

OPITEC

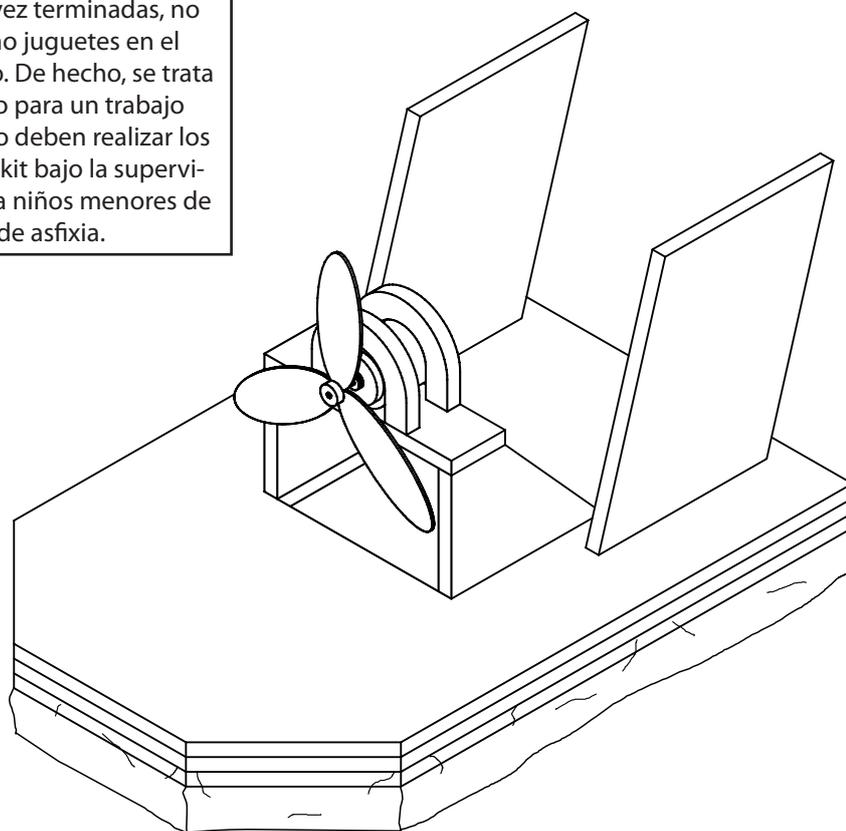
Hobbyfix

103.185

Aerodeslizador

NOTA

Las maquetas de OPITEC, una vez terminadas, no deberían ser consideradas como juguetes en el sentido comercial del término. De hecho, se trata de material didáctico adecuado para un trabajo pedagógico. Los menores sólo deben realizar los trabajos relacionados con este kit bajo la supervisión de un adulto. No apto para niños menores de 36 meses, ya que existe riesgo de asfixia.



Lista de piezas

Denominación	Pieza	Material
Bastidor del fuselaje	1 + 2	Espuma rígida
Cubierta	3	Espuma rígida
Pared trasera de la camareta	4	Espuma rígida
Laterales de la camareta	5 + 6	Espuma rígida
Techo de la camareta	7	Espuma rígida
Timón	8 + 9	Espuma rígida
Estribo de fijación del motor	10	Espuma rígida
Motor con hélice	11	
Bolsa de plástico		
2 m de cordón de dos conductores		

Un aerodeslizador pertenece a los vehículos más modernos del mundo.

En realidad, no es un vehículo, más bien es una mezcla de avión, automóvil y barco.

El concepto correcto es: **hovercraft**.

Este nombre procede de la palabra inglesa para "flotar": Hovern.

Porque aquí radica la ventaja del aerodeslizador frente a los demás vehículos:

El hovercraft puede flotar sobre tierra, agua y terrenos pantanosos y, ello, a alta velocidad.

Los grandes aerodeslizadores se utilizan en el tráfico entre Francia y la Gran Bretaña y transportan hasta 400 pasajeros con 60 turismos y a una velocidad de 100 km/h aproximadamente por el Canal de la manga.

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

El material para este modelo consiste en espuma rígida, similar al icopor.

