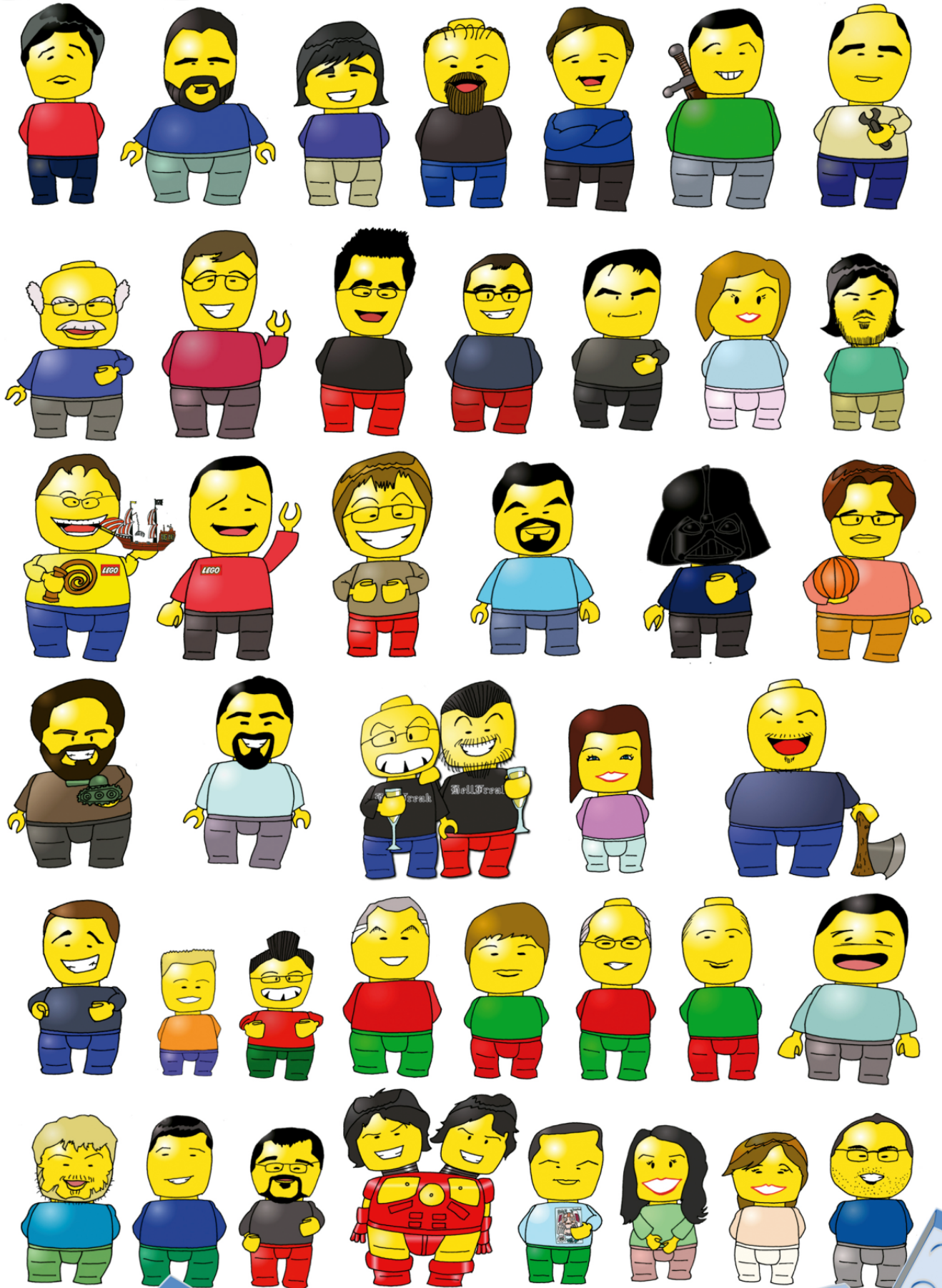


Vól. 1 #4/ 2009

004



hisgabrick
magazine



Redactores / Editor board

Carlos Méndez (car_mp)
Lluís Gibert (lluigib)

Diseño y maquetación / Design and layout

Carlos Méndez (car_mp)
Iñigo Lazcanotegui (g2bricks)

En este número colaboran / Authors of this issue

Antonio Bellón (Legotron)
Carlos Encinas (Henry_Chinasky)
Claus Schioldann
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jetro de Château (Jetro)
Koldo Olaskoaga (Koldo)
Ramón y Amador Alfaro (arvo)
Vicente Lis (Otum)
www.hellfreak.es

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S
LEGO® Iberia S.A.
Jan Beyer
Joachim Schwidtal
Rosa Seegelken

Puedes contactarnos / You can contact us in

info@hisfabrickmagazine.com

Información legal

Los artículos y fotos en esta obra son propiedad de sus respectivos autores. Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones siguientes:

- Reconocimiento: usted tiene que atribuir la autoría de esta obra a "Hisfabrick Magazine y otros autores" (y con el siguiente link www.hisfabrickmagazine.com en caso de referencia electrónica).
- Sin obras derivadas: no se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.
- Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.
- Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso de los titulares de los derechos de autor.
- Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales de los autores.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® y el logotipo LEGO® son marcas registradas de The LEGO® Group. Copyright 2008, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación.

Indiana Jones™ y STAR WARS™ son marcas registradas de Lucasfilm Ltd & TM. Todos los derechos reservados.

Todos los artículos con marca de fábrica pertenecen a sus respectivos propietarios y poseedores de sus licencias.

Legal information

The articles and photos are property of their respective authors. You are free to share to copy, distribute, display, and perform the work under the following conditions:

- Attribution: you must attribute this work to "Hisfabrick Magazine and other authors" (with link www.hisfabrickmagazine.com in case of electronic reference).
- No Derivative Works: you may not alter, transform, or build upon this work.
- For any reuse or distribution, you must make clear to others the license terms of this work.
- Any of the above conditions can be waived if you get permission from the copyright holders.
- Nothing in this license impairs or restricts the author's moral rights.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® and the LEGO® logo are registered trademarks of The LEGO® Group, copyright 2008, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.

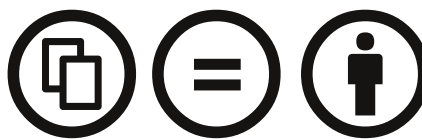
Indiana Jones™ and STAR WARS™ are registered trademarks of Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved.

All trademarks in this publication are property of their respective owners.



hisfabrick
magazine

004



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

Imagen portada por:



Imagen contraportada por Steven Marshall

En este número de Hispabrick Magazine

Saludo	3
Hispabrick 2008	4
Achtung Panzer	12
Alrededor del mundo	18
Construyendo árboles, 3ª Entrega	21
Curso LDraw, 4ª Entrega	24
Sistema de herramientas LDraw	28
Iniciación a la robótica con LEGO® Mindstorms	29
Entrevista a Marta Tantos	33
MiniMOCS Chupete	36
II Japan Weekend Barcelona 2009	38
Vivir con un AFOL	40
Review:Caza recompensas de LEGO Piratas	41
Modelos alternativos: 7671	46
Grandes creadores del mundo: Steven Marshall	50
Desmontados	56
Nuestros colaboradores en Internet	57
En el próximo número	57



18 Claus Schioldann, nuestro primer colaborador de fuera de nuestras fronteras



41 Los creíamos desaparecidos en el océano pero han vuelto



4 Todo sobre el evento anual de los AFOLS españoles



50 Steven Marshall, el genio de los coches, en nuestra revista



Lluís Gibert
LEGO® Ambassador

Con la resaca

Este número es el primero que sale después de celebrarse la Hispabrick 2008, habiendo estado presentes en el evento por primera vez. Podéis ver un amplio reportaje del evento, así como una interesantísima entrevista con Marta Tantos, Design Manager del LEGO® Concept Lab de Barcelona, dónde aprenderemos un poco como nace una nueva línea de producto, y también la entrevista con un AFOL internacional, en este caso el fantástico diseñador Steven Marshall.

La respuesta del público a la revista fue muy positiva y nos dio muchos ánimos para continuar. También podemos hacer una valoración muy positiva de la respuesta de la comunidad a la edición inglesa. Hemos tenido más de 1200 descargas de esta edición y cada vez hay más aficionados extranjeros interesados en participar y aparecer en nuestras páginas.

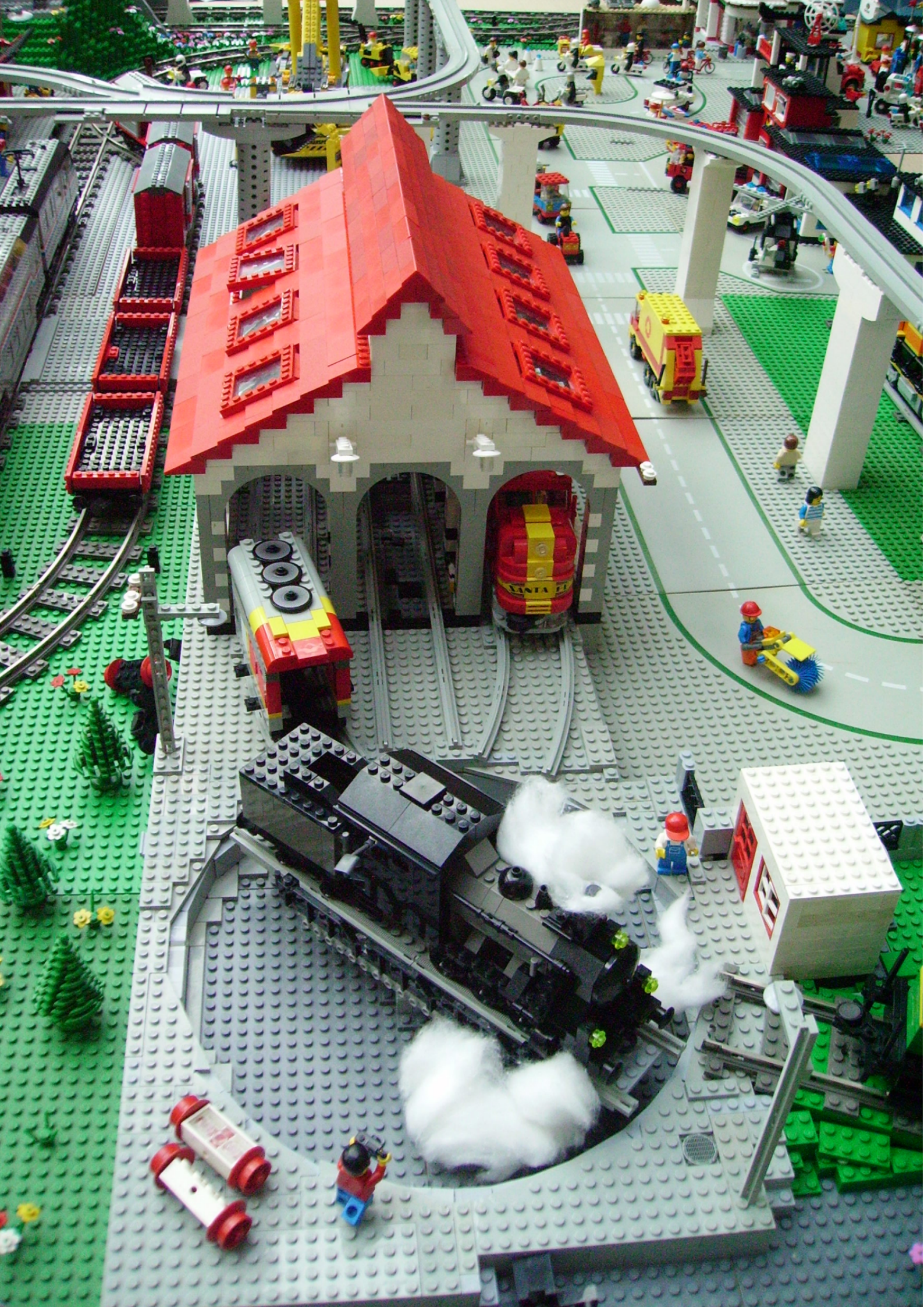
Nos gustaría, desde aquí, agradecer a todas las personas que colaboran en la ingrata tarea de traducir los artículos. Gracias a todas ellas, el magazine y, por extensión, la comunidad española tiene más proyección fuera de nuestras fronteras.

Como no todo puede ser positivo, tenemos que decir que nos falta algo de feedback. Sabemos las descargas y opiniones muy concretas pero nos faltaría tener una visión más global de cuál es la opinión de la comunidad en cuanto a contenidos, diseño, secciones...

Las secciones es un tema que irá evolucionando en los próximos números. Nos gustaría diversificarlas un poco y añadir contenidos que hasta ahora no han tenido cabida en la revista. Por ello os animamos a que mandéis vuestras sugerencias al mail de la revista. Como siempre, serán debidamente atendidas.

Esperamos, como siempre, que disfrutéis de la revista.■







HISPABRICK 2008

La consolidación

Texto por Otum

Fotos por Román Gibert, Eduardo Fernández y car_mp

Dibujo por www.hellfreak.es

Cuaderno de Bricktácora, fecha estelar 5 de Diciembre, del año 2008 después de las Dark Ages. Comienza la Hispabrick 08, sí, digo bien, comienza el viernes, ya sé que muchos me diréis que no, que la Hispabrick se desarrolló entre el sábado y el domingo. Pero todos sabemos que realmente empezó en el momento en que cerramos la puerta de nuestras respectivas casas para emprender el camino a ese pueblecito de la costa catalana, de cuyo nombre si me acuerdo, y todos conocéis, puesto que por segundo año consecutivo la Hispabrick se realiza en l'Anec Blau. Como comentaba, la fiesta comienza en el momento que se inicia el viaje, todos nos desplazamos camino del hall del hotel, punto de encuentro y reencuentro de los participantes. El viaje se desarrolla entre pensamientos sobre qué llevarán los otros participantes, en especial los arvo (¿o no?), y en cómo vamos a colocar las cosas, además de algunos rezos para que todo lo que transportamos llegue lo más entero posible (que grandes rabetas nos hemos pillado cuando cogemos algo y se nos desmonta en las manos).

Llegada al hotel, primer acto oficial de la Hispabrick, saludar a D. Pedro Cordón, una institución, todos sabemos que sin él no sería lo mismo. Tras este acto protocolario, procedemos a saludarnos unos a otros, a comentarnos anécdotas, a intentar sonsacarnos que ha traído cada uno, y a dejar las cosas en nuestras habitaciones. Una vez nos hemos juntado todos llega otro de los grandes momentos de la Hispabrick, la caravana... una hilera de coches recorriendo unos escasos 200 metros y bloqueando uno de los carriles de salida para poder acceder al muelle de carga.

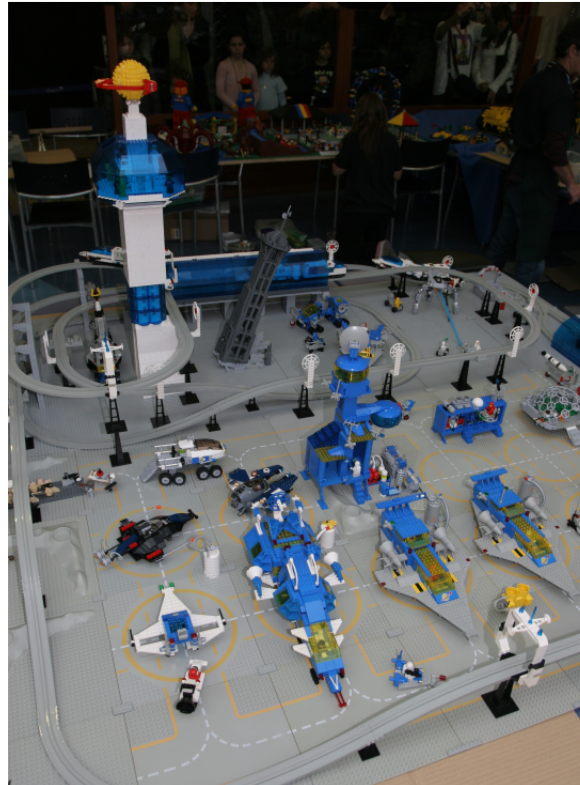
Tras sortear contenedores de basura y alguna que otra caja de cartón, aparcamos nuestros vehículos, y procedemos a observar lo que lleva cada uno en su coche intentando averiguar como lo han transportado y en que estado han llegado las cosas. Mientras esto ocurre, algunos de los participantes buscan un carro o algo parecido para poder trasladar todo al lugar de la exposición/fiesta. Durante el transporte de los distintos "tuppers" con MOCs surgen comentarios sobre las cosas que ya se pueden apreciar, que si "como mola ese



carrusel", que "de quién es la bola de Star Wars™ que hay en el almacén", etc... Tras varias idas y venidas, se deja todo guardado en el almacén que amablemente nos cede el centro comercial, y cada participante procede a irse a cenar. La mayoría aprovechamos y cenamos en el propio centro comercial. Al día siguiente nos espera un gran día.

Por fin ha llegado el día, oficial, de inicio de la Hispabrick 08, todos acudimos puntuales al hall del hotel para ir en grupo, cual adoradores de la religión del brick, al montaje de los distintos MOCs y sets que serán expuestos. Al llegar al centro comercial empieza el ritual de baile de mesas, pero con la sorpresa añadida de este año, de que algunos participantes deciden "asaltar" la zona de carga y consiguen traer cartones y tableros de madera (además de algún mendigo, gran momento de José entre cartones, jejeje). A la par que se van colocando las cosas, comienza la lluvia de fotos y se van revelando las sorpresas preparadas por los participantes. Pero como en el caso del año pasado, hubo un momento que paralizó todo montaje, el surgir de "la muñeca" de los arvo brothers, estos chicos adoradores de Noel y Liam Gallagher, son de otra galaxia. Además tenemos el ya tradicional picoteo con el que nos obsequia el centro comercial, y el reparto de acreditaciones y obsequios varios como participantes.

A las 12 en punto, con puntualidad española, comienzan los discursos de bienvenida, inicia la ronda el Embajador LEGO® de la comunidad española, Lluís Gibert, dando las gracias a todo el



mundo por asistir, agradeciendo al centro comercial su ayuda para este acontecimiento, y agradeciendo especialmente a Jan Beyer, representante de The LEGO® Group, su presencia y apoyo a este evento. También han asistido representantes de LEGO Iberia, y miembros de la comunidad portuguesa PLUG. Antes de concluir su intervención, Lluís realiza la entrega de un obsequio conmemorativo, diseñado por Carlos (car_mp) a varios participantes y asistentes a la Hispabrick 08, entre ellos a Jan Beyer, al propio Carlos o a Alexandra, representante del centro comercial.

Tras Lluís, toma la palabra Ricardo Cordón, Rick83, miembro de gran reconocimiento dentro de la comunidad AFOL española, y administrador del foro de habla hispana HispaLUG. Ricardo nuevamente agradece a todos nuestra presencia, y nos insta a disfrutar de la fiesta.

