

Construyendo esferas

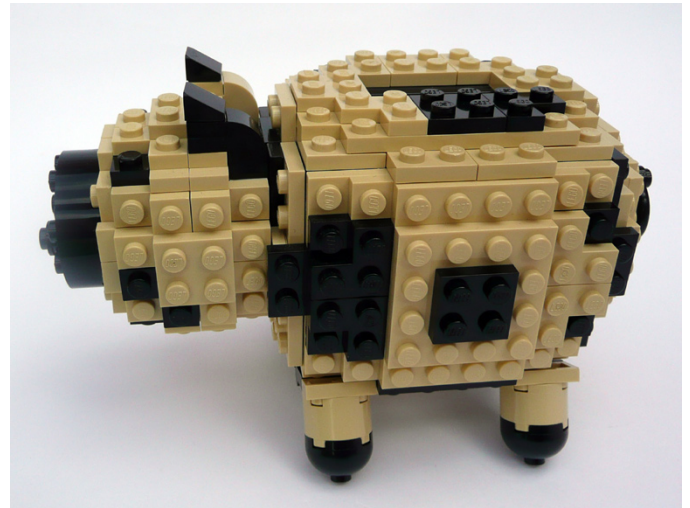
Redondeando bloques cuadrados

Texto y fotos por car_mp

Aunque no tuve unas “dark ages” propiamente dichas, ya que todos los años me las arreglaba para comprarme algún set aunque fuera pequeño, sí es cierto que tras el lanzamiento de la línea Star Wars™ LEGO® volvió a ser la número 1 de mis aficiones. De mis primeros MOCS de aquellos años guardo especial recuerdo de una versión de Pikachu que diseñé para mi sobrina. Como de las técnicas SNOT y todas esas cosas no tenía ni idea su diseño era el típico de ladrillo sobre ladrillo. Mirando ahora atrás, lo desmontaría entero y empezaría de cero.

Poco después y por casualidad, buscando la mejor forma de diseñar una esfera para reproducir el símbolo de Classic-Space, di con la llamada esfera de Bram, por su creador Bram Lambrecht. Para mí significó un antes y un después y sin duda tiene mucha culpa de que yo me mantenga en esta afición.

La esfera de Bram se basa en el diseño de seis caras que situadas sobre las caras de un cubo aproximarán su forma a la de una esfera. Al construir en las seis direcciones de un cubo aumentas por un lado la capacidad de “redondeo” de la figura, ya que te permite suaves cambios de volumen al trabajar con plates, y por otro lado te permite añadir detalles de todo tipo a



esas caras al tener studs en todas las direcciones. Todo esto abrió un nuevo mundo de posibilidades en mis diseños.

Puedes encontrar en Internet un generador de esferas del propio Bram Lambrecht que genera un archivo en LDraw con el diseño de las seis caras idénticas que tienes que construir para obtener la esfera del diámetro que deseas. Solo te queda construir la estructura cúbica interna para situar las caras. Normalmente se usan Bricks modificados con studs en varias caras según tu necesidad o diseño.