Aunque la espuma rígida como material tiene una ventaja importante frente al icopor:

se puede trabajar con un cuchillo y también lijarse como la madera.

Por lo tanto, necesitamos un cuchillo afilado y empezaremos el montaje del modelo recortando las piezas sueltas de las tres placas de espuma rígida.

En primer lugar, se tienen que recortar las dos piezas del fuselaje 1 y 2. Para ello, se pueden colocar las placas con papel carbón debajo del plano y se puede calcar la forma o pasar las medidas directamente a las placas, o cortar las piezas sueltas del plano y colocarlas como plantilla en el material y, a continuación, recortarlas.

Las piezas 1 y 2 para el bastidor del fuselaje se pegan la una con la otra con pegamento universal sin disolvente (Pritt u otro similar) y se ponen a secar aparte.

Recortar los planos A-1 y A-2 para la cubierta (pieza 3) y pegarlos.

De la placa para la cubierta (pieza 3) se recorta la abertura para la entrada de aire y en la parte delantera se cortan las esquinas.

Ahora se puede montar la camareta. La pieza recortada de la abertura de la cubierta sirve de pared trasera (pieza 4), los laterales (5 y 6) se pegan con pegamento universal a la pared trasera y el techo (7) se pega encima, listo.

A continuación, se procede al montaje del motor. En primer lugar, si tienen que cortar los dos estribos de fijación del motor (10) de la espuma rígida. Con estos estribos, el motor se pega sobre el centro del techo. A continuación, se introduce la hélice en el eje del motor. Acto seguido, la cubierta montada se pone a secar aparte.

Ahora se puede cortar el "faldón de aire" de la bolsa de plástico. La bolsa de plástico se tiende sobre el plano de manera que el lado sellado mire hacia adelante. Los contornos de la bolsa están dibujados en líneas discontinuas. A lo largo de la línea punteada interior, se retoca con una regla y un rotulador la línea punteada sobre la lámina. A continuación, este campo interior se recorta con unas tijeras. Queda un marco de lámina.

En este marco se introduce el fuselaje que se ha pegado (piezas 1 y 2).

Una vez la cubierta está seca, se puede colocar sobre el fuselaje y se puede fijar. Para unir la cubierta con el fuselaje, simplemente cogemos un poco de cinta adhesiva (Tesa u otra similar). Con esta cinta adhesiva se pega la cubierta y el fuselaje.

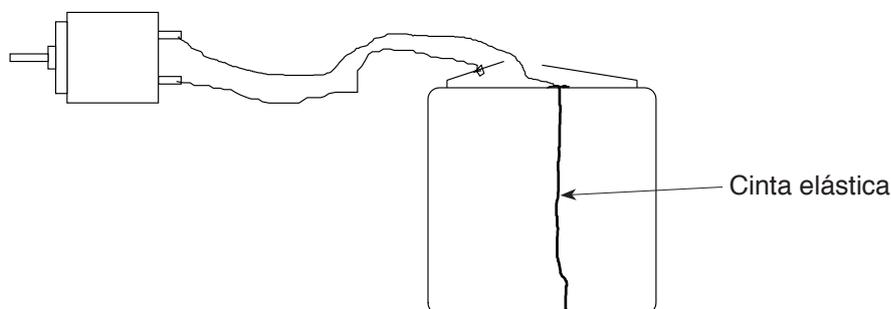
Los timones (8 y 9) se colocan sobre un alfiler y se aseguran desde arriba con un segundo alfiler. De este modo, se pueden regular fácilmente y, con ello, el aerodeslizador se puede dirigir.