Haciendo un recorrido por las distintas zonas de exposición nos encontramos con el GBC, coordinado por Jetro, nuestro miembro más internacional, consistente en un conjunto de módulos realizadas con piezas LEGO, y utilizando el sistema Mindstorms o PF, que unidos unos a otros crean un circuito que es recorrido de manera automática por pelotas de las series Sport. A continuación nos encontramos con la sección Technic, donde se pueden observar los ilustres y míticos supercars, además de otros sets oficiales y el espectacular camión 4x4 de Sheepo, de radiocontrol mediante el sistema de Power Functions. Tras salvar el punto de acceso al interior del recinto



de exposición, nos encontramos una mesa con la presencia de algunas de las novedades del año 2009, cortesía de LEGO®, destacando entre ellas el barco pirata que tan pacientemente ha montado nuestro Embajador entre decenas de ojos mirándole mientras realiza tan agradable tarea. Justo a su vera, nos encontramos unos maravillosos MOCs de un nuevo participante de la fiesta, se nos presenta una vivienda de un mundo de fantasía, una fig y el logotipo del foro de la comunidad española hecho con bricks.

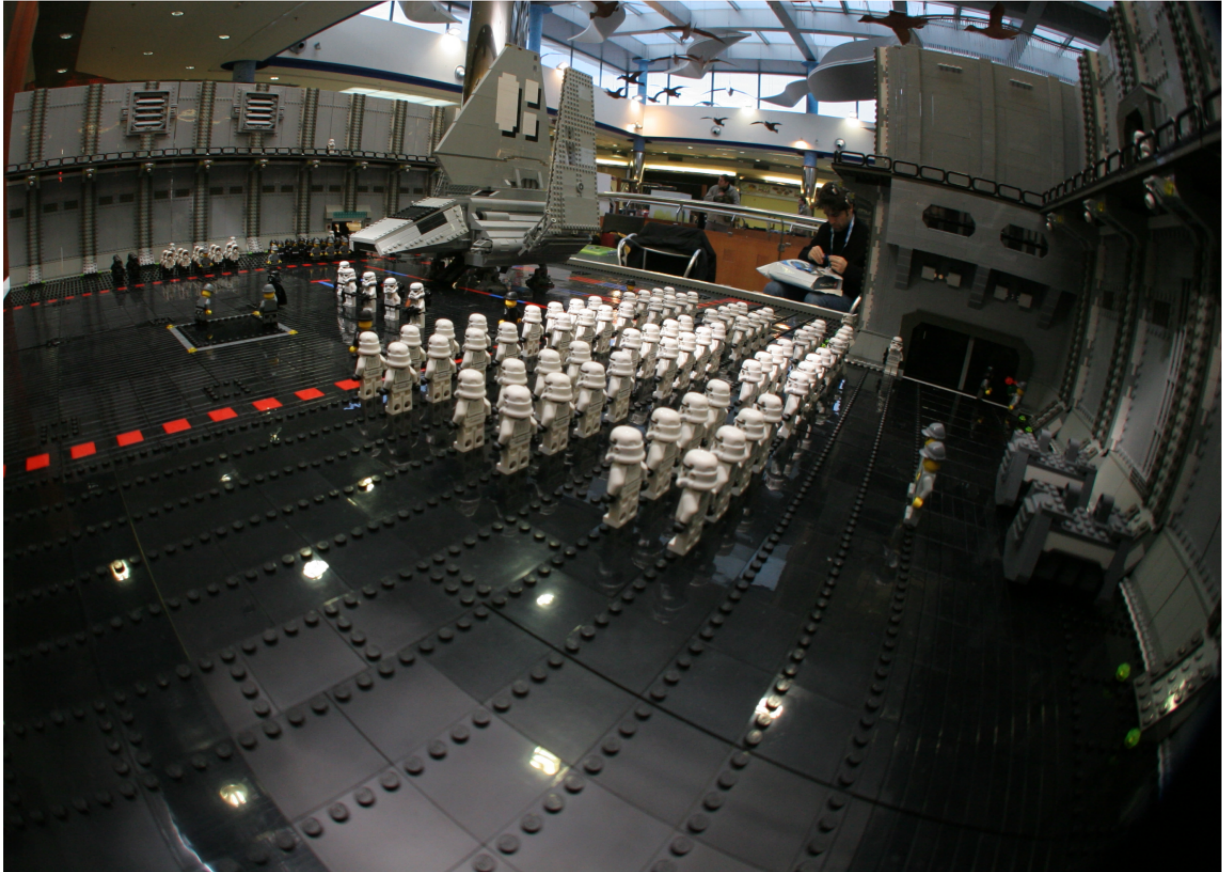
Pasamos a lo expuesto por otro de los ilustres de la comunidad española de LEGO, y creador de la Hispabrick Magazine, Carlos, más conocido como car_mp. Sus MOCs son un guiño a la ciencia ficción y a sus seguidores. Una gran reproducción de las cabezas de Bender y Zoidberg (Futurama), así como un R2-D2 de radiocontrol con sistema Power Functions y otro R2-D2 de menor escala. A su lado una pequeña muestra de distintos vehículos que se pueden realizar con bricks.

Pasamos a otro de los nuevos participantes de la fiesta, Gobernador, en mi opinión un nombre nada acertado, dada su propensión a apoyar a los más intrépidos piratas. Su presencia aporta una nueva imagen y un resurgir de la temática de Piratas, donde nos encontramos la presencia de la gran parte de los sets oficiales de la línea creada por LEGO en los años 90, vista esta flota, el mismísimo Davy Jones huiría despavorido a su Holandés Errante para poner agua de por medio. Su único problema es que se toparía con las tropas medievales expuestas junto

con la torre biblioteca, al más puro estilo de "En el nombre de la rosa", que ha creado Pedro, nuestro miembro de Reus. Por cierto Pedro, mi enhorabuena a tu señora por esos hábitos de monje tan bien recreados. A esta ambientación medieval hay que añadirle una pequeña dedicatoria a la fantasía épica mediante la presencia de un Ent, o un Golem de piedra.

Llegamos a la sección homenaje a los superhéroes o tipejos en pijama, como preferáis, entre dos de los miembros del foro que mejor conocen el mundo de los cómics, Joan (dirty) y José (satanspoet), la pareja de este último, Gemma (Bitxa), tan conocedora de este mundo como ellos, y el que escribe este artículo, realizamos una pequeña presentación de los sets oficiales dedicados a Spiderman de Marvel y a Batman de DC cómics. Seguido de una pequeña demostración de aviones realizada por Ignacio, el barco volador Steampunk junto al puente giratorio y una pequeña representación de Exo-Force.

Para descansar un poco del tour que os estoy realizando, me vais a permitir que me descentre un poco y os comente las numerosas actividades extras que había en la Hispabrick 08. Tenemos la zona reservada para niños con miles de bricks y supervisada por monitoras infantiles que nos ha cedido el centro comercial. Además a lo largo del día se realizan concursos de montaje para niños, donde se les otorga el premio a los ganadores de las semifinales y al ganador final, así como concursos de tiro a canasta mediante un set de la línea Sport. Estos concursos están supervisados por los propios



miembros participantes que prestan su ayuda desinteresadamente.

Aunque no lo creáis seguimos en el sábado, y tras el cierre oficial al público, comienza uno de los nuevos acontecimientos introducidos en esta Hispabrick, el pick a brick, o debería decir el alimentar de los animales, más que nada porque todos parecemos animales de granja yendo a comer, tirados por el suelo, en círculo alrededor de la pista de Techball presentada por los miembros portugueses, esperando la lluvia de bricks que desde la distancia ha dejado caer Lluís.

No podía concluir el primer día sin otra de las tradiciones no escritas de la Hispabrick, la tertulia de algunos miembros, frente a unos refrescos y algo que picar, hasta altas horas de la madrugada (les han pedido amablemente que se marchen a dormir, jejeje), compartiendo risas y opiniones respecto a esta gran afición que nos une.

El domingo empieza de manera fuerte, nada más y nada menos que con la subasta de sets, donde los más reñidos son las novedades del 2009. El resto de la mañana se desarrolla con normalidad, aprovechando para reparar en los detalles que el día anterior no se han visto.

Siguiendo con el tour que os estaba realizando

anteriormente, pasamos una de las secciones más visitadas, la de Star Wars™, donde los participantes se han trabajado la presentación de los sets oficiales dotándolos de escenarios que enriquecen lo mostrado, no puede faltar, por supuesto, el hangar de nuestro señor del lado oscuro, Legotron (Antonio), así como sus figs de los Stormtroopers de Star Wars. Seguido de un pequeño diorama ambientado en la II Guerra Mundial.

Llegamos a una de las más gratas sorpresas de la Hispabrick 08, el parque de atracciones, un conjunto de sets unidos que forman uno de los dioramas más bonitos de los expuestos, con un carrusel, la noria, el pulpo, literalmente hablando, los rápidos, con sus canoas, hasta los coches de choque están representados, mención especial al montaje de la entrada al parque y los puestecitos que adornan el diorama. Justo a su costado nos encontramos con el mundo submarino de Juanma (jm) y sus Aquazones.

Y llegamos a uno de los dioramas más esperados de la Hispabrick, el de City, y su tren de 9V rodeando todo el escenario a la vez que hace de nexo de unión de toda la acción. Este año presenta la novedad del monorraíl, ese amante de Manticore (Jesús) y la sorpresa del Mantinero Express, un tren cuya sorprendente longitud deja en tranvía al mismísimo Orient Express, realizado por Manticore, que a falta de la Sulaco, ha decidido obsequiarnos



con semejante despliegue de vagones. Otra gran aportación a este diorama es la realizada por Legofan1974, manipulando el cruce doble para su funcionamiento a 9V y las interesantes catenarias que ha desarrollado, sin olvidar el faro aportado por Carlos (car_mp). Pero este diorama no estaría completo sin la presencia del conocedor de City por excelencia, Ricardo (Rick83), y sus grandes aportaciones al mundo LEGO® en España, qué haríamos nosotros sin nuestra Legopedia en el foro.

Por último tenemos el diorama de Space, donde al igual que ocurre en el diorama de City, aquí también tenemos un nexo de unión, en este caso otro monorraíl. Este diorama desarrollado, principalmente, por Carlos (car_mp) y Manticore (Jesús), muestra numerosos homenajes a las películas de ciencia-ficción, desde los huevos que eclosionan de "Alien", hasta una variante de la escena final de "El Planeta de los Simios" (esa Torre Eiffel...), pasando por alguna nave de Star Wars, un Bender tamaño minifig o el obelisco de "2001 Odisea del Espacio".

¡Tranquilos!, que no me he olvidado, ya lo sé, no he dicho nada de los arvo, pero, sinceramente, que decir de esta pareja de hermanos procedentes de la Manhattan de Castilla-La Mancha, no tengo palabras. Lo que Amador y Ramón nos presentan es, nuevamente, lo más celebrado y admirado de la

Hispabrick, empezando por cosas que son meros utensilios cotidianos como pueden ser un chupete, unas gafas de buceo, una cámara de fotos o una máquina de escribir, pasando por su reproducción de motos de Akira (especial mención a la de Caneda, adoro esa moto), coches varios, como el Escarabajo o el Seat. Pero la palma (¿de oro?) se la llevo The Doll ese ser cibernético de apariencia dócil que aparece en la película de anime japonés "The Ghost in the Shell II". Es imposible describir con pocas palabras esta creación de los arvo, aunque vosotros ya la conoceis del número anterior de esta revista. Vista al natural, su apariencia no tenía nada de dócil, todo lo contrario, asustaba ver su interior perfectamente reproducido por bricks y por las manos de estos dos hermanos.

Con esto concluyo mi recorrido por lo expuesto en la Hispabrick, pero ni mucho menos penséis que aquí finaliza el artículo, aún quedan cosas por contar. Entre ellas el concurso de "build it in the bag" que se realiza entre algunos de los participantes, donde se premia al ganador y al segundo clasificado con sets de LEGO. Otro de los concurso que se realizan entre los participantes de la Hispabrick es el de la construcción del set recuerdo sin instrucciones, y el concurso del MOC de 50 piezas, ambos premiados con sets oficiales.

Tras los discursos de cierre, donde nuevamente



hubo agradecimientos a los participantes y asistentes, se procede a la recogida de todo, mucho más rápida que el montaje, todo se deja caer dentro de los tupper y ya se ordenará una vez en casa.

Aún queda un último paso antes de despedirnos, el compartir una cena todos juntos donde además se realiza un sorteo de varios sets oficiales, y muchas valoraciones de estos dos días vividos. Ya sólo queda la vuelta a casa pensando en la siguiente Hispabrick.

Con esto concluyo mi artículo sobre la Hispabrick 2008, disculparme por los detalles que no haya reflejado, que serán muchos, y por las menciones que no haya realizado, pero sobretodo agradecer a todos vuestra participación en esta nuestra fiesta, especial mención a los sufridos organizadores de todo el evento, y emplazaros a todos para la siguiente Hispabrick.

¡¡Nos vemos en la Hispabrick 09!!■





Achtung Panzer !

A pesar de no tener ninguna línea específica del tema, la construcción de MOCs de vehículos militares con piezas de LEGO® está bastante extendida entre la comunidad AFOL, tanto por su espectacularidad como por las infinitas posibilidades que ofrecen las piezas de LEGO®.

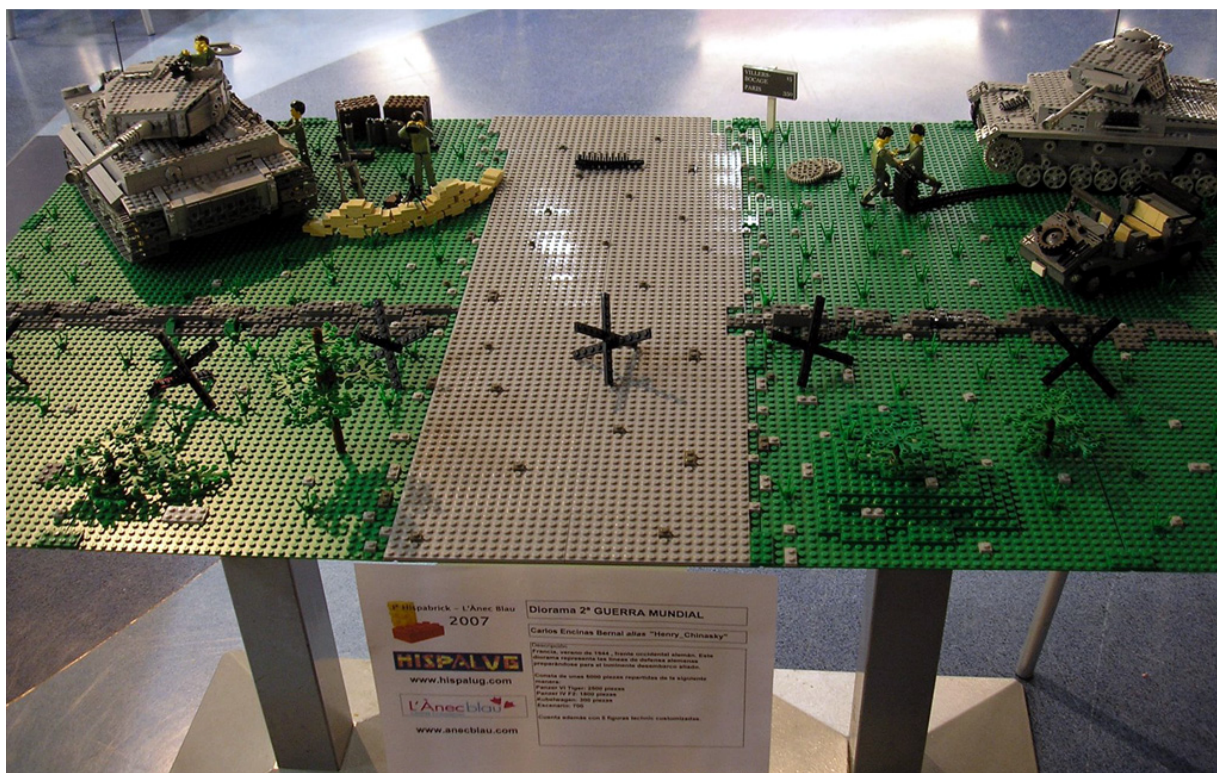
Texto y fotografías: Legotron y Henry_Chinasky

Hispabrick Magazine: Navegando por Internet se puede comprobar que son muchas las construcciones de tanques, barcos y aviones de guerra diseñadas por los aficionados de LEGO®. Como el caso que nos atañe, y es que en los últimos meses se han dado a conocer en el foro de HispaLUG toda una serie de vehículos militares, que bajo el título “**Achtung Panzer!**”, pretende mostrar distintas recreaciones de vehículos históricos de la Segunda Guerra Mundial. Este proyecto está siendo

llevado a cabo por dos miembros de HispaLUG, **Antonio Bellón** (Legotron) y **Carlos Encinas** (Henry_Chinasky).

HM: La primera pregunta es obligada, ¿Por qué os habéis dedicado a hacer construcciones de carros de combate?

CE: En mi caso es una afición que viene de largo. De niño jugaba con LEGO®, pero también construía



Diorama de Carlos Encinas en la Hispabrick 2007

maquetas de plástico de todo tipo de vehículos, incluido carros de combate. Me pareció una buena manera de juntar dos aficiones: montar con LEGO® algunos de los modelos que tengo de carros de combate (preferiblemente de la Segunda Guerra Mundial).

AB: Mi caso es el mismo, después de más de 20 años construyendo maquetas, he conocido y armado la práctica totalidad de vehículos de la Segunda Guerra Mundial. La idea de plasmar esos diseños con piezas de LEGO® siempre me ha rondado la cabeza, sólo me faltaba un empujoncito.

HM: ¿Cómo surgió la idea del proyecto de construir los vehículos militares?

AB: La verdad es que la idea surgió con el diorama de Carlos en la Hispabrick 2007. Me pareció fantástico, lleno de detalles, y los tanques eran espectaculares. Así que empezamos a hablar, le conté que era un gran aficionado a las reproducciones de carros de combate, y él me sugirió la idea de llevar a cabo un proyecto común. Todo ello, unido a la posibilidad de conseguir algunas piezas "customizadas" específicas de la temática militar, compatibles con las piezas de LEGO®, me animaron a unirme al proyecto. Y aquí estamos.

HM: Dentro de la temática militar moderna hay muchos ejércitos y carros de combate, ¿por qué centrarse en los vehículos alemanes? ¿No os gustaría hacer otro tipo de carros?

AB: Ja, ja, ja... bueno, la primera pregunta es fácil, porque son los que más nos gustan. Podríamos haber empezado con otros, pero seguramente no nos hubiesen llamado tanto la atención. He construido un centenar largo de maquetas, y probablemente el 80% son vehículos alemanes, por lo que tengo claro que en cuestión de estética son los que más me gustan. Respecto a construir otros modelos distintos, el tiempo y dinero disponible nos limitan a la hora de lanzarnos a nuevos proyectos, pero todo se irá.

HM: ¿Qué consideráis más importante, un diseño parecido al modelo real o un diseño funcional?