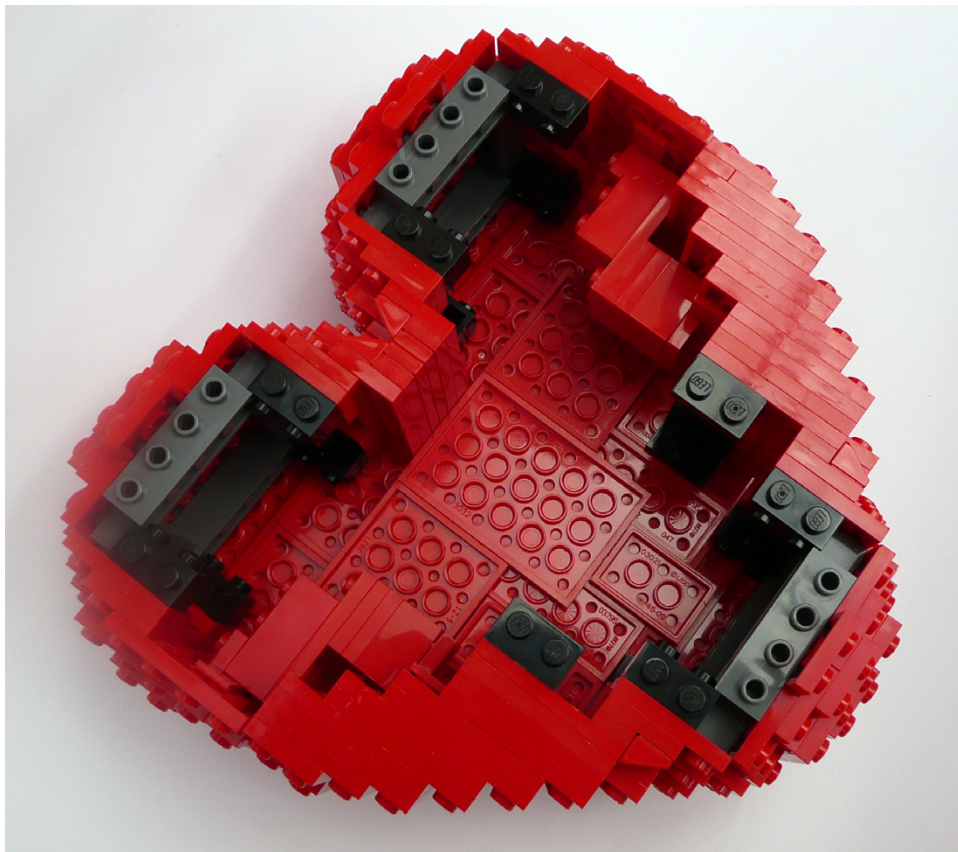
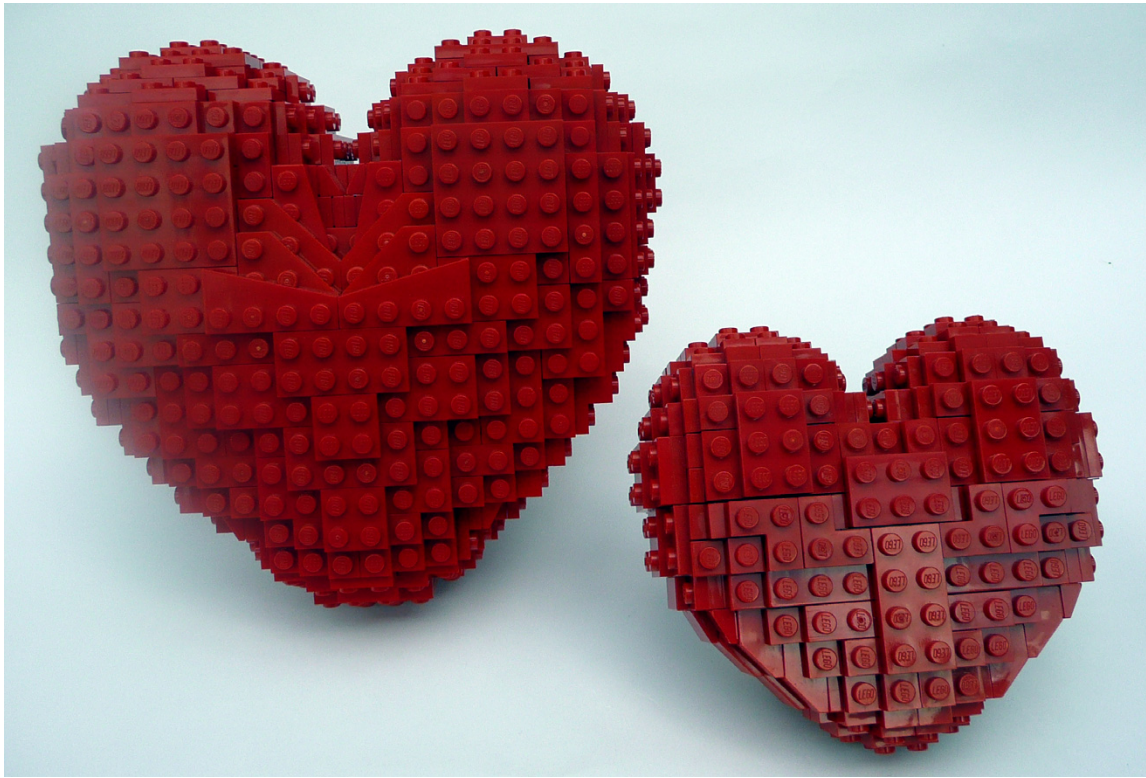
Su configuración permite fácilmente la evolución de la esfera hacia otros volúmenes como un balón de rugby, medias esferas, etc,... Muy útiles para otros diseños.

