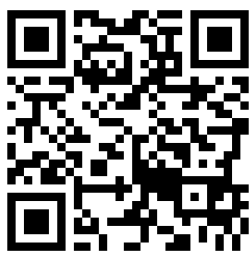


Vól. 3 #6/ 2013

 018



018



Redactores / Editor board

Carlos Méndez (car_mp)
Lluís Gibert (lluiscgib)
Jetro de Château (Jetro)

Equipo HispaBrick Magazine® / HispaBrick Magazine® Team

Antonio Bellón (Legotron)
Eugenia González (Geni)
Gemma Nin (Bitxa)
Jesús (Manticore)
José (Satanspoet)
Katie Walker (eilonwy77)
Vicente Lis (Otom)

En este número colaboran / Authors of this issue

Alex Harrison (Fateheart)
Amador y Ramón Alfaro (arvo)
Didier Enjary
Diego Gálvez
Edwar Romero
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jonathan Petrongari
Koldo Olaskoaga (Koldo)
legolijntje
Lino Martins (Lino M)
Oton Ribic
Ryan Wilhelm (graybandit2000)
Simon Liu
Tim Johnson

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S
LEGO® Iberia S.A.
Jan Beyer
Joachim Schwidtal
Alfonso Torrón
Tormod Askildsen
Kim E. Thomsen

Puedes contactarnos / You can contact us at
info@hispabrickmagazine.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 "HispaBrick Magazine® y otros autores" (y con el siguiente link www.hispabrickmagazine.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 2012, 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 "HispaBrick Magazine® and other authors" (with link www.hispabrickmagazine.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 2012, 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 owner



018



ISSN 1989-0982



Portada por arvo
Contraportada por Legotron

En este número de HispaBrick Magazine®

- 5 Editorial
- 6 La moto de Kaneda
- 13 Y ahora el libro
- 15 Sobre ruedas
- 20 Maravillas de la estructura humanoide
- 24 Excavadoras Technic
- 29 LEGOSTAR GALACTICA
- 31 Diorama Game of Thrones
- 33 2013: un año en piezas
- 36 Fotografía con poca luz y efectos prácticos de iluminación
- 41 LDD Manager
- 43 Construir en escala MINILAND: Construir un personaje MINILAND
- 48 Tutorial SR3D (II)
- 50 Robótica con LEGO® WeDo (III)
- 52 LEGO® WeDo (II)
- 55 Review: MinuteBot Base
- 57 Iniciación a la robótica con LEGO® MINDSTORMS, 15ª entrega
- 61 Introducción a Mosaicos con Headlight Bricks
- 65 Instrucciones: Kiosco HispaBrick Magazine®
- 67 BrickCon 2013
- 72 Review: The LEGO Build-It Book: More Amazing Vehicles
- 74 Review: Beautiful LEGO
- 76 Review: 10234 Sydney Opera House™
- 78 Review: 70006 Cragger's Command Ship
- 80 Review: 42009 Mobile Crane MK II
- 83 Review: 42023 Construction Crew
- 85 Review: 42024 Container Truck
- 87 Review: 10243 Parisian Restaurant
- 91 Grandes creadores del mundo: Thorsten Bonsch
- 96 Exposición "Juguetes de toda la Vida"
- 97 Pilares de la Comunidad: Brickjournal
- 100 Desmontados por Arqu medes
- 101 Colaborar con la revista
- 101 Nuestros colaboradores en internet



6



15



91



67

Editorial

Por Car_mp

Este 2013 que está a punto de terminar, ha sido un año de cambios.

Por un lado, LEGO® ha dirigido sus esfuerzos hacia los mercados emergentes de Oriente, donde un montón de fantásticos constructores están deseando darse a conocer entre los AFOLS del resto del mundo. A falta de cifras oficiales, este esfuerzo parece haberse traducido en un crecimiento de la empresa en estos mercados, que ha contrarrestado la crisis económica que afecta, en mayor o menor medida, a las potencias occidentales. Puede resultar curioso ver pelear a LEGO por un mercado hasta ahora dominado por marcas imitadoras.

Por otro lado, MINDSTORMS, el buque insignia de la tecnología en las líneas LEGO, ha lanzado un nuevo modelo. En él se percibe claramente la opinión de los AFOLS que han participado, de una manera u otra, en su desarrollo, ya que da respuesta a muchas de las peticiones de los últimos años.

Respecto a los sets del 2013, solo se puede dar una opinión personal, cada uno tiene sus líneas y sets preferidos y es muy difícil dar una opinión objetiva. Aún así, los sets estrella de cada línea han hecho honor a su nombre, como La Torre de Orthanc, la nueva grúa Technic, el X-Wing UCS, el edificio modular,...

El 2014 parece traer algunas novedades, una nueva línea de sets dedicados a la esperada película de LEGO, una modernización drástica de la temática de NinjaGo, nuevas tribus en Chima, y lo que todavía son solo rumores... Las primeras imágenes de los sets del 2014 y el análisis de los sets a los que hemos tenido acceso parecen traernos buenas vibraciones.

A nivel de la revista solo podemos daros las gracias por las cifras siempre crecientes de lectores. Permaneced atentos a nuestra web y Facebook porque este año habrá sorpresas donde podréis salir ganando.

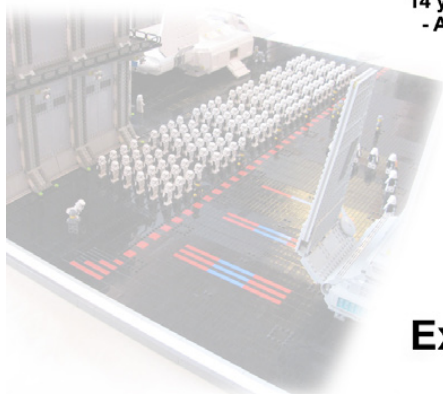
En este número inauguramos nuevas secciones y viene lleno de fantásticas colaboraciones. No podemos dejar de darles las gracias una vez más.

Y por último, un agradecimiento especial para Joe Meno, pionero en este mundo de las publicaciones sobre ladrillos LEGO, por aceptar amablemente contestar a nuestras preguntas.

#

HISPABRICK MAGAZINE EVENT 2013

14 y 15 de diciembre 2013 (Bilbao)
- Actividades para expositores -



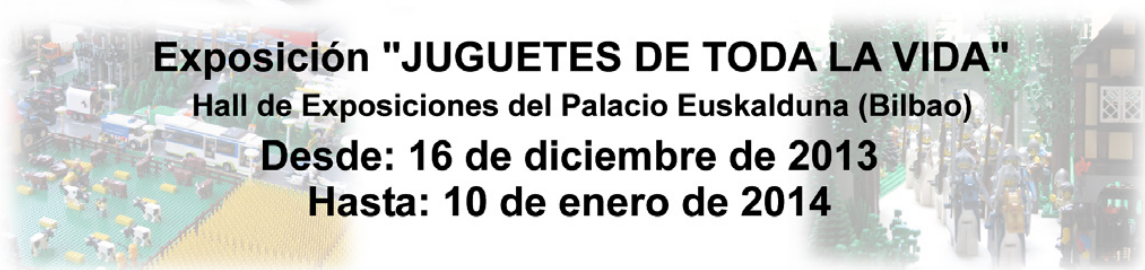
Exhibición pública

Exposición "JUGUETES DE TODA LA VIDA"

Hall de Exposiciones del Palacio Euskalduna (Bilbao)

Desde: 16 de diciembre de 2013

Hasta: 10 de enero de 2014



La moto de Kaneda

Por arvo

A veces basta medio segundo.

Una mirada casual... fugaz.

Un simple parpadeo que a modo de cámara réflex registra la instantánea, para hacerla viajar a través del nervio y conectar, de manera directa, con el recuerdo... con "su" recuerdo.

Un puzle al que se añade una pieza más dando lugar a nuevas ideas, a nuevos puzles. Una reacción en cadena, un bucle; y en el centro, nosotros.

La moto de Kaneda es una construcción que se repite una y otra vez en nuestras cabezas. Una nueva solución, una técnica inédita, una sombra o sencillamente un exceso de observación, nos lleva a cuestionarla incansablemente, a resolverla nuevamente... para dar paso al siguiente estado, la relajación... el olvido.

No sabríamos decir si a estas alturas nos gusta o no que el proceso se reactive cada "x" tiempo. Lo que sí os podemos asegurar es que resulta incómodo que suceda de manera inesperada, involuntaria, escapando totalmente a nuestro control, sin poder decidir cuándo, cómo y dónde parar...

...pero sobre todo, resulta agotador. Aunque gracias a esa misma experiencia que tanto nos fatiga somos capaces de identificar sin ningún género de dudas el final. Y a esta moto, ya con el depósito casi seco y con más kilómetros de los que sus neumáticos podían soportar es hora de pararla, abrirle el caballete, posarla y dejarla descansar.

MOTO V4.0

Este nuevo (y definitivo) modelo es el cuarto desde que en el 2002 (más o menos) despolvuramos nuestras viejas piezas, si bien este último es una revisión evidente y directa de la construcción que en el año 2007 sacáramos a la luz y nos despertara de cierto "letargo constructivo", mostrándonos un sinfín de posibilidades y definiendo desde entonces nuestro estilo.

Existen varios detalles que nos han llevado a revisarla, si bien el principal defecto que podíamos achacarle a la versión del 2007 era cierta falta de carácter. Es un modelo estilizado y poco agresivo, homogéneo, sin excesos pero que en conjunto funcionaba perfectamente. Es difícil apreciar defectos puntuales en estas condiciones y sólo el tiempo (y cierta predisposición) acaba señalándolos.

Teníamos parte de la ecuación. Pero una cosa es ser consciente de que algo falla y otra muy diferente es dar con la tecla. La verdadera dificultad radicaba en identificar el problema y ya en menor medida, llegar a la solución.

Seguramente fue viendo una de esas maquetas comerciales cuando se nos encendió la bombilla. El problema y su solución se presentaban de la mano, de manera clara, cristalina, casi evidente y no pasaba por añadir ningún aderezo ni postizo; jera más sencillo que todo eso... era "la desproporción"!

Esa desproporción entre neumáticos que en su día no supimos ver (o pasamos por alto, seguramente cegados por la emoción de encontrar una rueda de gran diámetro y el complemento perfecto para ella, el x-pod) es, desde nuestro punto de vista, la base sobre la que se sustenta su diseño. Algo parecido a lo que nos sucedió construyendo el Ford GT40 MKII, sin esta

desproporción sólo tienes un deportivo, nada más y hasta que no la hemos visto en exceso no hemos comprendido que la moto es eso precisamente, un exceso.

Aún así hemos estado algo comedidos en esta versión y aunque tendíamos de manera deliberada a la exageración nos hemos limitado a insuflarle vitaminas, especialmente allí donde verdaderamente las necesitaba, dejando inalterada la esencia del modelo de partida.

Llegado este momento, sería totalmente imperdonable e inaceptable por nuestra parte que no dedicáramos aunque sea, un par de líneas a su creador; Katsuhiro Otomo (autor, entre muchos otros, del manga por todos conocido AKIRA), quién nos regalaría hace ya más de 30 años, un cómic, unos personajes y unos diseños imperecederos, parte ya de nuestra propia historia. La gratitud es infinita y muestra de ella han sido todos y cada uno de los intentos por construir un modelo a la altura del diseño original, exigiéndonos cada vez más y cuidando la construcción hasta el más mínimo detalle.

Especialmente en esta ocasión, en la que todo el proceso se ha recogido y descrito en un libro que para nosotros encarna una nueva forma de vivir este hobby, totalmente nueva y diferente, que amplifica, intensifica y completa la experiencia. En cualquier caso, el objeto de este artículo se concentra en la propia construcción y en su proceso, describiendo algunos de los detalles que por falta de espacio han quedado fuera del libro.

Empecemos.