CE: Principalmente prefiero un diseño fiel al original, aunque esto suponga una menor jugabilidad. La escala en que se construya también afecta a la hora de hacer un modelo más jugable o más realista. En escala minifig es muy complicado conseguir un diseño fiel y a la vez jugable. A escalas más grandes se puede llegar a conjugar ambos factores.

AB: Coincido con Carlos. Es preferible sacrificar algunas características funcionales o elementos



El carro de combate Panzer IV Ausf. H de Antonio Bellón.

móviles para lograr un mayor parecido al modelo real. De hecho uno de los problemas más complejos de resolver estriba en conseguir una escala perfecta, ya que dado el grosor de las piezas y la escala de las minifigs los modelos se tienen que sobredimensionar para lograr acercarse lo máximo posible al aspecto del vehículo original. Hay que tener en cuenta que el propio grosor de las piezas y la forma de las minifigs limita su utilización, y no permite realizar cierto tipo de elementos, como habitáculos en donde poder meter las minifigs. Pero dado que también hay que buscar una estética típica de construcción de LEGO®, todo pasa por montar y desmontar una y otra vez hasta conseguir un resultado satisfactorio. A fin de cuentas, ahí está la gracia del asunto.

HM: ¿En qué os inspiráis a la hora de construir los vehículos?

AB: Bueno, en fotos, libros, maquetas, etc. Pero lo que más te sirve de inspiración son las increíbles galerías de fotos de otros modelos construidos con piezas de LEGO que pueden verse por Internet.

HM: ¿Qué es lo más complicado a la hora de abordar una construcción de este tipo?

CE: Lo más complicado, en mi opinión, es surtirse de las piezas adecuadas para cada modelo. Anda que no se hacen pedidos que luego la pieza en cuestión, o no encaja como esperabas o simplemente encuentras otra que ya tenías que queda mejor. Es un no parar...je, je, je.

HM: Y a la hora de construir los modelos, ¿cuál os ha resultado más difícil?

AB: En mi caso, más que con un modelo se me plantearon dificultades con ciertas partes de algunos

modelos concretos. Por ejemplo, tuve auténticas dificultades con el diseño de la torreta del Panzer IV. No había forma de reducir su altura permitiendo incluir un cañón que pudiese moverse arriba y abajo. Además los ángulos de los laterales me volvían loco. Como fue mi segundo modelo, me faltaba algo de pericia en la construcción de ese tipo de detalles, y tuve que hacer docenas de intentos antes de conseguir un acabado que me llegase a gustar.

CE: El modelo que más que costó fue el Tiger I a escala 1/20. No tanto por conseguir un modelo realista, como por la complejidad que suponía motorizar todas sus funciones, dotarle de suspensión, etc.... de hecho entre pedidos a Bricklink[1], cambios de diseño y otros contratiempos, me llevó unos 4 meses acabarlo. Precisamente por lo que me costó es uno de mis modelos favoritos (aun lo conservo en una caja de zapatos para sacarlo a pasear de vez en cuando). También me gusta bastante el otro Tiger a escala minifig. Fue mi primera incursión a esa escala y creo que quedó bastante conseguido.

HM: Ciertamente Carlos, porque además de los modelos a escala minifig también has diseñado varios modelos a escala más grande con controles remotos y motores. Háblanos de ellos.

CE: En un principio debían ser modelos sin motorizar, pero trasteando por la red vi auténticas maravillas llenas de funciones motorizadas (sobre todo me fijé en la Web de Jennifer Clark). Y pensé, ¿por qué no? Por aquel entonces no habían salido al mercado los motores PF así que hubo que apañárselas con los motores antiguos y la tira de cables y switchers. Una vez apareció el set del bulldozer pude concretar el proyecto de hacer un Panzer totalmente motorizado y a RC. ¡La verdad es que nunca agradeceré lo suficiente a LEGO® la



Tiger I de Carlos Encinas, con Power functions



Tiger I a escala minifig de Carlos Encinas.

aparición de esos motores!

HM: ¿Qué detalle os ha llamado más la atención u os ha resultado más curioso a la hora de realizar la construcción de vuestros modelos?

CE: Pues así como técnica curiosa se me ocurre los diseños de las ruedas del Tiger a escala minifig. Dándole vueltas al tema de la escala llegué a la conclusión de que con las ruedas dentadas y los 4L Bars a modo de ejes las podía solapar correctamente, luego colocando un dish a modo de tapacubos daba una sensación más lisa y se acercaba más al modelo real.

AB: Lo que más curioso me ha parecido ha sido la facilidad para poder versionar los vehículos ya contruidos. Es como una plaga, diseñas un modelo y en seguida te surgen ideas para realizar distintas versiones basadas en los modelos reales. Por ejemplo, el transporte semioruga SdKfz 251, después de terminar el vehículo de la versión básica, ya tenía en mente ideas para realizar 4 ó 5 versiones. Las montaba sobre el chasis del vehículo, bueno, de una segunda copia que me hice para todos estos experimentos, una y otra vez. Aquellas cuyo resultado me han parecido buenos son las que he llagado a terminar. Estoy seguro de que si tuviese tiempo y dinero para conseguir todas las piezas necesarias, también tendría media docena de versiones del Panzer IV, ja, ja, ja...

HM: Un detalle curioso de todas estas construcciones, a tenor de lo visto en las fotografías, es que todos los tanques que construís son grises. ¿Qué pasa con los colores de camuflaje? ¿Hay algún motivo especial por el cuál uséis exclusivamente el color gris?

AB: Esa es una pregunta interesante. Hay muchos motivos, el principal es la disponibilidad de piezas. En primer lugar, el color "light bluish gray" es un color que dispone de toda la gama de piezas necesarias para la construcción de carros de combate: ruedas, ejes, engranajes, piezas technic y todo tipo de piezas necesarias para hacer los diferentes modelos. Otros colores fallan en su disponibilidad para ciertas piezas específicas. El principal problema reside en la construcción del tren de rodaje de los carros, ya que el "light bluish gray" es el único color que dispone de todos los tamaños de gears necesarios. Por otro lado, los carros alemanes de la primera parte de la contienda tenían un color de serie monocromático en gris oscuro, lo cual encaja bastante bien con el color usado. También es cierto que el color gris se identifica rápidamente con la temática militar, y además queda muy bien en las fotografías.

CE: Bueno, para qué te voy a engañar, el tema de los grises es muy simple, es el color que tengo más disponible. Escapé de mis Dark-Ages gracias a la línea de Star Wars™, y las naves del imperio van cargaditas de piezas grises. Más de una vez he pensado en hacer algún modelo con colores de camuflaje, o simplemente un Tiger de color "tan", de los que había en el norte de África, pero la poca disponibilidad de cierto tipo de piezas en esos colores y sobre todo el precio me han disuadido. Se ven auténticas maravillas con motivos de camuflaje en Brickshelf[2] o MocPages[3]. Tal vez algún día...

HM: Carlos ¿Qué es lo que más destacaríais de las construcciones de Antonio?

CE: Lo mejor de los diseños de Antonio, aparte de buscar un compromiso entre realismo y jugabilidad (que yo creo que lo consigue, espero comprobarlo



en la Hispabrick), es la elección que hace de los modelos a desarrollar. Es muy agradable ver otros modelos menos conocidos y no los mismos de siempre. Ahí se nota que domina un montón sobre modelismo e historia en general de la Segunda Guerra Mundial.

HM: ¿Y de los de Carlos?

AB: Pues en primer lugar, de los modelos a escala 1/20, que además de ser unas reproducciones fantásticas disponen de motores y controladores y pueden hacerse funcionar igual que un tanque de radio-control. Son increíbles. Respecto a los diseños a escala minifig, veo que las soluciones que ha conseguido para eso blindajes angulados tan

complicados de sus carros están muy trabajadas, y consigue que los modelos sean reproducciones perfectamente identificables de los carros originales.

HM: Además de la construcción simultánea de todos estos vehículos de militares, ¿habéis desarrollado algún otro proyecto relacionado con esta temática?

AB: Hmmmmm, bueno hemos empezado un blog, Panzerbricks[4], que espero que con el tiempo lo podamos llenar con referencias sobre construcciones similares de otras personas, y con las nuestras, ¡por supuesto! Una pequeña guía de lo que puede verse por Internet referente a los vehículos alemanes de la Segunda Guerra Mundial contruidos con piezas de LEGO.



Página anterior arriba: Camión Einheits Diesel Kfz. de Antonio Bellón.

Arriba: Stug IV y Marder III Ausf. H de Antonio Bellón.

Página anterior abajo: De izquierda a derecha, SdKfz 251/1, SdKfz 251/9 y SdKfz 251/10.

HM: Y ya para terminar, ¿Cuáles son vuestros planes de cara al futuro?

AB: De momento todo lo relacionado con la preparación de la Hispabrick 2008 me tiene muy ocupado, incluyendo el diorama que queremos llevar con todos nuestros panzers. Así que, hasta que llegue ese día hay que hacer un parón, después ya veremos cual es el siguiente reto.

CE: Pues estoy igual, de hecho o me pongo las pilas o no llego al diorama que tenemos planeado hacer juntos, así que imagínate pensar en planes a largo plazo...

Referencias:

- [1] Bricklink: Portal de información y venta de pieza de LEGO <http://www.bricklink.com>
- [2] Brickshelf: Portal de fotos de construcciones de LEGO <http://www.brickshelf.com>
- [3] MocPages: Portal de fotos de creaciones de LEGO <http://www.mocpages.com/>
- [4] Panzerbricks: blog sobre la construcción de panzer con piezas de LEGO <http://panzerbricks.wordpress.com/> ■





Alrededor del Mundo

Un viaje que comenzó en la capital de Dinamarca, Copenhagen, en la primavera de 2008

Texto por Claus Schioldann

Imágenes proporcionadas por Claus Schioldann, propiedad de diversos autores

Con la ayuda de muchos desconocidos pero amables viajeros, Jo-Jo and Frikke están viajando alrededor del mundo. Las dos minifigs son enviadas con amigos y amigos de amigos alrededor del mundo, el objetivo está claro: todos los continentes en 365 días. Todo documentado en fotos digitales en el blog jandf-world.minifig.dk

Todo empezó con un artículo de periódico sobre un osito de peluche que había dado la vuelta al mundo él solo. Una buena idea, que inspiró lecciones de geografía en el globo terraqueo de casa. Pero como los ositos de la casa eran demasiado queridos para estar sin ellos un año, elegimos dos minifigs de la caja de LEGO® de la habitación de juegos. Nuestros niños las bautizaron. Frederikke, ocho años de edad y Johannes de seis años, apodadas Frikke and Jo-Jo y sentadas en la mesa de juegos

ensamblaron las minifigs.

Tienen su propia caja metálica, pero antes de que el viaje alrededor del mundo pudiera comenzar, llevamos las minifigs a la plaza del pueblo dedicada a un escritor danés muy famoso, Dan Turell. Después fuimos a Copenhagen donde posaron enfrente de la famosa casa de la ópera y de la nueva casa de actores.

Hacia el Este

La primera etapa del viaje fue París. En un sobre acolchado las enviamos a Christian, un buen amigo de la familia. Las llevó a la Torre Eiffel, Plaza de la Concordia y el Puente sobre el Sena. Christian, que ha vivido en París durante los últimos veinte años y en muchos otros lugares antes - es de origen Danés-Sueco - era la elección obvia para la primera parada





El grupo de "Búsqueda y Rescate" en Perth, Australia

- un hombre con muchas conexiones alrededor del mundo. El se aseguró de que Jo-Jo y Frikke volaran en avión a Tokyo, Japon. Junto a Joce, vieron el distrito de Ginza, el paraíso de todo comprador compulsivo. ¡Un viaje para quitar el aliento! Después necesitaban un descanso y Joce las llevó a la isla griega de Paros.

Hacia el Oeste

Regresaron a París para una parada corta y después a Canada. Primera parada Toronto y la Torre CN, después Victoria y Totem Poles. Tras bailar alrededor del totem se fueron a la Columbia Británica y vieron el parlamento. Tofino, Isla de Vancouver - uno de los mejores lugares para el surf también tuvo su visita. Aunque no montaron en una tabla. Frikke y Jo-Jo sólo miraron. Prince Rupert es una de las reservas de vida salvaje más bellas de Canadá. Nuestros dos amigos admiraron la increíble vida salvaje... pero a cierta distancia.

Hacia el sur

Después de América del Norte, fueron a América del Sur. Bogotá, la capital de Colombia no es un lugar aburrido para visitar. De fiesta día y noche, sobre todo cuando visitaron al artista francés Tutus. La estancia con Tutu fue corta. Jamie Frankling de Cato Music y Cato Trust llevaron a nuestros pequeños amigos a las bastas llanuras de sal del sur de Bolivia: El Salar de Uyuni.

De nuevo hacia el norte, todavía en América del Sur. Visitaron los preciosos Andes en Perú deteniéndose en Machu Pichu, donde vivían los Incas. Louisa fue la que llevó a nuestros pequeños amigos de plástico a las islas flotantes en Perú, el Lago Titicaca.

Silencio

Algunas veces nuestros pequeños amigos fueron de un lugar a otro muy deprisa y otras veces les llevó semanas y no tuvimos ninguna noticia. Ahora mismo no tenemos noticias de ellos desde hace mucho. No sabemos si Louisa ha olvidado a nuestros pequeños amigos de LEGO® en las islas flotantes de Perú o si están en algún lugar sin conexión a internet o equipo para acceder. Todavía tienen que visitar Australia, Africa y América Central, esperamos que lo hagan antes de finales de Abril del 2009...

Búsqueda y rescate

Cuando dejamos de tener noticias de Joo & Frikke estas Navidades decidimos avisar al equipo de búsqueda y rescate - t3T (the trio team). Mr Trilby (The boss), Miss Trixie (the daredevil) y Mr Trax Jr. (The pathfinder). Los enviamos a Perth en el oeste de Australia, donde buscaron a Jojo & Frikke en la universidad local, bellas playas y en muchos bares y restaurantes. Ahora están en ruta a Panama City y esperamos nuevas noticias pronto...

Claus Schioldann vive en Dinamarca y es miembro del LUG byggepladen.dk

Construyendo árboles, 3ª Entrega

Un único árbol puede representar un punto focal de un diorama, para ello debe ser una construcción vistosa o espectacular que capture la atención del observador.

Texto y fotos por Legotron

Lo que más suele llamar la atención de un buen árbol de LEGO® es su frondosidad, y por consiguiente la cantidad de piezas verdes usadas para dar forma a su copa. Pero también se pueden construir árboles cuyo encanto reside en las formas de su tronco y ramaje, sin necesidad de tenerlo que saturar de hojas verdes.

Esta nueva técnica de construcción que vamos a ver nos va a servir para representar árboles caducifolios, aquellos que pierden el follaje en invierno, como los olmos, fresnos, álamos, etc. Lo cuál nos permitirá representar el árbol en cuestión con o sin hojas, en función del aspecto que queramos darle. Por tanto, tenemos que dedicar el énfasis de nuestra construcción en dar forma al tronco y a las diversas ramas del árbol. Dada la diversidad de árboles, con sus distintas formas y tipos de ramaje, vamos a construir un árbol de porte mediano de unos 20 bricks de altura (referida a su ramaje sin hojas). Para este tipo de construcciones es muy importante disponer de una buena provisión de piezas marrones como bricks, slopes, plates y hinge-plates. El color de partida no tiene que ser necesariamente el marrón de siempre, pudiéndose combinar distintos colores como dark gray-dark bluish gray, dark brown, dark tan y reddish brown. En nuestro caso aprovecharemos el stock de piezas marrones disponibles para realizar el árbol.

Piezas necesarias.

La relación de piezas que se van a utilizar para la construcción del árbol, referenciadas según la denominación utilizada en el portal Web Bricklink[1], es la siguiente:

Para la base:

- Un plate 6x6 color verde.
- Tres o cuatro plant flower stem de color verde para decorar la base.

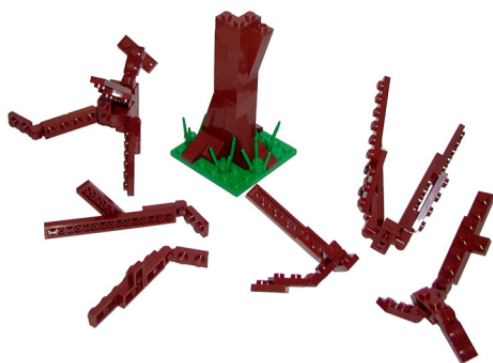
Para el tronco, suponiendo una altura del árbol de unos 20 bricks:

- Unos 5 bricks 1x1 de color marrón.
- Unos 5 bricks 1x2 de color marrón.
- Entre 2 y 5 bricks 2x2 de color marrón.
- Entre 2 y 5 bricks 2x2 corner de color marrón.
- Unos 15 plates 1x2, 1x2 corner y 1x3 en total, de color marrón para las ramas secundarias.
- Unos 15 plates 1x4, 1x6 y 1x8 en total, de color marrón para las ramas principales.
- Varios plate 2x2 color marrón, para afianzar el tronco.
- Unos 15 hinge plate 1 x 2 locking with 1 finger on end y hinge plate 1 x 2 locking with 1 finger on side en total, marrones para las uniones de las ramas.
- Unos 15 hinge plate 1 x 2 locking with 2 fingers on end marrones para las uniones de las ramas.
- Media docena de slopes 33 3x1, 45 2x1, y 75 2x1x3 en total, para la unión del tronco con las raíces.
- 1 ó 2 slopes inverted 75 2x1x 3 de color marrón.
- Unos 5 slopes 30x1x1x2/3 de color marrón, para cubrir los huecos de las uniones de las ramas.

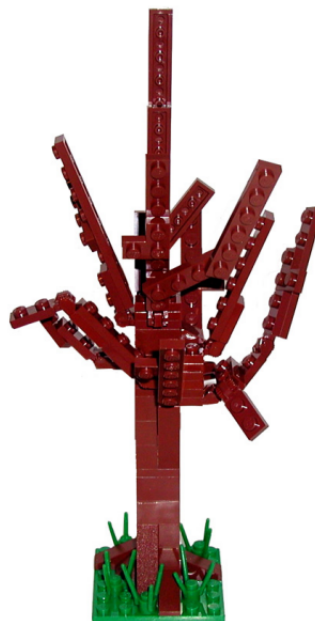
Para hacer el ramaje:

- Entre 3 y 5 plant leaves 5x6 de color verde.
- Entre 40 y 50 plant leaves 4x3 de color verde.





Diferentes pasos durante la construcción



Construcción.