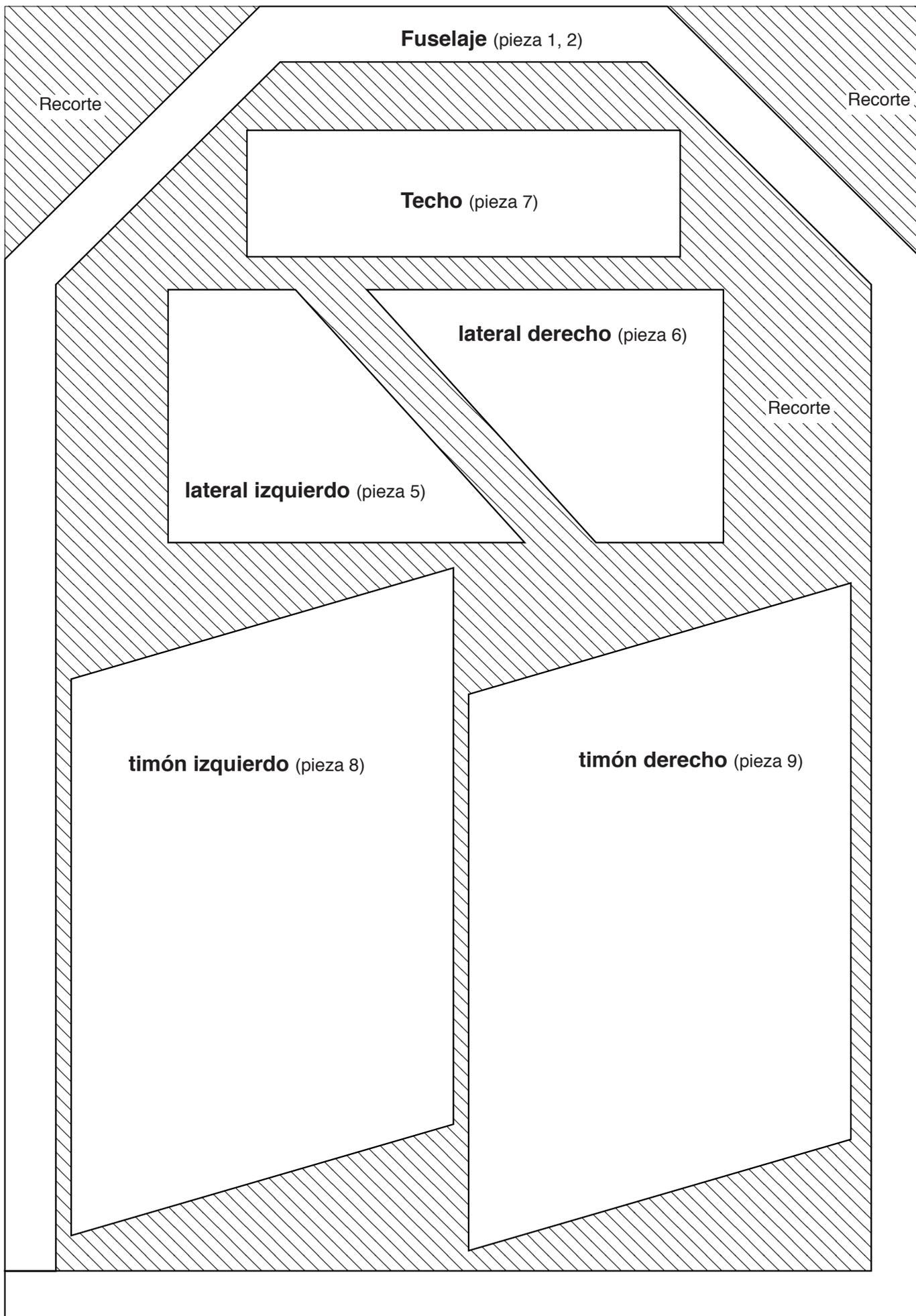
Para terminar, todavía se tiene que conectar un extremo de cable al motor. El otro extremo va a la batería. Para ello, se enrolla un alambre en el polo positivo y el otro se enclava debajo de una cinta elástica.

Si ahora se apriete el polo negativo, fluye corriente y el motor funciona. Véase también el dibujo en el plano. V Si el motor tiene que girar, pero el aerodeslizador no debe flotar, el motor tiene que girar de forma incorrecta y se tiene que invertir la polaridad. Para ello, sólo se tienen que intercambiar los alambres en la batería.