Poco después de descubrir la esfera de Bram, buscando diseños más pequeños me encontré con la esfera de Lowell. La principal novedad de esta esfera es el uso de jumpers para conseguir un mejor efecto de “redondeo” en tamaños menores, al introducir un desfase de medio stud en los extremos.

Así resume el propio Bruce Lowell el origen de su esfera:

“La historia detrás de la esfera en realidad no es tan emocionante (en mi opinión). Básicamente, diseñé la parte final redondeada del motor de una nave espacial de Star Wars™ con la idea general de la esfera, pero no fue hasta dos años más tarde, en una convención de LEGO en la que había “bricks para jugar” en el suelo, entre los que había una gran cantidad de las piezas que utilicé para la parte final de ese motor, cuando traté de expandirla para hacer una bola. A todo el mundo en la convención le encantó, y unos meses después la publiqué oficialmente en mi página web. El resto, supongo, es historia. :)”





Este diseño más pequeño me permitió trabajar a una escala más pequeña, aunque he de decir que los jumpers resultan un reto a la hora de modificar el diseño para modificar la esfera. En el generador de esferas de Bram Lambrecht también tienes la posibilidad de diseñar la esfera de Lowell si activas la opción del uso de jumpers.

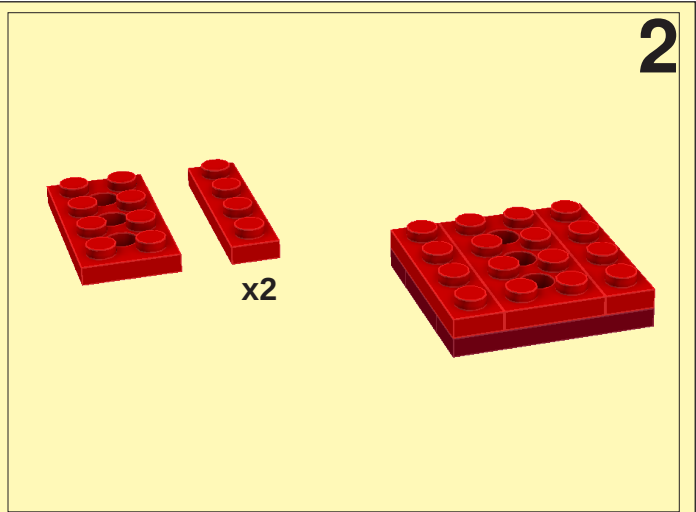
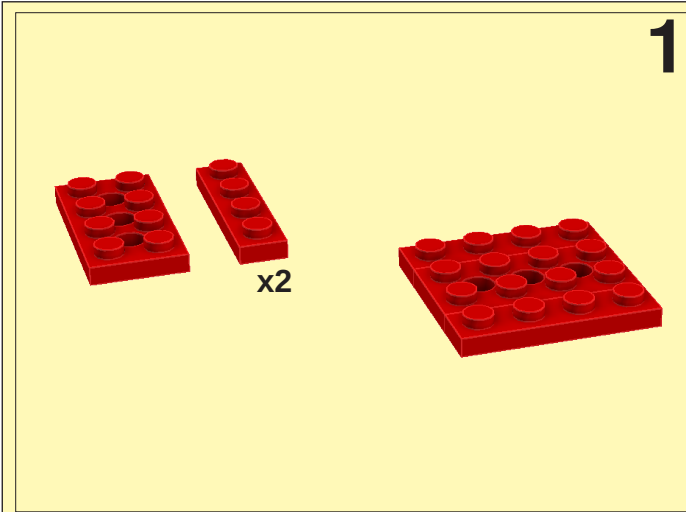
Por cortesía de Bruce Lowell os reproducimos aquí las instrucciones de su esfera. Personalmente yo y mi afición solo podemos mostrar nuestro agradecimiento a ambos por haber compartido sus diseños con toda la comunidad.

BRUCE LOWELL:

<http://bruce.kus-uma.net/lego/>
<http://www.flickr.com/photos/bruceywan/>
<http://bruce.kus-uma.net/lego/miscellaneous/sphere68.html>

BRAM LAMBRECHT:

<http://lego.bl-design.org/sphere/>
<http://lego.bl-design.org/>
#



x2

