



PLASTICOS LODELA, S. A.

H-244

INSTRUCCIONES PARA ARMAR SU AMERICAN AIRLINES

707 ASTROJET

HISTORIA DEL BOEING 707 ASTROJET

La American Airlines ha introducido la segunda generación de la Era del Jet colocando en servicio del Boeing 707 Astrojet. Esta es una versión grandemente mejorada del ya probado 707, estos nuevos transportes impulsados por jet de abanico que han reducido el tiempo de viaje a Costa-a-Costa con 25 minutos y están capacitados para levantar en un recorrido mucho más corto.

El secreto de la actuación recientemente encontrada es el motor JT3D-1, de jet de abanico, desarrollado por la Pratt & Whitney. Este tipo de motor difiere del motor jet standard por haberse agregado dos abanicos de muchas aspas en gran dimensión, que se localizan en la parte delantera del motor. Estos abanicos aumentan la toma de aire del motor en aproximadamente dos y media veces, pero la velocidad del escape es reducida. El escape tiene una velocidad de casi la normal para igualarlo con un avión de esta velocidad, y por lo tanto, la fuerza producida es aprovechada para su uso máximo.

Debido a que estos motores trabajan en forma tan eficiente, es posible ahora reducir la carga de combustible en un 25% y por lo tanto puede llevar mucha más carga. La economía adicional en el combustible también puede permitir que se tenga más tiempo en el aire en caso de que el mal tiempo pudiera ocasionar demoras en el aterrizaje. Asimismo, ya no es necesario utilizar inyección de agua para al-

canzar más impulso al despegue, eliminando en tal forma las plumas de humo negro que van como colas detrás de las aeronaves impulsadas con jet convencionales. Los Astrojets pueden cruzar a 64.360 kilómetros por hora más rápidamente que los primeros 707s.

Otras modificaciones al 707 incluyen una aleta vertical más alta además de una aleta en el vientre del fuselaje debajo del estabilizador horizontal. Estos cambios se han hecho para mejorar la estabilidad de dichas aeronaves a varias velocidades de crucero:

Las otras dimensiones principales han quedado iguales: La envergadura de las alas es de 39.90 metros en tanto que el largo total es de 4.407 metros. Su velocidad máxima de crucero es actualmente estimada en 983.10 kilómetros por hora, y su altura de crucero es de entre 7.625 y 12.200 metros.

Su modelo REVELL del Astrojet es una reproducción a escala, a 1/143 de su tamaño real. Fue desarrollado del material que nos sometió tanto la American Airlines como la Boeing Company. Merece un lugar de honor en su colección, ya que representa un paso más hacia adelante en la historia del transporte aéreo.

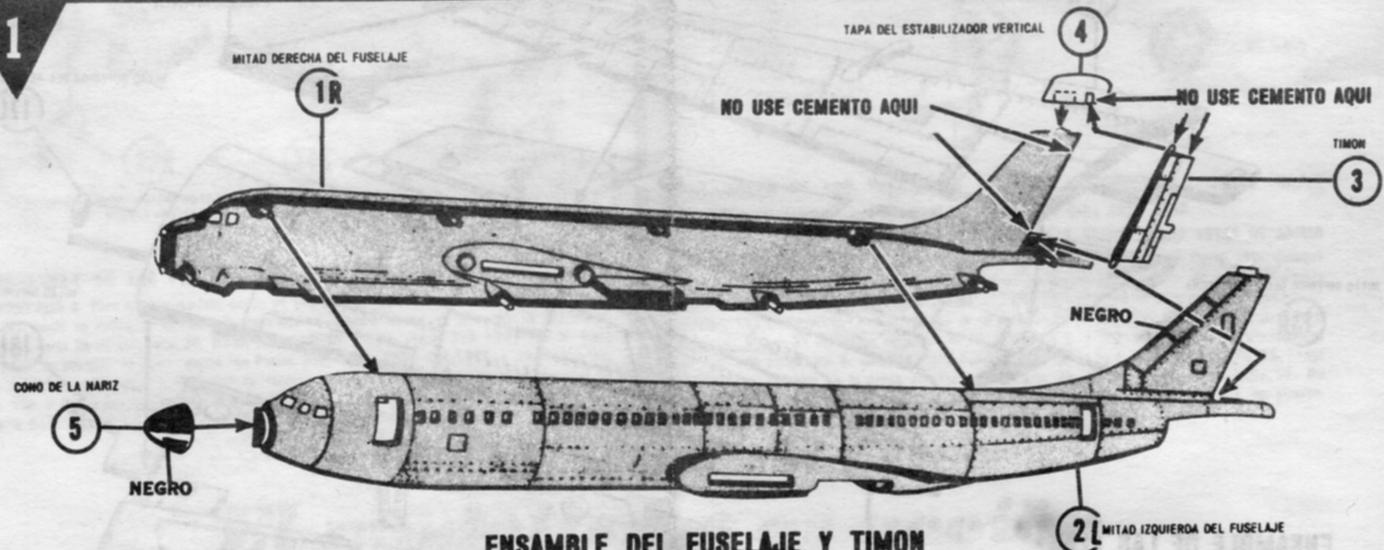
PARA MEJORES RESULTADOS LEA ESTO PRIMERO