En primer lugar empezamos la construcción por la base, el plate 6x6, sobre el que colocamos los distintos slopes de forma que simulen las raíces del árbol que sobresalen del nivel de suelo. Conviene repartir las caras de los slopes en todas las direcciones, alternando los distintos tipos de slopes para darle un aspecto más realista. Seguimos levantando el tronco, con los bricks disponibles, hasta la altura del slope más alto, en donde colocamos uno de los plates 2x2 para afianzar el tronco. A partir de esta altura podemos empezar a jugar con la forma del tronco usando los bricks y slopes inverted, de forma que el tronco no sea totalmente recto, hasta llegar a una altura de unos 8-10 bricks, donde afianzaremos nuevamente el tronco con otro plate 2x2. Este será el punto donde empezará la diversificación de las ramas principales. Es importante que tengamos una base sólida para que no se desarme el tronco a la hora de colocar las ramas. En esta etapa empezaremos con la construcción de las ramas principales, donde usaremos los distintos hinge plates de los que disponemos, pero antes de colocarlas en el árbol, conviene que construyamos las ramas principales uniendo los dos hinges de la unión. Si ponemos los hinges directamente sobre el tronco y luego unimos las correspondientes ramas lo más probable es que acabemos destrozando el árbol antes de terminarlo. Por ello, conviene juntar la articulación y los plates más largos, correspondientes a las ramas principales, antes de colocarlos en el árbol. Cuando hayamos construido una decena de ramas, podremos ir colocándolos sobre el tronco, alternándolos con distintos bricks para darle una forma menos uniforme. La orientación de las articulaciones podrá ser la que veamos más

conveniente para que el árbol quede a nuestro gusto. Después de haber colocado todas las ramas principales, podremos seguir con las secundarias, que se construirán uniendo los plates más pequeños a las ramas principales, de forma que abarquen el árbol en el mayor número de posiciones y direcciones. En este punto, podemos ajustar la inclinación de los hinges para buscar las distintas formas que queramos dar a la copa del árbol, pero de forma cuidadosa, ya que estos simples ajustes pueden provocar el colapso de todo el árbol. Una vez terminada la colocación de las últimas ramas tenemos un árbol que puede colocarse en un diorama invernal, totalmente desprendido de sus hojas.

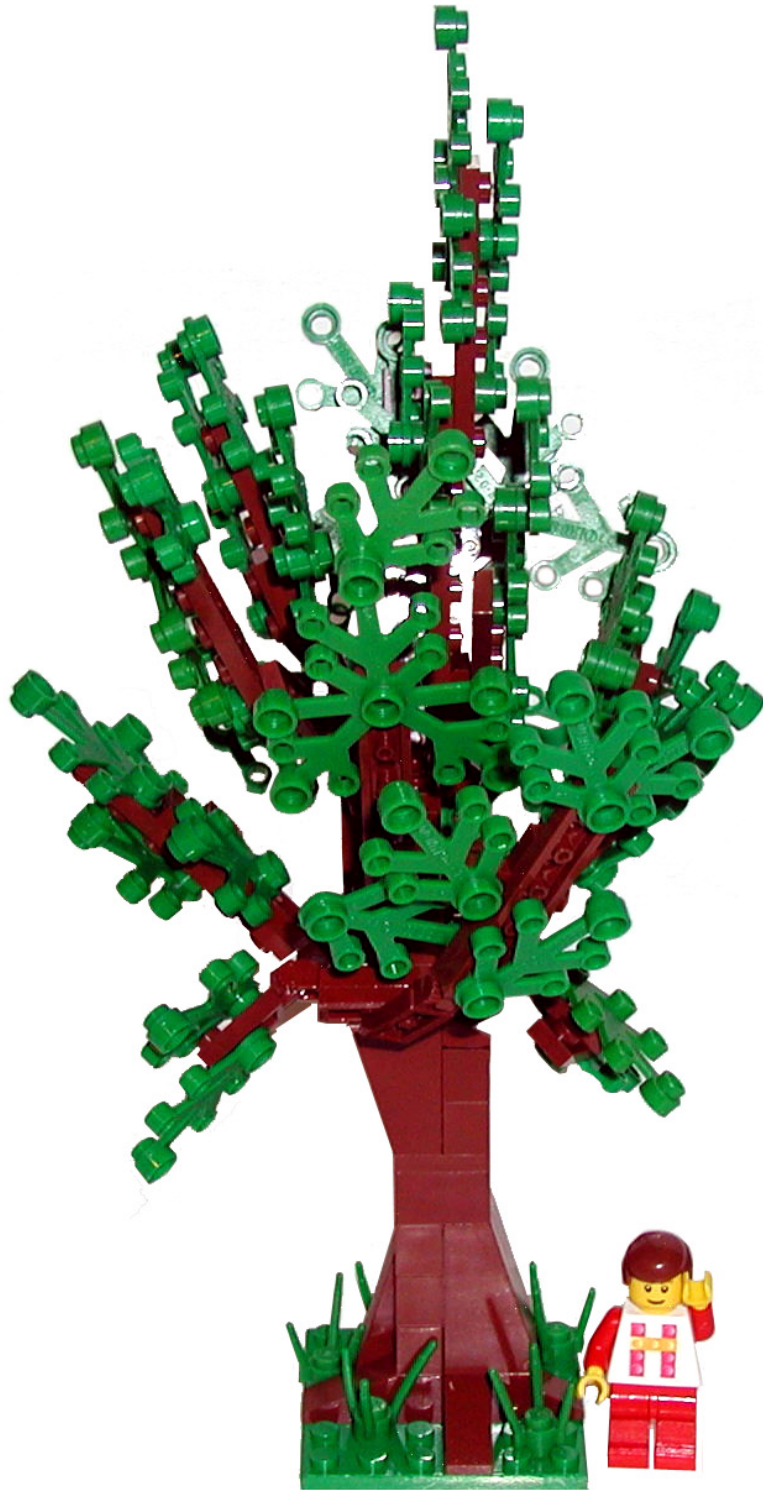
Para realizar el follaje de la copa vamos llenando las ramas con los plant leaves 4x3 y plant leaves 5x4, empezando desde el interior hacia el exterior, para que la colocación de las hojas no nos estorbe y se terminen cayendo. En este caso, al ser un árbol con menos densidad de hojas, conviene cubrir la mayor parte de las ramas, de forma que las zonas marrones visibles no sean demasiado grandes, sobre todo en los extremos de las ramas.

Como toque adicional podrían cubrirse muchas de las hojas con plate round 1x1 de colores tan, dark tan o marrones, para representar la época otoñal, simulando los colores ocres que van adquiriendo las hojas en esta estación.

Referencias:

[1] Portal no oficial de venta de piezas de LEGO® en Internet: <http://www.bricklink.com> ■





Curso LDraw, 4ª Entrega

Mantener las piezas no oficiales separadas de las oficiales

Por Jetro

Gráficos por Jetro

En una anterior entrega de este tutorial expliqué cómo encontrar e incorporar piezas que no están disponibles de forma oficial. Existe una manera de evitar mezclar las piezas y seguir teniéndolas disponibles en MLCad, pero requiere hacer algunos pequeños ajustes, además de la inclusión de las piezas no oficiales dentro del fichero MPD (lo cual es recomendable de todas maneras si se emplean piezas no oficiales).

Esta solución pasa por editar el archivo MLCad.ini que se encuentra en la carpeta de instalación de MLCad (en una instalación típica la ruta será C:\LDraw\Apps\MLCad\MLCad.ini). Se trata de un archivo de texto plano que cuenta con una sección de ayuda muy amplia. Casi al final de este archivo se encuentran las siguientes líneas:

```
[SCAN_ORDER]
1 = SHOW <LDRAWDIR>Parts
2 = HIDE <LDRAWDIR>Parts\s
3 = HIDE <LDRAWDIR>P
4 = HIDE <LDRAWDIR>P\48
```

Estas líneas indican dónde MLCad debe buscar las piezas (dentro de la carpeta de instalación LDraw en las carpetas Parts, Parts\s, P y P\48). Si descargamos el archivo completo de piezas no oficiales y lo extraemos a la carpeta C:\LDraw\Unofficial, para hacerlas visibles a MLCad habría que añadir las siguientes líneas de código:

```
5 = SHOW <LDRAWDIR>Unofficial\Parts
6 = HIDE <LDRAWDIR>Unofficial\Parts\s
7 = HIDE <LDRAWDIR>Unofficial\P
8 = HIDE <LDRAWDIR>Unofficial\P\48
```

La próxima vez que abras MLCad las piezas contenidas en la carpeta Unofficial estarán disponibles. Sin embargo, solamente estarán disponibles para MLCad! Esto significa que si quieres renderizar el fichero con otra herramienta (como por ejemplo LDView) tendrás que incluir las

piezas no oficiales dentro del archivo MPD de la construcción. Esto se puede hacer usando una herramienta como MPDWizard[1] como se describió en la segunda entrega del tutorial[2].

LSynth: piezas flexibles

En la anterior entrega vimos como generar una correa sencilla con el generador de cintas que incorpora MLCad. Sin embargo esta herramienta no sirve para hacer configuraciones más complejas de cintas ni para generar otros tipos de elementos flexibles. Para esta tarea existe la herramienta LSynth, creada por Kevin Clague. Es posible usar esta herramienta de forma directa, pero es más sencillo utilizarlo a través de la interfaz de MLCad. Si has instalado el paquete completo de herramientas LDraw con el instalador disponible en Ldraw.org[3] lo más seguro es que MLCad esté correctamente configurado para LSynth. De lo contrario puede que sea necesario indicarle a MLCad dónde se encuentra LSynth en el archivo MLCad.ini. Bajo el encabezado [LSYNTH] deberás indicar la localización de LSynth. Por defecto sería de la siguiente manera:

```
%PATH =C:\LDraw\Apps\LSynth
```

LSynth te permite sintetizar un total de 11 tipos de piezas distintos que se pueden organizar por la manera de sintetizarlos en dos grupos:

1) Los de tipo tubo o cable

Estas piezas se sintetizan partiendo de unas piezas que delimitan su localización en el archivo LDraw. Se trata principalmente de la pieza LS00.DAT “~LSynth Constraint Part” [Fig. 1]. Esta pieza sirve para indicar donde nace y termina cualquiera de estos elementos así como los puntos por los que debe pasar. Además, la cresta que se observa en el costado de la pieza es útil en el caso de los cables para indicar la dirección del ancho de los mismos.

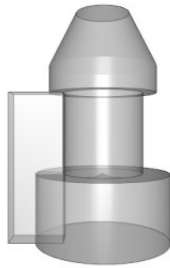


Figura 1

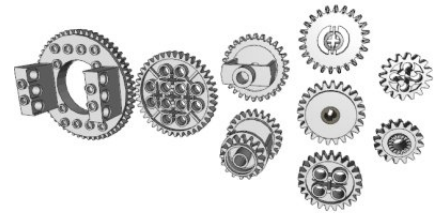


Figura 2

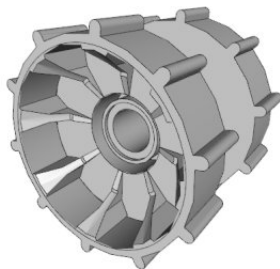


Figura 3

Figura 4



Este grupo incluye los siguientes tipos [4]:

ELECTRIC_CABLE	Cable electric
FIBER_OPTIC_CABLE	Cable fino de fibra óptica
FLEX_CABLE	Cable del sistema flex
FLEX_SYSTEM_HOSE	Tubo del sistema flex
FLEXIBLE_AXLE	Eje flexible
PNEUMATIC_HOSE	Tubo neumático
RIBBED HOSE	Tubo estriado

Básicamente se sintetizan todos por igual, pero en el caso del FIBER_OPTIC_CABLE existe una pieza que dibuja el inicio de este cable (LS30.DAT – Technic Fiber Optic Cable – large end) como también sucede con los extremos de los FLEXIBLE_AXLE (LS40.DAT – Technic Axle Flexible – end piece).

2) Las cintas, orugas y cadenas cerradas

Este grupo de piezas se define con ayuda de los elementos alrededor de los cuales la cinta, oruga o cadena debe articularse. Se pueden usar por tanto todo tipo de engranajes y poleas.

CHAIN (gears)	Cadenas estrechas
PLASTIC TREAD (gear)	Orugas de plástico = cadenas anchas
RUBBER_BAND (pulleys)	Cintas
RUBBER TREAD (sprockets)	Orugas de goma

Existen tres tipos de piezas para marcar el camino para estas cintas etc.:

- Engranajes [Fig. 2] (73071, 6573, 4019, 6542, 3648, 60C01, 3650A, 3649 y 2855)
- Ruedas de espiga [Fig. 3] (32007)
- Poleas [Fig. 4] (3736, 4185, 2983, 4265A, 4265B, 4265C, 3713, 2736 y 50)

En el caso de los engranajes hay que tener especial cuidado con la selección de las piezas que se usan como guías ya que no todas las piezas homólogas funcionan con LSynth (de los varios modelos de Crown Gear solo funciona uno – 4265A – pero no el 4265B) Algo similar pasa con los Technic Bush ½ (Sirven el 4265A, B y C, pero no el 6577 o el 32123).

Usar LSynth

Para usar LSynth dentro de un archivo ldr o mpd hace falta insertar una serie de comandos que LSynth pueda reconocer e interpretar para hacer la pieza según lo especificado. Un bloque mínimo de comandos LSynth tiene la siguiente forma:

```
0 SYNTH BEGIN tipo color
guía
guía
0 SYNTH END
```

En el campo "tipo" hay que indicar qué tipo de pieza flexible se quiere sintetizar (CHAIN, ELECTRIC_CABLE,...).

El campo "color" marca el color que tendrá la pieza sintetizada. El número del color corresponde con los números de colores que usa LDraw. En MLCad se pueden ver de manera sencilla en la barra de colores al pinchar en Mas y colocando el puntero sobre el color. Para editar un comando LSynth basta con hacer un doble clic encima del mismo.

Figura 5

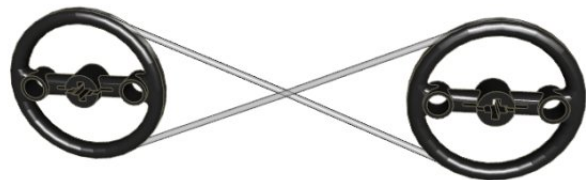
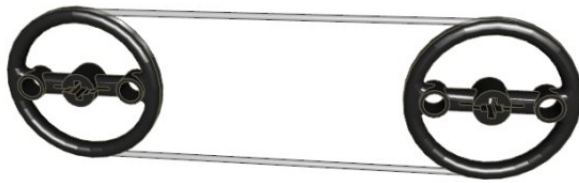


Figura 6

Los campos "guía" corresponden con las piezas que marcan el contorno de la pieza flexible además de la orientación de su sección. Además, en este apartado luego se pueden introducir comandos para controlar de manera más precisa el desarrollo de la pieza flexible del tipo cinta etc.

Para sintetizar un cable o tubo, basta con introducir los comandos de LSynth en el archivo LDraw. En MLCad esto se puede hacer a través de la barra de experto o yendo a "Extras > LSynth > Añadir comando". Del menú desplegable que sale en la ventana emergente hay que seleccionar el tipo de pieza que se desea sintetizar, después de lo cual se insertarán tres líneas de código en el archivo. Aparte de las ya mencionadas líneas SYNTH BEGIN y SYNTH END se insertará una línea SYNTH SHOW. Se supone que las piezas que se inserten después del comando SHOW quedarán visibles después de ejecutar la sintetización, pero parece que este comportamiento no funciona. Para poder visualizar las piezas delimitadoras después de la ejecución LSynth habrá que ir a "Extras > LSynth > Mostrar todo" o al icono correspondiente en la barra de extras.

Después de insertar las guías necesarias entre SYNTH BEGIN y SYNTH END, teniendo mucho cuidado de que en la lista aparezcan exactamente

en el orden correcto, solo queda ejecutar LSynth (a través de la opción en el menú correspondiente o del icono). MLCad preguntará si deseas guardar los cambios efectuados en el archivo si has hecho alguna modificación desde la última vez que lo guardaste y a continuación se ejecutará LSynth. Como LSynth en realidad es un programa de línea de comando verás brevemente una ventana negra con la ejecución del programa, después de lo cual la pieza flexible aparecerá en tu archivo. Si por alguna razón la pieza no sale como querías puedes volver a abrir el fichero en el que estas trabajando sin guardar primero los cambios o eliminar todo lo que aparece entre las líneas SYNTH SYNTHESIZED BEGIN y SYNTH SYNTHESIZED END, ambas inclusive.

En el caso de las cintas, orugas y cadenas cerradas puede hacer falta insertar comandos adicionales para conseguir la forma deseada. Por defecto LSynth conectará las guías (engranajes, poleas etc) en sentido contrario al reloj e intentando que todos los elementos queden dentro de la cinta. En el caso de conectar dos poleas el resultado por defecto será el que se muestra en la figura 5. Pero si queremos conseguir lo que se muestra en la figura 6 habrá que informar LSynth de esa variación. Para ello contamos con tres comandos: CROSS, OUTSIDE y INSIDE que vienen a significar cruce, fuera y dentro.

Figura 7

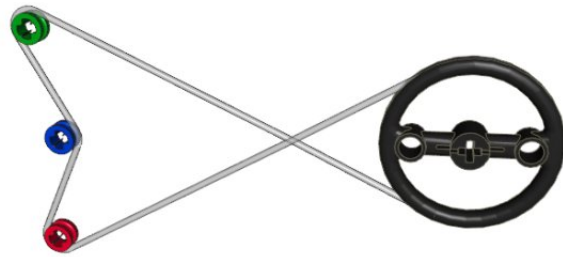
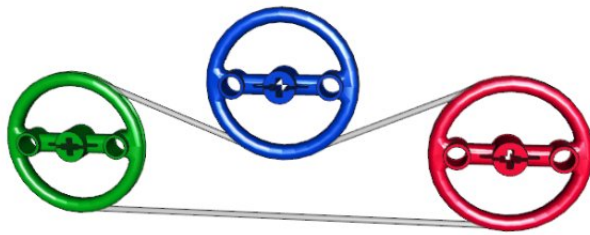


Figura 8

Para conseguir el resultado de la figura 6 habrá que colocar primero la polea de la izquierda, luego indicar que la cinta tiene que cruzar, colocar la polea de la derecha y volver a indicar un cruce: el comando CROSS siempre se utiliza de dos en dos. Se puede conseguir el mismo resultado usando los comandos OUTSIDE e INSIDE conjuntamente. Estos también siempre deben aparecer de dos en dos. La secuencia de elementos sería: polea, OUTSIDE, polea, INSIDE.

Cuando hay más de dos poleas las cosas se pueden complicar un poco más, pero la lógica es la misma. Para conseguir el resultado que se muestra en la figura 7 hará falta colocar las líneas de la siguiente manera: polea verde, polea roja, OUTSIDE, polea azul, INSIDE. De la misma manera que la cinta es una estructura sin comienzo ni fin, esta secuencia se puede comenzar con cualquiera de los comandos que integra siempre y cuando el orden de las líneas no cambie.

Con esto en mente, ¿sabrías hacer la secuencia para conseguir reproducir la figura 8?[5]

Bibliografía:

LEGO Software Power Tools, capítulo 7 "LSynth: A Bendable Part Synthesizer" por Kevin Clague, editado por Syngress, en el cual el autor de la herramienta da amplias explicaciones sobre su uso.

