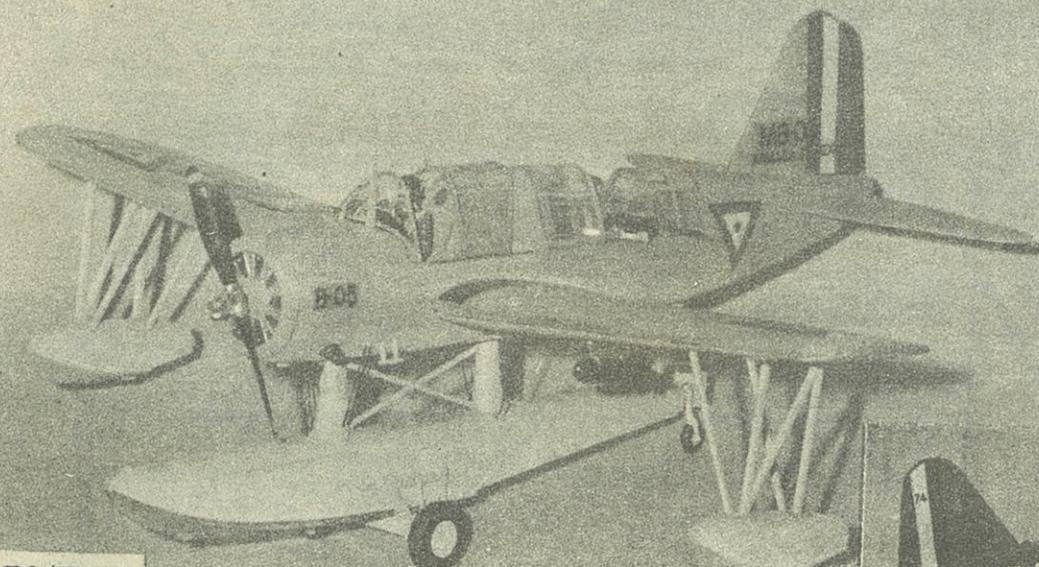


inicio 07/03/2021 Termino 03/04/2021

OS2U-3 KINGFISHER



KIT NO. 5304A



ARMELO

COMO HIDROAVION O AVION TERRESTRE

AMOSO AVION PARA CATAPULTA DE LA MARINA

Kingfisher se diseñó especialmente para operarse con catapulta desde acorazados cruceros, ya que todos los aviones usados previamente por la Marina en esta operación fueron biplanos. El OS2U-1 fué el primer monoplano lanzado con catapulta.

El avión voló por primera vez el 20 de Julio de 1938 y con un motor Pratt & Whitney Wasp Junior R-985-4 radial y enfriado por aire, alcanzó una velocidad máxima de 133 Km./h. con un peso total de 2,093 Kg. El tren de aterrizaje de el flotador, se desmontaba facilmente por uno de ruedas fijas convencional.

Después de ligeros cambios en el diseño fué aprobado y se inició la fabricación para la Marina Nortamericana en Agosto 16, 1940, y para fines del mismo año se había completado la producción de cincuenta y cuatro OS2U-1.

OS2U-2 difería solamente en el equipo de servicio y el motor que fué el R-985-4. Los primeros dos de una orden de 158 se entregaron en 1940.

El modelo principal en producción que apareció en el verano de 1941 fué el OS2U-3 similar en el exterior a sus predecesores pero con motor R-985-AN-2 6 -8 Wasp Junior. Tanques autosellantes en las alas con capacidad de 85 lt. y 85 kg. de blindaje en la sección del piloto y el observador. En el año de 1941 se entregaron 368 OS2U-3 y en 1942 cuando la producción terminó se construyeron 638 aparatos más por la compañía Vought. La Marina Inglesa recibió 100 máquinas con flotadores y ruedas para entrar en servicio como los Kingfisher I's. La fábrica Naval Inglesa construyó 100 aviones similares bajo la designación OS2N-1 que fueron entregados a nueve escuadrones de patrullaje formados en 1942.

Equipados con la Flota los Kingfishers encontraron lejano y amplio campo de actividad en todos los teatros de la guerra. Fué un OS2U-3 piloteado por el Tte. Willis F. Eadie que localizó al Capt. Eddie Rickenbacher y sus compañeros, quienes habían sido dados por perdidos en el Pacífico.