- 1.- Ya que este juego está hecho de Plástico Styrene, use únicamente **Cemento Lodela Tipo 5**. No permita que el cemento toque sus ojos, ropas o muebles.
- 2.- Aplique el cemento en poca cantidad, pues de lo contrario podría correrse y dañar los detalles en su modelo.
- 3.- Cuidadosamente quite cualquier exceso de plástico de las partes antes de armarlas. Esto dará como resultado en que las partes ensamblen perfectamente y también harán que las partes móviles se muevan libremente.

ESTO ES MUY IMPORTANTE

- 4.- Con Pinturas Lodela pinte todos los detalles en la forma indicada y déjese secar antes de armar. Todos los colores van **Marcados** como se indica: negro
- 5.- Todas las partes han sido numeradas para su fácil identificación, o los números han sido grabados en la barra anexa a la parte. Cuidadosamente retire cada parte de su barra únicamente cuando dicha parte vaya a ser usada.
- 6.- Empezee con la Parte No. 1 y péguela al No. 2, etc. Hagalo despacio—NO TENGA PRISA.

- 7.- Las instrucciones para aplicar las calcomanías van al reverso de la hoja de calcomanías.
- 8.- Siga estos pasos fáciles. Empezee con el Paso 1



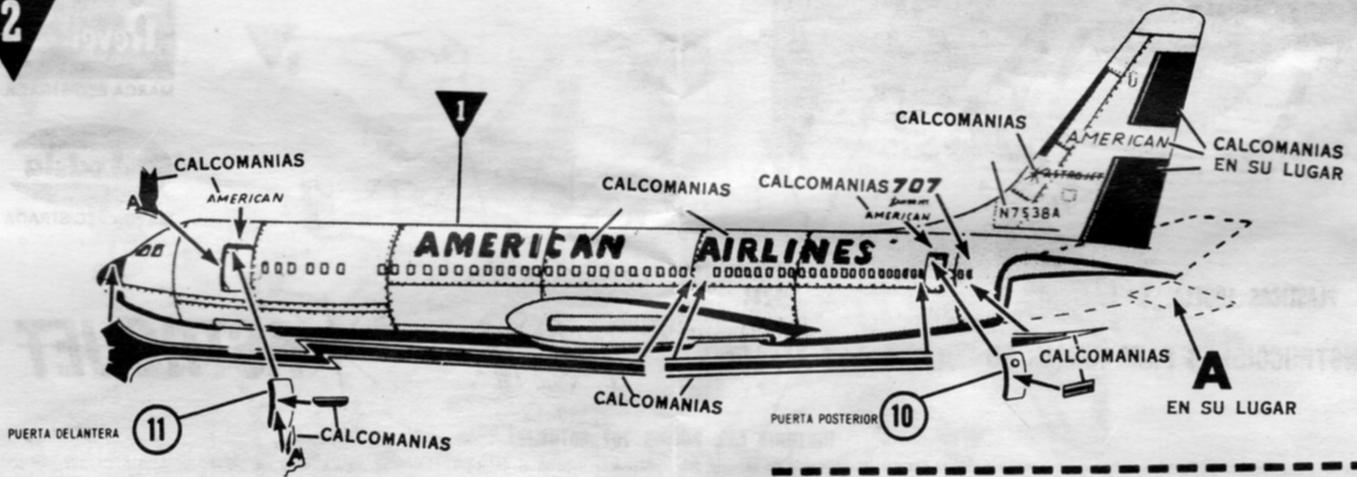
ENSAMBLE DEL FUSELAJE Y TIMON

PINTE TODOS LOS DETALLES COMO SE MUESTRAN, Y DEJESE SECAR ANTES DE ARMAR.

