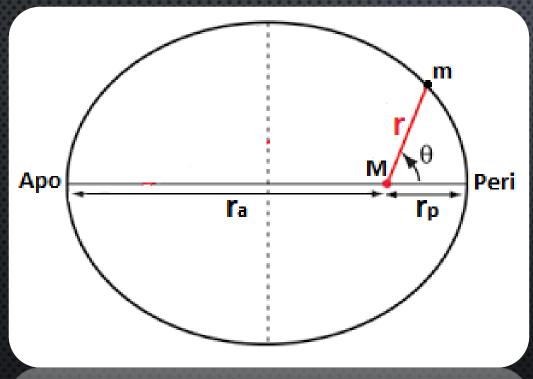
CÓMO VIAJAR A LA LUNA

Una guía para principiantes

¡PLANTA TU BANDERA O TE DEVOLVEMOS EL DINERO!

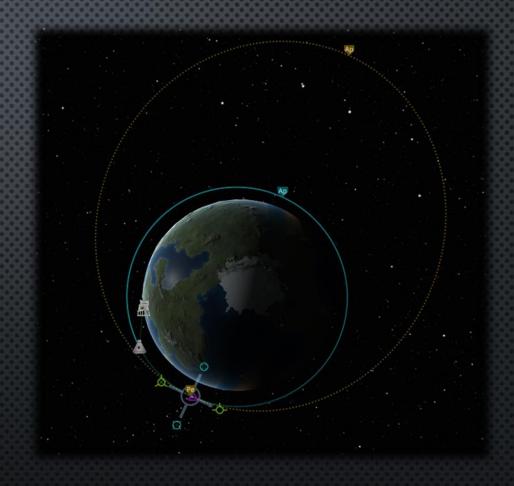
ÓRBITAS ELIPTICAS



- LA MAYORÍA DE LAS ORBITAS SON ELÍPTICAS
- A MENOR DISTANCIA AL PLANETA, MAYOR ES LA VELOCIDAD
- APOAPSIS: PUNTO MÁS LEJANO
 - APOGEO EN LA TIERRA
 - APOHELIO EN EL SOL
- PERIAPSIS: PUNTO MÁS CERCANO
 - PERIGEO EN LA TIERRA
 - PERIHELIO EN EL SOL

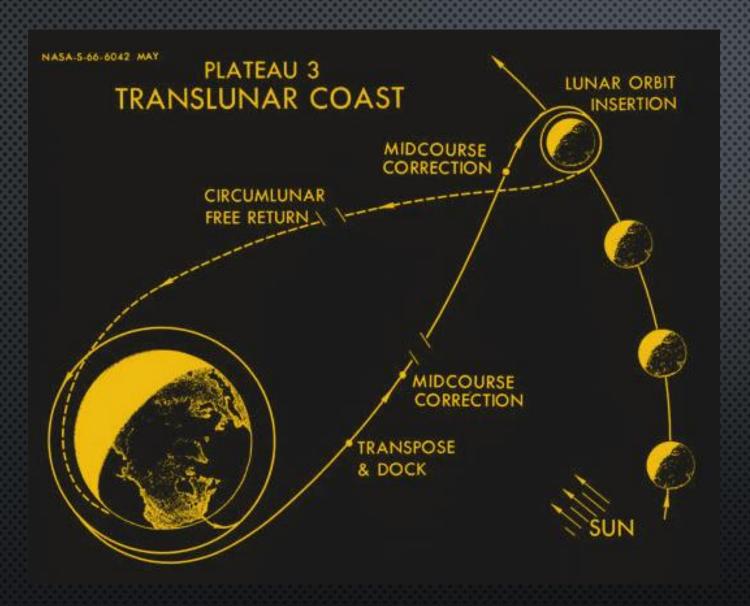
MANIOBRAS ORBITALES

- UN CAMBIO DE VELOCIDAD CAMBIA LA ALTURA EN EL PUNTO OPUESTO DE LA ÓRBITA
 - LAS MANIOBRAS EN EL PERIGEO CAMBIAN EL APOGEO
 - Las maniobras en el apogeo cambian el perigeo



EL PROBLEMA DE LOS 3 CUERPOS

- UN CUERPO MENOR (SATÉLITE)
 ORBITANDO EN TORNO A UNO MAYOR
 (PLANETA) Y UN TERCER CUERPO MUCHO
 MÁS PEQUEÑO (NAVE) MOVIENDOSE
 ENTRE ELLOS
- NO TIENE SOLUCIÓN EXACTA GENERAL
- APROXIMACIÓN POR SECCIONES CÓNICAS
 - Cada cuerpo esta rodeado por su esfera de influencia