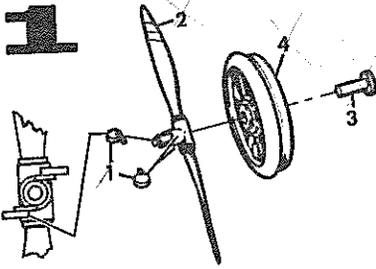
El Kingfisher sirvió en Mexico en sus dos versiones, como avión terrestre con la Fuerza Aerea y como hidroavión con la Marina con base en San Juan de Ulúa, Veracruz. Las decoraciones de Verde Olivo-Gris Claro y Gris Gaviota Oscuro-Gris Gaviota, respectivamente como se muestra en las ilustraciones. La designación para éste modelo fué OZS y prestó servicio como avión de observación y rescate del Golfo.

LEA ESTE INSTRUCTIVO ANTES DE EMPEZAR

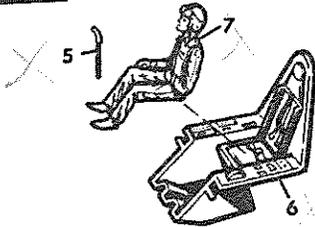
Lea las instrucciones y estudie los dibujos para que se familiarice con todas las piezas. Su Kingfisher puede ser construido como hidroavión o como avión terrestre. El procedimiento de armado está escrito para para el hidroavión con un carrito de ruedas en el flotador. Se puede omitir el carrito, o retraer los escalones y colocar el artillero y la ametralladora en posición de tiro con la sección de ventanilla central abierta como se ve en la tapa de la caja. Usted debe decidir que versión armar antes de empezar. La versión terrestre es igual a la de flotador con las excepciones anotadas en "Versión Terrestre". Cada rama de partes esta moldeada con números de identificación que aparecen en lengüetas adyacentes a las piezas. No separe las partes hasta que se van a usar. Corte todo el exceso de plástico y cheque el ensamble antes de pegarla. Tenga siempre presente de no apresurar el armado ni usar cantidades excesivas de pegamento. Los pegamentos tienen solventes que disuelven el plástico para formar una soldadura entre las partes y demasiado pegamento puede dañar o torcerlas arruinando la apariencia de este modelo.

Si Ud. planea pintar el modelo, refiérase a las instrucciones "Terminando el Modelo" que tiene útiles consejos para pintar.

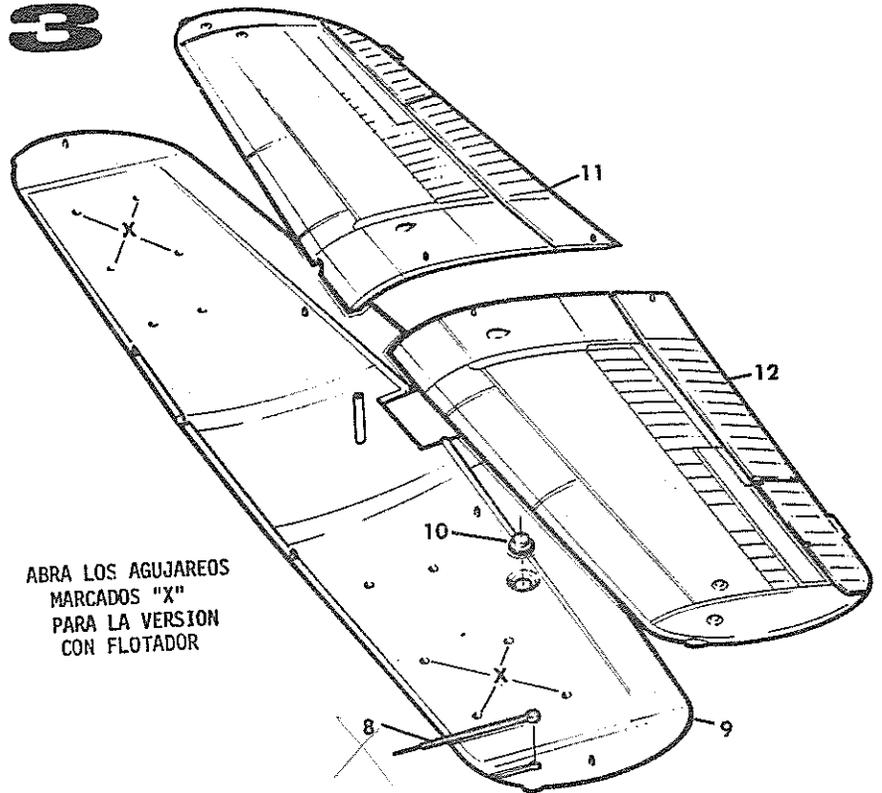
AGENCIADORA DE COMERCIO INTERNACIONAL, S.A. DE C.V. E. CHAPULTEPEC No. 522 HECHO EN MEXICO