Aplique cemento a las orillas de las Partes 1R y 2L excepto en las áreas indicadas, y oprimalas uniéndolas. Antes de que el cemento seque, cuidadosamente abra la sección de la Cola e inserte la clavija de la Parte 3, dentro de la pequeña ranura en las Partes 1 y 2. Ahora aplique cemento en la Parte 4, excepto en el área que se muestra, y oprimala sobre la Sección de la Cola.

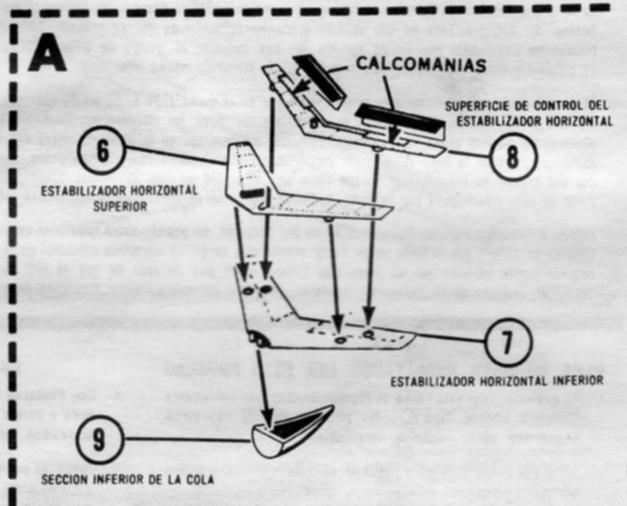
Asegúrese de colocar la clavija en la Parte 3 dentro de la perforación en la Parte 4. **NO PERMITA QUE EL CEMENTO TOQUE** la parte 3, pues de lo contrario no se moverá. En seguida pegue la Parte 5 al frente del Fuselaje, como se muestra. Mantenga el Fuselaje unido con ligas hasta que seque, y entonces podrán retirarse.

