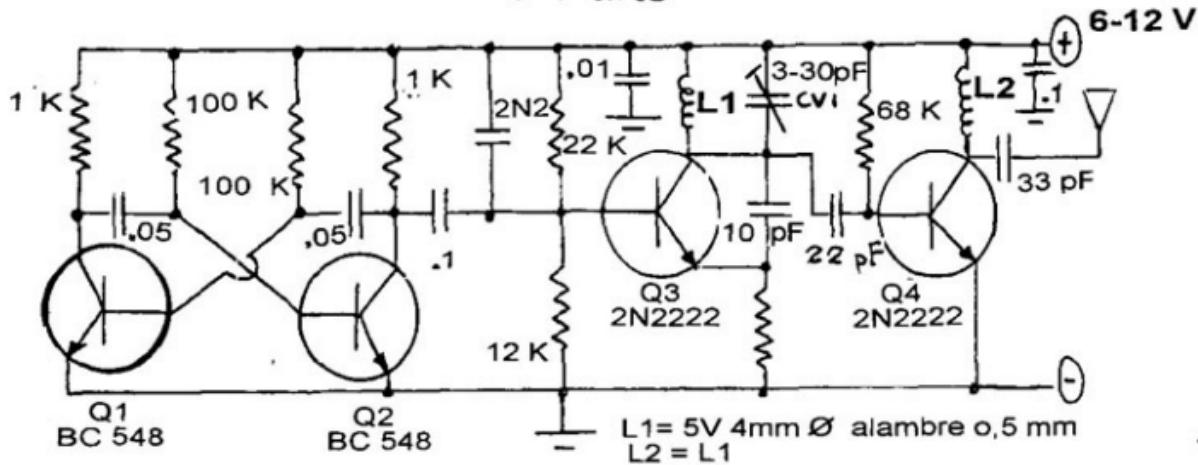
tel. 4574-1150
www.ba.arg.ar

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

- Alicate, pinza de punta y pinza punta chata para electrónica.
- Destornillador punta plana y philip
- Destornillador tipo buscapol.
- Juego de destornilladores tipo relojero.
- Cinta aisladora.
- Un cutter.
- Una lima chica.
- Soldador.
- Estaño.
- Una morsita chica.
- Un tester
- Un inyector de señales.
- Una fuentecita de tensiones variables.
- Un gavetero ó taperware con separadores con resistencias, capacitores y transistores de valores más comunes.

RADIO CONTROL

1^{ra} 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
 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.

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 placa 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

"SPOILERSAVIACION"

AERONAUTICA

AERODEPORTE

AEROMODELISMO

ISOLICITELA!



EL GATITO JUANCHI



por DOL

CONECTESE por e-mail con SHARRY...

... para publicar las historietas y páginas de hobbies de la revista *Lupín*, como así también los éxitos de los mejores dibujantes argentinos en tiras diarias o especialmente preparadas para suplementos dominicales, su diario ganaría 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, Avilvato, Tarrino, Chicato y Cícuta y...

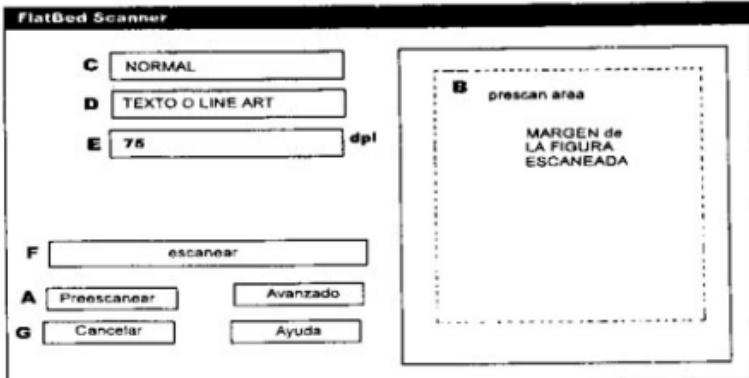
Las historietas diarias de Guillermo Divito creador de Rico Típo y su "El otro yo del Dr. Merengue" junto a los populares personajes de "El desfile del buen humor", Pochita Morfoni, Falluteli, El abuelo, Graciellita, Fulmíne, y Bómbolo.