1

PEGUE LOS CONTRAPESOS 1 DE LA HÉLICE 2 A LAS PARTES PLANAS DE LA MISMA COMO SE MUESTRA. DESLICE EL EJE 3 EN EL AGUJERO DEL FRETE 4 DEL MOTOR. PEGUE LA HÉLICE EN EL EJE CUIDANDO, DE NO DEJAR PENETRAR EL PEGAMENTO ENTRE EL EJE Y EL MOTOR YA QUE LA HÉLICE NO GIRARÁ.

2

PEGUE EL BASTÓN DE MANDO 5 EN EL AGUJERO DEL PISO DE LA CABINA 6. PEGUE, EL PILOTO 7 EN EL ASIENTO.

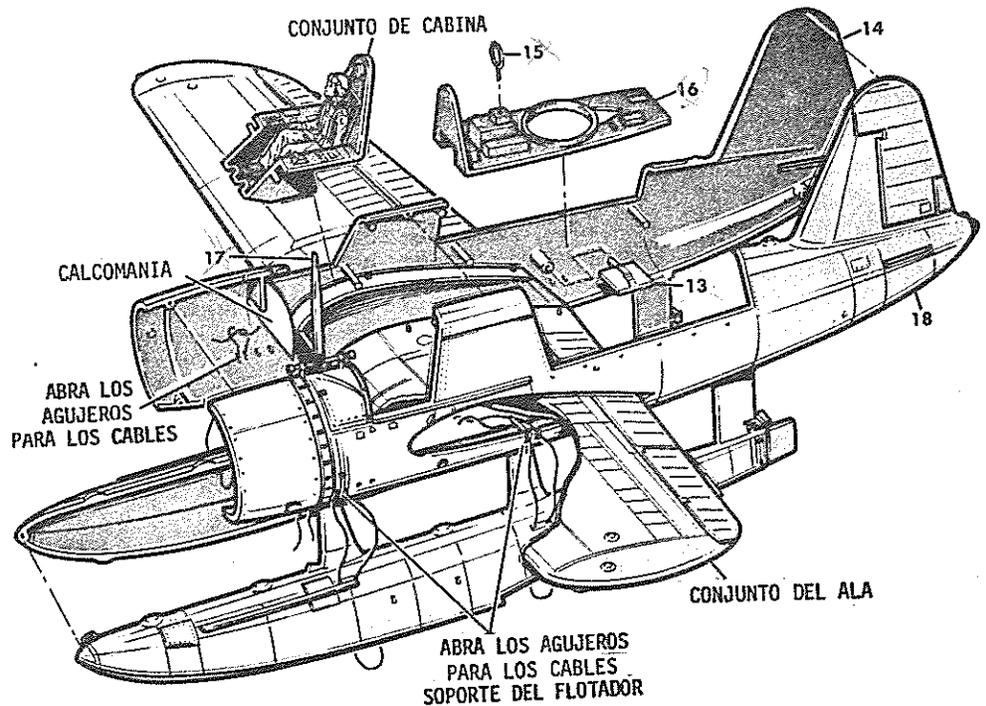
3

ABRA LOS AGUJEROS MARCADOS "X" PARA LA VERSIÓN CON FLOTADOR

PEGUE EL TUBO PITOT 8 EN LA MITAD DEL ALA 9. PEGUE LA LUZ DE ATERRIZAJE 10 EN EL AGUJERO LA MITAD DEL ALA INFERIOR. ABRA LOS AGUJEROS MARCADOS X PARA LA VERSIÓN CON EL FLOTADOR LUEGO PEGUE LAS MITADES DEL ALA SUPERIOR 11 Y 12 AL ALA INFERIOR.