BUSCA LAS 8 DIFERENCIAS

¡Hemos querido asegurar!

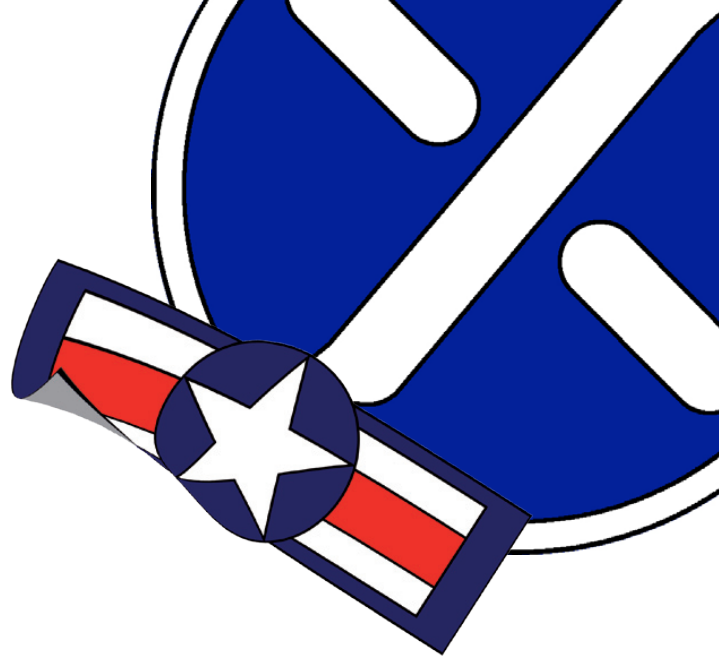
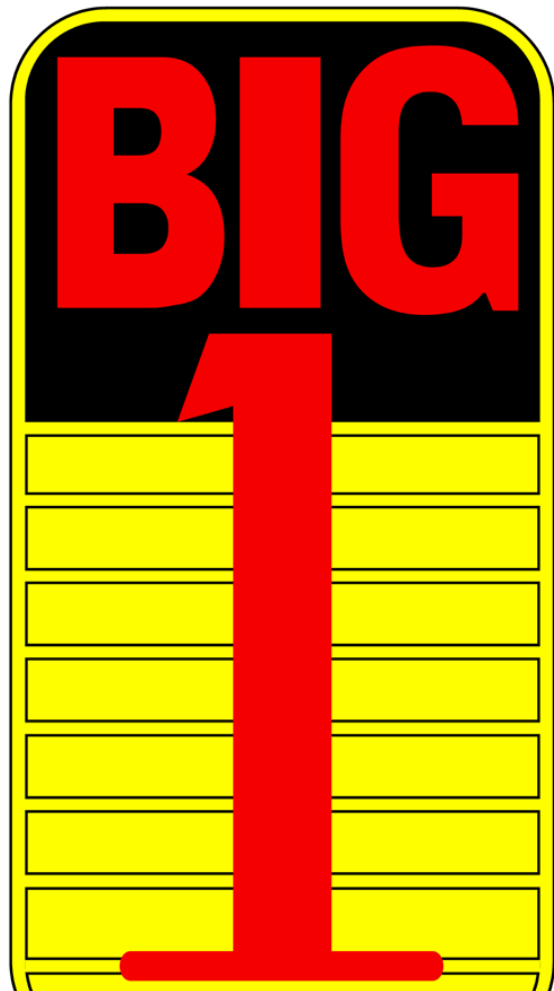
Ha sido lo más parecido a invitar a cenar a tu parienta, y dejarte los cuartos en casa. ¡Nada puede fallar!...o quizás todo...pero no hay término medio (yu nou!?)

Diámetros, ángulos, alturas, distancias...cualquier parámetro que interviniera en su definición geométrica debía ser estudiado y analizado usando todos los medios a nuestro alcance y más allá de las típicas referencias extraídas de internet. Nos hicimos con varios libros de ilustraciones que nos permitieran examinar el diseño en detalle, con mayor definición y, rizando el rizo, hasta compramos un modelo 3D a escala 1:12 para observarla desde todos los ángulos posibles...estudiando cada uno de sus rincones. Viéndola como nunca antes lo habíamos podido hacer.

¡¡¡No sabemos cómo no hemos acabado aborreciendo el color rojo!!!

Con esta disposición comenzamos esta nueva aventura, dándole todo y como siempre, sin ninguna garantía de éxito, ¡riñendo y la boca seca de tanto cheto!

El tiempo dedicado a llevar a cabo este proyecto se dilató por diferentes razones, llevándonos 3 años concluirlo. El primero de ellos se destinó exclusivamente a rediseñar el modelo con una restricción autoimpuesta que ha marcado la gran diferencia con cualquier otro proyecto anterior. El modelo debía alcanzar nuestras expectativas y ADEMÁS, su construcción sería llevada a instrucciones, debiendo ser perfectamente legibles para cualquier persona mínimamente familiarizada con este juego. Una dificultad extra que multiplicó por seis el trabajo y que nos obligaba a construir sin soltar el ratón del ordenador, especialmente durante los últimos meses por humor de modificaciones y rectificaciones varias.



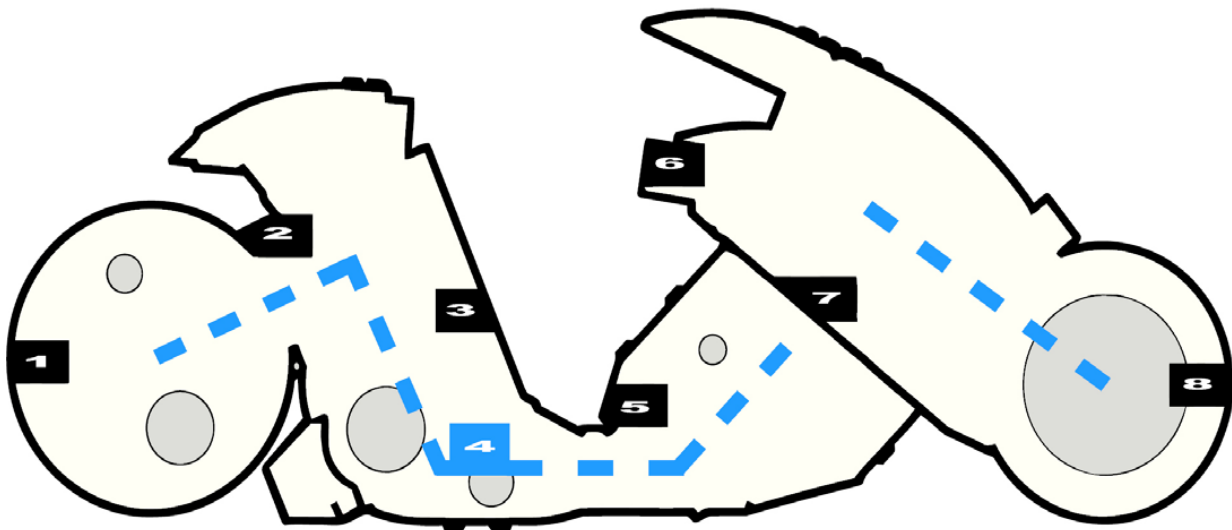
A continuación enumeramos las principales modificaciones con respecto al modelo del año 2007:

- 1. Rueda trasera:** La enumeramos primera por ser el principal cambio que se introduce y representar la intención última de la revisión: dar mayor peso a la zona trasera de la moto, buscando la mencionada desproporción. Se aumenta el diámetro pero sobre todo, el ancho. Además se le han añadido ciertos detalles como los "cilindros" que tanto caracterizan a la llanta trasera.
 - 2. Brazo trasero:** Se diferencian ambos lados de la moto, tal y como lo hace el modelo original. Se potencia el efecto de un único basculante lateral.
 - 3. Asiento:** Se la ha dado una mayor presencia y profundidad.
 - 4. Perfil:** Acentuamos el quiebro que se produce a media altura, "adelgazando", hasta lo estrictamente necesario, el encuentro asiento-depósito.
 - 5. Depósito:** Intentando conseguir una geometría que evoque lo más fielmente posible al diseño original. Sentimos especial fascinación por esta parte. Es, en esta zona de la moto, donde queda más patente la época en que fue creada, años dominados por los SIMMONS© y la purpurina en la sombra de ojos quedan perfectamente reflejados en las reminiscencias poligonales que se aprecian en el depósito.
 - 6. Manillar (x2):** Se introducen nuevos detalles. Dos versiones.
 - 7. Aletas delanteras / Horquilla delantera:** Se añade volumen y se introducen algunos detalles extras como intermitentes y retrovisores. Dos versiones.
- Hasta el momento no hemos comentado un "pequeño" detalle. Esta revisión va más allá de una simple "modificación" habiendo construido el modelo en sus dos versiones; con y sin carenado, mostrando esta última, toda la mecánica delantera. Esta versión "desnuda" responde al redescubrimiento de esta variante, algo desconocida para la gran mayoría pero con personalidad propia y muy digna de ser reproducida.
- 8. Rueda delantera:** Siguiendo la estética marcada por la trasera y con el tamaño adecuado para potenciar la imagen deseada.

Queremos señalar que esta relación de cambios que se ha descrito recorre la moto de atrás hacia adelante, tal y como se abordó su construcción, si bien el orden se altera en las instrucciones con el propósito de seguir un orden lógico en la secuencia de pasos.

La moto dibuja un perfil fuera de lo común con algunos puntos críticos que hacen de su diseño un verdadero desafío, especialmente cuando se pretende conseguir un modelo fuerte y estable. Este objetivo nos debe acompañar en todo momento. Es una gran ventaja poder manejar con soltura un modelo en cualquiera de sus fases de la construcción sin temor a que se nos deshaga entre las manos.

Facilita y agiliza todo el proceso.



Con este propósito se ha diseñado una estructura DENSA que se adapta a la especial geometría del diseño y resuelve, en el menor espacio posible, los diferentes encuentros que se producen.

Este conjunto de piezas representa el núcleo de la construcción. Todo nace de él, por lo que debía ser especialmente fuerte, con refuerzos en las dos direcciones principales que asegurara en todo momento, la integridad del conjunto.

El uso de plates (desfasados) como sustitutos del simple "brick" aporta fibra, más agarre y más "sustancia", todo ello traduciéndose en un mejor comportamiento del conjunto frente a esfuerzos originados por su propio peso o por la manipulación del modelo.

El aporte de los braquets ha sido fundamental, determinante. Definitivamente es la pieza estrella del modelo y con la llegada de las nuevas variantes es posible resolver en muy poco espacio, y con muy pocos "recursos", esquemas antes imposibles. Para nosotros es, sin lugar a dudas, la pieza más útil de todo el catálogo.