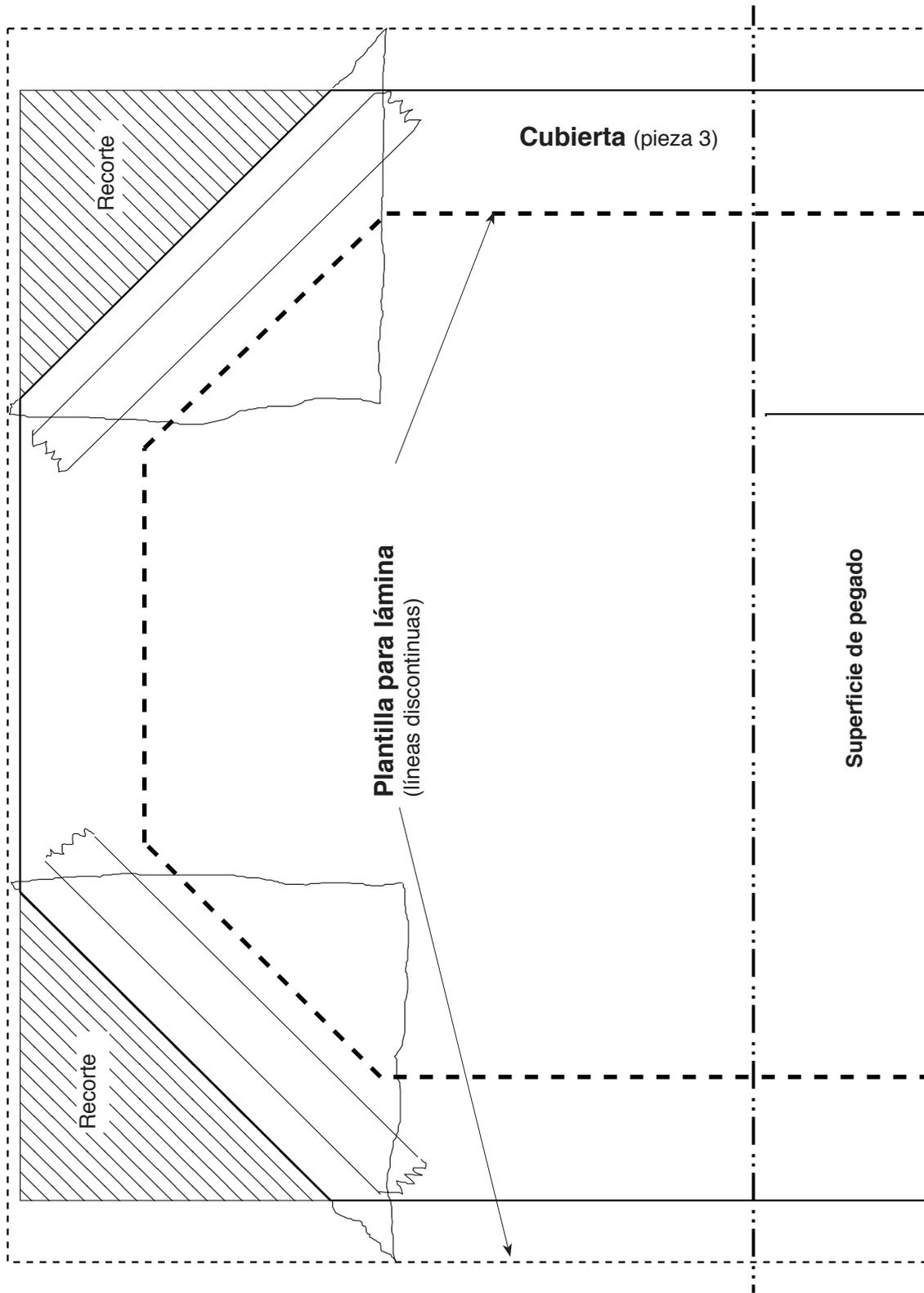
¡Qué se diviertan y buen trabajo!