"Setup and tutorial for running LSynth through MLCad" <http://www.holly-wood.it/lsynth/tutorial-en.html>

Ldraw.org

Notas:

[1] <http://www.pobursky.com/print.php?sid=33>

[2] Después de crear el fichero MPD con MPDWizard tal vez quieras abrirlo nuevamente con MLCad para cambiar el orden de los modelos para que las piezas y sub-piezas aparezcan al final de la lista

[3] <http://www.ldraw.org/Article126.html>

[4] Existe un octavo tipo de pieza en las definiciones de LSynth llamado RIGID_HOSE, pero parece que no es posible utilizarlo para sintetizar piezas flexibles.

[5] Rojo, CROSS, negro, CROSS, verde, OUTSIDE, azul, INSIDE. ■

El sistema de herramientas LDraw

Un pequeño apunte sobre LDraw y algunas de sus herramientas

Por Jetro

Como acabamos de ver, MLCad no es la única herramienta relacionada con LDraw. Aunque probablemente el más popular. Solo es uno de los editores de piezas que existen. Además hay herramientas para renderizar las construcciones hechas con piezas LDraw, crear instrucciones de montaje etc. etc. (Es cierto que MLCad puede hacer algunas de estas cosas, pero solo de manera muy limitada).

Para tener una idea más completa de lo que es LDraw repasemos brevemente su historia. Aunque a algunos les pueda parecer que LDraw 'siempre' ha existido, esta herramienta apareció en escena en 1995 de la mano de su autor James Jessiman. Se trataba por aquel entonces de una herramienta escrita para MS-Dos diseñada específicamente para diseñar o reproducir construcciones hechas con piezas de LEGO®. Junto con LDraw se presentó LEdit, una herramienta para crear piezas y una biblioteca inicial de tan solo tres piezas los bricks 2x2, 2x3 y 2x4.

El programa era (y es) freeware y James Jessiman permitía que otros lo utilizaran para crear otros programas complementarios del sistema. Así fue que en 1997 Steve Bliss presentaba LDraw Add-on que facilitaba el uso de las herramientas existentes para la línea de comandos en una interfaz más amigable. Incluso antes de eso se presentó LeoCAD, una herramienta multiplataforma que permite construir de forma virtual directamente en 3D.

Por desgracia James Jessiman falleció en 1997 a la edad de 27 años. Pero su legado continúa y crece día tras día. Desde entonces se han incorporado multitud de programas a los que ya debería denominarse "el sistema de herramientas LDraw. Hoy en día el original LDraw ya no se utiliza, pero el formato de archivo que James Jessiman puso en marcha sigue siendo la base para todas las herramientas relacionadas con este sistema.

Aunque la siguiente lista no es ni mucho menos exhaustiva, cabría destacar las siguientes herramientas:

Lugnet.cad foro en torno al cual se articula la colaboración para la mejora y ampliación de este sistema.

LDraw.org donde reside el 'órgano regulador' de LDraw y en cuyas páginas se encuentran links a los distintas herramientas asociada, el Parts Tracker que permite localizar las piezas existentes, tutoriales sobre distintos aspectos relacionados con LDraw y más.

MLCad la herramienta para creación de construcciones con LDraw más conocida y que aglutina un gran abanico de otras utilidades relacionadas o permite utilizarlas a través de la misma interfaz.

LDview un renderizador sencillo de manejar para conseguir imágenes en 3D de calidad de las construcciones hechas con LDraw.

BrickSmith el primer editor de LDraw para la plataforma Macintosh.

LPub herramienta para la publicación de instrucciones basadas en un archivo LDraw.

LSynth herramienta para sintetizar piezas flexibles.

L3P una herramienta que traduce la información de un archivo LDraw a un formato que POV-Ray puede entender para hacer renderizaciones de alta calidad.■



Iniciación a la robótica con LEGO® MINDSTORMS

La robótica se une a nuestros queridos ladrillos, ¿qué más puedes pedir?

Texto e imágenes por Koldo

En más de una ocasión he leído en algún foro o me han preguntado cómo iniciarse en la robótica con LEGO® MINDSTORMS. Para ciertas personas resulta algo atractivo pero que a la vez genera cierto respeto y temor, ¿seré capaz de hacer algo? O acaso ¿será algo que me superará y resultará frustrante?

En los últimos años el montar y programar robots está pasando de ser una actividad únicamente desarrollada por profesionales con una formación formal a entrar en el ámbito del tiempo libre y convertirse en el hobby de muchas personas que buscan en las nuevas tecnologías algo diferente a lo que ofrece un videojuego.

Este artículo está dirigido a aquellas personas que sin una formación previa sobre robótica y programación desea montar y programar sus propios robots con LEGO MINDSTORMS.

Para empezar a montar y programar robots el primer paso es tener una idea general de lo que es un robot, y de cuáles son las tareas que nos vamos a encontrar en su desarrollo. Ese va a ser el objetivo fundamental de este artículo al que seguirán otros

que puedan ser útiles para profundizar en el montaje y programación de robots.

¿Qué es un robot?

Tuve la fortuna de poder participar en el jurado técnico de las pruebas clasificatorias de la FLL(1) que se celebraron en Pamplona en noviembre del pasado año. Cuando preguntamos a uno de los equipos qué había aprendido durante la experiencia de participar en la FLL la respuesta fue que ahora sabían lo que era un robot. Hasta entonces para ellos un robot era una máquina con patas y brazos que ejecutaba diferentes acciones (androides). Tras haber montado y programado un robot habían aprendido que un robot puede ser mucho más que eso.

Se pueden encontrar diferentes definiciones, una de ellas puede ser la siguiente: Un robot es un ingenio mecánico controlado electrónicamente capaz de ejecutar acciones diversas siguiendo un programa preestablecido y en su caso que interactúa con su entorno.

Pero quizás lo mejor para aprender sobre lo que es

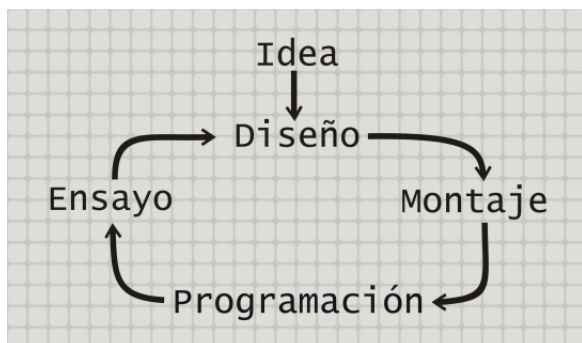


Figura 1

la robótica es “hacer”, es decir, montar y programar robots. Veamos primero cuáles son los elementos comunes que vamos a encontrar en todos los robots.

1. El sistema sensitivo

Una de las partes básicas de un robot es su sistema sensitivo, sin él no podría percibir su entorno, y en consecuencia, no podría responder ante los diferentes estímulos que se le presentan. Los elementos por medio de los que el robot recibe información de su entorno son los sensores que permiten medir distancias, iluminación del ambiente, niveles de ruido, temperatura...

El sistema básico de LEGO® MINDSTORMS(2) dispone de cuatro sensores:

Sensor de contacto: básicamente es un pulsador como el que utilizamos para hacer sonar el timbre de casa. Tiene dos posiciones: pulsado y suelto. Puede ser utilizado en un robot móvil para detectar cuando choca contra una pared.

Sensor de luz: Mide el nivel de luminosidad que recibe convirtiendo la lectura en valores comprendidos entre 1 y 100. Ejemplos básicos de su uso pueden ser hacer que un robot se dirija a una zona iluminada, detectar el encendido de la luz en un espacio y hacer sonar una alarma, o para el clásico robot que sigue una línea sobre el suelo.

Sensor de ultrasonidos: Es capaz de medir la distancia a un objeto que se encuentre a una distancia inferior a 250 cm. Así como con el sensor de contacto hay que chocar para detectar un objeto con el detector de ultrasonidos ya no es necesario. Su uso lo podríamos asimilar al sistema por medio del cual un murciélago detecta los obstáculos en la oscuridad.

Sensor de sonido: Mide el nivel de ruido en su entorno y asigna un valor a la lectura entre 1 y 100. Puede dársele diferentes usos, entre ellos se encuentra el controlar un robot con palmadas de las manos, tal y como se hace con ciertos sistemas de iluminación doméstica.

2. El sistema motor

Además de sentir el robot ha de tener la capacidad de responder a los estímulos externos, es decir, de “hacer”. De hecho es posible diseñar un robot sin sensores pero al contrario, no tiene ningún sentido que no sea capaz de hacer nada, aunque no sea más que generar sonidos.

Para “hacer” utiliza los motores con los que puede desplazarse, abrir y cerrar una pinza... o lo que se desee.

Los motores del sistema LEGO MINDSTORMS está diseñados de tal manera que además de controlar la potencia y sentido de giro es posible controlar la magnitud de dicho giro: ya sea por tiempo, número de vueltas o grados (con una precisión de 1 grado). Esto facilita en gran manera el control de los movimientos.

En el NXT se pueden conectar simultáneamente hasta tres motores.

3. El cerebro

Para responder a los estímulos externos hay que tener la capacidad de tomar decisiones y para eso está el “cerebro” o controladora que en el caso del nuevo sistema de LEGO MINDSTORMS se llama NXT.

El NXT dispone de tres salidas (en las que podremos conectar hasta tres motores) y de cuatro entradas (permiten conectar hasta cuatro sensores). Además de ello dispone de otros modos de comunicarse con el entorno: un pequeño altavoz que puede reproducir sonidos con una limitada potencia, pero muy útiles en algunos programas; una pantalla con una resolución de 64x100 píxeles por medio de la cual es posible presentar mensajes de texto o gráficos; y un puerto de comunicaciones bluetooth que le permite conectarse con otros robots (enviar y recibir mensajes), teléfonos móviles o incluso conectarse con un receptor GPS.

El NXT puede conectarse con el ordenador por medio de un cable USB o de modo inalámbrico vía una conexión bluetooth.

4. El esqueleto

Todo lo anterior necesita un esqueleto adaptado al uso que se le quiera dar que lo sustente. En función del objetivo deseado habrá que montar una estructura en forma de vehículo con ruedas, en forma de bípedo o cuadrúpedo, en forma de organizador de bricks en base a su color...

Sobre todo en el caso de los robots móviles es importante que esta estructura sea resistente, un robot móvil que puede chocar con una pared hay que montarlo de tal manera que no se desmonte durante su uso.

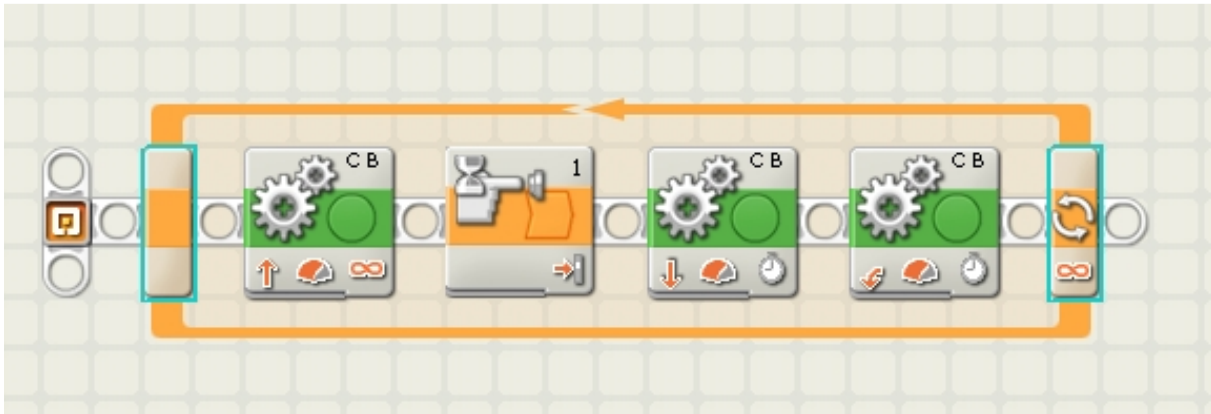


Figura 2

Figura 3



Tanto el set comercial de LEGO® MINDSTORMS como el educativo ofrecen un conjunto de piezas suficiente para empezar a montar robots y con el tiempo puede completarse principalmente con la línea LEGO TECHNIC.

5. Sus comportamientos

Pero ¿qué es un cerebro sin inteligencia? Nada, así que por medio de la programación hay que definir cómo se ha de comportar el robot ante los diversos estímulos externos.

Para ello LEGO MINDSTORMS ofrece un software de programación gráfico conocido como NXT-G. Una serie de bloques ordenados de acuerdo con lo que se desea que haga el robot generan un programa que se transfiere al NXT para que éste, de modo totalmente autónomo sin necesitar el ordenador para nada, lo ejecute.

Un ejemplo paso a paso

Se trata de montar y programar un robot que se mueva por una habitación, pasillo... y que cuando choque contra la pared u otro objeto sea capaz de girar y seguir tras evitar el obstáculo.

El procedimiento básico de diseño, montaje y programación de un robot es un procedimiento de ensayo, error y mejora. En la figura 1 puede verse un esquema del procedimiento.

1. Diseño y montaje de un robot móvil

Cuando se va a montar un robot móvil, antes de nada hay que definir qué sistema de dirección se va a utilizar: un robot con cuatro ruedas, dos para la dirección y dos motrices; o un robot con un sistema de dirección diferencial, es decir, con dos ruedas conectadas cada una a un motor y un tercer punto de apoyo que puede ser una esfera o una rueda loca. El que los motores se muevan a la misma o diferente velocidad hará que el movimiento sea rectilíneo o de giro.

Para empezar es mejor hacerlo con dirección diferencial, hacerlo de otro modo complica tanto el montaje como la programación.

Para este ejemplo lo mejor es utilizar el Tribot (uno de los modelos incluidos en el set de LEGO MINDSTORMS).

2. Programación

Antes de empezar con el software de programación, sea este el que sea, hay que escribir el algoritmo a utilizar. ¿Qué es el algoritmo? Es la descripción paso a paso de lo que ha de hacer el robot en un lenguaje humano. En este caso podría ser el siguiente:

1. avanzar en línea recta hasta que choque
2. retroceder en línea recta durante 1 segundo
3. girar 90° sobre sí mismo a la izquierda
4. empezar el ciclo otra vez



Figura 4

Ahora que tenemos el algoritmo ya podemos convertirlo a un lenguaje que comprenda el robot, eso lo haremos por medio de LEGO® MINDSTORMS NXT-G. Una de las características de NXT-G, al contrario de otros lenguajes de programación, es que desde el primer momento podremos escribir programas totalmente funcionales, no es necesario un proceso de aprendizaje previo y está pensado para todos los públicos.

Un programa en NXT-G es una secuencia de bloques de programación unidos por medio de un enlace que simula un liftarm. Los bloques se arrastran hasta la posición deseada y se enlazan automáticamente. En la figura 2 puede verse el programa correspondiente al algoritmo anterior.

Cada bloque de programación dispone de un panel que permite configurarlo. En el caso del bloque Mover (figura 3) se puede modificar la velocidad, el tiempo que ha de permanecer en marcha o si ha de hacerlo de modo indefinido, cómo ha de pararse... o si lo que ha de hacer es únicamente un giro de un ángulo determinado.

En este programa, tal y como puede verse en la figura 2, se utilizan únicamente dos bloques de programación y una estructura de control. Uno de los bloques (Move o Mover) es el que hace que el robot avance, retroceda, gire... es decir, que se mueva y el otro es el que hace que el programa espere hasta que el robot choque. Las estructura de control determinan el flujo del programa, en este caso Loop hace que la secuencia que engloba se repita una y otra vez.

Una vez que hayamos escrito el programa solo falta transferirlo al NXT. Para ello hay que encenderlo y conectarlo al ordenador vía cable USB (es lo más rápido y fácil) o conexión inalámbrica bluetooth (a veces su configuración da trabajo y es más lenta). En la figura 4 pueden verse los botones que se utilizan para dicha transferencia.

3. Ensayo

Ahora que ya tenemos el robot con su programa sólo queda probarlo y observar si hace lo que deseamos. Probablemente las decisiones que hemos tomado en cuanto al tiempo de retroceso y el

de giro no hayan dado el resultado deseado, así que tras probarlo habrá que ajustar dichos tiempos en el programa hasta conseguir resultados óptimos.

En muchos casos tras probar el robot no solo tendremos que hacer cambios en el programa sino que también en el montaje: se mueve demasiado lento y hay que modificar la combinación de engranajes o tamaño de ruedas; hay partes que deberían girar o desplazarse de un modo más fluido...

Por dónde empezar

Para iniciarse lo mejor es tomar como punto de partida la guía presente en el mismo software NXT-G. Ofrece una serie de modelos con sus programas descritos paso a paso. Ello nos ayudará a conocer los diferentes elementos de los que está compuesto el sistema, el manejo del editor de programas y a adquirir habilidades básicas de programación.

A partir de ahí uno de los caminos a utilizar es reproducir creaciones ajenas (libros(3) , Internet(4) ...) y tras montar el robot leer el programa, analizarlo y editarlo. Transferirlo sin más no nos ayudaría a progresar en el aprendizaje.

Otra, más complicada en el inicio, es desarrollar creaciones propias. Las ideas las podemos encontrar en nuestro entorno, en Internet, en modelos ajenos que pueden servir de partida para desarrollar el propio.

Notas:

(1) FLL: FIRST LEGO Liga. Competición internacional de robótica organizada entre FIRST y LEGO. Más información en <http://www.roboteca.org/>.

(2) Todos los elementos que se mencionan en este artículo son comunes a los sets comercial y educativo.

(3) En la <http://wiki.lrobotikas.net> puedes encontrar bibliografía en inglés sobre LEGO MINDSTORMS. En un próximo artículo escribiré sobre los que a mí me parecen básicos.

(4) En <http://lrobotikas.net> puedes encontrar creaciones propias del autor de este artículo y sus hijos, algunas de ellas con instrucciones de montaje paso a paso. Una fuente muy interesante es <http://www.nxtprograms.com/>, en todos los proyectos que ofrece utiliza únicamente las piezas de una caja de MINDSTORMS y utiliza NXT-G como lenguaje de programación.■



Lrobotikas.net

Robótica Educativa y Recreativa

Entrevista a Marta Tantos

Design Manager Concept Lab

Por Hispabrick Magazine

Imágenes cedidas por Marta Tantos

En la entrevista de este mes, entraremos en uno de los apartados más desconocidos de cualquier empresa de juguetes. Sabremos como se gesta desde el principio, lo que acaba siendo un set o una nueva línea. Entraremos en el mundo de lo abstracto, de ideas, de imaginación en estado puro. Para ello, contamos con Marta Tantos, Design Manager del Concept Lab de Barcelona, a quien agradecemos que nos haya dedicado unos minutos para atendernos.

Hola Marta.

Hispabrick Magazine: ¿Cómo empezaste en la empresa?

Marta Tantos: Yo estaba en Dinamarca haciendo unas prácticas como ingeniero, cuando vi el anuncio en el periódico. LEGO® estaba buscando una persona para el departamento de I + D con una mezcla de habilidades de diseño e ingeniería. Y aquí estoy 13 años después.