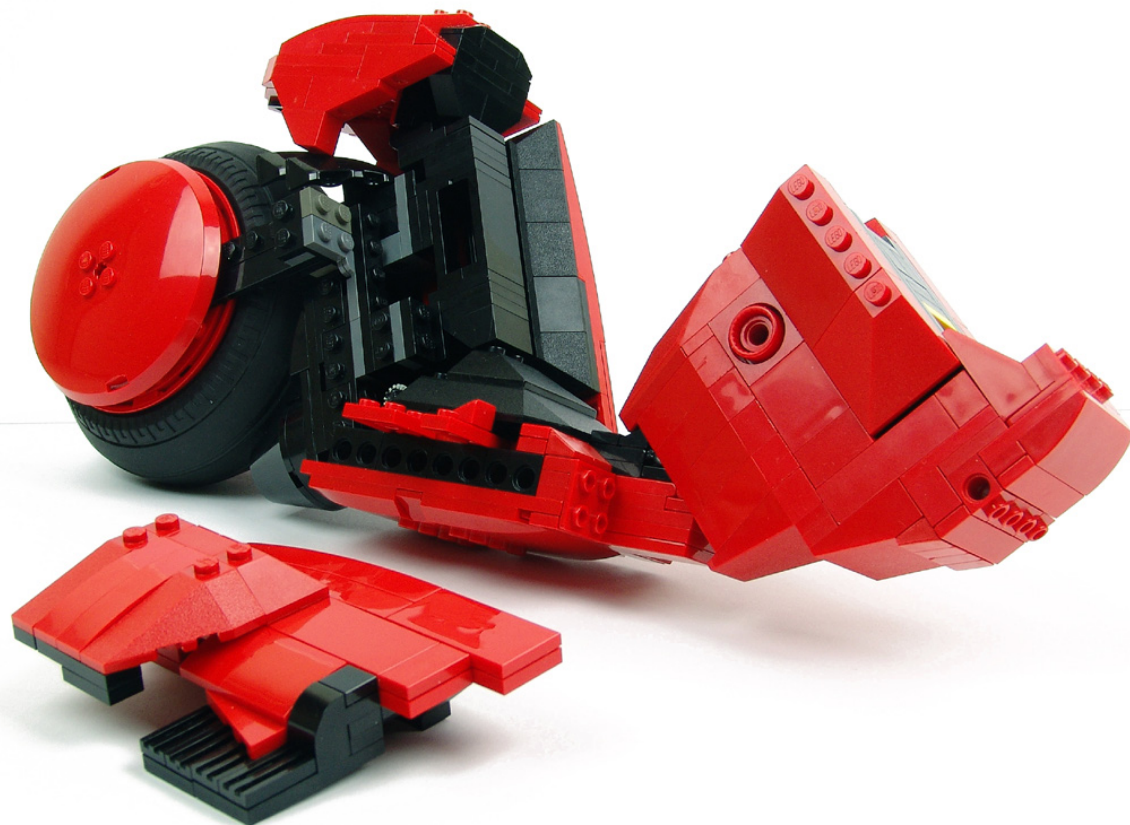
Ha tenido una función más allá de la de proporcionar studs en caras ortogonales. Nos ha permitido "atar" grupos de piezas entre sí con el mínimo esfuerzo, y con la máxima solvencia. Estas piezas permiten simplificar soluciones y cuando se tienen serias limitaciones por falta de espacio, cobran una importancia principal

Hemos hecho un gran esfuerzo por manejar un número de

piezas razonable y utilizar técnicas sencillas (gracias a los braquets). Salvo en puntos muy concretos de la construcción donde son necesarias piezas muy específicas para conseguir el efecto deseado, el resto son absolutamente comunes y podemos decir que estamos contentos por haber conseguido nuestro propósito.

Un ejemplo que ilustra perfectamente esta "filosofía" lo encontramos en el diseño del asiento. Dista sensiblemente del original, pero su sencillez y aspecto justifican sobradamente la elección de este esquema.





Está formado por el encuentro de 5 partes; base, respaldo, laterales (x2) y cabecera. Cada una de ellas perfectamente integrada en su correspondiente "sección".

Una vez terminada la estructura que da lugar al núcleo de la construcción, el modelo se completa añadiendo 4 partes, construidas de manera independiente pero que se integran posteriormente como si de accesorios se tratara (a modo de armadura).

Para ello la estructura se dejó convenientemente preparada para recibir a cada una de estas 4 partes; laterales (x2), colín y delantera.

Nos gusta mucho el modo en que se encuentran las distintas partes, sin llegar a tocarse y dejando entre ellas un espacio de respiro mínimo que añade definición a su aspecto general.

Por otro lado han resultado perfectos como "checkpoints" que hubieran delatado cualquier anomalía en la construcción de aparecer asimetrías, solapes o contactos de cualquier tipo. Para ser honestos debemos decir que éste es uno de esos detalles "que te encuentras", aunque a su vez nos gusta pensar que son fruto de una construcción ordenada.

¡CARAMBOLA!

Pero en cualquier caso, la gran "carambola-guión-chufa-guión-potra" de la construcción no se encuentra en el asiento, ni en las ruedas, ni siquiera en el modo tan limpio en que se acopla el depósito a la construcción...no! Está en el cristal.

Es muy típico en nosotros aplazar hasta el último instante la mayor y más difícil de las tareas. Rehicimos todo el modelo sin

dejar de mirar de reojo esta zona del modelo, sabedores de que la verdadera dificultad técnica de la construcción estaba en la reproducción del parabrisas. Es enorme, con entidad propia.

Siendo así, el sentido común nos dice que lo normal hubiera sido diseñar una parte delantera en función de este "cristal"... pero...

...¿Por qué hacerlo así, cuando lo puedes hacer justo al revés, complicándote la existencia hasta niveles tóxicos y convirtiendo algo divertido en una experiencia de la que quieres escapar a toda costa!?

Bienvenidos a nuestro mundo. Evocarlo era difícil y encajarlo todavía más.

Prueba y error, prueba y error...así 100 veces, hasta que desistes y un día, ¡lo ves!

Ahora recordamos esta especie de incertidumbre con cierta "calidez" pero os garantizamos que la vivimos de un modo muy diferente. Fue realmente liberador dar por terminada la construcción. Y refrescante, ya que nos permitió encarar la segunda parte del proyecto; y por la que sentíamos una especial necesidad por abordar.

Un libro que recogiera el proceso y las instrucciones del modelo ha sido la excusa perfecta para renovar nuestros "votos".

Un cambio de registro, acertado o no, pero totalmente necesario y muy, muy saludable.



GOLOSINAS

De este modo es como percibimos algunos detalles incluidos en el modelo. Piezas que parecen estar especialmente diseñadas para ejercer la función que ejercen dentro de la construcción.

Piezas que aportan un toque extra, que mejoran el modelo, que sofistican y que, definitivamente, pueden llegar a diferenciar.

Terminaremos este artículo señalando alguna de estas "golosinas". Fundamentalmente son tres:

1. Radares 5x5. Se hacen imprescindibles gracias a esa forma "truncocónica" tan característica que poseen y que la distingue del resto de radares. Elegimos incluirlos de color rojo a pesar de que el modelo "real" los presenta en color gris (metálico realmente). Una licencia que nos permitimos en homenaje al modelo del año 2007.

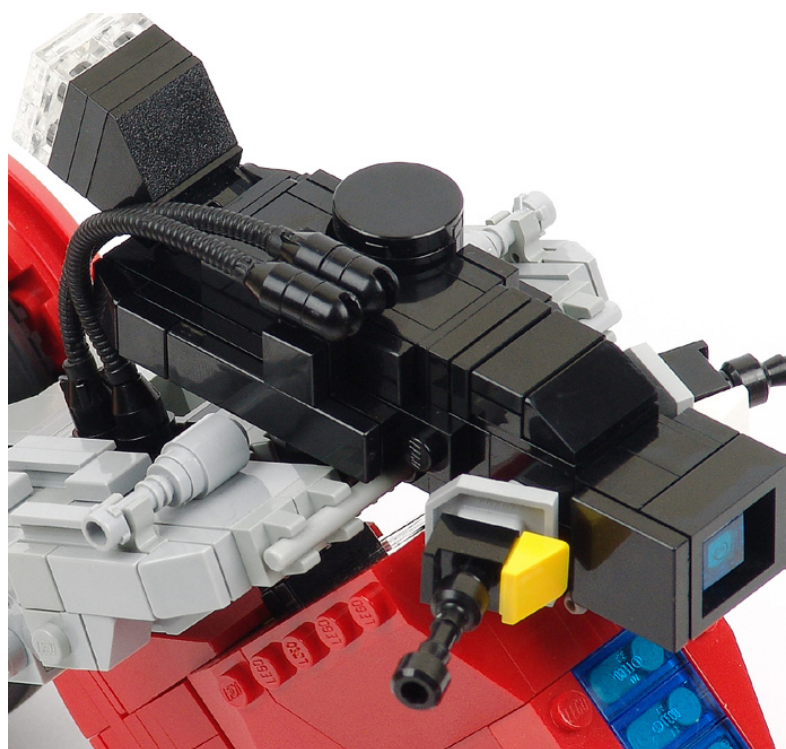
En esta ocasión han resultado ser tan agradecidos que hasta nos permiten rematarlos con un "plate round 2x2 inverted"... una pieza preciosa, seguramente fruto de algún escarceo entre lacasitos y plates round :D:D

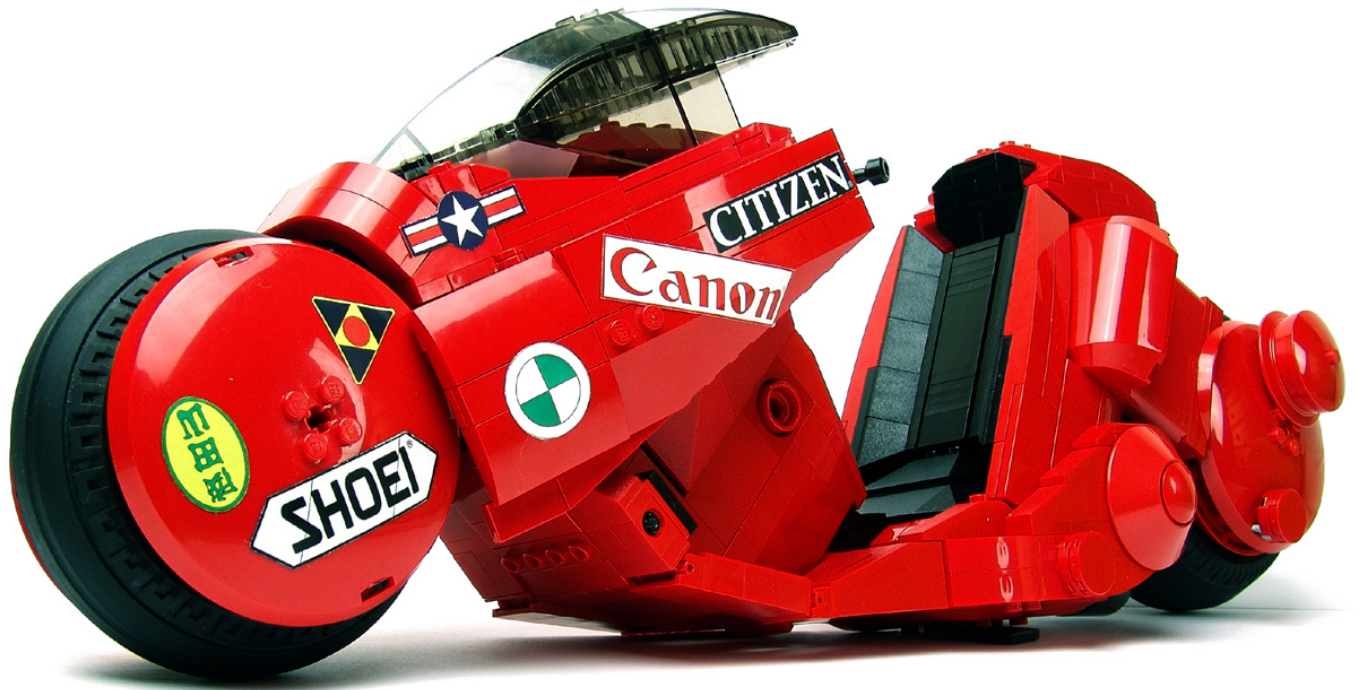
2. Hose, flexible. Evoca muy bien el cableado de la moto. El efecto es algo sutil, pero añadir piezas de diferente material da credibilidad a la construcción. Da una sensación de especial cuidado en los detalles, y que de alguna manera nos gusta dejar patente en las construcciones.

3. Ruedas de monopatín. Como "puños" en el manillar. Son perfectos. Tienen la longitud y el diámetro ideal, totalmente proporcional. Por añadidura, tienen una especie de estrías que no hacen más que añadir sombras y líneas potenciando aún más el efecto.