4

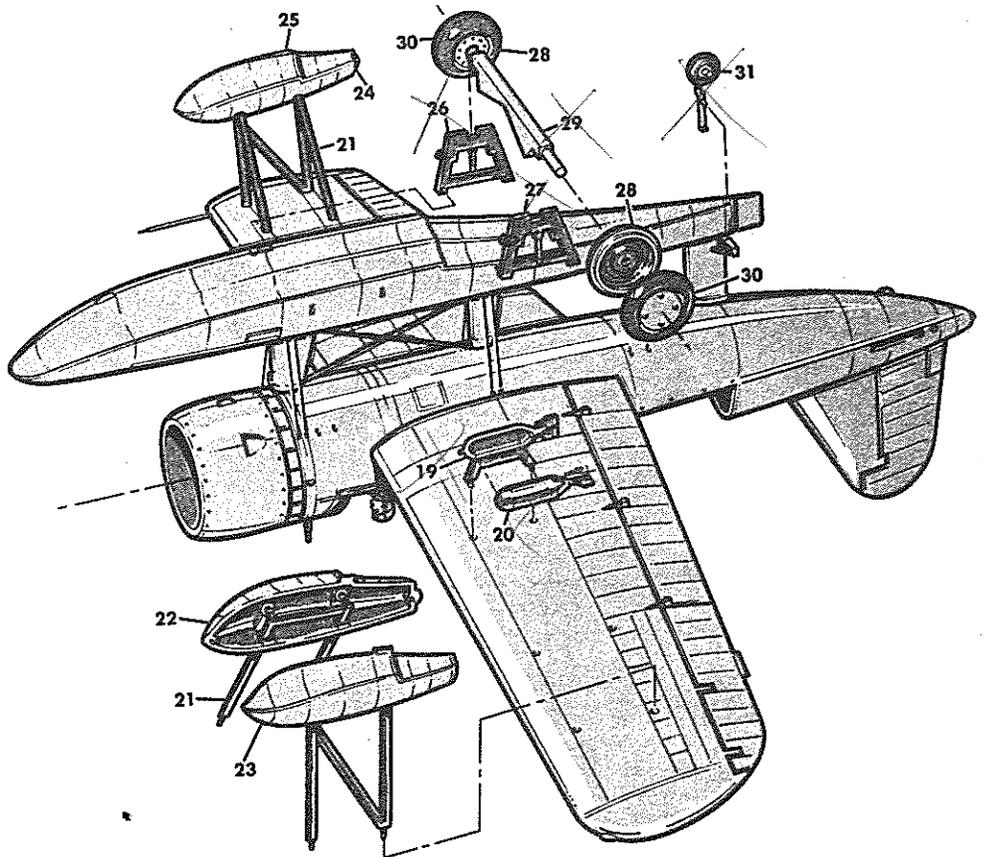
ABRA LAS CUATRO PEQUEÑAS PERFORACIONES EN LAS MITADES DEL FUSELAJE 14 Y 18 DONDE SE MUESTRA EL HILO EN EL DIBUJO. USE HILO DE COSER Y CÓRRALO DE EL FUSELAJE AL FLOTADOR TANTO EN LOS AGUJEROS DELANTEROS COMO TRASEROS Y, AMÁRRELOS POR DETRAS DEL FUSELAJE PARA SIMULAR LOS TIRANTES DEL FLOTADOR CORTE EL TABLERO DE INSTRUMENTOS DE LA HOJA DE CALCOMANÍAS Y PÉGUENO A EL FUSELAJE DERECHO. PEGUE EL PERNO DEL ASIENTO DEL RADIOOPERADOR 13 EN EL AGUJERO DEL FUSELAJE 14. PEGUE LA ANTENA 15 EN EL TABLERO 16 Y ESTE A EL FUSELAJE. DESLICE LA ANTENA 17 POR EL AGUJERO DEL FUSELAJE 18, PEGANDO POR EL INTERIOR EL PERNO DE LA MISMA. DESLICE EL ALA COMPLETA EN EL FUSELAJE DERECHO Y PEGUE EL CONJUNTO DE LA CABINA EN SU LUGAR COMO SE VE EN EL DIBUJO, APLIQUE PEGAMENTO EN LA GRILLA DEL FUSELAJE IZQUIERDO Y DESLIZANDO POR LA PUNTA DEL ALA PEGUE LAS MITADES DEL FUSELAJE JUNTAS.