2

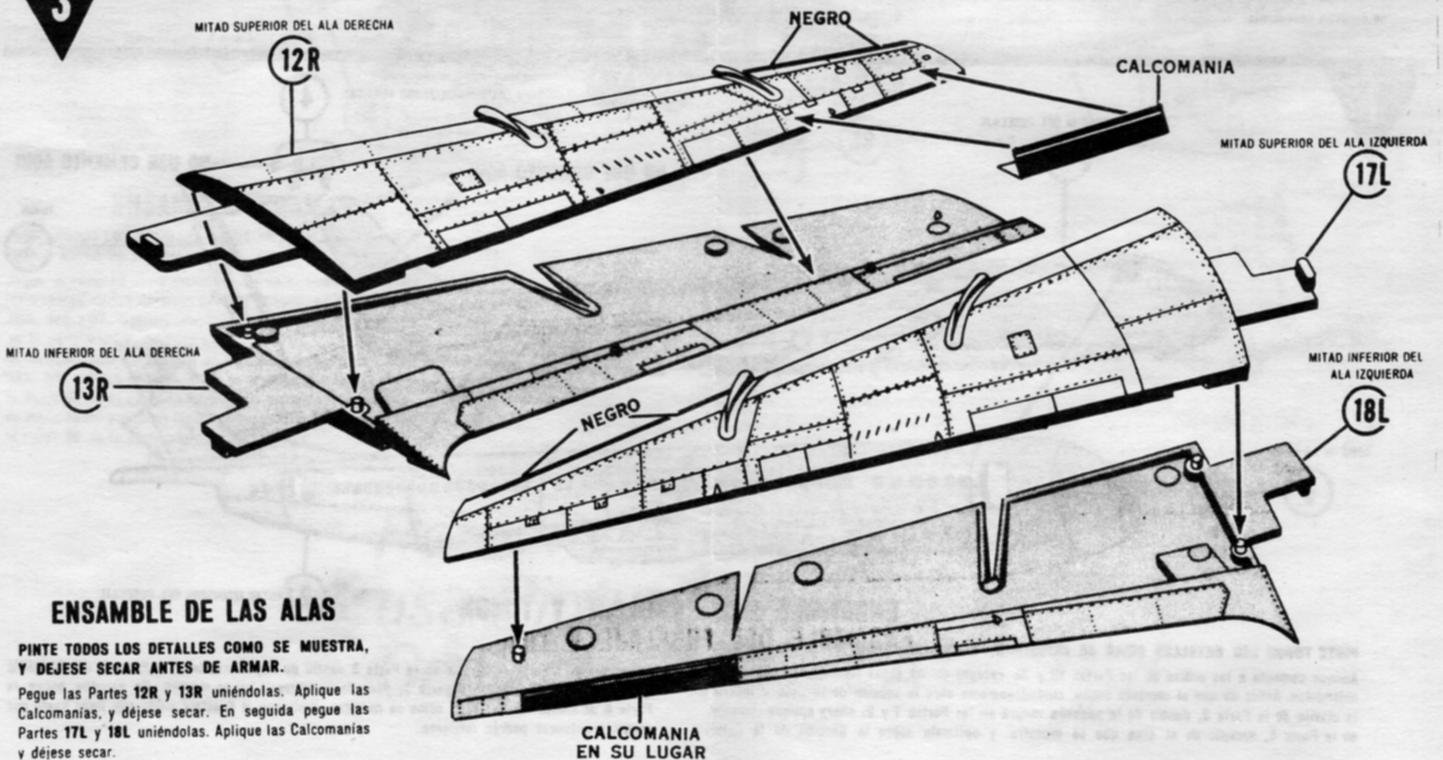


COLOCACION DEL ESTABILIZADOR HORIZONTAL Y CALCOMANIAS

VEA ESQUEMA A. Pegue la Parte 6 en la 7. Ahora pegue la Parte 8 en la 7. Pegue este ensamblaje sobre la Parte 9. Aplique las Calcomanias en la forma indicada, y déjese secar. VEA ESQUEMA PRINCIPAL. Pegue el Ensamble A en su lugar sobre el Ensamble 1. Ahora debe decidirse si desea construir su modelo en POSICION DE ATERRIZAJE o en VUELO. Para posición en vuelo, pegue las Partes 10 y 11 cerradas. Para posición de aterrizaje, pegue las Partes 10 y 11 a los lados izquierdo de la Apertura de la Puerta en posición abierta. Ahora aplique cuidadosamente las Calcomanias a ambos lados de su modelo, y déjese secar.



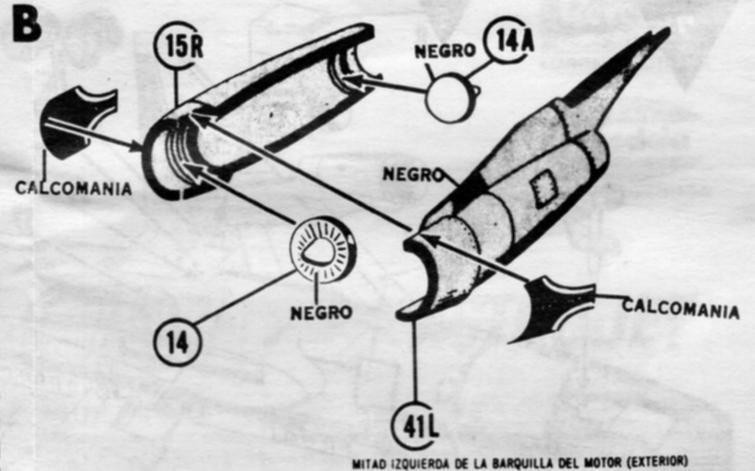
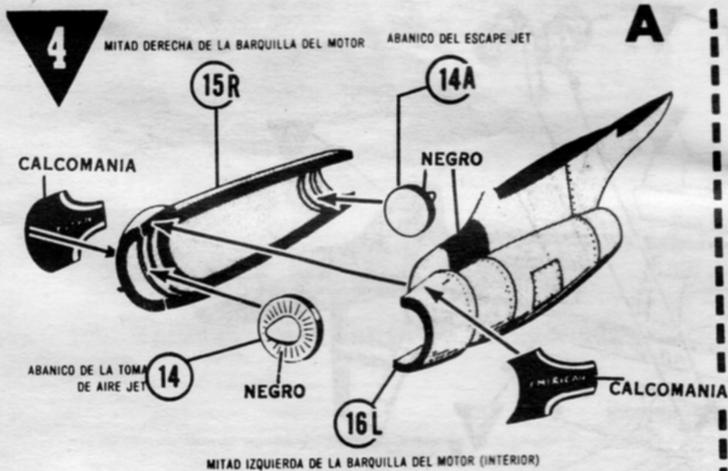
3