A pesar de todos estos detalles, del cuidado, del mimo que hemos puesto en cada pieza y de la dedicación en todas y cada una de las soluciones...a pesar de todo ello el modelo acusará el paso del tiempo como ya lo haría su antecesor y como lo hace realmente todo, pero esta vez habrá una gran diferencia...

¡...esta vez prometemos no mirar! :);)
#





Y ahora el libro

Kaneda's Bike, un libro por los hermanos arvo

Por car_mp

Imágenes por arvo

Siempre es un compromiso hacer la crítica de la creación de un amigo. Si además esos amigos son los que inspiraron esta revista con su MOC de Alien hace ya cinco años, es todavía moralmente más complicado. Pero a fin de cuentas cuando te piden tu opinión sobre un producto no están esperando un análisis objetivo, sino tu visión personal con todo el equipaje que eso conlleva.

Su forma de crear, construir y ver las cosas siempre ha sido un misterio inalcanzable para mí. Su capacidad de usar las piezas para conseguir volúmenes y ángulos realistas, sé que es algo que nunca alcanzaré. Ya he dejado de intentarlo. Así que cuando me dijeron que querían presentar en exclusiva su último trabajo, y que querían que yo diera mi opinión, preparé mis sentidos para una nueva entrega de sus proezas. Y resulta que es un libro.

Les tengo mucho aprecio a los hermanos Arvo, pero... ¿un libro? ¿de verdad? ¿en eso han estado trabajando en vez de la madre de todos los Aliens?

Al final decides darles una oportunidad. Desde hace unos meses vivimos un auténtico frenesí de libros sobre LEGO® y no puedes culparles de que se hayan contagiado.

KANEDA'S BIKE

A R V O B R O T H E R S

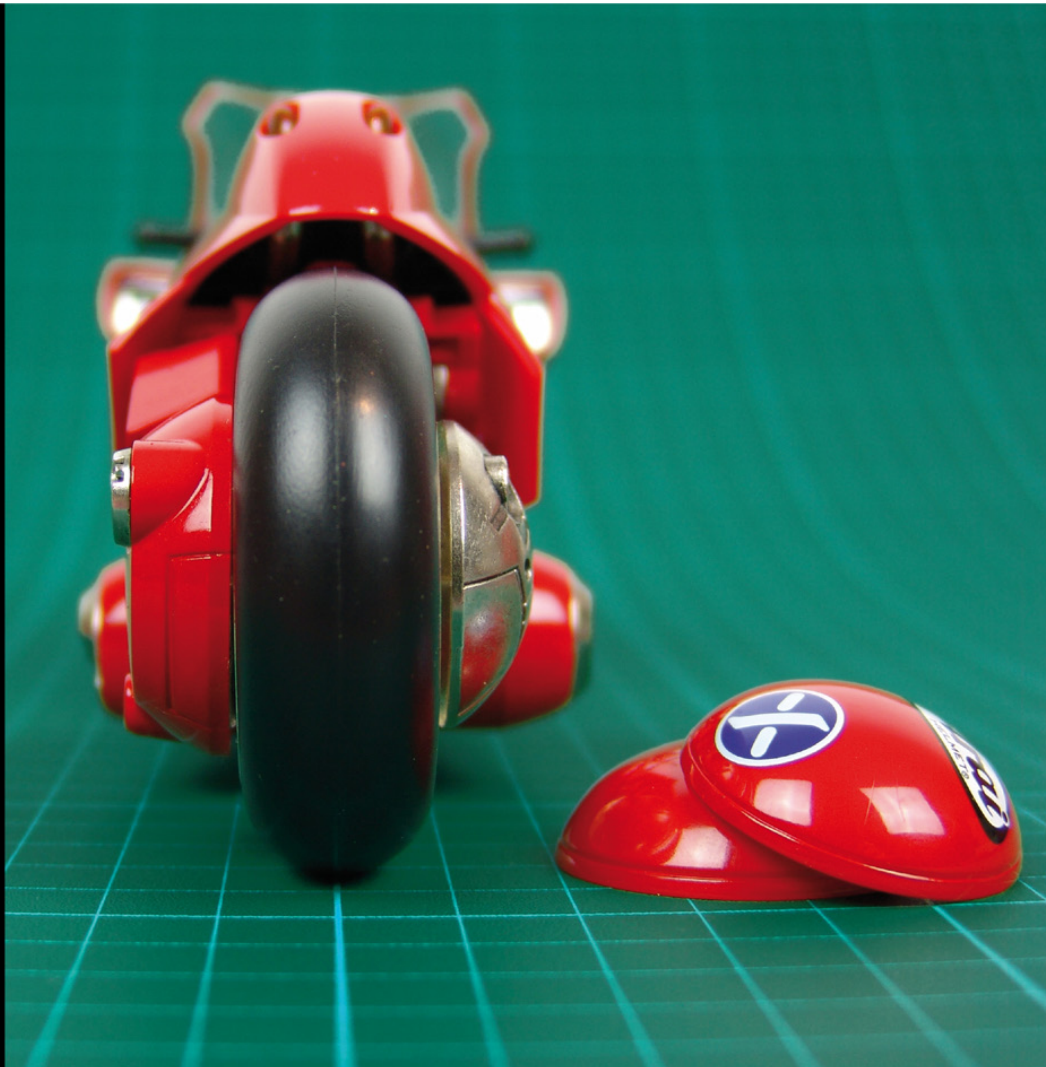


"Wheels"

Even though they are not included in a specific area of this initial study, the wheels are undoubtedly the most characteristic feature of the bike. Above the family-size glass, the large seat, side drums or the many small details that make this bike a real "delicatesen", we come across the wheels and their bulky spherical rims. Truly spectacular.

It is a challenge to include some details, but we will not ignore them as long as the solution does not compromise the polished look we aim to achieve. Yet another difficulty that we face when building is that of obtaining evenness in the solutions. It is not sufficient to find them; these solutions must also be in line and in harmony with each other. Occasionally, we have been forced to renounce solutions that looked pretty good when isolated, but "strange" within the model as a whole.

Returning to the idea that we mentioned at the beginning of this chapter, which deals with the slight disproportion we aim to achieve between the front and the rear, it is worth mentioning a last remark in relation to the wheels. It is easy to note the difference in size between them. Some models exaggerate this feature a lot, and from our point of view, this is a very wise detail that really helps to obtain the desired disproportion.



Pero vayamos al libro, a fin de cuentas estamos aquí para hablar de su libro. Como siempre conviene empezar por el principio. Todos conocemos el gusto por la estética que tienen estos muchachos, lo hemos visto en sus MOCS a lo largo de estos años, así que la presentación está muy cuidada y las fotos rozan la perfección. Pero es el contenido tal vez lo más sorprendente.

A lo largo de los distintos capítulos podremos asistir al nacimiento, desarrollo y construcción de la mítica moto de Kaneda del manga y anime Akira. Nada más y nada menos. Sin secretos, sin guardarse nada. Todo el proceso creativo, todas las decisiones y sacrificios respecto al modelo original que han tenido que tomar. Pocas veces un libro refleja esto, no solo por lo difícil que es encontrar alguien dispuesto a desnudar su proceso creativo, sino también por el autoexamen de conciencia que significa plasmar los mecanismos de tu cabeza a la hora de crear algo.

No se trata de un libro de ideas aunque en sus páginas puedes encontrar muchas, tampoco es un libro de técnicas de construcción aunque de sus páginas puedes entresacar cómo diseñan y construyen estos chicos. Tampoco es un libro de instrucciones, aunque las incluya. Es todo eso y mucho más. Es un libro sobre la evolución, la evolución de un modelo y de sus constructores, de la búsqueda constante de la perfección para dar cualidades físicas a un sueño que nació de un manga.

Es un libro diferente, tal vez no para todo el mundo, pero está claro que es un pequeño tesoro de la construcción con LEGO®. Y lo más importante, al terminar de leerlo solo puedes pensar en que quieres esa moto, necesitas esa moto.

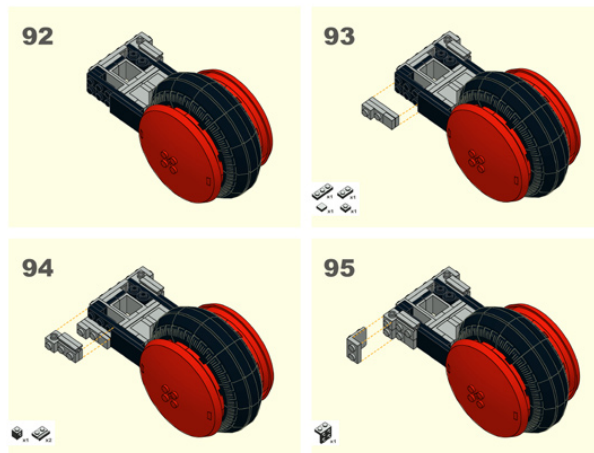
El libro estará disponible a partir del 14 de diciembre a través del email:

arvobrothers@hotmail.com

Y más adelante en la página:

www.arvobrothers.com (todavía en construcción)

#



Sobre ruedas

Por Lino Martins

Me llamo Lino Martins y mi nick en Flickr es Lino M. Dirijo un club de coches de LEGO® en Internet de gran éxito llamado LUGNuts, donde propongo retos mensuales a casi 800 miembros de todo el mundo, y algunos construyen para participar. Llevamos seis años haciendo esto, así que te puedes imaginar la amplia gama de coches, camiones y motos que hay en nuestro grupo. Tal vez hayas visto mis últimos trabajos, como el extraño Popcorn Wagon (foto 1) y mi moto Rusa Ural (foto 2), pero muchos preguntan de dónde saco la inspiración y cuál es mi proceso creativo.

Puedo dar respuesta a estas preguntas y más, mostrando directamente los diferentes pasos y mi proceso mental al trabajar en mi reciente VW Dragbus.

Lo que me empuja a construir con tanta frecuencia son los retos mensuales de LUGNuts. Aunque escribo y propongo estos retos a los demás miembros, me gusta predicar con el ejemplo, así que siempre participo junto con todos los demás. Construir con tanta frecuencia hace que esté activo y aprendiendo cosas nuevas constantemente. En agosto tuvimos un reto llamado Redo And Redemption... la



Foto 1



idea era encontrar un MOC de nuestro pasado del que no nos sentíamos muy orgullosos para rehacerlo y mejorarlo. Teníamos que dar un enlace a nuestro viejo y vergonzante fracaso para que otros pudieran ver el antes y el después. Encontré inspiración en un viejo y abandonado archivo en brickshelf. Quería algo que fuera divertido de rehacer, algo distinto de lo que he hecho últimamente y, lo más importante, algo que pedía a gritos ser mejorado. Casi me da vergüenza publicarlo, pero esta es una foto del modelo original que construí allá por 2006. (foto 3)

¡No tenía estudio para las fotos, la iluminación era horrible y mi calidad de construcción dejaba mucho que desear entonces! Con piezas nuevas y varios años de experiencia, esperaba hacer algo de justicia con el viejo modelo. El original estaba inspirado en un diseño popular de Hotwheels, así que para éste fui derecho al material original y junté fotos del coche de juguete en una carpeta en mi portátil.

El nuevo VW Dragbus necesitaba un esquema de colores más coherente que el aspecto fortuito del modelo original. En las carreras vintage de uno o dos meses antes vi un coche con un bonito esquema de colores gris y amarillo, de modo que quería replicar este diseño en mi nuevo modelo. A continuación aparté determinadas piezas curvas que sabía que iba a usar. Esto me permite ver cuántas de estas piezas especiales tengo y si necesito pedir más en Bricklink para completar el proyecto.