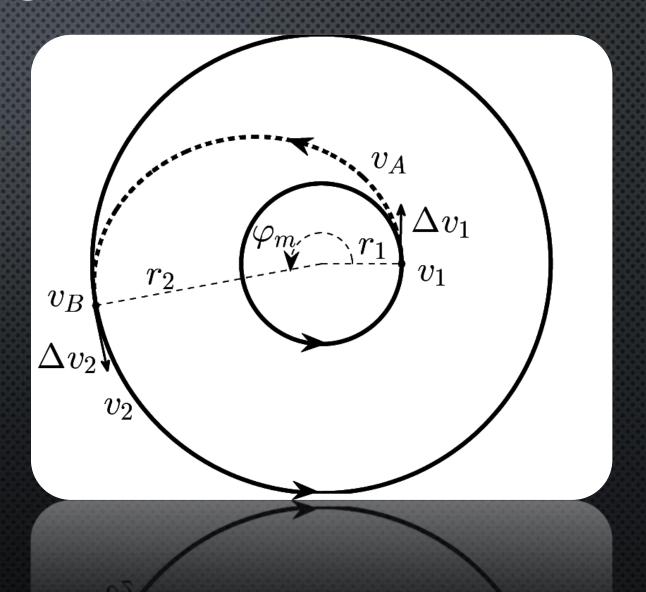


INYECCIÓN LUNAR

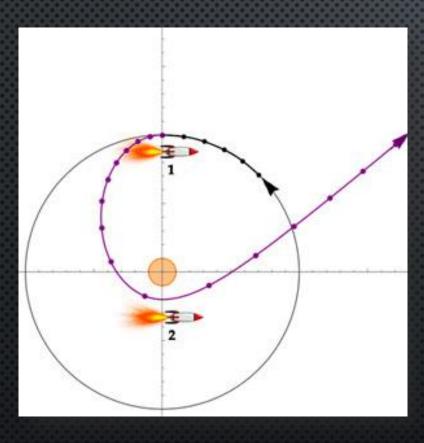
- Una maniobra para aumentar la periapsis hasta la luna
- OTRA MANIOBRA PARA CIRCULARIZAR LA ÓRBITA

TRANSFERENCIAS DE HOHMANN

- PERMITEN VIAJAR A OTRO
 PLANETA
- MINIMIZAN AV,
 MAXIMIZANDO EL TIEMPO
 DE VIAJE
- SOLO SON POSIBLES CADA CIERTO TIEMPO



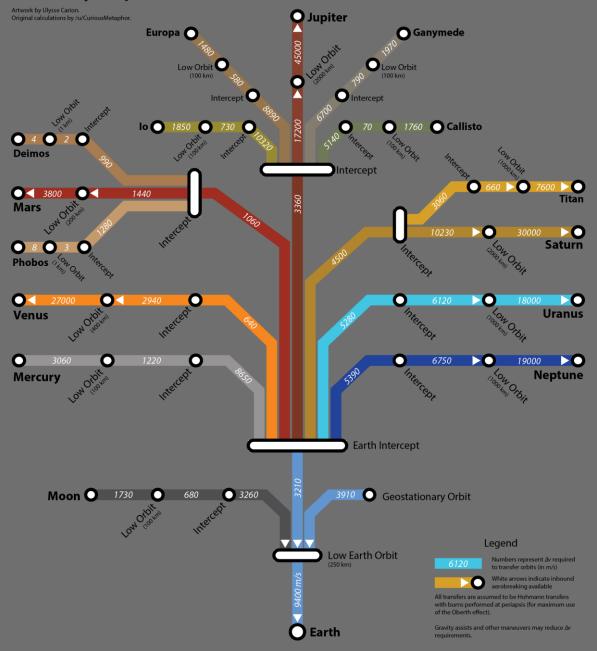
"MONEY FOR NOTHING"



- AEROFRENADO
 - UTILIZAR LA ATMOSFERA PARA REDUCIR VELOCIDAD
- EFECTO DE OBERTH
 - A MAYOR VELOCIDAD, MÁS FACILIDAD PARA CAMBIAR LA APOAPSIS
- ASISTENCIA GRAVITATORIA
 - EL CAMPO GRAVITATORIO DE UN PLANETA CAMBIA LA VELOCIDAD O DIRECCIÓN

The Solar System

A subway map



LA TIRANÍA DE LA ECUACIÓN DE LOS COHETES

$$\Delta v = v_e \ln \frac{m_i}{m_f}$$

PROPUESTAS DE MISIONES

ASCENSO DIRECTO

	Etapa
1	Tierra→LEO
П	Inyección lunar
Ш	Alunizaje
IV	Despegue lunar
٧	Regreso Tierra

MÓDULO ÚNICO:

- 1 ASTRONAUTA
- 1 TONELADA

ENCUENTRO LUNAR

	Etapa	Nave
L	Tierra→LEO	CM+LM
П	Inyección lunar	CM+LM
Ш	Alunizaje	LM
IV	Despegue lunar	LM
IVb	Reencuentro	CM+LM
V	Regreso Tierra	СМ

MÓDULO DE COMANDO:

- 3 ASTRONAUTAS
- 3,5 TONELADAS

MÓDULO LUNAR:

- 1 ASTRONAUTA
- 0,75 TONELADAS