HM: ¿Has estado siempre en el mismo departamento?

MT: Sí. El departamento ha cambiado de nombre 100 veces, pero es el mismo. Desde LEGO Futura a Mercados y Productos de hoy. Lo que ha cambiado es el grupo dentro del departamento donde yo trabajo. Empecé en el grupo Play Themes haciendo Space, a continuación, algunos Adventurers y Castle, ... para pasar a la parte conceptual del grupo llamado Volcano. Finalmente los diferentes grupos conceptuales se fusionaron en uno, que es el actual Concept Lab.

HM: ¿Puedes explicar que es el principal objetivo del Concept Lab?

MT: El principal objetivo del Concept Lab es desarrollar nuevas y fantásticas experiencias de juego para los constructores de mañana.



HM: ¿Cuántos Concept Lab hay actualmente en el mundo? ¿Dónde?

MT: En este momento, la base principal del Concept Lab se encuentra en Billund, y luego hay 4 pequeños satélites con sede en Los Ángeles, Tokio, Munich y Barcelona.

HM: ¿Están todos los Concept Lab conectados y trabajando en los mismos proyectos?

MT: Sí y no. Podría ser que en algún momento todo el mundo comenzase un proyecto con el mismo brief, pero con el tiempo depende verdaderamente del desarrollo de las ideas. No es raro que el Concept Lab trabaje en proyectos que están en 2-3 diferentes niveles de desarrollo. Por supuesto, esto implica, que los diferentes grupos trabajan en diferentes tareas.

HM: Y, ¿Os da TLG algún tipo de orientación sobre los temas, los colores, los géneros ..?

MT: Por lo general, cuando un Concept Lab recibe un nuevo brief, tiene varias especificaciones que determinan su ámbito de trabajo, a fin de llegar a nuevas ideas. Sin embargo, nunca de forma tan detallada como para especificar los colores.

HM: ¿Puedes explicar los métodos de investigación que estás utilizando?



MT: La investigación es una parte muy importante del proceso de desarrollo. El tipo de investigación que hacemos depende de nuevo de los proyectos que tenemos entre manos. A veces es una cuestión de estar unos días haciendo un análisis del mercado, las tendencias, etc. Mientras que en otros casos, vamos mucho más a fondo para entender en detalle a los niños, las familias y otras metas. Para ello, en los últimos años, hemos llevado a cabo actividades que nos llevan a casa de esas familias, lo que combinado con otras actividades más teóricas, nos han dado un gran número de ideas. Los conocimientos y las necesidades de los consumidores son muy a menudo la orientación y el punto de partida para crear experiencias totalmente nuevas.

HM: ¿Qué haces cuando estás viviendo con las familias?

MT: Antes de llegar y visitar las familias, hay un proceso de descripción de las herramientas y métodos que nos dará el material para ser analizado. Llegamos con algunos ejercicios específicos y materiales para que los diálogos y las actividades sean más fáciles y divertidos. Gran parte del tiempo se comparte junto con la rutina habitual de la familia. Por lo tanto, si el niño va a clase de patinaje sobre hielo, vamos con ellos. Si los amigos vienen para jugar, los integramos en estas actividades. Aunque trabajamos principalmente con los niños, siempre hay algunas partes enfocadas hacia los padres, otras para los niños y por lo general para todos juntos.

HM: ¿Cómo puedes traducir estas experiencias en algo que puedas utilizar para desarrollar un juguete?

MT: Es un proceso largo, difícil y muy inspirador. Hacemos análisis de todos nuestros datos, observaciones, resultados y experiencias entre el grupo. El principal objetivo de estas sesiones es el de encontrar patrones en todo el material y terminar

con algunas necesidades de los niños y / o familias que se han convertido en importante punto de partida para la fase de desarrollo de concepto. Todas las ideas tienen alguna base apoyando el por qué las experiencias deben ser relevantes para los consumidores.

HM: ¿Es difícil tratar de ponerte en el lugar de la mente de un niño?

MT: No es una tarea fácil. Aunque todos hemos sido niños, hemos de recordar que no estamos diseñando para nosotros mismos. Por lo tanto, es sumamente importante entender lo que es ser un niño hoy en día. Sus motivaciones, sus temores, lo que les hace felices y lo que les ayuda a aprender y crecer en un entorno creativo.

HM: ¿Cuántos proyectos desarrollas en un año?

MT: El Concept Lab desarrolla muchos proyectos, pero como parte natural del proceso de innovación, nunca son suficientes.

HM: Y si este / estos proyectos, se convierten en un producto, ¿Cuánto tiempo se tarda entre que inicias el proyecto hasta que el consumidor final puede comprarlo en una tienda?

MT: Todo tiene que ver con el tipo de proyecto. A veces ha tenido el tiempo de desarrollo habitual, si estamos totalmente ajustados con el resto del proceso de desarrollo del producto en el mercado. Mientras que otros, debido a la complejidad y la estrategia, puede llevar varios años.

HM: ¿Cuál de tus proyectos es algo que podemos encontrar en una tienda?

MT: El último proyecto, que llegará a las tiendas este año ha sido desarrollado por el Concept Lab en todo el proceso. Será una nueva serie de juegos de mesa construibles de LEGO®, y acaba de recibir uno de

los premios a la innovación en la Feria del Juguete de Nuremberg. En la mayoría de los casos, podría participar en la fase muy temprana del desarrollo y, eventualmente, hay un equipo de proyecto establecido en torno a él, lo que significa que yo, personalmente, salgo de él para iniciar el siguiente proceso de innovación. Por lo tanto, para el caso de juegos, desde el principio hubo un equipo muy profesional que ha estado trabajando muy duro para crear la mejor experiencia.

HM: ¿Qué pasos se siguen cuando un proyecto es aceptado por la empresa?

MT: Hay un proceso muy concreto y específico a seguir para nosotros con muchos pasos. Consiste, básicamente, en investigación y exploración de los conceptos en varias aproximaciones para llegar a una propuesta más definida.

HM: ¿Puedes solicitar nuevos ladrillos para tus proyectos?

MT: Sí, pero sólo si es necesario.

HM: ¿Qué piensas de la Comunidad AFOL?

MT: ¡Estoy impresionada! ¿Qué puedo decir Me sorprende cómo vivís la experiencia de LEGO y sus valores a través de todo el camino. Es increíble cómo un "solo" ladrillo ha sido capaz de reunir taaaantas personas de todo el Mundo que tienen algo en común y para seguir jugando, sin importar la edad. Es fantástico ver cómo LEGO es parte de su pasión, y el increíble trabajo que hacen para difundirlo.

HM: ¿Has aprendido algunas ideas / técnicas de los AFOLs?

MT: Para mí es muy inspirador ver las cosas que hacéis, viendo cómo usáis los elementos, qué temas creáis, y cómo experimentáis más allá de lo que a veces se permite a la hora de diseñar para los niños pequeños.

HM: El año pasado visitaste la Hispabrick ¿Qué piensas al respecto?

MT: Es una fantástica oportunidad para ver lo que todos estáis haciendo, cómo os relacionáis entre vosotros, y la forma en que queréis hacer participar a los demás de vuestra pasión, que a menudo os absorbe una gran parte de vuestro tiempo. Es genial, sabiendo todo el esfuerzo tanto de la organización, así como de los participantes procedentes de todos los rincones de la Península Ibérica.

HM: ¿Crees que la Comunidad Española tiene un buen nivel en comparación con las comunidades extranjeras?

MT: Creo que sí. Esta claro, por supuesto, que sólo por números, ... en comparación con otros países

donde los ladrillos LEGO han estado presentes hace muchos más años, la cantidad de AFOLs podría ser menor, pero ello no se refiere a la calidad. Y no olvidemos que si es importante para cada uno de vosotros, siempre es un punto de partida..

HM: Por último, algunas preguntas breves. ¿jugaste con los ladrillos LEGO cuando eras niña?

MT: Para ser honesta, ... no mucho. Jugué con otro tipo de sets de construcción, pero no mucho con ladrillos LEGO.

HM: Tu tema LEGO preferido

MT: Es una pregunta muy difícil! Castle, Space, ... Creator, y podría seguir para siempre!

HM: Uno que no te gusta

MT: En realidad no recuerdo ninguna ahora.

HM: Tu línea favorita

MT: Creo que es más por nostalgia, pero hay un par de sets de Insectoids que son para mí muy bonitos. El mayor set de todos, porque fue el primer set que construí cuando llegué a LEGO sin "cualquier" referencia de LEGO, y, por tanto, un reto personal increíble. El set más pequeño debido a que con pocas piezas se hizo un mosquito con muy buena apariencia y muy jugable..

HM: Tu MOC favorito

MT: A día de hoy, sin lugar a dudas: THE DOLL (de los hermanos Arvo) es mi ganador. Una asombrosa creación, inspiradora, increíble equilibrio entre el mejor diseño y el uso de los ladrillos con una sutil precisión. Podría verlo horas y horas!

HM: ¿Quieres decir algo más?

MT: Bueno, muchas gracias a Lluís ya todos vosotros, que hacéis de la marca LEGO un importante y emocional lugar de trabajo. Seguid jugando!

HM: Muchas gracias por tu tiempo y tus respuestas■.

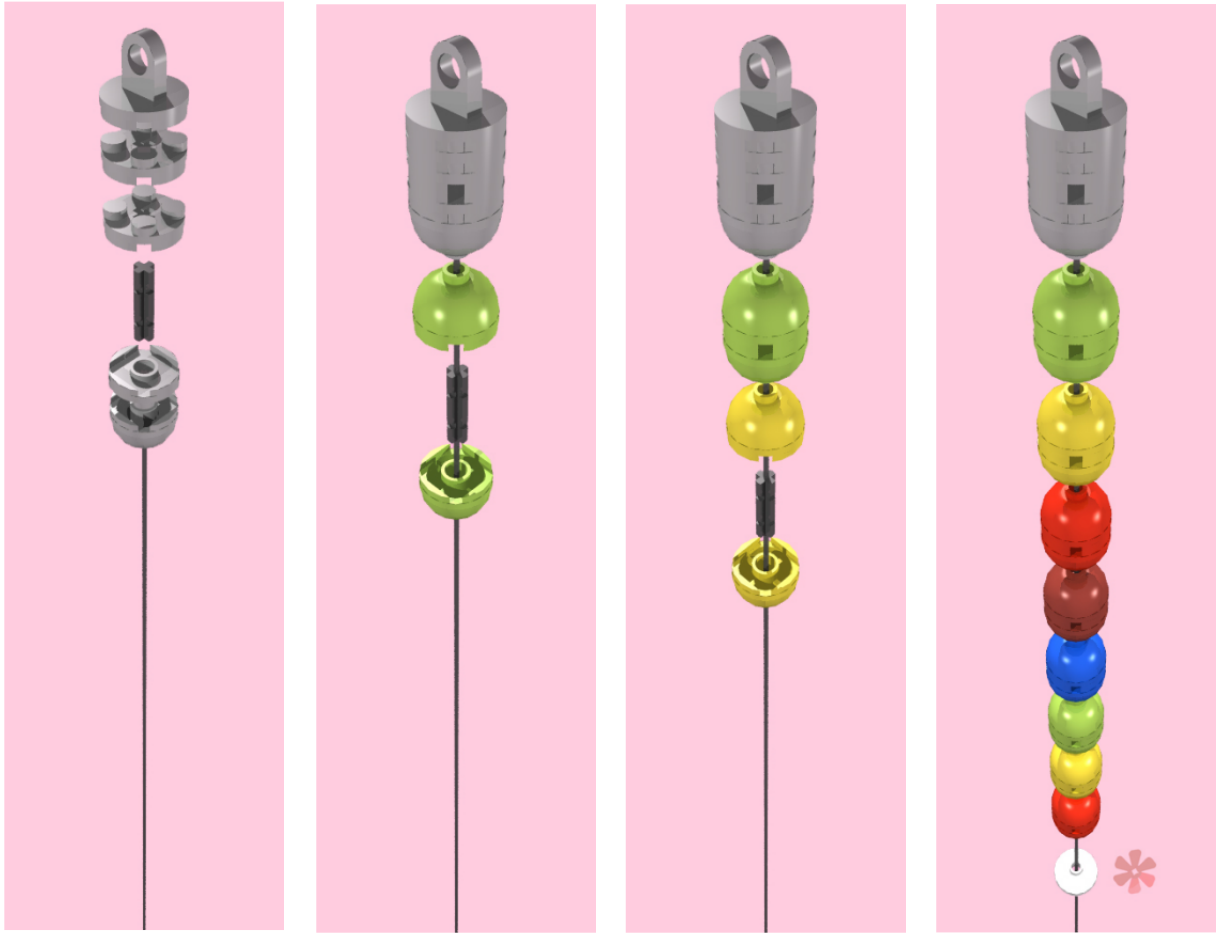


Chupete

El mecanismo más complejo jamás diseñado por un ente humano en estado sobrio...¡glups!

Por arvo







II Japan Weekend de Barcelona 2009

Texto por Iluigib

Fotos por Iluigib

El fin de semana del 7 y 8 de Marzo, HispaLUG fue invitado a exponer en la II Japan Weekend de Barcelona. En un principio, no parecía el tipo de evento en que una exposición de modelos LEGO® encajara, pero a lo largo del fin de semana, nos fuimos dando cuenta de que había cierto nexo entre los fans del manga y la cultura japonesa, y los AFOL.

Llegamos el sábado a las 9 de la mañana dispuestos a montar la exposición. Éramos 5 AFOLs y llevábamos modelos de Star Wars™, Indiana Jones™, Spiderman™, Batman™, Mindstorms® NXT, y los edificios modulares. Hicimos la "presentación en sociedad" del Medieval Market Village, del que gustaron sus múltiples detalles. Como MOCs, contamos con las cabezas de Bender y Zoidberg, y el R2-D2 de car_mp.

A las 10 se abrió el evento y empezó una circulación constante de visitantes. Muchos de ellos vestían de una forma extravagante, para lo que es nuestro día a día. Algunos de esos disfraces nos hicieron soltar alguna carcajada. Pero cuando empezaron a ver lo que estaba expuesto, empezó a haber un cúmulo de gente alrededor del stand.

Las cabezas de Zoidberg y Bender fueron un gran reclamo. La mayoría de público que pasaba se fijaba en los cabezones y, entonces, se acercaban a ver todo lo que les mostrábamos. Una vez allí, empezaban a fijarse en las naves de Star Wars o en las minifigs de Bob Esponja®. Me quedé sorprendido con el éxito de Bob Esponja. Solamente había un set con 3 minifigs y creó gran expectación.

También destacaron, sobretodo entre el público femenino, las casas modulares. Estaban unidos el



Cafe Corner, el Market Street y el Green Grocer. Supongo que la gran cantidad de detalles, y el hecho de que se puede utilizar como casa de muñecas (que son uno de los iconos de la cultura japonesa) les dieron gran éxito. Nada que decir de Star Wars™. Todos sabemos lo atractiva que es esta temática y que, expongamos lo que expongamos, sabes que tienes el éxito asegurado. Además de un par de UCS (el Snowspeeder y el Y-Wing), expusimos las novedades de 2009 con un mini diorama de una batalla entre droides y clones.

Los héroes de comic Batman y Spiderman también tuvieron su lugar en la exposición. Hubo mucha gente que se interesó por la adquisición de estos sets, que, lamentablemente, ya están

descatalogados. Hubo demostración de Mindstorms, con el Alpha-Rex y un vehículo de pruebas. Muchos visitantes desconocían esta gama y se sorprendieron de todo lo que es capaz de hacer esta potente herramienta de robótica.

Satanspoet y Dirty tuvieron el gran acierto de traer puntos de libro de HispaLUG, Hispabrick y de Hellfreak. Es un buen mecanismo de publicidad y fueron un gran éxito.

El domingo a las 19 horas, nos pusimos a recoger, sabiendo que muchos de muchos visitantes habían descubierto un nuevo mundo. Esperamos verles pronto en nuestra comunidad.■

Vivir con un AFOL

Ventajas e inconvenientes que nuestros seres queridos ven en nuestra afición

Por car_mp a partir de las opiniones recogidas en el foro de HispaLUG

VENTAJAS

Mientras construimos no molestamos

Distinguimos más colores que el hombre medio

Es fácil encontrar regalos para nosotros

Construir juntos es muy divertido

Es un vicio sano

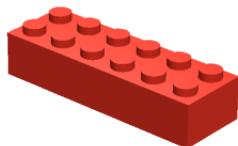
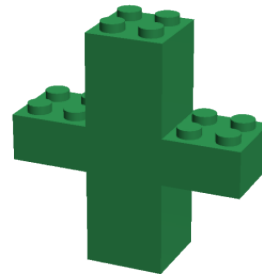
Mientras construimos dejamos la televisión libre

Los padres lo prefieren al ordenador y la televisión para sus hijos

Se puede practicar con mal tiempo

Es una afición creativa que podemos contagiar a nuestros hijos

Mantenemos limpia de polvo nuestra zona de construcción ■



INCONVENIENTES

LEGO® tiende a expandirse y ocupar todo el espacio disponible

Te encuentras piezas en los lugares más insospechados

Es un vicio caro,... muy caro

Siempre tenemos que visitar la sección de juguetes de las tiendas

Usamos cualquier tipo de recipiente para ordenar nuestros ladrillos

Los constantes viajes a la oficina de correos

Mientras construimos no hacemos caso a nada ni a nadie

Las piezas hacen un ruido terrible cuando construimos por las noches

Miramos con envidia insana a los niños con cajas de LEGO en sus manos ■



El Caza Recompensas de LEGO® Piratas

¡Al abordajeeeeee!

Por Iluisgib

Fotos por Iluisgib y LEGO System A/S

Set: El Caza Recompensas (Brickbeard's Bounty)

Número de Set: 6243

Número de piezas: 592

Incluye: 4 Piratas, 2 Soldados, Hija del Almirante, Sirena, mono, loro, tiburón, 3 cañones y bote.

Precio Recomendado: 89,95€

Después de trece años sin desembarcar en los catálogos, vuelve la línea Piratas a nuestro universo, con nuevos modelos, pero que recuerdan a los de antaño.

No haré una exhaustiva introducción ya que en el pasado número de Hispabrick Magazine, nuestro compañero Javier Campo publicó un extenso reportaje sobre esta línea. Simplemente me limitaré a recordar los distintos barcos piratas que han aparecido a lo largo de la primera etapa de la línea

Piratas.

En 1989 apareció el Black Seas Barrakuda, el primer barco pirata. Destacó por el número de minifigs (8) así como por su colorido diseño. El segundo barco de la saga fue el Skull's Eye Schooner. Este barco se distanció de su predecesor en su colorido general, empezando por el de las velas (que pasaron de blanco – rojo a blanco – negro) y continuando por el contorno del barco en el que desapareció la combinación gris – negro - amarillo, que se convirtió en una combinación de rojo – negro – blanco. Finalmente, en 1996 apareció el Red Beard Runner, con un diseño un poco más simplista y menos colorido. Fue el final de la saga piratas, que desapareció al año siguiente y que solo ha asomado la cabeza con algunas re-ediciones a principio de esta década.



El modelo

Este modelo me llegó de una forma un poco especial. Fue uno con los que Jan Beyer vino a la pasada Hispabrick, como presentación de las novedades de 2009.

Su montaje también fue distinto al habitual, ya que se hizo en medio del evento, cosa que me hizo especial ilusión. También tengo que reconocer que tuve que montarlo con cierta velocidad (aunque no desmedida), lo que me impidió disfrutar al 100% de su montaje. Pero, como podéis suponer, no me voy a quejar...

Al abrir la caja me encontré con las bolsas de las piezas (numeradas para una mayor facilidad de montaje), el casco del barco, las velas y dos libros de instrucciones. Como curiosidad, me sorprendió que uno de los libros de instrucciones se lee horizontal y el otro vertical. Entiendo que es por que en el primero, se monta el casco del barco, por lo que es mejor contar con las imágenes apaisadas.

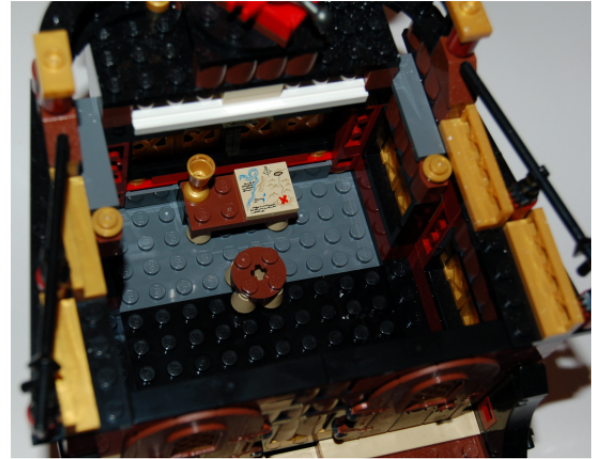
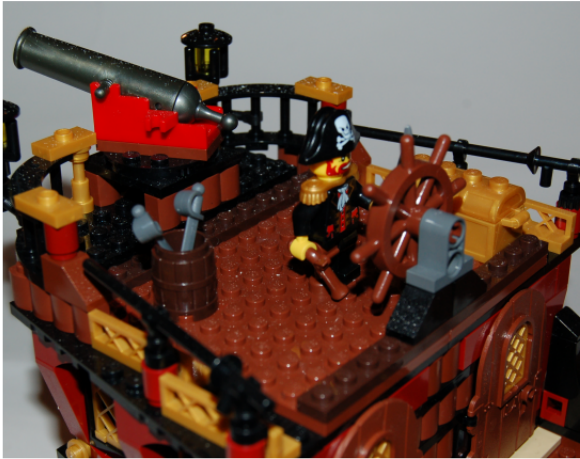
El montaje

El montaje del casco es bastante simple y, en mi opinión, un poco endeble en su parte central. Las

piezas de esa parte se fijan en su interior con unos bricks 2x4, y en la parte superior con los plates y demás piezas de las barandillas y del suelo del barco. Durante el montaje se me desmontó varias veces. No hubiera estado de más el añadir al molde algunos agujeros para poder poner technic pins (como en los extremos, que si cuentan con los agujeros y los utilizan) y darle una mayor consistencia al conjunto.

El mascarón de proa es una sirena con una espada, figura que le da la personalidad al barco. Encima de la sirena hay una barra que sujeta una vela que va unida al mástil de proa. Todo este conjunto bascula para ajustarse a la proa.

En la base del casco, se montan 4 receptáculos para 4 cañones (aunque solo lleve 2) y como complemento, se colocan unas cajas para guardar la munición. Una vez se monta la barandilla a ambos lados de la nave, se observan cuatro orificios por donde salen los cañones. Cada uno de los orificios tiene una tapa, por lo que los cañones quedan escondidos cuando miras el barco desde fuera. Cuando se tienen que utilizar los cañones, se empujan hacia delante y se levanta la tapa. También es curioso el detalle de la pasarela por la que lanzan a los rehenes al mar.



En la popa se monta el camarote del Capitán Barbabrick (Brickbeard), encima de lo que sería la bodega. Aunque no está 100% implementada, se observa su acceso por debajo de las escaleras que dan acceso al camarote. Está muy bien realizado y de un tamaño adecuado, teniendo en cuenta las dimensiones del barco. Tiene dos puertas de acceso y ventanas en la popa, en babor y estribor. El color de las ventanas es muy llamativo (amarillo – dorado) y los detalles que conforman el exterior le dan un toque muy realista (en la popa hay dos espadas cruzadas y una bandera ondeando). Esta pared posterior se puede abrir y acceder al camarote sin tener que abrir el techo. El interior es un poco más pobre y se limita a una mesa, un taburete, una copa y un mapa. Un poquito más de decoración (un pequeño armario o un barril de Ron de consumo exclusivo del capitán) no desentonarían para nada.

Encima del camarote se monta el timón y la barandilla de popa, junto con un cañón que permite bombardear a cualquier barco que ose perseguir a Barbabrick. En este área también hay muchos detalles en color oro que, mezclado con el marrón y el dark red, queda muy bonito.

El barco se complementa con un bote de color azul, donde dos soldados intentan recuperar el tesoro y

rescatar a la hija del almirante. El bote es bastante simple, pero han añadido una pequeña lámpara de aceite, hecho que demuestra una vez más, el cuidado que han tenido con todos los detalles del set.

Los dos mástiles tienen el mismo diseño. Tienen la pequeña base en la que un pirata puede subir con el catalejo para observar el horizonte. En el de proa hay una red colgando, donde se puede dejar a cualquier prisionero para que no se escape. En el de popa hay la temida bandera pirata, que indica que las intenciones del barco no son nada amistosas.

Como en todo barco pirata que se precie hay un mono, en este caso con un plátano. Tampoco podía faltar el loro del capitán. Me detendré un momento en el loro por que me sorprendió que esté hecho con plástico de dos colores. De esta manera, en vez de hacer el plumaje con tampografía, es el propio loro el que tiene sus colores. Como en la realidad, no habrá dos loros idénticos a partir de ahora.

Para terminar, tenemos a un tiburón de nueva factura, mucho más grande que los anteriores. Aunque parezca un tiburón diseñado para una línea más infantil, está hecho de esta manera con toda la intención. Si se le abre la boca al tiburón, se puede



“comer” una minifig, que cabe en su interior. De esta manera, es realmente peligroso que te hagan caminar por la pasarela para lanzarte al mar... La aleta del tiburón tiene la forma para que una minifig se pueda agarrar e ir a “pasear “con él...

Las minifigs

Hay cuatro piratas. El Capitán Barbabrick , como no podía ser de otra forma, con su pata de palo, su parche en el ojo, su garfio y su gorro con el emblema pirata. Tres piratas, cada uno con su propia personalidad y vestuario.

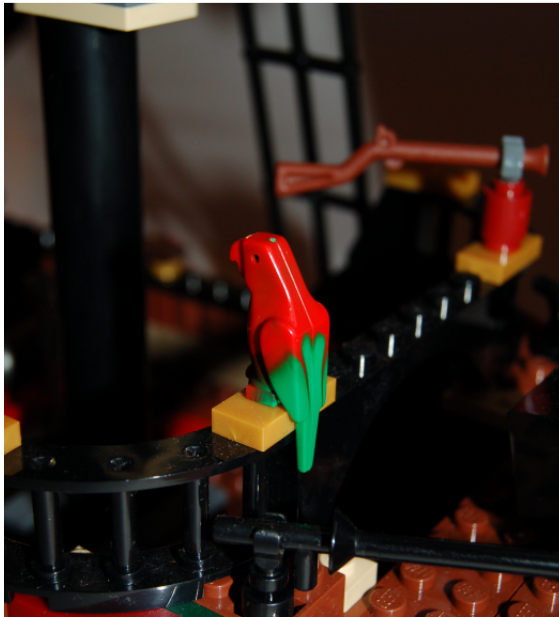
Los dos soldados del Gobernador van de uniforme, pero cada uno con su propio sombrero, que delata su rango. Uno de los sombreros está tampografiado

en dos colores y es un nuevo diseño.

La hija del almirante tiene dos expresiones en la cara. Va con falda en vez de las típicas piernas (es un slope decorado).

La sirena que encabeza el barco tiene las típicas conchas de ostra como sujetador. La cola también está decorada y también cuenta con dos expresiones en la cara.

Todas las minifigs tienen decorados ambos lados del torso. Detalle que agradecemos enormemente, sobretodo por que han evitado la utilización (cada vez más habitual) de pegatinas.



El conjunto

Se nota que han puesto mucho cariño en el diseño del barco. Cada una de sus partes tiene ese pequeño detalle que hace que se disfrute del montaje. La combinación de colores huye de los barcos de antaño, que tenían una apariencia más “de juguete”, ya que se utilizan distintas tonalidades de marrón, granate, negro y dorado. El uso piezas de color oro para la decoración queda muy bonito.

El set es muy jugable. Tiene las minifigs adecuadas para realizar un abordaje de rescate de la hija del almirante. Con el resto de sets de piratas lanzados en 2009, se puede construir un entorno pirata muy convincente.

Quisiera destacar el tiburón ya que al principio me

sorprendió su tamaño (creí que era desmesurado). Pero con el paso de los días y viendo que su voraz apetito le permite engullir minifigs, pues uno le acaba cogiendo cariño...

Recuperar la línea de piratas ha sido un acierto y ver el diseño del barco lo confirma. Ahora esperemos que no sea un regreso fugaz y ¡que tengamos Piratas para mucho tiempo!

Agradecimientos:

Jan Beyer, LEGO® Community Development Manager por la cesión de éste set.
LEGO Iberia S.A., Joachim Schwidtal, Rosa Seegelken y Pablo Requejo por la cesión de las imágenes oficiales.■



Modelos alternativos: 7671

Un número más intentamos mostrar uno de los principales valores de este juguete, la posibilidad de desarrollar la imaginación independientemente del número de piezas disponible.

Por car_mp

Fotos por LEGO® System A/S, car_mp

Set: AT-AP Walkerr
Línea: Star Wars™
Piezas: 392 piezas
Precio orientativo: 44.95 €



En este número nos enfrentamos a un set de la Línea Star Wars™, más concretamente de la línea de la última trilogía. Se trata de un andador del ejército de la República, sin duda el predecesor del AT-ST utilizado por las tropas imperiales en la trilogía clásica. Veamos más detenidamente que nos ofrece este set:

Set: 7671 MT-61 AT-AP Walker

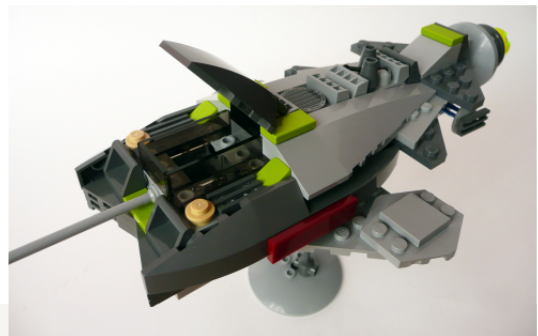
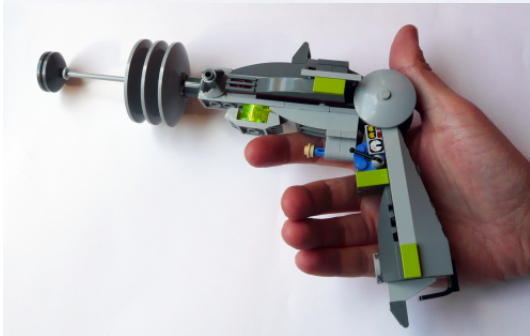
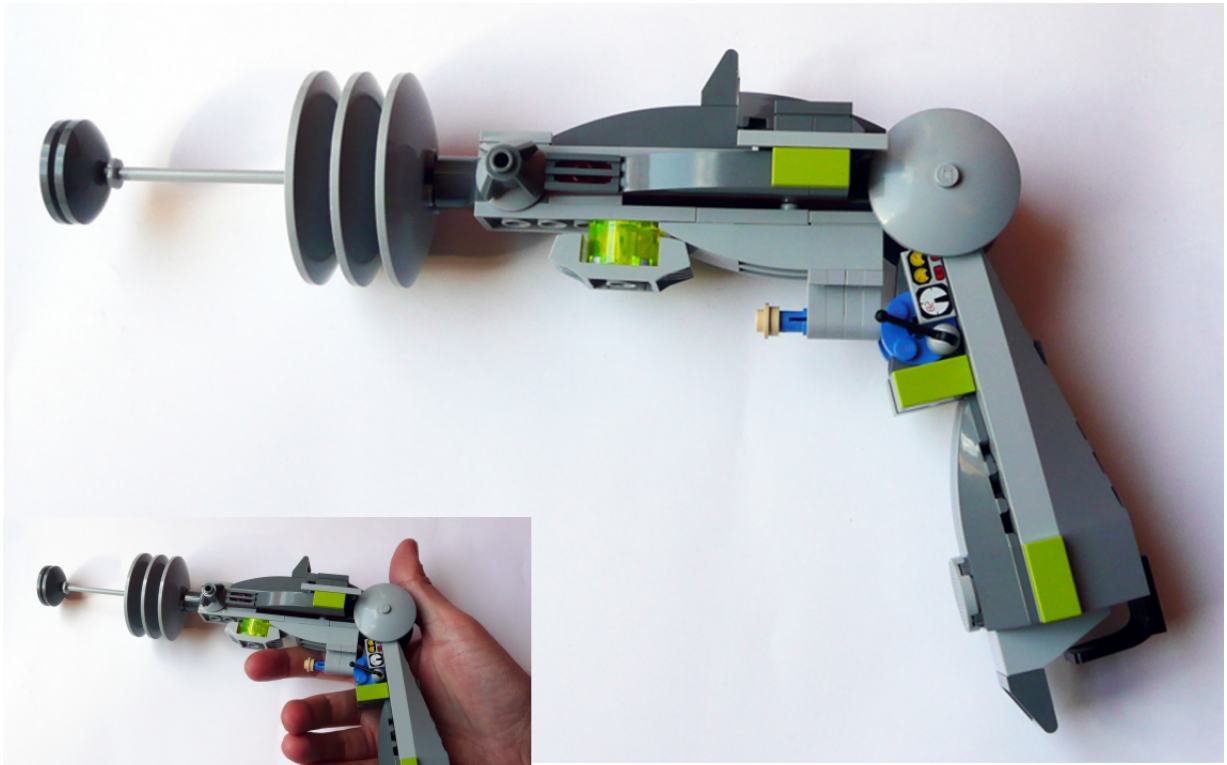
Línea: Star Wars

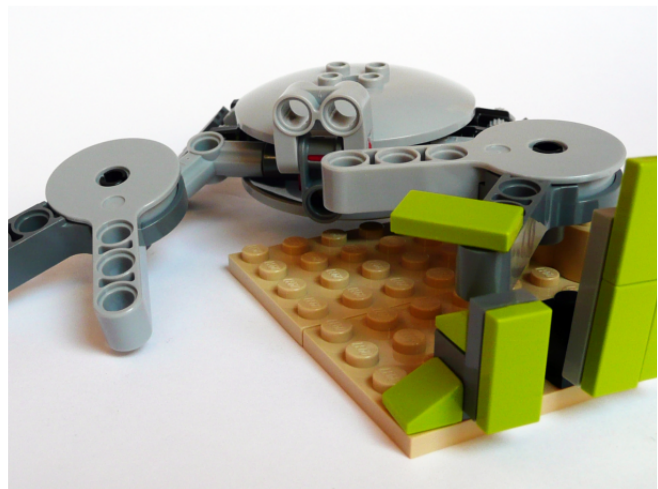
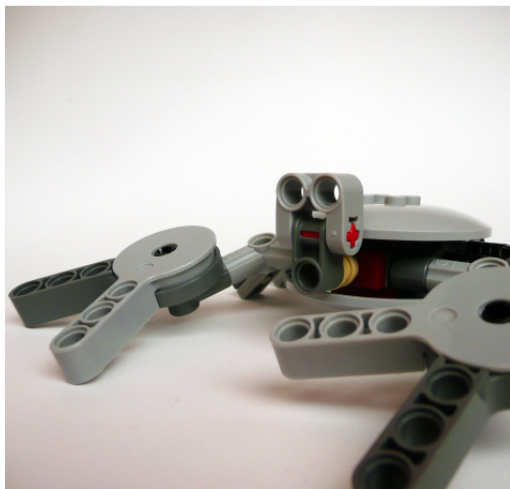
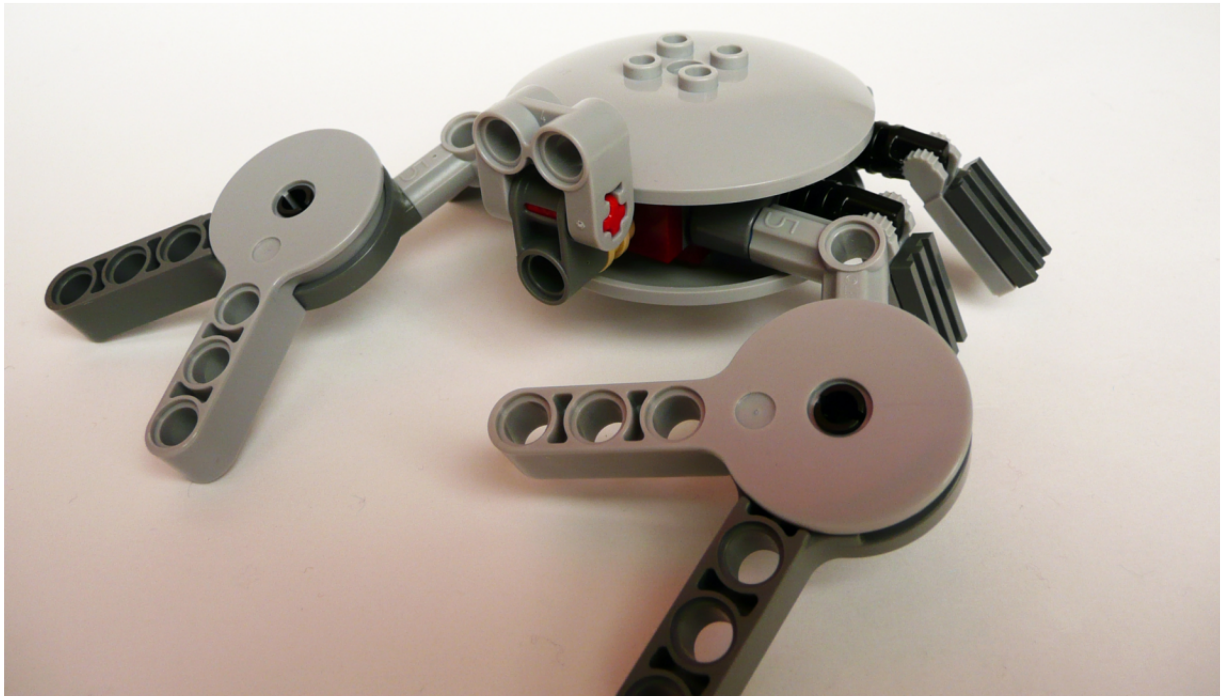
Piezas: 392 piezas

Precio orientativo: 44.95 €

de piezas hay que destacar que la mayoría de las piezas son grises (en sus dos tonos más conocidos) y que no tiene ni un solo brick clásico. Si, si como lo lees, ni un solo brick clasico, si trae plates, slopes y algún brick modificado, pero "de los de toda la vida", ninguno. El modelo se construye con facilidad y es muy jugable. Trae dos soldados clon que pueden sentarse tanto dentro como en el cañón superior. Como curiosidad tiene un tercer pie que le añade estabilidad cuando el set está estatico, ya que con su gran cabeza tiende a bascular hacia adelante con facilidad.

Comentarios sobre el modelo oficial: Del surtido





Modelos alternativos:

Blaster

Aprovechando el gran número de "radar dish" y "slopes" he intentado hacer una pistola láser a "tamaño natural", una de las primeras construcciones que todos intentamos en nuestra niñez.

Nave

Aprovechando las únicas tres piezas transparentes que trae el modelo he intentado hacer una nave espacial. Puede alojarse un minifig en el interior

Cangrejo

Otra vez son los "radar dish" los que marcan la inspiración para este modelo, gracias a la variedad de piezas articuladas el resultado se acerca a lo que pretendíamos

Espero que os hayan gustado. Hasta el próximo número.

Agradecimientos:

Jan Beyer, LEGO® Community Development Manager por la cesión de éste set.
LEGO Iberia S.A., Joachim Schwidtal y Rosa Seegelken por la cesión de las imágenes oficiales. ■





Grandes creadores del mundo: Steven Marshall

Conocido en todo el mundo por sus replicas de coches, hoy os traemos a esta sección, a este fantástico constructor inglés.

Por Redacción Hispabrick Magazine

Fotos por Steven Marshall

Traducción por car_mp

Hispabrick Magazine: ¿Tu nombre?

Steven Marshall: Steven Marshall

HM: ¿Edad?

SM:29

HM: ¿Nacionalidad?

SM: Británico

HM: ¿A qué te dedicas normalmente?



SM: Operario de máquinas

HM: ¿Cuándo empezaste a construir con LEGO®?

SM: Construyo con LEGO desde que era niño, alrededor de 1985 recibí mi primer set en Navidades. Mi primer recuerdo sobre LEGO es cuando mi hermano mayor tuvo el set Basic 740. Él despertó mi interés.

Desde muy joven estuve muy metido en Technic y únicamente construía con esos ladrillos, lo que creo que me ha ayudado con ideas más complicadas y sus soluciones. Creo que eso me ha llevado a donde estoy ahora, con mi estilo y nivel de construcción, siempre desafiándome a mi mismo a tener ideas nuevas y creativas. Cuando tenía más o menos 10 años diseñé un mecanismo de un tren de aterrizaje de un avión totalmente funcional que muestro en mi galería de Brickshelf.

Es cuando mis hermanos y yo forjamos nuestro propio lenguaje LEGO. Llamábamos "one-ers" a los bricks 1x1, "two-ers" a los bricks 2x2, "three-ers" gordos a los bricks 2x3. Pusimos nombres extraños para prácticamente cada elemento disponible como , plates, smoothers,... Podríamos escribir un diccionario de nuestro lenguaje LEGO

HM: ¿Cuál fue tu primer set?

SM: Como regalo de Navidad mi primer set fue el set Basic 550. Mi hermano gemelo y yo siempre recibimos LEGO como un regalo conjunto y siempre pudimos construir juntos.

HM: ¿Y el último que adquiriste?

SM: Un set de Indiana Jones

HM: ¿Tu línea oficial preferida?

SM: Creator. Aunque no compro LEGO para construir los modelos, creo que la línea Creator ofrece las piezas con las que me gusta trabajar. Realmente me gusta el aspecto de la serie Creator y como me recuerda a la serie Model Team que era mi línea favorita cuando era niño.

HM: ¿Cual es tu pieza favorita? ¿Y por qué?

SM: Brick modificado 1x2 con grill. Un gran elemento para romper una superficie plana y suave. Uso mucho esta técnica, añade textura y es útil para detalles.

HM: ¿Cuántas horas al día dedicas a construir?

SM: Cuando era mas joven podía pasarme todo el día construyendo y ahora es cuando tengo tiempo. Ahora solo construyó cuando empiezo un MOC, que es usualmente el fin de semana. No me siento ahí al azar jugueteando, solo cojo las piezas cuando tengo



algo sobre lo que trabajar.

HM: ¿Qué piensa tu familia de tu afición?

SM: Creo que en el pasado cuando compraba sets ya como adulto puede que lo vieran como un derroche de dinero. Pero desde que he progresado y ellos han visto mi trabajo, entienden que es más que jugar con ladrillos de colores. Además ahora, con mi reciente invitación a Billund mi familia se da cuenta de que es más que un hobby.

HM: ¿Dibujas o planificas tus nuevas creaciones antes de comenzar a construir?

SM: Investigo sobre el sujeto, reuniendo imágenes, puede que maquetas como referencia. Mentalmente visualizo los elementos apropiados que necesito y que complementan la forma necesaria para perfilar la pieza.

Casi siempre empiezo construyendo los vehículos igual. Construyo las aletas delanteras y el frontal, trabajando de adelante a atrás. Después el chasis, el interior y finalmente el techo.

HM: La mayoría de tus creaciones son coches, ¿trabajas con las medidas y proporciones del modelo original o solo con referencias visuales sacadas de fotos?

SM: Algunas veces compré maquetas pero

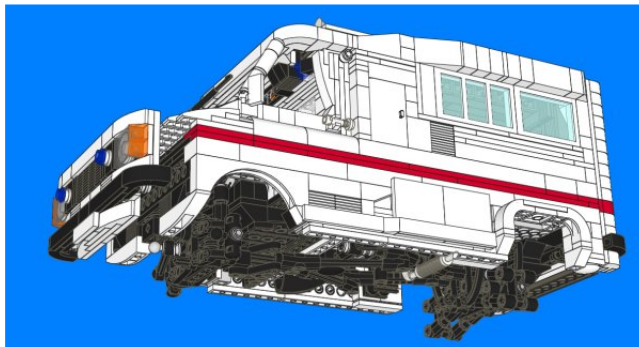
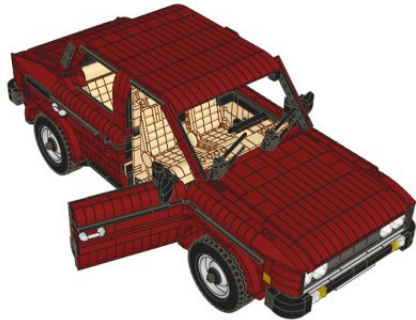
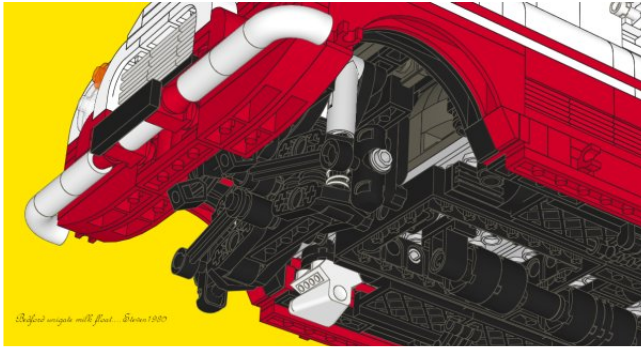
principalmente trabajo con fotografías. No trabajo con proporciones correctas o a escala. Si visualmente tiene el aspecto correcto soy feliz.

HM: ¿Cómo afrontas al empezar una idea? ¿Tienes una idea fija y predefinida de MOC que va cogiendo forma, o empiezas a construir con una vaga idea y las piezas te sugieren un diseño final? Es decir: las piezas te sugieren un diseño, o el diseño te dice que piezas?

SM: Solo puedo trabajar con las herramientas que tengo en mi colección. Bricklink viene muy bien para surtirse de las piezas que no tengo o de las que necesito más. Así que uso la mejor pieza para representar la forma o parte que estoy intentando recrear. Un ejemplo podría ser la sección del maletero del Mini Cooper. Supe claramente que el wedge de triple curvatura sería mi mejor opción. Algunas veces obviamente necesito usar varias piezas para crear una parte de mi modelo. Si se que esa pieza va a formar la parte del maletero es la que define la escala y tamaño del modelo. Algo muy importante en los vehículos es trabajar sobre la escala de las ruedas.

HM: ¿Cuánto tiempo pasa entre la idea y la finalización del modelo?

SM: Modelos como las furgonetas Bedford me llevaron 2-3 días de principio a fin. Dependiendo del nivel de detalle. Puedo fácilmente construir durante



10 horas y después volver al día siguiente con la mente despejada y hacer los ajustes. Mi hermano gemelo aparecerá y actuará como crítico, señalando cualquier discrepancia que tenga con la construcción. Es bueno tener un honesto segundo par de ojos para mantenerte en el buen camino.

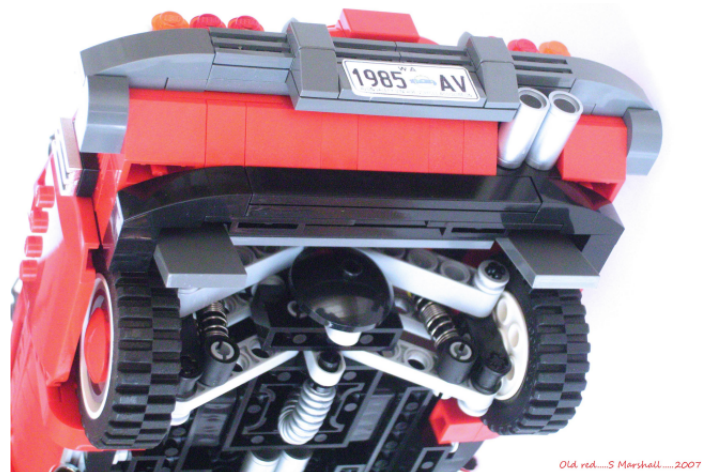
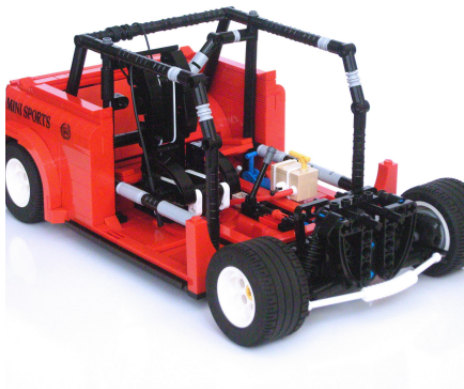
HM: A veces construyes objetos cotidianos como la silla de bebe, o ideas la fantástica técnica para muros con liftarms ¿Qué tipo de cosas pueden mantenerte alejado de los coches?

SM: No quiero construir siempre coches, hacer algo como la silla de bebe requiere pensar de una forma diferente. Aunque la silla de bebe es un simple MOC me gusta usar piezas distintas e interesantes para crear un aspecto diferente, por ejemplo usar las orugas de goma como la tela del asiento puede no ser la primera opción de muchos pero le da el aspecto correcto y creo que le añade realismo que es lo que pretendía.

Mirando al increíble trabajo de los hermanos arvo, recreando los objetos cotidianos desde máquinas de escribir a gameboys, me inspiró para pensar un poco fuera de lo obvio. No soy poni de un solo truco como decimos por aquí. Trabajar en algo distinto mantiene el interés y mejora tu técnica.

HM: Seguramente te habrán dicho infinidad de veces que tus construcciones parecen modelos reales...para una persona que no esté familiarizada con las construcciones de LEGO® puede resultar difícil identificarla como tal, ¿Crees que es un inconveniente?

SM: Yo solo quiero que se parezca al modelo real tanto como sea posible usando ladrillos LEGO®. Si alguien inicialmente mira mi trabajo y dice "hey, es un Mini Cooper fantástico" y después mirando más de cerca dice "¡¡hey, es LEGO!!" mucho mejor. Creo que la mayoría de la gente en algún punto de sus vidas ha jugado con LEGO® y espera un cierto



aspecto y acabado típico de sets que pudieron tener en su infancia. E incluso alguien que no ha usado LEGO durante años probablemente apreciará mi diseño.

Creo que si alguien inicialmente no piensa que mis modelos sean LEGO, es un gran cumplido.

HM: El aumento de AFOLs y líneas como Star Wars están creando nuevas posibilidades antes no imaginadas en LEGO. ¿Cómo ves el LEGO de antes y el de ahora?

SM: No hubiese podido crear la mayoría de mis ideas si no fuera por los nuevos ladrillos que LEGO está fabricando. Como los slopes. Son la clave del aspecto que busco. Los nuevos ladrillos ofrecen un mayor rango de colores comparados con los disponibles hace años. En mi opinión para construir objetos realistas son mejores las paletas de colores oscuros

HM: ¿Algún comentario que quisieras compartir con

nosotros?

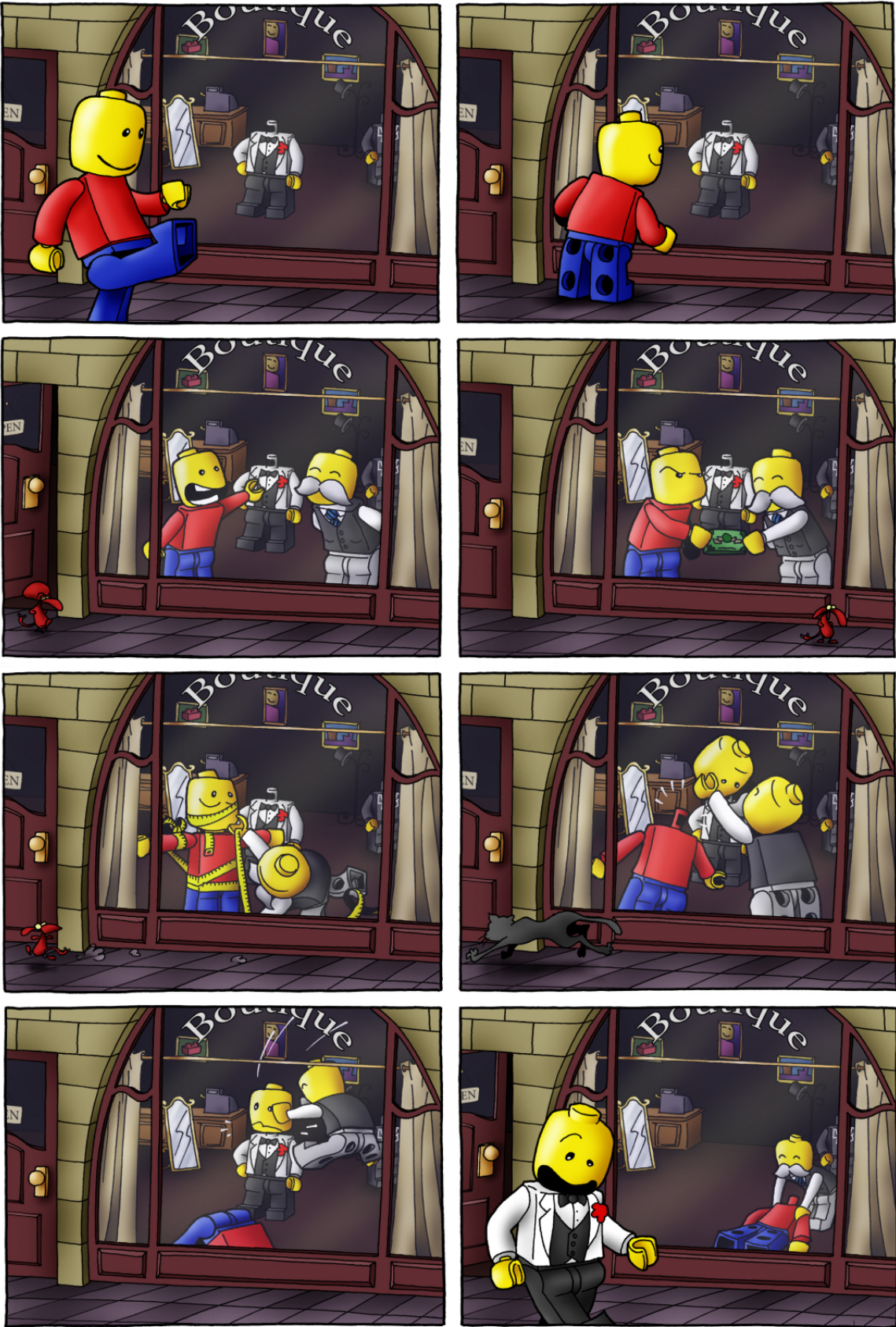
SM: Lo que me trajo de nuevo al LEGO tras años de ausencia fue ver el trabajo de los arvo, en particular el Seat 131 como ellos lo llaman. Me inspiró tanto este modelo que sencillamente tenía que crear el mio propio. Fue un gran desafío y una vez terminado tenía el gusanillo de nuevo.

El nivel de su trabajo es mi objetivo. Es algo que todos deberían tener, un objetivo, una meta a la que aspirar.

Muchas gracias, Steven, por tu colaboración. ■

Desmontados

Por Arqu medes



Jesus

Colaborar con la revista

Colaborar con nosotros es tan fácil como tener algo que contar sobre LEGO® y querer compartirlo con la comunidad. Sólo tienes que escribirnos a info@hisbrickmagazine.com y te ayudaremos en lo que necesites para escribirlo.

Si tu idioma no es el español, no te preocupes, también buscaremos una solución para eso. No te quedes con las ganas de participar. ■

Nuestros colaboradores en Internet

Puedes encontrar más sobre nuestros colaboradores aquí:

Arqu medes	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
arvo	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?f=127268
car_mp	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=camp
Claus Schioldann	http://jandf-world.minifig.dk/
g2bricks	http://g2bricks.blogspot.org/
Hellfreak	www.hellfreak.es
Henry_Chinasky	http://www.mocpages.com/home.php/5668
Jetro	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
Koldo	http://www.Lrobotikas.net
Legotron	http://www.abellon.net/lswimperial/
lluisgib	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Otum	

En el próximo número

En el próximo número comenzaremos a relataros la historia de uno de los proyectos más colosales de nuestra comunidad, una construcción modular que crece año a año. Steven Marshall nos ha dejado otro regalo además de su entrevista, en el próximo número lo podréis ver... y construir. Seguiremos con nuestras secciones fijas y podréis ver imágenes de nuestra presencia en nuevos eventos.

No olvides que ahora puedes encontrar lo último sobre la revista y algunas sorpresas más en internet en www.hisbrickmagazine.com ■



hispabrick
magazine

004



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

Descárgame gratis de www.hispabrickmagazine.com
Si te gusta impresa puedes comprarme sólo en www.bubok.es
pagando únicamente los gastos de impresión y envío.