Cableado
del motor y
de la batería

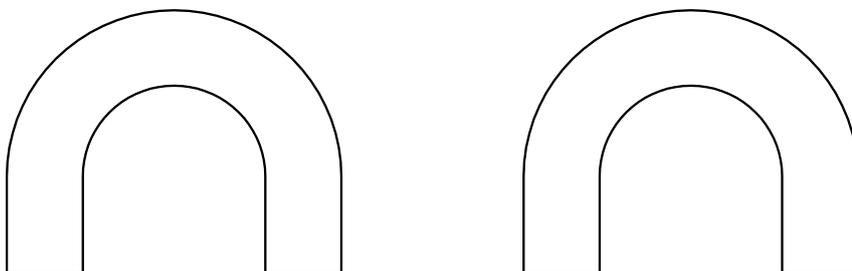




Cubierta A-1

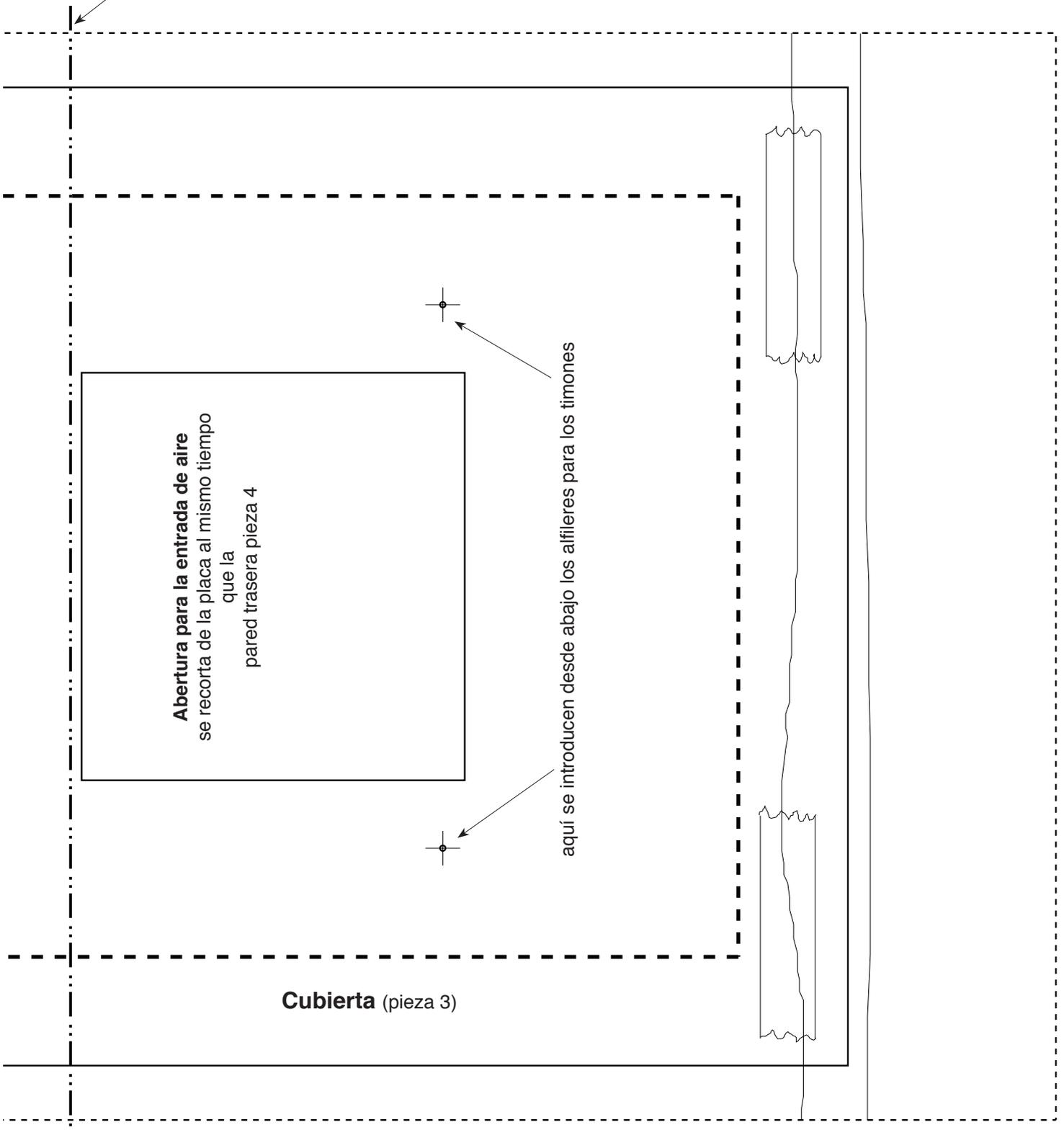


Estribo de fijación del motor