ABRA LOS AGUJEROS PARA LOS CABLES SOPORTE DEL FLOTADOR

PEGUE LAS MITADES DE LAS BOMBAS 19 Y 20 JUNTAS PARA AMBAS BOMBAS. PEGUE A EL ALA LAS BOMBAS COMO SE MUESTRA. DESLICE LAS PUNTAS DEL SOPORTE 21 EN LOS AGUJEROS DEL FLOTADOR 22 Y PEGUE LOS PEQUEÑOS PERNOS DEL INTERIOR EN LOS RECEPTÁCULOS. PEGUE LAS MITADES DEL FLOTADOR JUNTAS 22 Y 23, Y LUEGO PEGUE LOS PERNOS DEL SOPORTE AL ALA REPITA PARA EL OTRO FLOTADOR USANDO LAS PARTES 21, 24 Y 25.

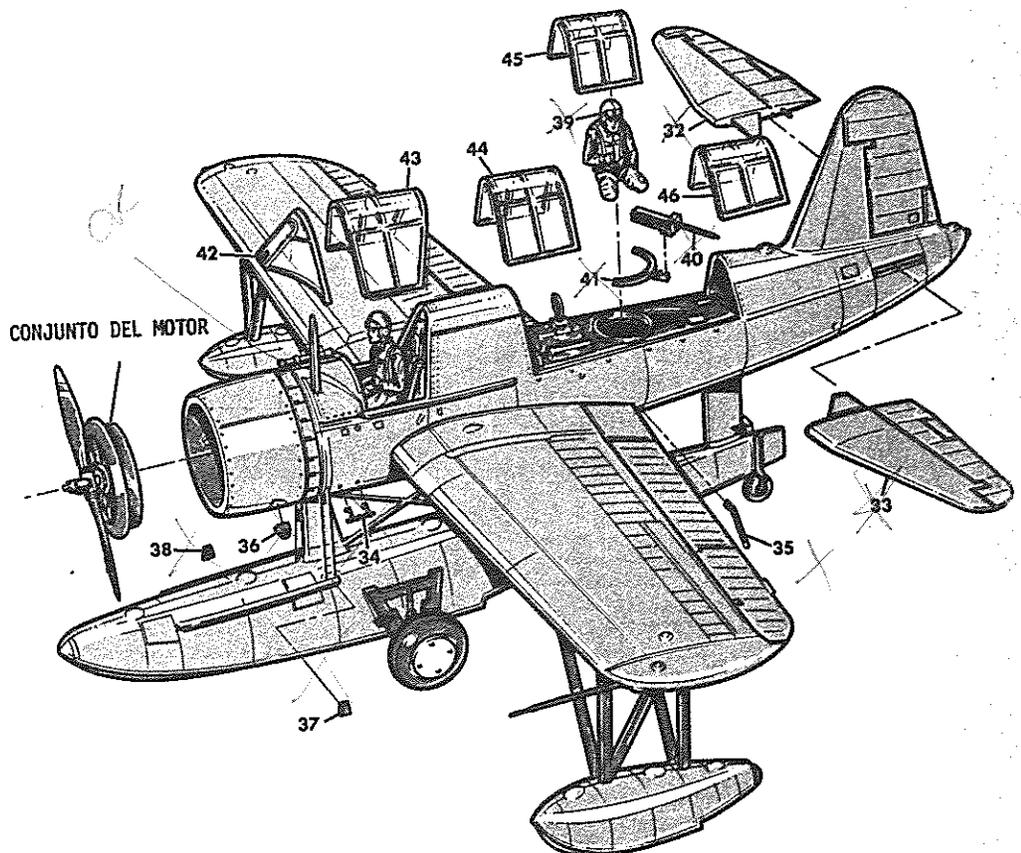
NOTA.- EL CARRITO DESCRITO ABAJO SIRVE PARA SOSTENER EL MODELO EN POSICIÓN SOBRE UNA SUPERFICIE PLANA. SI EL MODELO SE VA A EXHIBIR EN VUELO, SE OMITEN EL CARRITO Y LA RUEDA 31. PEGUE LAS HORQUILLAS 26 Y 27 EN LOS AGUJEROS DEL FLOTADOR PRINCIPAL. DESLICE LA MITAD DE LA RUEDA 28 EN EL EJE 29 Y REMACHE EL EXTREMO CON UN CHILLO CALIENTE. REPITA PARA LA OTRA RUEDA. AHORA PEGUE LAS OTRAS MITADES DE LAS RUEDAS Y EL EJE A LAS HORQUILLAS. PEGUE LA RUEDA 31 EN LOS AGUJEROS TRASEROS DEL FLOTADOR.

