

2) Plot.

Een handig tekenprogramma, geprogrammeerd door Peter Ruinard, met daarin een aantal vliegermallen van vliegers uit Stuntvliegers I en II. Met behulp van een printer kun je diverse modellen uitprinten en na het nodige knip en plakwerk heb je papieren mallen. Het aantal modellen was in de vorige versie beperkt. Nu is er een aantal aan toegevoegd zoals La Hembra (kost je ongeveer 21 A4'tjes) en enkele modellen uit Stuntvliegers I zoals de Gizmo, Team-light en Spin-off.

3) Sput.

Een rekenprogramma, ook van Peter Ruinard, voor het ontwerpen en aanpassen van stokloze matrasvliegers, zoals de Spoetnik 4, Speedfoil enzovoort. De profielen voor een stokloze vlieger kunnen dunner,

dikker, korter en of langer worden gemaakt en daarna worden uitgeprint. Ben je meteen van het onhandige uitzetten van coördinaten af.

Conclusie.

Voor de prijs van f 24,95 heb je drie leuke programma's waarmee ook de computerleek zonder al te veel moeite uit de voeten kan. Veras je teamleden met een flitsende routine of een hartverscheurend ballet. Je weet in no time hoe de routine in elkaar steekt en welke bewegingen je moet maken, zodat je bij het "sticken" en op het strand (of waar ook) niet zoveel hoeft te puzzelen.

Met de nieuwe commando's SPEED en SYNC wordt het programmeren een stuk gemakkelijker en ziet het er op het scherm een stuk mooier uit. KiteFlight is bruikbaar zonder Stunt-

vliegers I en II, Plot en Sput echter niet. Was de programmeur van KiteFlight 1.0, volgens de documentatie, nog te inspireren tot het maken van QuadKite-Flight door hem een Rev I of II toe te sturen, nu is hij ook tevreden met een Synergy Deca. Het is nog niet mogelijk om slides te maken of achteruit te vliegen. Het koppelen van een balletroutine met een MOD-file gaat ook nog niet.

Was je van plan om een van de grotere Spoetniks te maken, dan is het maken van de profielen een fluitje van een cent. Ook La Hembra zit in het plotterprogramma. Of je sneller mallen met de PC maakt of met de hand moet je zelf maar proberen. Kortom een must voor de vlieger- en computer-o-fiel!

Marco Schaap, Delft.

tomen edo

Bij het lezen van het EDO-artikel in VLIEGER 95/4 viel mij daarin de ingewikkelde methode van het bepalen van de lijnlengtes op.

Voor een EDO met de maten 54 x 86 cm, waarbij de lijnlengtes om en nabij 10 m lengte hebben, bepaal ik de lijnlengtes als volgt.

Stel de geheel opgebouwde EDO (de v-stelling dus aangebracht) onder een hoek van 60° op. De neuszijde op de grond, de staartzijde omhoog. Bevestig de lijnen aan de EDO en laat ze allemaal op één punt eindigen. De lijnen hebben hierna de juiste lengten.

Jan Fischer, Vogelenzang