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 aclararemos por qué usamos el

Trace en detalle, coloquemos en el escáner el dibujo que queramos 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 indiquemos el tipo de interfase, puede ser **TWAIN**, aclaremos que con pequeñas variantes los escáneres 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, comenzemos 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 escáner 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
por correo.**

¡Y CON
TODOS LOS
PLANITOS!



**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 Lúpin en tu pueblo o localidad, procedé de la siguiente manera: tomá una revista y mostrásela al kiosquero, decile que la pida a su distribuidor, él te dirá si tenés que esperar o no, si así tampoco podés adquirirla aquí te damos la posibilidad de conseguirla por correo

EXTERIOR U\$S 30.-

Interior del país \$ 20.-

(6 meses 6 números
incluyendo gastos
de envío)

Unicamente GIRO POSTAL
(Correo Central) a nombre de
REVISTA LÚPIN

y enviarlo a
"REVISTA LÚPIN"

calle SARMIENTO 412 OF.213
Capital Federal ARGENTINA
(1041)

¡OLÉ ESTAS
ESPERANDO!
DESPLÉS 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 planetaide 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, imaginense 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

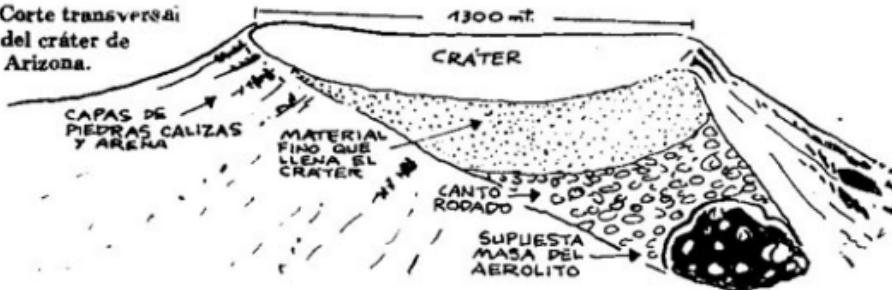
Antártida un descubrimiento que llamó la atención, desde el aire se observó un gran círculo de paredes crateriformes de 250 kilómetros de diámetro, luego de varios estudios se llegó a la conclusión que ese cráter lo produjo la caída de un meteorito, si hubo cambios de clima en la época que cayó no lo 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 del 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 EE.UU. encontramos otro enorme cráter, su diámetro 1.300 metros y su profundidad 180 metros el

Corte transversal
del cráter de
Arizona.

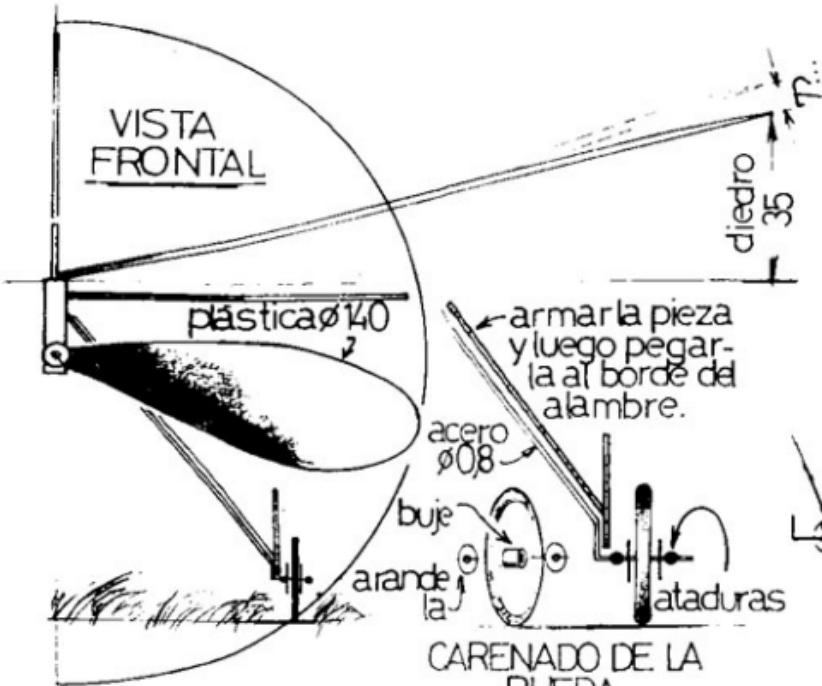


Algunos de los meteoritos que chocaron en el pasado

	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	Méjico	21,8
Mundrabilla	Australia	15,4
Sikhote-Alin	Rusia	24,5
Armanity	Mongolia	18,1
Bacuberito	Méjico	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".