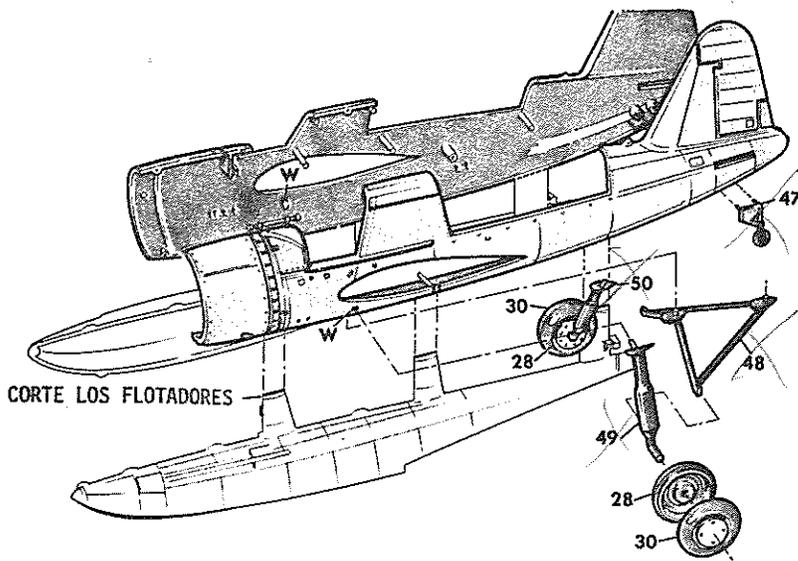


PEGUE EL ESTABILIZADOR DERECHO 32 EN EL AGUJERO Y LA RANURA DEL FUSELAJE, DEL LADO DERECHO. LUEGO PEGUE EL ESTABILIZADOR IZQUIERDO 33. PEGUE DOS ESCALONES 34 EN EL FUSELAJE DEL LADO DERECHO Y UNO DEL IZQUIERDO. PEGUE LA ANTENA 35 DE MANERA QUE SE INCLINE PARA ABAJO Y HACIA ATRÁS. PEGUE LOS ESCAPES 36 EN LAS DEPRESIONES DEL COWLING. PEGUE LOS ESPACIADORES DE LOS ALAMBRES EN LAS DEPRESIONES DEL FLOTADOR 38 Y 37. PEGUE EL RADIOOPERADOR A SU ASIENTO. PEGUE EL CAÑÓN 40 EN SU MONTURA 41. PEGUE EL SOPORTE DEL CAÑÓN EN EL BORDE DE LA ABERTURA TRASERA APUNTANDO PARA ATRÁS. PEGUE AHORA LA CABINA 46 EN SU LUGAR. PEGUE LA SECCIÓN 45 BAJO LA SECCIÓN 44 (ABIERTA) O JUNTO A LA 46 (CERRADA) QUE SERVE LAS FOTOGRAFÍAS. PEGUE LUEGO LA CABINA 44 EN SU LUGAR. PEGUE EL PARABRISAS Y LA CABINA 43 Y 42. ÉSTA TAMBIÉN PUEDE PEGARSE ABIERTA.