Con mis fotos de referencia en la pantalla del ordenador, suelo empezar a construir el coche haciendo un sencillo chasis modular con Technic Beams y Pins. Esto me ayuda a saber la distancia entre ejes y el tamaño completo del vehículo. Si más adelante me doy cuenta de que la distancia es demasiado corta o larga, un chasis modular me permite expandir o contraerlo fácilmente. Para este modelo tuve la fortuna de disponer del LEGO® VW T1 oficial. Esto me ayudó a establecer las proporciones correctas, pero normalmente dependo de fotos de los coches. Vistas directamente frontales, laterales y traseras son ideales para esto si se pueden encontrar. Con una vista directamente lateral, puedo usar un ladrillo de LEGO para medir las proporciones de la foto... por ejemplo, una puerta puede tener 10 studs de largo, una rueda 8 etc. (foto 4)



Foto 4

Dado que mi diseño no tenía puertas, abriría como un Funny Car y el techo tendría un corte radical, el set oficial de LEGO solamente serviría de guía y no podía copiarlo, con la excepción del frontal que repliqué con cambios menores. (foto 5)



Foto 5

Gran parte de mi trabajo es cuestión de prueba y error... con el énfasis en error. Este diseño requería que la carrocería se pudiera abrir completamente y apoyarse sobre la parte frontal en posición abierta. Había poca separación de modo que me costó tres o cuatro intentos para averiguar la configuración de hinges que me permitiría hacerlo. Finalmente usé tres Hinge Plate de estilo antiguo (3324c01) que permitían el correcto grado de separación, fuerza y flexibilidad. (foto 6)

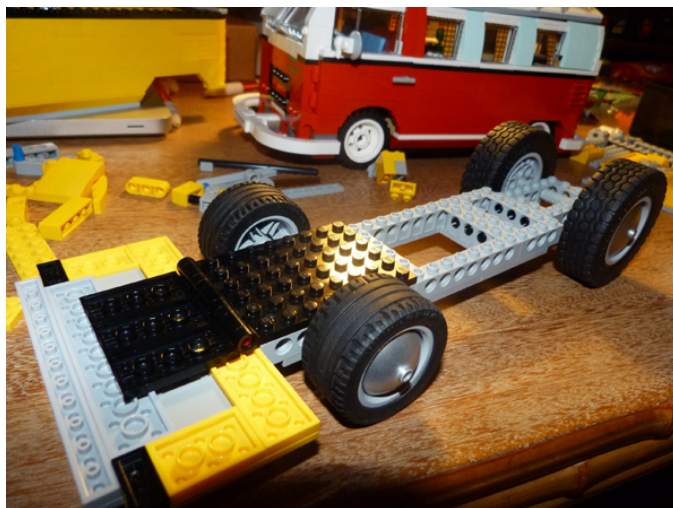


Foto 6

Con varias fotos de referencia continué construyendo la carrocería y el chasis. (foto 7)



Foto 7

Una prueba inicial resultó en un tejado demasiado alto. Quería un corte radical, igual que en el modelo Hot Wheels original, así que usé un método diferente más tarde. Me gustó mucho más mi segunda elección. (fotos 8 y 9)

Foto 8



Foto 9



Construida la carrocería me llevó varias pruebas asegurarme de que encajara. Una jaula mal ajustada o un filtro de aceite mal colocado, pueden alterar su capacidad de abrir o cerrar correctamente. Los tubos de escape sobredimensionados también debían verse a través de la ventana trasera. (foto10)

Foto 10



Usé pegatinas oficiales de LEGO® para indicar los sponsor de la carrera. Tuve cuidado de usar solamente pegatinas con bordes amarillos o negros. Redo And Redemption fue el reto número 70 del grupo, así que diseñé un gran logotipo en Microsoft Publisher y lo imprimí en papel calco. Tuve que cortarlo con mucho cuidado para conseguir la forma redondeada.

A diferencia de mi primer intento en 2006, ahora tengo un estudio portable y algo de habilidad y experiencia en tomar fotos. Esta es mi configuración típica. (foto 11)

Foto 11



Tomo unas 30 o 40 fotos desde todos los ángulos. Después de sacar las fotos, las cargo en mi portátil elijo los cinco favoritos y hago algo de postproducción en Photoshop o un programa similar. Finalmente publico mis imágenes en Flickr para que las pueda ver todo el mundo.

¡Rehíce este VW Dragbus a partir de un modelo vergonzoso y espero que haya podido redimirme y traer equilibrio al universo! ¿Qué crees? ¿Lo conseguí?

Puedes encontrar más de mi trabajo en:

http://www.flickr.com/photos/lino_m/

Y si te apetece unirse a nuestro grupo LUGNuts para participar en nuestros retos mensuales puedes hacerlo en:

<http://www.flickr.com/groups/lugnuts/>.

Gracias.

#



VW Dragbus





Maravillas de la estructura humanoide

Por Alex (FateHeart) y Ryan (graybandit2000)

Alex:

Hace mucho tiempo (¡diez años pueden parecer mucho tiempo para algunos!) un joven tomó prestadas algunas cintas de vídeo de uno de sus amigos. Entre las cintas había episodios de anime sobre mechas de la televisión japonesa Mobile Suit Gundam Wing y After War Gundam X. Ese joven era yo y decir que no tuvo ningún efecto sobre mi vida sería un error. Inculcó un amor por el mecha humanoide en mí que todavía conservo en la actualidad. Naturalmente, cuando empecé a construir con LEGO® como un hobby y no sólo como un juego infantil lo que más deseaba construir era el mecha humanoide que me asombraba cuando era pequeño. Mis primeros intentos fueron toscos por decir algo, ya que tenía aún que entender plenamente el concepto de la construcción SNOT. Ver las sorprendentes construcciones en el sitio web MOCpages me

ayudó en mi transición a la construcción SNOT y no mucho tiempo después descubrí el sitio para compartir fotos Flickr. Después de un año más o menos observando y copiando técnicas de otros constructores respetables en los grupos de LEGO en Flickr, finalmente abrí una cuenta y empecé a subir MOCs para que el mundo los viera.

Cuando HispaBrick Magazine® me propuso escribir un artículo para ellos sobre mechas, aproveché la oportunidad pensando que sería una buena oportunidad para mostrar a los lectores de la revista lo que hace al mecha humanoide tan impresionante para mí. He arrastrado a Ryan conmigo para discutir nuestro formato de mecha favorito. Vamos a hablar sobre consejos para construir mechas humanoides, por qué seguimos construyéndolos, así como ¡por qué los amamos tanto!

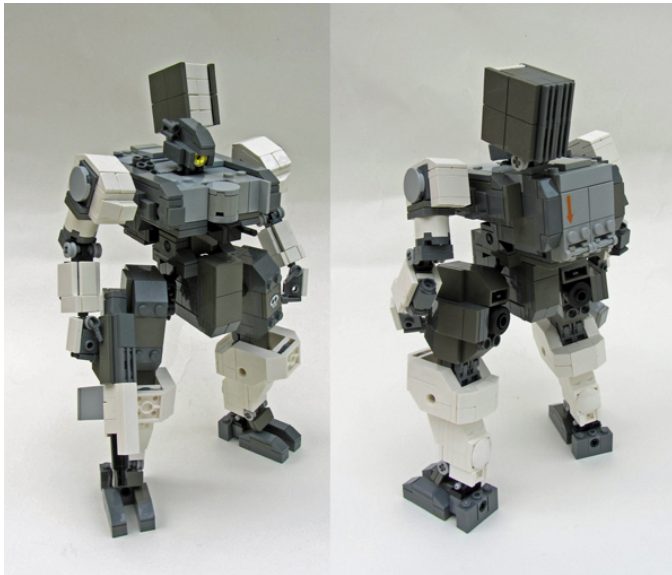


Ryan:

La primera vez que me metí en la construcción de mechas y mecanismos LEGO® fue después de jugar al viejo juego de PC MechWarrior 2 en 1998. La idea de máquinas de combate con piernas que tenían la pegada de tanques, fue una revelación para mí, y de inmediato sentí la necesidad de reproducirlo en LEGO. Después de sólo unos pocos intentos propios, encontré a Ron Perovich y a Primus Lego

Battlemechs, y empecé a tomar algunas claves de diseño e ideas de ellos, pero aún así haciendo mis propios modelos. Aunque eran representativos de los originales, eran más estatuas que nada, con sólo articulaciones decorativas.

Después de un par de años construyendo grandes ejércitos de mechas, me encontré con las gigantescas construcciones Gundam de Bryan Cooper. Su estructura Teknomecha era increíblemente grande, pero un poco más allá de las



posibilidades de mi colección. Decidido a emular su estilo, comencé a diseñar y construir modelos de Gundam muy toscos. Aunque eran muy básicos estéticamente, eran mis primeros modelos grandes para tratar de incluir las articulaciones “humanas”, como las caderas de varios ejes y los hombros.

Con el tiempo, dejé completamente de construir con LEGO® durante una temporada, para centrarme en prepararme para la universidad en 2004. Sin embargo, mi interés por los diversos animes Gundam siguió creciendo. Incluso encontré otros diseños de mechas japoneses en línea, y seguí a muchos constructores diferentes. De 2004 a 2011, tuve mi LEGO almacenado, con sólo una pequeña cantidad de pequeños sets que los amigos y la familia me iban dando como regalos.

A finales de 2011, comencé a regresar lentamente al LEGO, y pronto tuve una colección cada vez mayor, incluyendo a mis viejos ladrillos recuperados de su almacenamiento. Las click ball hinges y brick ball-and-socket joints de Exo-Force que habían sido lanzados por LEGO en mi ausencia, fueron una revelación para mi estilo de construcción.

Cuando comencé a intentar nuevas construcciones de estilo Gundam, rápidamente me di cuenta de que iba a necesitar fijar algunos objetivos, ya que no me va bien la construcción libre. Decidí que los aspectos importantes que quería incorporar eran algo similar a la capacidad de pose humana, un piloto minifig, y alrededor de un tamaño de 11 a 12 pulgadas. Con estos objetivos en mente, trabajé en varias estructuras básicas, finalmente me decidí por la que menos comprometía alcanzar todas mis metas.

Consejos e información útil para la construcción de mechas humanoides

Alex:

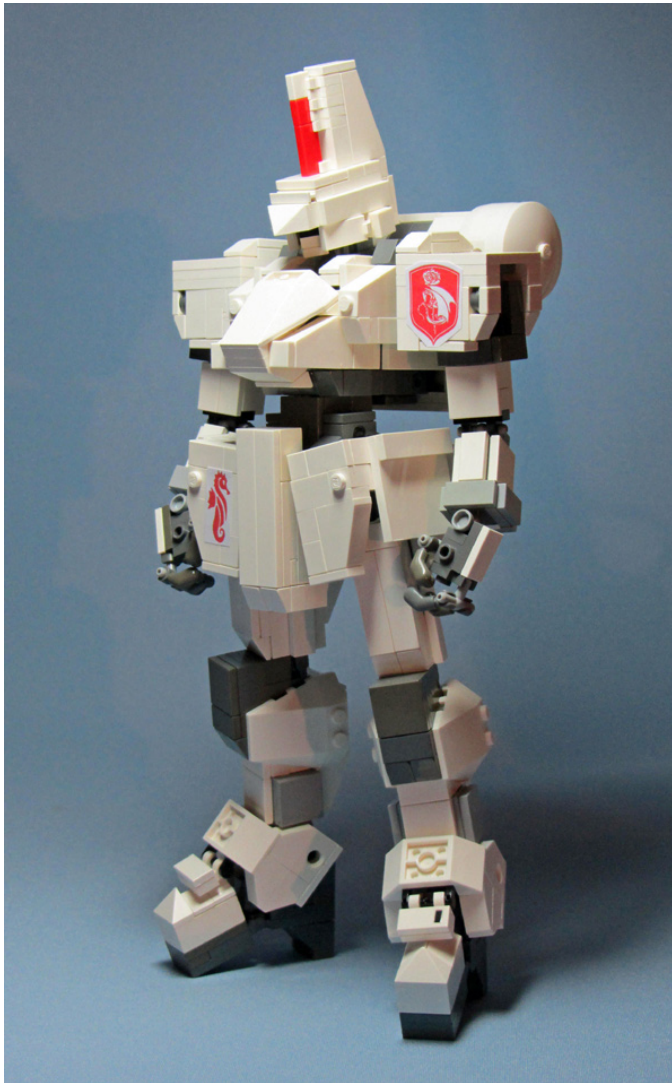
Yo generalmente comienzo el proceso de construcción buscando una referencia que me atraiga. Tengo que admitir el hecho de que la mayoría de mis construcciones tienden a estar inspiradas por un diseño pre-existente de una serie de anime o manga, por lo general Gundam, o por los modelos de plástico como la serie de Frame Arms. Nada de partir de cero por mi parte, cuando se trata de construir mechas humanoides. La referencia es importante en la construcción, ya que me ayuda a darme una idea de las proporciones y los detalles donde sea necesario, así como hacerme más fácil

imaginar cualquier detalle que desee incluir en el diseño que no esté en la referencia. Después de madurar las ideas en mi cabeza, generalmente empiezo la construcción a partir de la cabeza del mecha. Es una noción bien conocida entre los constructores de mechas que las cabezas pueden ser muy difíciles de construir con ladrillos, debido a las limitaciones de tamaño, forma y detalle. Sin embargo, una vez construida una cabeza decente, por lo general es más fácil continuar la construcción. Después de la cabeza por lo general construyo el torso, dado el hecho de que la mayoría de las articulaciones salen del torso lo que la hace una parte importante para hacerla bien. Convierto en un objetivo personal tratar de meter una minifig en la mayoría de las construcciones por lo que el torso suele ser lo suficientemente grande como para meter solo un piloto, entrando muy justo en la mayoría de los casos.