ENSAMBLE DE LAS ALAS

PINTE TODOS LOS DETALLES COMO SE MUESTRA, Y DEJESE SECAR ANTES DE ARMAR.

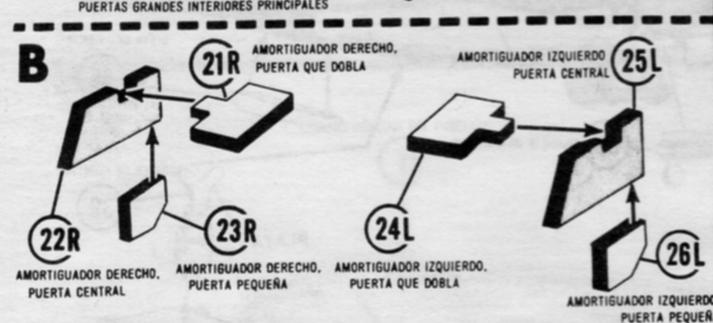
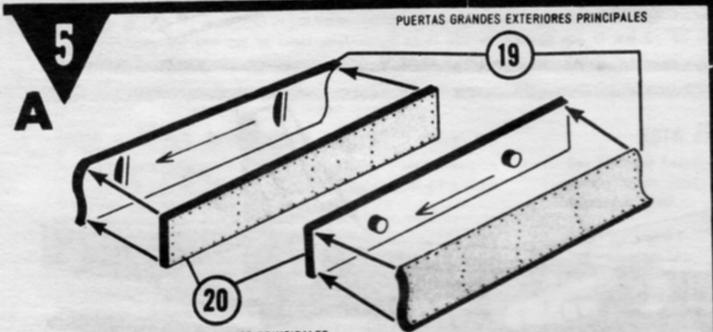
Pegue las Partes 12R y 13R uniéndolas. Aplique las Calcomanias, y déjese secar. En seguida pegue las Partes 17L y 18L uniéndolas. Aplique las Calcomanias y déjese secar.



INTERIOR ENSAMBLE DE LOS MOTORES JET EXTERIOR

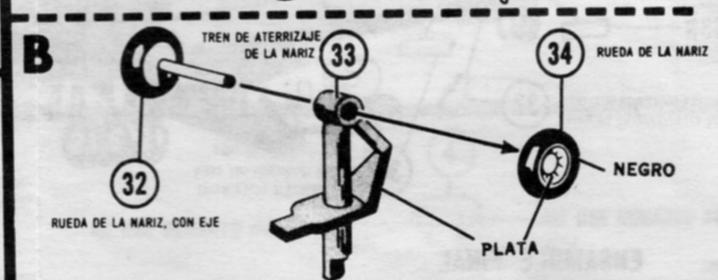
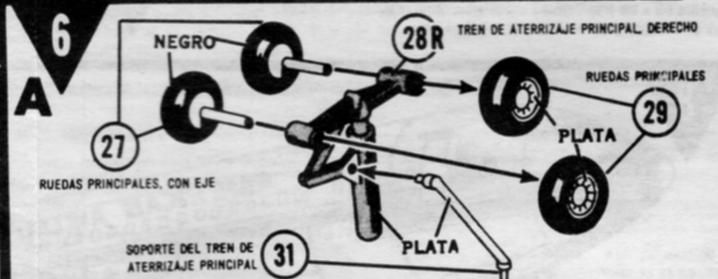
PINTE TODOS LOS DETALLES SEGUN SE MUESTRA, Y DEJESE SECAR ANTES DE ARMAR.