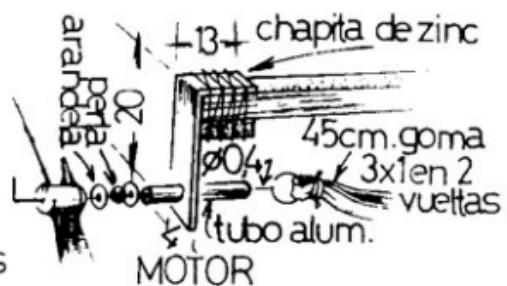


AEROMODELO

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.



Entelado, timón lado derecho, Ala y Estab arriba, solo.

cementar cabina
y atar

VISTA LATERAL

- 237mm.

ataques

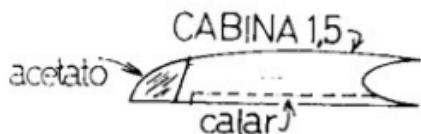
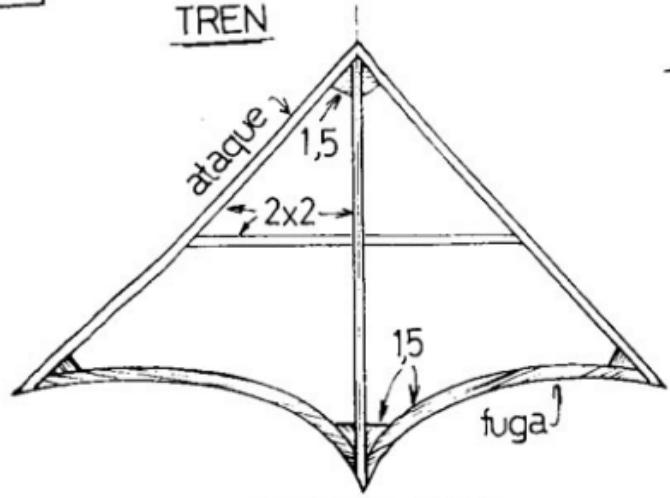
patín
g04

ALA COMPLETA

qui-
bre ex-
perimen-
tal.

quiebre - fuga

E.: 297mm.



Suerte, y...
Buenos vuelos !

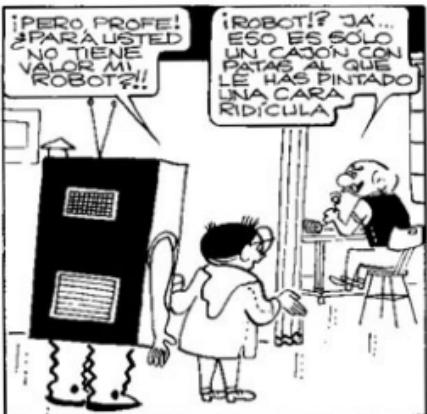
RESORTE

TECHO-DEPARTAMENTO
EL AYUDANTE DEL PROFESOR

El DOL

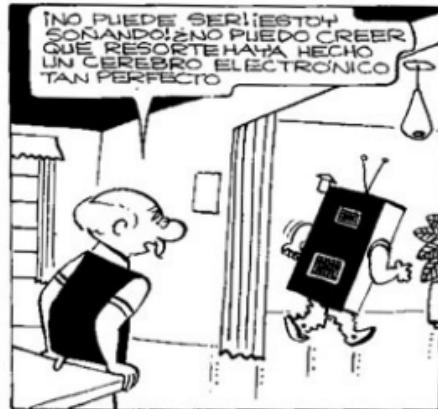
**"LE PRESTO
EL AYUDANTE"**



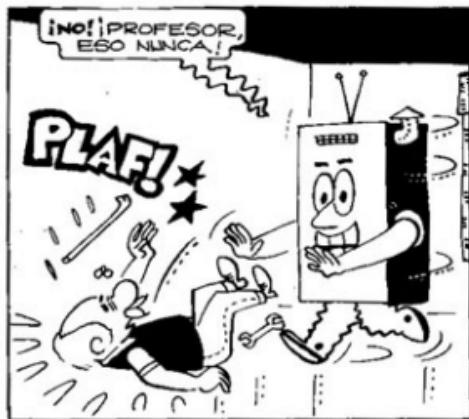














DISFRUTÁ LA COLECCIÓN DE LA REVISTA DESDE EL NÚMERO 1 Y 11 SUPLES ANUALES

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 redacción de 15 a 19 hs.
Sarmiento 412