(pieza 10)
2x

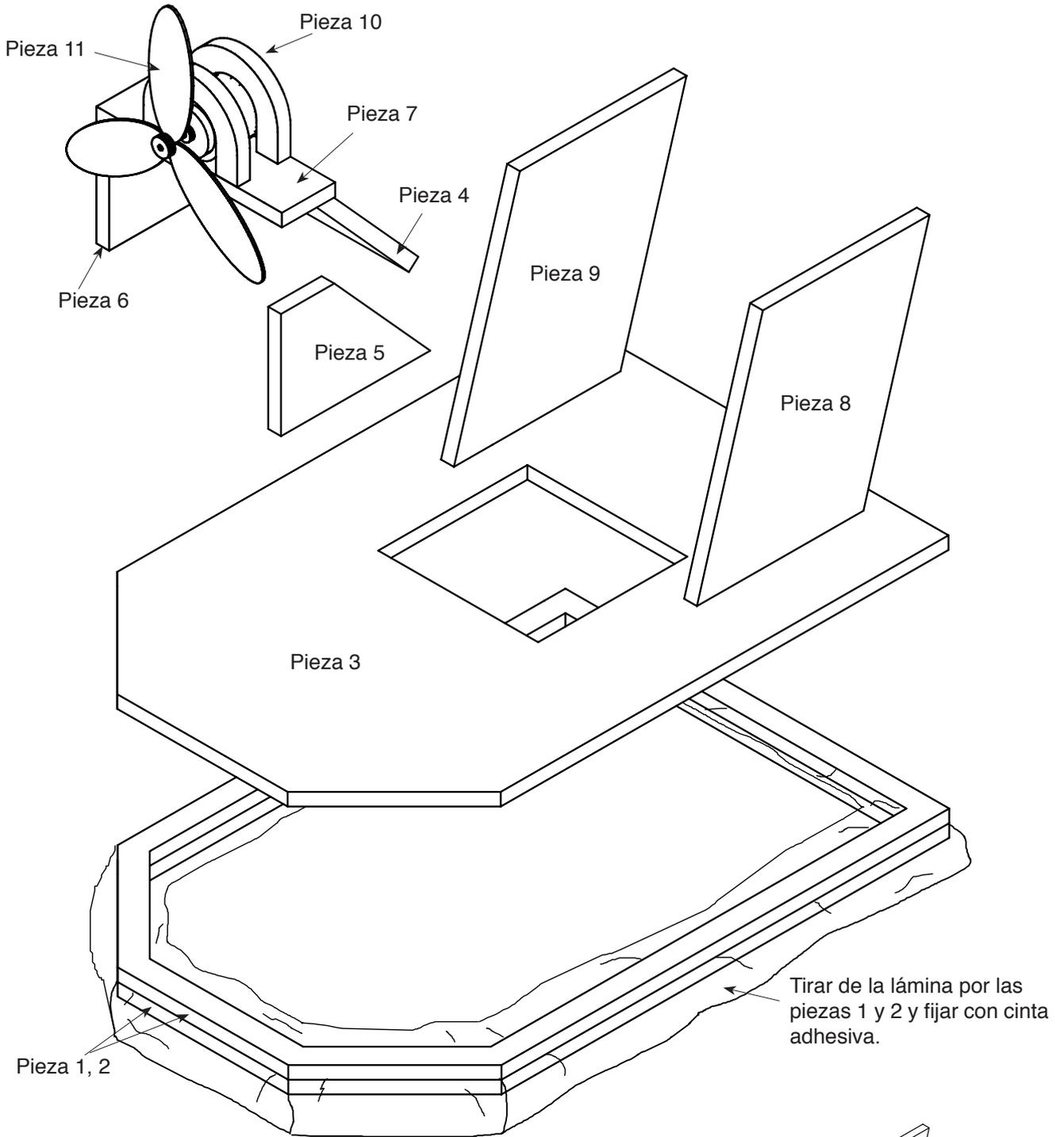


Cubierta A-2

cortar por aquí y pegar los planos



Estructura



El principio Hovercraft:

