



Entrevista con Eric Albrecht

Creador de Technicopedia y miembro de LEGO® Technic Blog

Por Hispabrick Magazine

Fotos y renders por Eric Albrecht

HM: Nombre

Eric Albrecht (alias Blakbird)

HM: Edad

EA: 38

HM: Ocupación

EA: Ingeniero Aeroespacial

HM: Nacionalidad

EA: EE.UU.

Technicopedia

HM: ¿Cómo surgió la idea de crear Technicopedia?

EA: Empecé a comprar sets Technic a finales de los 90. Rápidamente me compré todo lo que pude encontrar en las estanterías de las tiendas y me di cuenta de que no estaba saciado y aún quería más. Yo no sabía casi nada de la comunidad AFOL en aquel momento, pero encontré Lugnet y pude buscar en la base de datos que otros sets Technic existían. Basándome solo en las pequeñas imágenes disponibles allí, hice una lista de los otros sets que quería adquirir. En aquel momento utilicé sobre todo eBay para recolectar esos sets de todas partes del mundo. Con el paso del tiempo, encontré que muchos de los sets no eran lo que yo esperaba por las imágenes, eran casi siempre mejores. Esto me llevó a ampliar gradualmente mi lista de sets buscados hasta incluirlos todos.

Una vez completada la tarea de recolección, construí una estructura en mi propiedad, que era parte taller de carpintería y parte sala de exhibición de LEGO®. Los puse todos en estantes y traté de distribuirlos de diferentes maneras, ya fuera por año de publicación o por tema. Mientras lo hacía,

se me ocurrió que habría sido muy útil para mí al hacer mis listas haber tenido acceso a algún tipo de lista o base de datos que realmente comparara las FUNCIONES de los sets y no sólo imágenes de su apariencia. Después de algunas comprobaciones más en Internet encontré el maravilloso sitio Technica de Jim Hughes. Este fue el único sitio que encontré dedicado plenamente a Technic. Encontré el registro de elementos maravilloso, y aunque también había una lista de sets, todavía no tenía el tipo de detalles y comparaciones que yo buscaba.

Dado que había empleado mucho tiempo y esfuerzo recopilando y finalmente había terminado, sentí que necesitaba una salida para mi energía LEGO y que quería devolver algo a la floreciente comunidad LEGO que me había dado tanto. También se me ocurrió que podía haber muy pocas personas (si había alguna) en todo el planeta que en realidad tuviera todos los sets y fuera capaz de documentarlos, y mi experiencia como ingeniero me ponía en una posición excelente para comprender y describir la mecánica de los sets. Por lo tanto, de alguna manera sentí que era mi responsabilidad asumir esta tarea en gratitud por haber sido el primero en tener la capacidad y los recursos para adquirir todos los sets.

Una vez que decidí documentar todos los conjuntos, muy pronto supe que quería que el sitio fuera el más completo, técnicamente preciso, y útil que pudiera producir. Siempre tuve la intención de hacer todo esto por mi cuenta, aunque desde entonces, algunas personas han contribuido con su ayuda de diferentes maneras. Adquirí el nombre de dominio y comencé a trabajar casi inmediatamente después de tener la idea. El concepto original fue el de describir cada set, organizados por año, y explicar en detalle cada función con su animación stop-motion correspondiente. El objetivo se ha ampliado desde entonces, y continuamente me encuentro a mí mismo volviendo a agregar mejoras a los años ya existentes, como más imágenes por ordenador, archivos de LDraw, y animaciones. Otras mejoras están siendo planificadas.



HM: ¿Cuántos conjuntos Technic tienes?

EA: La respuesta corta es "todos ellos". La respuesta larga es más complicada. De acuerdo a mi lista de sets de Lugnet tengo 287 sets, pero no todos y cada uno de ellos son Technic. La otra complicación es lo que consideras como un set Technic. Siempre he considerado la serie Expert Builders incluida en la lista, pero ¿qué pasa con todos los sets de complementos? Desde un punto de vista de colección quiero conseguirlos todos, pero la mayoría de ellos no son muy interesantes desde el punto de vista de la funcionalidad, ya que son solamente piezas extra. Años más tarde se volvió aún más confuso porque el logotipo Technic se puso en otros productos como Star Wars, Racers, y algunos de los primeros sets Bionicle. Tengo todos los sets de Star Wars Technic y todos los de Racers que yo personalmente considero Technic tengan el logo en ellos o no. Considero Bionicle un producto totalmente diferente de Technic y ya no tengo ninguno de ellos. Asimismo, no considero que Mindstorms sea Technic incluso aunque use piezas Technic. Estas son mis propias decisiones y otras personas, sin duda, tendrán opiniones diferentes.

También tengo alrededor de otras 75.000 piezas en MOC Technic expuestas, diseñados por personas como Jennifer Clark, Crowkillers, Han, y Grazi.

HM: ¿Cuánto tiempo te llevó conseguirlos todos?

EA: Empecé a comprar sets Technic alrededor de 1998, aunque yo no tuve el objetivo de conseguirlos todos hasta varios años después. Fue alrededor de 2006, cuando consideré mi colección "completa", aunque a día de hoy todavía, de vez en cuando, encuentro un set único que no sabía que existía. Entre eso y el hecho de que siguen llegando nuevos sets dos veces al año, nunca acabaré. No se lo digáis a mi esposa.

HM: ¿Cuál fue el más difícil de conseguir?

EA: Hubo varias veces durante mi búsqueda en el que hubo un "Santo Grial" que simplemente no podía encontrar y centró

toda mi energía. En los primeros días yo no sabía nada de Bricklink (o no existía todavía) y estaba haciendo todas mis búsquedas en eBay. Recuerdo que tuve una búsqueda activa abierta para la 8862 Backhoe Loader durante 6 meses antes de que fuera capaz de encontrar una copia que estuviera casi completa. Incluso entonces le faltaba una de las grandes ruedas traseras (24x43). Resulta que esa pieza en particular sólo existe en color amarillo en este set así que pensé que no tenía ninguna esperanza de encontrarla. Estuvo en mi estantería sin la rueda trasera durante más de dos años hasta que encontré Bricklink. Ahora tengo 2 copias de este set, pero aún no tengo una caja.

El 858 Auto Engines fue también muy difícil de encontrar, incluso en Bricklink. Este set costó más dinero por pieza que cualquier otro set que tengo, a pesar de que ninguna de las piezas sea muy inusual.

HM: Preguntar por tu set Technic favorito de todos los tiempos probablemente sería pedir lo imposible, pero ¿podrías reducirla hasta tal vez 5 o menos?

EA: Tienes razón, es una petición muy difícil! Desde que tengo tantos, tiendo a favorecer a los sets que son inusuales o especiales de alguna manera. Me encantan todos los sets Auto Chassis si bien el 8880 es mi favorito. El 8480 está cerca de la parte superior de la lista por sus increíbles funciones, bonita apariencia, y temática excepcional. Ambos Control Centers (8094 y 8485) son increíblemente inteligentes y poco comunes como también lo es el 8479 Barcode Multi Set. No puedo olvidar el 8868 Airtech Claw Rig con su compresor neumático. Los 3 grandes de la F1 (8458, 8461, 8674) son magníficos y tienen neumáticos increíble. Entre los sets más recientes, me gusta mucho el 8421 Mobile Crane y el 8265 Wheel Loader.

Son más de 5 ¿verdad?

HM: ¿Y tu mecanismo favorito?

EA: Para los sistemas de engranajes, me encanta cualquiera de los sets con transmisiones sincronizadas como los coches

8880, 8448 y 8466. El 8480 utiliza la misma transmisión para cambiar de función en lugar de cambiar de marcha, al igual que el más moderno 8258 Crane Truck. El 8258 fue también la primera vez en un set oficial en el que dos juegos de engranajes concéntricos pasan a través de un plato giratorio. Bravo.

Para la neumática, el 8868 Airtech Claw Rig y el 8455 Backhoe Loader son los mejores.

Para enlaces mecánicos, me gustan mucho los mecanismos de elevación en el 8292 Cherry Picker y el 8289 Fire Truck. La geometría es perfecta de modo que tanto el brazo primario como el secundario en la posición correcta y se extienden a la altura total con un solo accionamiento.

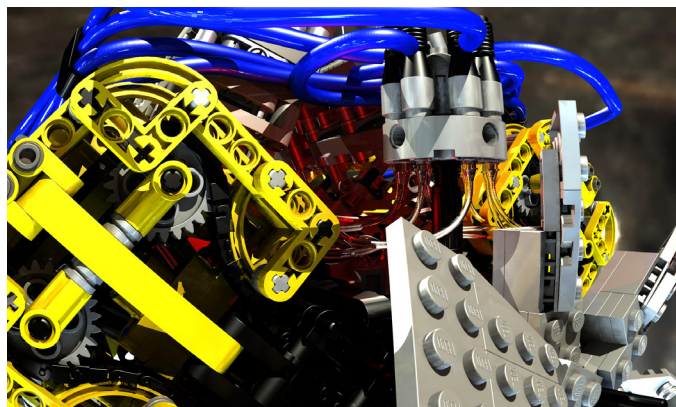
HM: ¿Qué mecanismo te gustaría ver en un set oficial de LEGO®?

EA: Las funciones duales pasando a través de un mecanismo de rotación que he mencionado anteriormente es algo que los AFOLs han utilizado durante varios años y muchas personas estaban esperando en un set oficial. Ahora que se ha hecho, otra petición desde hace tiempo es una válvula neumática de accionamiento eléctrico.

Personalmente, me gustaría ver algún tipo de engranajes planetarios (Power Miners se acerca, pero es muy específico). Technic introduce a los niños a diferentes tipos de engranajes como los rectos, cónicos, de cremallera, y el sinfín. El diferencial de LEGO primero me enseñó como trabajaba ese tipo de dispositivo. Los engranajes planetarios son algunos de los más difíciles de entender conceptualmente, y están entre los más útiles. Me gustaría ver un verdadero conjunto de engranajes planetarios en el que el engranaje planeta, la portasatélites, y el conjunto de satélites se pueda usar tanto como entrada como salida. Esto te permitiría simular correctamente un automóvil de transmisión automática, así como la fabricación de engranajes de grandes reducciones muy compactos y eficientes.

HM: ¿Cuándo esperas terminar el proyecto Technicopedia?

EA: Como he mencionado anteriormente, yo no creo que nunca esté verdaderamente terminado. Cuando empecé, cubría alrededor de 1 año de modelos todos los meses. Con cerca de 30 años para cubrir, habría terminado teóricamente en menos de 3 años. Sin embargo, según avanzan los años aparecen cada vez más modelos y más complejos, y me encuentro con que tengo menos tiempo para invertir en ello. En lo que va de año, he lanzado una sola actualización. He estado completamente ocupado con 1995 durante los últimos 4 meses! Siendo realista, estaría satisfecho si pudiera ponerme al día con los lanzamientos en los próximos 3 años.



42

HM: En una palabra, Liftarms o Technic Brick?

EA: Technic Brick son dos palabras. Me gustan los dos y ambos tienen sus usos óptimos. Liftarms son mejores para cerchas y uniones, los ladrillos son mejores para estructuras rígidas y chasis. Espero que los viejos ladrillos nunca desaparezcan por completo.

HM: ¿Eres de alguna otra línea LEGO?

EA: Sí. Antes de que yo coleccionara Technic coleccioné Space y tuve todos los sets de Space desde Futuron hasta Star Wars™ de 2008. En esa época tuve algunos cambios importantes en mi vida y me vi obligado a vender casi todos ellos para vivir. Todavía tengo los sets UCS de Star Wars y varias de las esculturas, como el Taj Mahal y la Estatua de la Libertad.

LDraw

HM: ¿Por qué te gusta hacer instrucciones en LDraw de MOCs?

EA: Porque tengo serios problemas mentales. ;-) Yo nunca había usado una herramienta LDraw antes de comenzar Technicopedia. Encontré que no podía conseguir todas las imágenes que necesitaba de los mecanismos a través de la fotografía tradicional. Tenía que ser capaz de despojarme de la estructura y sólo ver los mecanismos. Rápidamente encontré que la mayoría de los sets Technic nunca habían sido modelados en LDraw (que haya podido encontrar), así que tuve que empezar a crear gran parte del material yo mismo. Al principio era malísimo en ello. MLCAD no está realmente creado para Technic ya que las piezas a menudo no se alinean a una red de studs y pueden estar colocados en ángulos extraños. En los primeros días, pasé cerca del 75% del tiempo documentando cada año de Technicopedia en imágenes por ordenador. Después tuve un poco de generosa ayuda de Owen Dive y Benjamin Wendl que contribuyeron con archivos LDraw para muchos sets, y también mejoré mucho con las herramientas.

En cuanto a por qué me gusta hacer las instrucciones, supongo que es sólo porque es un reto importante y no hay muchas personas que lo hacen. Las instrucciones Technic son enormemente complicadas de producir y hay una sensación de satisfacción que obtengo al completar un modelo complejo. Uno de los primeros modelos para el que hice las instrucciones fue para la grúa de 4000 piezas de Grazi, así que obviamente no empecé con poco. También he hecho un par de proyectos secretos que puede que algún día se puedan revelar.

HM: ¿Cuál es el secreto de tus fabulosos renders?

EA: Sólo llevo haciendo renders durante 1 año y medio. No hay ningún secreto que yo pueda describir en este espacio, excepto que todo depende de la iluminación.

Apenas hace algunos años, era muy complicado conseguir convertir un modelo de LDraw a POV-Ray. En estos días, si tienes LDView de Travis Cobbs y la librería LGEO de Lutz Uhlmann (ambos gratuitos), conseguir render de calidad es extremadamente simple. Sólo exportando de LDView el resultado es muy, muy bueno.

Yo doy unos pasos más cambiando la definición de color de las piezas, sustituyendo las luces puntuales por defecto por luces de área, y usando una sonda de luz de alto rango dinámico con radiosidad. Puedes leer acerca de la



mayor parte de todo esto en excelente tutorial de Koyan en Brickshelf. De vez en cuando hago aún más y agrego árboles, montañas, nubes, etc. Pasé mucho tiempo experimentando con diferentes tipos y número de luces y conseguir lo que yo pienso que es un resultado óptimo.

Un pequeño secreto que voy a revelar es que prácticamente no existe la luz blanca. Por defecto, POV-Ray utiliza luces blancas, pero en el mundo real casi ninguna fuente de luz produce todas las partes del espectro de luz visible. Yo siempre reduzco el azul en mis luces en un 10% para dar un tinte ligeramente amarillo, que parece mucho más natural.

HM: ¿Tienes algún consejo o truco para las personas que deseen hacer sus propias instrucciones con LDraw?

EA: Si estás haciendo instrucciones de Technic, tienes que pensar muy cuidadosamente acerca del orden de construcción. Los modelos System simplemente se pueden construir desde abajo hacia arriba, pero no puedes hacer eso con Technic. Yo uso la última versión de LPub que hace el proceso razonablemente simple, pero algunos conceptos como "Buffer exchange" son muy difíciles de aprender y no son intuitivos. Recomiendo usar un montón de submodelos, esos ensamblajes más pequeños pueden mostrarse como llamadas dentro la página. Pero en realidad, la única manera de aprender es experimentar por uno mismo. No tengas miedo de hacer preguntas si te quedas atascado. Lugnet todavía tiene un foro muy activo de CAD. Siempre hay algo que aprender. LPub de Kevin Clague es realmente una obra maravillosa, pero sigue siendo software libre que desarrolla en su tiempo libre! A veces hay problemas. Ahora por ejemplo estoy haciendo unas instrucciones de mas de 100 páginas y por alguna razón LPub hace caso omiso de uno de mis submodelos. No tengo ni idea por qué.

LEGO Technic blog

HM: En noviembre de 2009 tu y otros dos AFOLs (Fernando "Conchas" Correia y Pablo "Sariel" Kmiec) empezasteis a participar en LEGO Technic Blog. Hasta ahora, ¿qué piensas de la experiencia? ¿Has recibido algún comentario?

EA: Esa fue una gran sorpresa para mí y ha sido una experiencia muy positiva. LEGO es una de las mejores empresas del mundo respecto a la comunidad, y Monica con el equipo de Technic han sido verdaderamente inspiradores con los que colaboran. Es emocionante poder llegar a la audiencia que el sitio Technic permite, y es humillante darse cuenta de que una gran empresa como LEGO® está dispuesta

a dejar que los no-empleados contribuyan de manera pública. Incluso tengo una tarjeta de Navidad de la totalidad del equipo LEGO Technic!

Miscelanea:

HM: ¿Qué le parece el uso de piezas personalizadas en MOCS Technic, como algunos constructores famosos han hecho?

EA: Personalmente, no tengo ningún problema con ello. LEGO es una salida para la creatividad, pero no todo se puede lograr con las piezas disponibles. En estos casos, puedo entender por qué la gente elige ampliar los medios para dar plena vida a sus creaciones. Por otra parte, mi preferencia sería la de tratar de encontrar una solución completamente LEGO siempre que sea posible ya que es parte del desafío de la construcción del modelo.

HM: Algunas personas fueron un poco críticas cuando decidiste vender las instrucciones para el Crowkillers Gallardo. ¿Deseas hacer algún comentario?

EA: ¿Un poco? ;-) Por lo que he visto, la petición principal de los autores de comentarios en MOCpages y Flickr es instrucciones. Todo el mundo las quiere y prácticamente nadie quiere hacerlas. La razón es que hacer las instrucciones te consume un tiempo significativamente mayor que construir el propio modelo y al final realmente no obtienes nada por ese esfuerzo. Me llevó un par de cientos de horas hacer el Gallardo que hice casi todo por mí mismo. Pero pensé que podía poner las instrucciones ahí fuera y ver si el nivel de interés era lo suficientemente alto como para hacer eso más a menudo. Estoy sorprendido de que algunos sean tan críticos sobre lo que otras personas deciden hacer con su tiempo y talento. Cada persona puede hacer la elección de compartir su trabajo de forma gratuita o con fines de lucro, y cada persona puede elegir si desea o no comprarlo.

HM: Si tuvieras la oportunidad, ¿dejarías tu trabajo para convertirte en diseñador de LEGO Technic?

EA: Eso sin duda sería un sueño hecho realidad, pero por el momento no sería capaz de abandonar el área de Seattle ya que sólo puedo ver a mis hijos a tiempo parcial y no los vería en absoluto si me trasladase a Dinamarca. Pero en el futuro, después de que sean mayores de esa edad, estaría muy interesado. Mi esposa y yo hemos hablado incluso de esa posibilidad.
#