www.revista-lupin.com.ar

Mosca Kid

En:
"BOXEO
FEMENINO"
por
GUERRERO





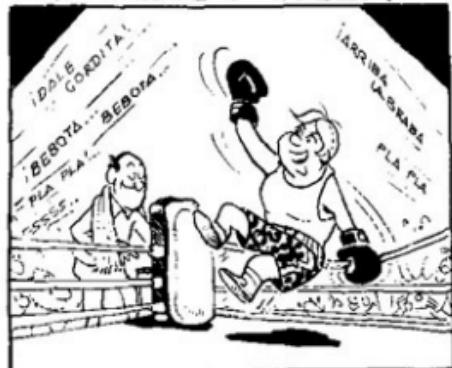




CUCA SUBE AL RING EN MEDIO
DE LA ESPECTACULAR DEL PÚBLICO



YUEGO LO HACE "BEBOTA" SURIVAL,
EN FORMA ESPECTACULAR



...VIA A COMENZAR EL
COMBATE Y EL ARBITRO
LLAMA A LOS CONTENDIENTES



¡SEGUNDOS!
¡AFUERAA!!
¡PRIMER ROUND!

¡GOMIENZA LA PELEA!



¡GRR! A ESTA
FLACA LA
HAGO BOLSA!

¡UUPITA! SE VIENE
CON TODO...



¡OH, PASÓ COMO
UNA TROMBA!

¡BUEN ESQUIVE
CUCA...!

¡UH!







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



BA PELEA SE VUELVE INTENSA CUANDO ENSEGUITA SUBNA EL



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...



¡GLUB! ¡QUÉ SUSPENSO! YA NO ME QUEDAN MAS UÑAS QUE COMERME ..





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 VICTORES Y REPORTEROS...



...PORQUE GRACIAS A USTED,
ESTA CHICA LE SACÓ LOS "HUMOS"
AMI NOVIA

¿QUÉ?.. ¡NO
MEDIGA QUE
BEBOTA ES
SU NOVIA!..

ASI ES... HICE TODO LO
POSIBLE PARA QUE ABANDONE
ESTA PROFESION, QUE, A MI
ENTENDER NO ES PARA DAMAS...
Y CASARSE CONMIGO!..
GRACIAS A USTEDES, LA DERRA-
TA LE SERVIRÁ DE LECCIÓN

¡UY, ME
DEJÓ KO!



POCO DESPUÉS

¡DÁ, DÁ! SE ATAJA POR TEMOR
AQUE UNA VEZ CASADO, LA
GORDITA LO "FAJE"...

3434



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 trsabajar 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-

**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 Lúpín dando 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
informacion@revista-lupin.com.ar

El correito del pibe GORDI

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



bien 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 Diaz, 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.

Patricia Bejarano, nos cuenta que cuando el abuelito le compró una lupín: no ha dejado de jado de adquirirla 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

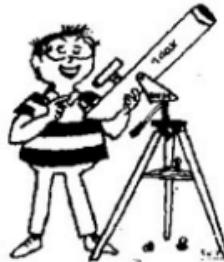
MAQUETAS PARA ARMAR EN PAPEL
BARCOS, AVIONES, TRENES, FOR-
MULA 1. CD con planos completos
4543 5200
modelosdepapel@argentina.com

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. Sídoli 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 Crespo
el 29 de febrero del 2004

¡Inciáte en ASTRONOMÍA



¿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

\$ 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



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 paracaidas 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!!!..

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


4326-3440
de tarde

AHORA TAMBÍEN 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 suplies de fin de aquellos años

\$ 30.- c/CD

VISITA'
NUESTRO
SITIO