En lo que respecta a las articulaciones trato de emular o ajustarme a la disposición de articulaciones que tiene el cuerpo humano, como ball joints en las caderas que garanticen una gama similar de movimientos a la que tienen nuestros cuerpos. Sin embargo, en algunos casos no es posible copiar completamente las articulaciones humanas debido a problemas de elasticidad, por ejemplo los codos y las rodillas. Como la piel es elástica nuestros cuerpos funcionan muy bien con sólo una articulación, sin embargo, como las piezas de LEGO tienden a no ser elásticas en ningún sentido de la palabra, la solución es el uso de dos articulaciones que permitan el mismo rango de movimientos que la articulación empleada por ti y por mí. Es cierto que a veces tratar de encajar una doble articulación mientras mantienes un alto nivel de detalle y en general una buena apariencia, puede ser difícil y a veces puede dar lugar a tener que tomar la desafortunada elección de “buena apariencia estética” o “buen rango de movimiento” pero no al mismo tiempo. La guía general de las articulaciones que uso, pero no necesariamente sigo, tiene articulaciones con tres ejes de movimiento o similares (ball joints) en el cuello, la cintura, las caderas, los hombros, las muñecas y los tobillos. Los codos y las rodillas, sin embargo, sólo tienen un eje de movimiento, por lo que piezas como los click hinges son perfectos.

Las proporciones de un mecha juegan un papel importante en el estilo que se está buscando. Brazos largos pueden llevar





a proporciones de gorila, mientras que piernas más largas pueden llevar a proporciones casi de supermodelo. Debido a las experiencias que tuve cuando era niño, el sistema de proporciones Gundam, es decir, el trabajo del diseñador mecha Hajime Katoki, es lo que uso cuando trabajo con proporciones mecha. Una guía aproximada que utilizo para figuras genéricas humanoides Gundam es tener la longitud de la pierna, desde el pie hasta la rodilla, igual que la longitud del cuerpo principal, desde la entrepierna a la parte superior de la cabeza. Los brazos, desde el hombro hasta la mano, deben ser del mismo largo que la pierna, desde la rodilla hasta el pie. La cabeza debe ser de un tamaño similar a las manos. Por último, la parte superior de las piernas, desde la cadera hasta la rodilla, debe ser de la misma longitud que los brazos inferiores, desde el codo a la mano. Una vez más, se trata de una guía muy general y, probablemente, no es para todos, ¡pero no me ha decepcionado todavía!

Ryan:

Mi proceso de construcción implica generalmente la construcción de un cuerpo más o menos del tamaño que quiero alcanzar, a continuación, pensar en una combinación de colores. Entonces empiezo a dar forma al modelo, por lo general primero la construcción de los pies, luego ascendiendo hasta llegar al cuerpo, dejando la cabeza para el final. Las cabezas son siempre difíciles para mí, así que dejarlas para el final ayuda al resto de la construcción a avanzar sin mí frustrandome.

Mientras me esfuerzo por ajustarme a mi modo a una fuente de inspiración, ya sea Gundam u otro mecha, me han dicho que mi estilo es casi una "caricatura". Hago ajustes sobre la base de las piezas que tengo disponibles, ya que no uso Bricklink en absoluto, por lo que mis modelos a menudo tienen su propio estilo, simplemente inspirado por un modelo de origen.

Las palabras finales

Alex:

Creo que el consejo más importante para los aspirantes a constructores de mechas o incluso sólo constructores de LEGO® en general es ¡divertirse y disfrutar de ello! Para mí construir LEGO mechas tiene dos etapas. La primera etapa es la construcción en sí, mientras que la segunda etapa es simplemente disfrutar de la construcción tal y como está en mi estantería. Si soy feliz en las dos etapas sé que he hecho algo bien.

Ryan:

Lo más importante en la construcción LEGO es estar satisfecho con tu propio modelo. A menudo reviso y reconstruyo partes de mis modelos según descubro diferentes maneras de hacer las cosas. Construye para ti mismo, no para tus compañeros. A menudo, eso significa dejar studs expuestos, pero es una decisión con la que estoy contento. Eso no quiere decir que no acepto la crítica de mis compañeros y superiores en la construcción de mechas, pero al final, se trata de lo que me gusta a mí en mi modelo.

#



Excavadoras Technic

Por Manticore

Después del artículo referente a las mejores grúas Technic diseñadas por LEGO®, no podíamos empezar a construir nuestra ciudad sin un buen ejército de excavadoras de todo tipo. De modo que aquí estamos otra vez, dispuestos a hacer una review de, a mi modesto entender, las mejores excavadoras de la mítica línea Technic.

No pretendo diseccionar los mecanismos de cada uno de los sets. Para mí el Technic supone un reto del que prefiero disfrutar sin preocuparme demasiado en cómo desarrollan las funciones más complejas. Me quedé en los sets "ochenteros", y todo lo del siglo XXI lo contemplo únicamente desde la perspectiva de constructor. Prefiero darle a este artículo mi versión personal (que no profesional) de todas las excavadoras Technic que he tenido la suerte de disfrutar.

¿Pero por qué excavadoras? Parece claro que para un niño con conocimientos avanzados, la línea Technic le supone subir un nuevo peldaño en el juego. Las posibilidades que nos proporciona montar un vehículo de construcción con mecanismos, es una experiencia única para los amantes de LEGO. Y como vehículos de construcción, qué mejor ejemplo que las grúas y las excavadoras. Son los que más jugabilidad aportan dentro de una línea marcada generalmente por lo contrario. Porque a pesar de ser todo un AFOL padre de familia, cuando construyo una excavadora Technic, después juego con ella. ¿Vosotros no?... ¿nadie?... ¿seguro?... creo que este último comentario podríamos omitirlo. Lo primero con lo que deberíamos empezar es definir qué entendemos por excavadora y los diferentes tipos que hay. ¿Cómo las clasificamos? Hay muchos modelos en cuanto a tamaño y diseño se refiere, pero fundamentalmente las clasificamos en función de su forma de excavar:

- Excavadora frontal: con una ancha cuchara dispuesta hacia arriba y capaz de mover un gran volumen de tierra o material.
- Retroexcavadora: con la cuchara hacia abajo, con menor capacidad pero con la posibilidad de llegar a cotas más bajas como pozos, zanjas y cimentaciones.
- Bulldozer: no es propiamente una máquina que excave, ya que se emplea principalmente para el movimiento y empuje de tierra por arrastre. No puede cargar materiales porque carece de cuchara, pero tiene una mayor capacidad de empuje que las excavadoras.

Siguiendo esta clasificación, los modelos LEGO que vamos a recordar en este artículo son la excavadora frontal 8265, la retroexcavadora 8043, los bulldozers 856 y 8275 y los modelos 8865, 8455 y 8069, que aparte de la pala trasera propia de las retroexcavadoras, disponen también de una cuchara frontal, por lo que podríamos clasificarlas como excavadoras frontales y retroexcavadoras al mismo tiempo.

Para seguir mi tradición personal con los sets Technic, la mayoría son los modelos "top" de su época. Tal vez el set 8069 se sale un poco de esa tónica. Lo he incluido porque, a pesar de ser un set de tamaño medio, la relación tamaño-

funcionabilidad-precio es sorprendente. Pero comencemos de una vez; y como siempre, de forma cronológica.

856/951

La primera excavadora Technic, modelo 856 (951 en USA) data del año 1979. Su nombre oficial es "Bulldozer", aunque su cuchara delantera parece más la de una excavadora frontal. Únicamente 368 piezas. Comparado con cualquiera de los sets actuales, ese número de piezas nos puede parecer pírrico. No obstante, los aficionados al Technic que vivieron los duelos entre Magic Johnson y Larry Bird tenemos ya una edad, y sabemos que los primeros sets Technic de finales de los 70 y principios de los 80 se parecen a los actuales como un huevo a una castaña. Las piezas Technic se limitaban básicamente a unos cuantos bricks with holes, pins, ejes y engranajes. Por poner un ejemplo, se conseguía el movimiento de elevación de la cuchara delantera mediante un par de engranajes interconectados que se deslizaban por la estructura interna del vehículo. Cuando éstos se desplazaban hacia delante, los brazos de la cuchara se elevaban.



El movimiento de elevación de la cuchara y su posterior volcado se controlaban con dos volantes situados en la parte trasera del vehículo. La cuchara se construía con un par de plates 4x12 y unas piezas en los laterales (Vehicle Tipper End) de las que, en color negro, aparecían en el set 912, y más tarde en el set 744... ¿de qué sets hablo? Si la redacción de esta revista sigue pagándome tan generosamente por mis artículos prometo hablar de esos dos sets más adelante.

Para evitar que, por su peso, la cuchara volcara, se colocaban dos pequeñas gomas. Las orugas de 106 links tardaron varios años en volverse a ver en un set Technic; y le daban al set un aspecto tremendamente realista para la época. Para mí resulta entrañable y me llena de nostalgia recordarlo. Como ya os

he comentado, tengo ya unos cuantos años más que Justin Bieber, y este set me lo regalaron en las navidades del año 1979. Fue el primer set Technic que tuve, y me proporcionó interminables horas de diversión.

8862

Lo único que siempre eché de menos de la excavadora 856 fue que también tuviera el brazo y la pala trasera. Los Dioses del Olimpo debieron escuchar mis plegarias, aunque tuve que implorarles durante 10 larguísimos años para poder ver algo similar. Se trata de la retroexcavadora con pala frontal 8862, set del año 1989 con 671 piezas.

De nombre oficial Backhoe Grader, sólo con fijarse en la numeración, ya sabes que estás ante un set especial. Y si no haces una rápida revisión de todos los sets Technic cuyas dos primeras cifras sean 88.

Lo primero que llamó mi atención, aparte de lo evidente (combinación perfecta de retroexcavadora con carga frontal), fueron las dos ruedas traseras Technic 24x43. Cualquiera que sepa algo de esta línea sabe de qué estoy hablando. Son las ruedas por excelencia de los vehículos de mayor tamaño (los tres primeros supercars, por ejemplo). Y además de color amarillo. Aparte de esta particularidad, la excavadora incorporaba el sistema Pneumatic tan de moda desde finales de los años 80, que controlaba el movimiento de la pala trasera.