VEA ESQUEMA A. Pegue (1) Parte 14 y (1) Parte 14A sobre (1) Parte 15R. En seguida, pegue la Parte 16L a la Parte 15R. **HAGA DOS JUEGOS.** Aplique las Calcomanías y déjese secar. VEA ESQUEMA B. Pegue (1) Parte 14 y (1) Parte 14A en (1) Parte 15R. Ahora pegue la Parte 41L a la Parte 15R. **HAGA DOS JUEGOS.** Aplique las calcomanías y déjese secar.



ENSAMBLE DE LAS PUERTAS DEL TREN PRINCIPAL DE ATERRIZAJE

VEA ESQUEMA A. Para que su modelo quede en posición de vuelo, pegue las Partes 19 y 20 cerradas, como se indica en el PASO 7. Para que su modelo quede en posición de aterrizaje, pegue (1) Parte 19 en (1) Parte 20. **HAGA DOS JUEGOS.** Déjese secar. VEA ESQUEMA B. Para su modelo en posición de vuelo, pegue las Partes 21R, 22R, 23R, 24L, 25L y 26L cerradas, como se indica en el PASO 7. Para que su modelo quede en posición de aterrizaje, pegue la Parte 21R y 22R. En seguida pegue la Parte 23R a la Parte 22R. Déjese secar. Ahora pegue la Parte 24L a la 25L. Ahora pegue la Parte 26L a la 25L. Déjese secar.