PEGUE EL CONJUNTO DEL MOTOR EL FRENTE DEL FUSELAJE.

NOTA.-LAS CUATRO PIEZAS SOBRANTES SON DEL TREN DE ATERRIZAJE TERRESTRE Y PUEDEN SER DESCARTADAS.





VERSION TERRESTRE

EL ARMADO DE LA VERSIÓN CON RUEDAS ES EL MISMO QUE EL DE LA VERSIÓN DE FLOTADORES CON LAS DIFERENCIAS SIGUIENTES:

- 1.- CORTE EL FLOTADOR DE LAS MITADES DEL FUSELAJE
- 2.- CORTE LA SECCION DELGADA DE LOS FUSELAJES EN EL AREA DE LA RUEDA DE COLA. CORTE LA SECCION DELGADA DEL FONDO DEL FUSELAJE IZQUIERDO, ADELANTE DE DONDE SE LOCALIZA EL FLOTADOR. EL PERNO DELANTERO DEL SOPORTE 48 VA EN ESTE AGUJERO
- 3.- ABRA LOS AGUJEROS MARCADOS W EN EL DIBUJO. EL PERNO DE LOS MONTANTES 49 Y 50 VAN EN ESTOS AGUJEROS
- 4.- PEGUE LA RUEDA DE COLA EN LOS RECEPTACULOS EN LA MITAD DE FUSELAJE DERECHO.
- 5.- OMITA LOS CABLES DE SOPORTE DEL FLOTADOR
- 6.- OMITA LOS FLOTADORES DE LAS ALAS Y EL CARRITO DEL PASO 5 Y ARME LAS MITADES DE LAS RUEDAS - 28 Y 30 A LOS EJES DE LOS MONTANTES 49 Y 50 - COMO SE EXPLICÓ EN EL PASO 5. PEGUE EL SOPORTE DEL MONTANTE 48 EN LOS AGUJEROS EN EL FONDO DEL FUSELAJE. AÑADA LOS MONTANTES EN LOS AGUJEROS DEL FUSELAJE Y LOS EXTREMOS AL SOPORTE DE LOS MONTANTES.

TERMINANDO EL MODELO

PINTURA

Se puede completar un modelo muy realista y atractivo sin necesidad de pintar, sin embargo si Ud. quiere pintar detalles adicionales, se dan aquí algunas sugerencias. Es mejor pintar la mayoría de las partes antes de separarlas de sus ramas. Las superficies grandes como las alas o el fuselaje se pueden pintar después de armar. Use solamente pintura de esmalte o para plástico. Los colores deberan ser mate o semi-mate. Un pincel de punta delgada es muy útil para pintar partes pequeñas. Las areas grandes se pintan con pincel de punta plana de 6mm. de ancha. Deje secar completamente las piezas antes de tocarlas. Raspe la pintura de las areas donde se van a pegar ya que el pegamento no se adhiere en la pintura. Consulte las fotografías y las sugerencias que siguen.

ALUMINIO.- Detalles del motor-Cubo de la hélice y contrapesos -Portabombas-Tubo pitot-Punta de la mira-Caja de municiones-Aro de la antena.

NEGRO.- Hélice-Ametralladora-Llantas-Equipo de Radio-Andadores-Mira-Huellas para pisar en el flotador-Escalones en el fuselaje.

ZINCROMATE.-Superficies interiores

PILOTO.-Uniforme beige-Zapatos negros, Armazón de los goggles cinta de los audífonos-Cara y manos color carne-Salvaavidas, amarillo-Paracaídas blanco-Hebillas y cristales de los goggles casco café.

RADIOOPERADOR.-Igual que el piloto pero con uniforme azul.

Consulte las fotografías para la correcta aplicación. Corte la calcomanía seleccionada de la hoja con tijeras. Para un mejor trabajo aplique las calcomanías una por una. Sumérjala en agua por unos momentos y desícela del respaldo. Después, colóquela en su posición correcta y presiónela contra la superficie para sacar las burbujas de aire atrapadas con una tela suave antes de que sequen completamente.