Tres cilindros se encargaban de elevar el brazo principal, expandir y contraer el secundario y controlar la cuchara o pala trasera. Pero esto es sólo el principio. Además de estas tres funciones, el vehículo incorpora hasta 4 volantes que controlan los dos estabilizadores laterales y el movimiento de la cuchara delantera de forma similar a la de su predecesora, pero consiguiendo el movimiento de elevación gracias a un tornillo infinito. En este caso la cuchara no se construye, si no que viene ya prediseñada como una enorme pieza. Es cierto, queda mucho más realista, pero le quita gran parte de la inocencia de su predecesora.

Por si esto fuera poco, se puede controlar la dirección del vehículo mediante el típico mecanismo Hand Of God (HOG), que traslada el control del eje delantero a un volante situado en la parte superior del vehículo, en este caso camuflado como una sirena de color Tr-Yellow.

Los dos estabilizadores laterales se despliegan al mismo tiempo; y se elevan ligeramente por encima del nivel de los neumáticos traseros para darle a la excavadora mayor estabilidad. La transmisión del movimiento desde los volantes laterales mediante ruedas dentadas de diferente tamaño, genera una reducción de 48:1.

En la parte frontal del vehículo se instala un ladrillo 2x6x2 ponderado para compensar la diferencia de peso cuando el brazo trasero se expande.

Y hasta aquí mi experiencia con excavadoras del siglo XX. Porque a pesar de que LEGO® comercializó más modelos antes del año 2001, se quedan al margen de este artículo ya que trata de sets de cierto tamaño y complejidad.



8455

Tuvimos que esperar hasta el año 2003 para contemplar "el" set Pneumatic por excelencia: Backhoe Loader, 8455. 704 piezas de aspecto muy similar al de su predecesora, 8862, pero todo, repito, TODO controlado por cilindros neumáticos. Excepto la dirección del eje delantero, que nuevamente emplea el sistema "Hand Of God" para controlar la dirección desde la parte superior de la cabina. Todos los demás movimientos, tanto de la cuchara delantera como de la pala trasera, son controlados por un total de 10 cilindros neumáticos.

Dos para los estabilizadores laterales, uno para el giro del brazo trasero, tres para dicho brazo (ascenso-descenso del principal, expansión-contracción del secundario y volcado de la pala), dos para izar los brazos de la cuchara delantera y los dos últimos que controlan el volcado de la misma.



Lo increíble de este set no es sólo que esté totalmente controlado por el sistema Pneumatic. Es casi una obra de ingeniería cómo lo han hecho en un set de tamaño relativamente reducido. Incrustar todas las gomas en una tarea no apta para personas poco pacientes. Y en este punto

debo hacer un inciso y reconocer que he construido este set tres veces, y las dos primeras tuve que desmontarlo porque no funcionaban todos los cilindros como deberían. Es verdad que en las instrucciones aparecen las gomas con colores para diferenciarlas; pero aun así es realmente complicado no meter la pata y tener conexiones erróneas. Lógicamente el flujo de aire no se dirige hacia donde debe y tenemos curiosos mecanismos como al mismo tiempo un estabilizador saliendo mientras el brazo trasero rota sobre su eje. En fin, después de más de 30 años debe ser que no soy tan experto en la línea Technic como pensaba.

Para conseguir la presión de aire necesaria, este set dispone de dos bombas que se accionan al unísono. Además están camufladas en la parte frontal de la cabina, con lo que se evita tener un par de chimeneas que le darían un aire un tanto extraño al vehículo.

Otro aspecto que mejora el de su predecesora es el motor de tres cilindros... sí, tres cilindros. Es un tanto extraño, pero el espacio manda en este set. No es algo por lo que se pueda criticar a su predecesora (8862), ya que por aquella época (año 1989) no teníamos entre nosotros los Technic Engine Cylinders tan compactos.

También son diferentes las ruedas, las de ambos ejes ya con la forma "Balloon". Sí, es verdad, resultan más atractivas para los más jóvenes, pero para mí las Technic 24x43 son muy espectaculares.

Como curiosidad, os contaré que este set únicamente incluye un brick, y además round. De modo que la estructura se basa en liftarms con algún panel como elemento decorativo. Por mucho que me disguste, no podemos evolucionar sin asumir ciertos cambios. Ya sabéis el dicho: Si no puedes con tu enemigo, únete a él.

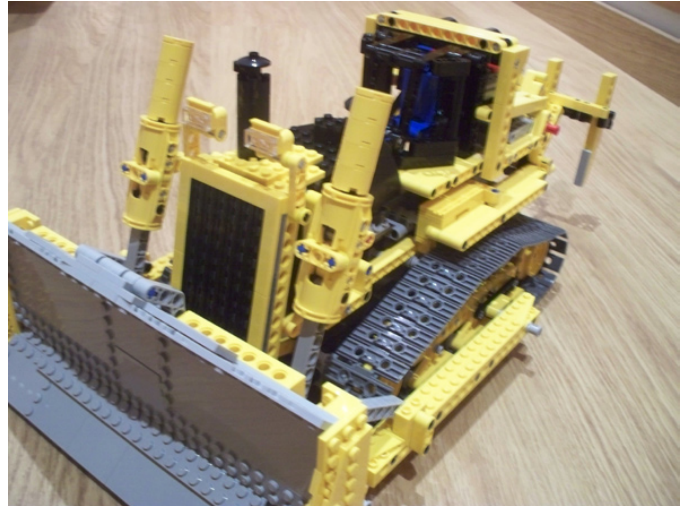
Resumiendo: una excavadora completa, funcional, compacta, jugabilidad máxima y controlada por el sistema Pneumatic. La única pega tal vez sea la poca precisión de los cilindros, pero es algo inherente al sistema Pneumatic. Este set controlado por diez actuadores lineales sería una utopía. Su tamaño aumentaría considerablemente y perdería ese aspecto compacto de "pequeña bestia".



8275

Unos años más tarde (2007), LEGO® nos sorprende con el lanzamiento del sistema Power Functions. Y qué mejor forma de celebrar este alumbramiento que incluirlo en un mega-set Technic. Dicho y hecho: 8275, Motorized Bulldozer. 1382 piezas que dan como resultado un set de gran tamaño con el añadido de que se controla a distancia de forma inalámbrica.

Sí, habéis leído bien. Aparte de las ventajas técnicas de los diferentes motores PF sobre sus antecesores, por fin se consigue algo que cualquier aficionado a LEGO ha soñado a menudo: controlar los motores de forma inalámbrica. Este set ha cambiado por completo la visión que tenía mi mujer del LEGO Technic. Cuando se le olvidan las zapatillas en el salón, ya no tengo que levantarme para llevárselas gracias a la enorme pala frontal que empuja con bastante potencia los más diversos objetos, incluso las zapatillas de Hello Kitty de mi señora.



Los dos motores Power Functions XL le comunican movimiento a cada una de las dos orugas. Debo reconocer que los entrañables links del primer Bulldozer no tienen nada que hacer frente a estos nuevos. Aparte de que son más grandes, la adherencia es mayor. En fin, debemos amoldarnos a los nuevos tiempos.

Los otros dos motores Power Functions M controlan el rastrillo-arado trasero y el movimiento de izado de la pala delantera. A pesar de que son menos potentes, consiguen elevar la pesada máquina unos centímetros del suelo, dejando las orugas en el aire.



Dos receptores de infrarrojos reciben la señal que después comunican a dos motores cada uno. Con uno de los canales puedes controlar los dos motores XL y desplazar el Bulldozer casi a voluntad. El giro se produce de forma idéntica a la de los tanques, girando ambas orugas en sentidos opuestos. Con el otro receptor controlas los dos motores M: la pala delantera y el rastrillo trasero. Dicen que las comparaciones son odiosas, pero resulta cuando menos chocante comparar este Bulldozer con el anterior, el set 856:



8265

Dos años más tarde, y volviendo a los diseños más típicos de LEGO® Technic, se comercializa el set 8265: Front Loader. Una cargadora frontal 100%. Sin pala trasera, sin estabilizadores laterales, sólo un inmenso vehículo con el único propósito de cargar y cargar material.



Unas inmensas ruedas 81.6 x 38 R Balloon empujan esta excavadora hacia cualquier montaña de material dispuesta a ser cargada. La pala vuelve a ser de una sola pieza; enorme, pero una única pieza. Queda mucho más realista y seguro (a veces la cuchara de la 856 acababa completamente desmontada).

A pesar de no tener brazo trasero, también emplea cilindros para comunicarle movimiento a la pala delantera. Sin embargo no son cilindros neumáticos, si no Actuadores Lineales (AL). En lugar de transmitir la presión del aire, transmiten el movimiento mediante engranajes. Muchísimo más precisos que el sistema Pneumatic, pero es más complicado conducir el movimiento mediante ejes y ruedas dentadas que con gomas flexibles. Yo personalmente me decanto al 100% por este nuevo sistema. Los AL han sido una auténtica revolución. En concreto este set lleva tres. Con los dos situados en los laterales se consigue elevar el brazo principal delantero, y con el tercero situado en medio, se controla el volcado de la cuchara.

El único fallo es que el set, de por sí, no incorpora el motor PF. Por supuesto se puede acoplar posteriormente, que es lo que he hecho yo y, supongo, cualquier aficionado al Technic. La caja portapilas se acopla en los bajos de la excavadora

sin problemas. Debería estar prohibido lanzar al mercado excavadoras y grúas sin el motor incluido. El kit del motor PF incluye un par de LEDs para darle un toque más realista si quieres trabajar en la oscuridad. La lástima es que con un único motor sólo controlas los movimientos de la pala o cuchara. La excavadora no se mueve.

Como curiosidad, la dirección se controla nuevamente desde la parte superior de la cabina (HOG), pero en este caso no gira el eje delantero, cuyas ruedas permanecen en la misma posición. El volante hace girar la estructura delantera del vehículo. Me pregunto cómo podrán girar en los vehículos reales, porque me he fijado que emplean el mismo sistema.



8043

Llegados al año 2010, y cuando creía que lo habíamos visto todo, LEGO saca al mercado "la bestia": el set 8043: Motorized Excavator. 1125 piezas, 4 motores PF, ¡¡idos mandos a distancia!! De aspecto impresionante y, lo mejor, realista y funcional como ningún set Technic de excavadoras había conseguido antes. Ya en el año 2008 LEGO avisó con el set 8294. Una excavadora de corte similar con AL controlando el brazo, pero de tamaño inferior y sin motores.

Lo primero en lo que piensas al ver este set construido y en funcionamiento es que parece real. Es como si alguien hubiera reducido la típica excavadora que vemos en las calles de nuestras ciudades cuando hacen falta canalizaciones nuevas. Con las mismas orugas que el Bulldozer 8275, y con el mismo sistema de giro (igual que el de los tanques), pero es la única similitud a primera vista. Se trata de una retroexcavadora, sin cuchara delantera ni ningún elemento extraño. Únicamente lo



que vemos. La plataforma giratoria puede girar 360° gracias a los motores; y además todo se controla por infrarrojos. Espera un momento... ¿motores? Sí, el set incorpora cuatro motores PF M que se ocupan de controlar hasta 6 funciones diferentes. Por eso necesitamos dos mandos a distancia si queremos controlar al mismo tiempo hasta tres mecanismos. Y lo más novedoso es la forma en la que se cambia a los otros tres mecanismos. Emplea un par de Technic Knob Wheels que realizan un cambio principal en los engranajes de una caja de cambios. De esta forma el movimiento de tres de los cuatro motores se dirige hacia otros engranajes. El cuarto motor únicamente sirve para cambiar de las primeras tres funciones a las otras tres. Me explico; las primeras funciones son el movimiento de las dos orugas y el giro de la plataforma. De esta manera puedes colocar la excavadora en la mejor posición para el duro trabajo. Una vez situada, seleccionamos las otras tres funciones y podemos controlar el brazo principal (que sube y baja mediante dos actuadores lineales dado el peso de la estructura), el secundario y la gran pala o cuchara (con otros dos actuadores, uno para cada función). LEGO tuvo un problema con los primeros sets lanzados al mercado por los actuadores lineales. No eran lo bastante resistentes para soportar la enorme presión que generaba el brazo. Por supuesto, el servicio de atención al cliente solventó rápidamente el problema fabricando nuevos AL de un material más resistente.