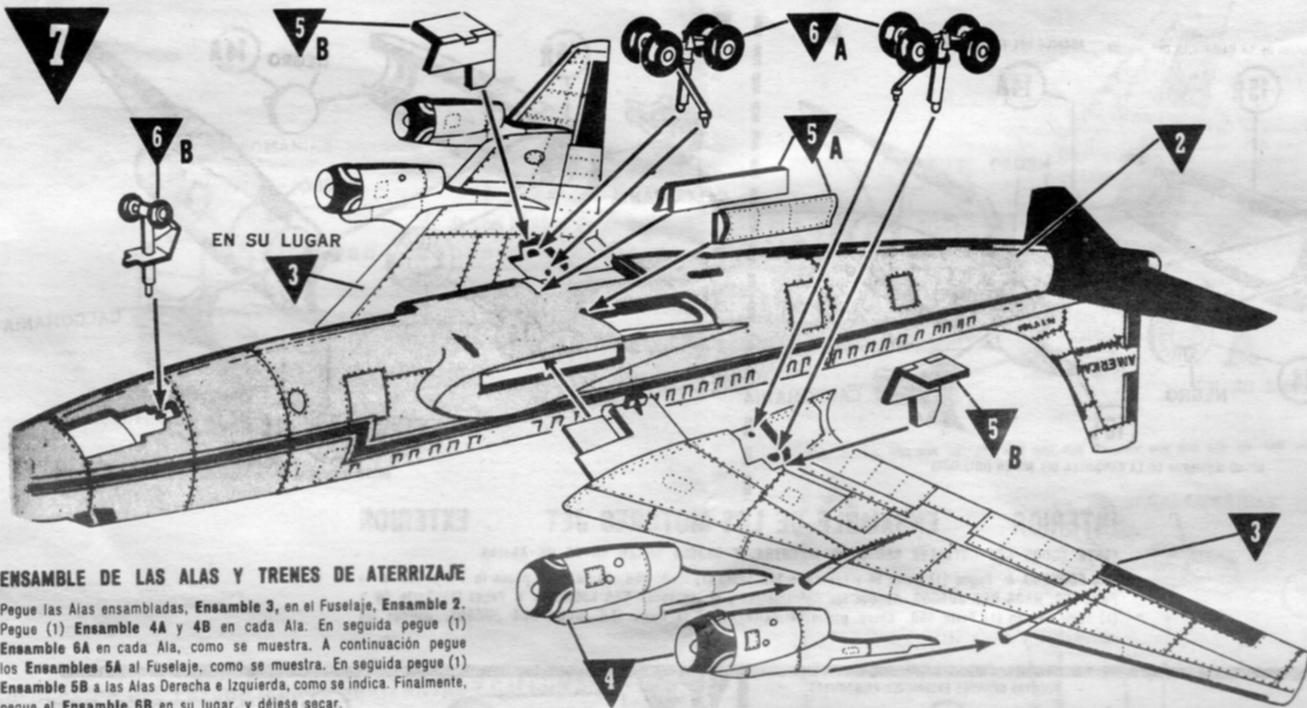
ENSAMBLES DE LOS TRENES DE ATERRIZAJE PRINCIPAL Y DE LA NARIZ

SI DESEA SU MODELO EN POSICION DE VUELO, NO SIGA ESTE PASO

PINTE TODOS LOS DETALLES COMO SE MUESTRA, Y DEJESE SECAR ANTES DE ARMAR

VEA ESQUEMA A. COLOQUE SIN PEGAR los Ejes en (2) Partes 27 sobre la Parte 28R. Coloque una gota de cemento en las puntas de los Ejes de las Partes 27, y oprima en ellas (2) Partes 29. **NO PERMITA QUE EL CEMENTO TOQUE** la Parte 28R pues de lo contrario, las Ruedas no girarán. Ahora pegue (1) Parte 31 dentro de la perforación en la Parte 28R. En la misma forma, arme las Partes 27 restantes así como la 29, a la 31 y a la 30L. Deje que estos ensamblajes sequen. VEA ESQUEMA B. COLOQUE SIN PEGAR el Eje en la Parte 32 sobre la Parte 33. Ponga una gota de cemento en la punta del Eje en la Parte 32 y oprímala sobre la Parte 34. **NO PERMITA QUE EL CEMENTO TOQUE** la Parte 33, pues de lo contrario las Ruedas no girarán. Déjese secar.

**El modelismo es acción
vívela con "LODELA"**



ENSAMBLE DE LAS ALAS Y TRENES DE ATERRIZAJE

Pegue las Alas ensambladas, **Ensamble 3**, en el Fuselaje, **Ensamble 2**. Pegue (1) **Ensamble 4A** y **4B** en cada Ala. En seguida pegue (1) **Ensamble 6A** en cada Ala, como se muestra. A continuación pegue los **Ensamble 5A** al Fuselaje, como se muestra. En seguida pegue (1) **Ensamble 5B** a las Alas Derecha e Izquierda, como se indica. Finalmente, pegue el **Ensamble 6B** en su lugar, y déjese secar.



ENSAMBLE FINAL

PINTE TODOS LOS DETALLES SEGUN SE MUESTRA, Y DEJESE SECAR ANTES DE ARMAR

Pegue la **Parte 46** en la Sección de la Cola, como se indica. Para que su modelo quede en posición de vuelo, pegue las **Partes 35R, 36L y 37**, cerradas. Pegue la **Parte 38** dentro de la ranura en la parte inferior del Fuselaje.

Para que su modelo quede en posición de aterrizaje, pegue las **Partes 35R, 36L y 37** en su lugar, como se muestra. En seguida pegue la **Parte 39** en la **parte 40**. Coloque su modelo sobre la unidad de Mesa, hasta que todas las Ruedas toquen la Mesa, colocando la **Parte 39** en la parte posterior del Fuselaje.

*Para mejores acabados
usa Pinturas y
Cemento "LODELA"*

INSTRUCCIONES PARA APLICACION DE CALCOMANIAS

1. Recortar individualmente cada pieza de calcomanía.
2. Es importante que la superficie donde se va a colocar la calcomanía esté libre de polvo o grasa. Por lo tanto, limpiar con alcohol la superficie donde se va a aplicar.
3. Sumergir cada calcomanía individualmente en un recipiente de agua templada durante 15 segundos.
4. Dejar reposar durante 30 a 60 segundos para que absorba perfectamente el agua.
5. Una vez que se deslice libremente sobre el papel calcomanía deslizar sobre la superficie a aplicar con la yema del dedo húmeda.
6. Tener cuidado de que los dedos no toquen el respaldo de la calcomanía ya que éste perderá su adhesivo.
7. Eliminar el exceso de agua y burbujas con un trapo húmedo o papel secante.
8. Dejar secar 24 horas.