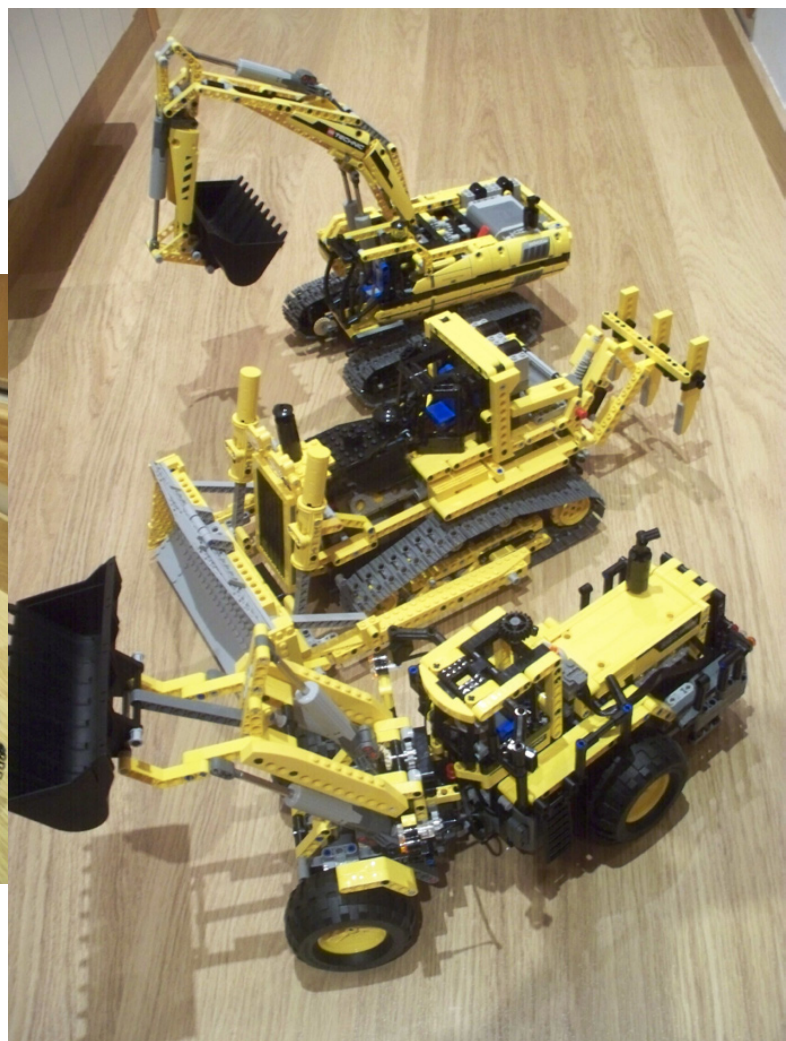
Como ya os he dicho, el resultado es prácticamente inmejorable. Se controlan a distancia todos, absolutamente todos los mecanismos de la excavadora. Y en la cocina es una gran aliada... ¡para echar los garbanzos al puchero! No, en serio, no le encuentro ningún fallo, excepto que el listón está muy alto para superar este set. De hecho lo he construido sólo dos veces y la última vez fue hace ya dos años. Y ahí sigue, en la vitrina del salón, junto a las figuritas de Lladró. Está claro qué es lo más valioso de esa vitrina, ¿verdad?

RECOPILATORIO

Como epílogo, me gustaría destacar un set más discreto y de menor tamaño del que no he hablado. No está motorizada, pero tiene todos los mecanismos para que cualquier niño se entretenga horas y horas jugando a construir. Se trata del set 8069. Cuchara delantera, retroexcavadora trasera, con estabilizadores laterales y mini actuadores lineales. Una relación calidad precio excepcional.



Poco puedo añadir que no se haya dicho ya. Unas por nostalgia (856 y 8862), otras por potencia, funcionalidad y realismo (8265, 8275 y 8043) y otras por complejidad (8455); pero todas ellas aportan algo a la historia de esta línea mítica. #



LEGOSTAR GALACTICA

Por HispaBrick Magazine®
Imágenes por D.M. Jeftinija PH.D.

Hace alrededor de nueve años, durante una etapa profesional de mi vida en la que trabajé a turnos, fue cuando descubrí LEGOSTAR GALACTICA a través de un link en el famoso blog The Brothers Brick. Y aunque tenía ante mí un par de años de comics de retraso, eso no me desanimó y empecé desde el principio, como debe ser. Se convirtió en una de mis lecturas obligatorias durante los turnos de noche, seducido por la ironía que reinaba ya en aquellos primeros años. No sabía como agradecerle todos estos años de esfuerzo diario, así que aquí está mi pequeño homenaje en forma de entrevista con su creador D. M. Jeftinija Ph.D.

HBM: Para empezar, háganos un poco de ti y cómo comenzó tu relación con los ladrillos LEGO®.

Mis padres comenzaron a comprarme sets de Lego cuando tenía 4 años de edad. Cuando era pequeño, mi madre construía el set (6073 Knight's Castle principalmente, estoy bastante seguro de que fue mi primer set, o si no uno de los primeros) y luego yo lo destruía y repetíamos ese patrón hasta que empecé a construir por mi cuenta. Siempre me ha gustado construir cosas expansivas, ciudades, castillos con pueblos cercanos. Tenía un montón de espacio en el sótano de la casa donde crecí y pasé mucho tiempo construyendo distintas cosas según conseguía más y más ladrillos.

HBM: ¿Cómo empezó Legostar Galactica?

Desde alrededor del verano de 2000, que descubrí los webcomics, quise hacer uno propio, pero nunca he sido muy bueno dibujando y nunca tuve el tiempo que quería para practicar. En el verano de 2002, empecé a darme cuenta de que no tenía que ser capaz de dibujar bien, había un montón de cómics que habían encontrado formas de evitarlo y yo tenía una gran colección de algo que podía utilizar. El primer comic que hice fue pensado simplemente para hacer reír a un amigo. Le resultó muy divertido así que hice otro para el día siguiente, y la cosa simplemente siguió adelante.

HBM: ¿Cuál es tu método para crear una historia? ¿Cuánto tiempo te lleva?

Mis métodos han madurado con los años, pero el guión siempre ha sido lo primero. Solía planificar de una vez cómics para una semana y escribir el texto directamente en Photoshop. Desde entonces utilizo un programa llamado KeyNote que me ayuda a mantener todo organizado y me da la oportunidad de realmente hacer una corrección ortográfica (aunque todavía se me pasan cosas). Una vez que empiezo a escribir, por lo general, no me lleva mucho tiempo terminar una historia con 15 comics. Tengo ideas apiladas con un par de años de antelación, pero termino de escribir con un año de antelación o una semana si me atraso. Una vez que el guión está terminado, saco los escenarios o construyo otros nuevos según dicte la trama. La construcción de nuevos escenarios es probablemente la parte más lenta, pero una vez terminados puedo tomar las fotos con bastante rapidez, importarlas en los archivos de Photoshop apropiados y luego ajustarlas a

las viñetas. Después añado el texto y los efectos especiales. Tiendo a hacer las cosas por etapas. Por ejemplo, escribo el guión para un par de historias un día, después de unos días hago toda la fotografía, y luego en el transcurso de un par de días ajusto los archivos según sea necesario. Cuando empecé no tuve ningún problema para conseguir realizar 5 días de cómics en una o dos horas en el fin de semana. No creo que me lleve mucho más tiempo ahora, simplemente está más disperso.

HBM: ¿Dónde encuentras la inspiración para las historias?

En todas partes. TV, películas, libros, vida real, juegos, cualquier cosa. Mi esposa ha inspirado un buen número de las Historias Secundarias con conversaciones extrañas que hemos tenido. A veces surgen ideas raras en mi cabeza y trato desesperadamente de encontrar la manera de ponerlas en el cómic. Siempre estoy buscando cosas nuevas para inspirar comedia o drama en el cómic.

HBM: Aunque ha habido muchos giros en la historia - historias paralelas, saltos en el tiempo, etc - en 11 años de historias diarias, ¿cómo describirías la historia principal del cómic?

La vida de la tripulación de una nave espacial que parece tener un imán para los problemas.

HBM: Con los años ha habido referencias cómicas a todas las películas de ciencia ficción y aventuras imaginables. ¿Hay alguna película con la que tengas "asuntos pendientes"?

Bueno, no quiero revelar mucho, pero tengo un montón de ideas de cosas que aún no he hecho, Dune por ejemplo, Los





Siete Magníficos, y he hecho "Episodio uno, dos y tres" así que obviamente voy a hacer "cuatro, cinco y seis" y creo que ya que Disney sigue adelante con la franquicia, tendré que hacer algo gracioso en torno a los nuevos episodios. No estoy seguro de cómo me las arreglaré.

HBM: ¿Cuál es tu personaje favorito y por qué?

Probablemente Belinda porque siento que es el personaje que más he desarrollado y es el miembro más conflictivo y complicado de la tripulación.

HBM: Los personajes principales han estado en la serie desde el inicio hace 11 años. ¿Has estado alguna vez tentado de dar a alguno de ellos un final tipo "Juego de Tronos"?

Por favor, le he dado a Red un final tipo "Juego de Tronos" en múltiples ocasiones. No es culpa mía que siga resucitando. La verdad es que estoy muy unido a mis personajes. He leído recientemente el primer libro de "Juego de Tronos", y aunque creo que está muy bien escrito estoy un poco sacudido por las salidas. Me gusta que mi fantasía y mi ciencia-ficción sea menos como la vida real que cualquiera puede morir. Me pregunté durante mucho tiempo cómo tantos personajes de espectáculos, películas y libros podían meterse en tantos problemas y sobrevivir hasta que me di cuenta de algo importante. Es porque las historias son acerca de ellos, si ellos no sobrevivieran todas las veces (o la mayoría de ellas) no serían los héroes en el centro de la historia. Además, hay cosas peores que la muerte que puedes hacerle a un personaje y mantenerlo con vida.

HBM: ¿Por qué decidiste crear dos cómics que son (más o menos) independientes del principal para publicar los sábados y domingos?

En el verano de 2009 logré terminar los cómics con un año de antelación, por lo que no tendría que hacer otra pausa cuando me mudara a Estados Unidos desde Canadá. Sólo me llevó unos meses instalarme de nuevo y me di cuenta de que no tenía nada que hacer para el cómic durante unos 8 meses, que fue cuando me di cuenta de que tenía muchos chistes que no encajaban del todo bien en el cómic principal. Ahí es donde surgió la Historia Secundaria de los domingos. También se me acercó Star Pirates a principios de año para anunciarse. Ya que salió muy bien para ambos, sugerí una campaña más permanente y cuando estuvieron de acuerdo decidí hacer también un cómic los sábados con miembros de la tripulación jugando Star Pirates para publicidad y diversión adicional. Como todo lo demás, una vez que empiezo, como con los

comics para conseguir votos en topwebcomics, parece que no puedo dejar de hacerlo.

HBM: ¿Qué piensa tu familia de todo esto?

Mi madre y mi esposa son un gran apoyo (tanto del comic como de mi hábito de comprar LEGO®), mi padre no lo entiende exactamente pero se ha vuelto más favorable en los últimos años. Creo que su respuesta inicial cuando le conté cuántos lectores tenía, fue si podía vender algunos de los peces que estaba criando a través de mi página de internet. Por lo tanto, si tú o tus lectores necesitan una carpa ...

HBM: ¿Cuántas veces has sentido que no podías seguir? ¿Qué te ha ayudado?

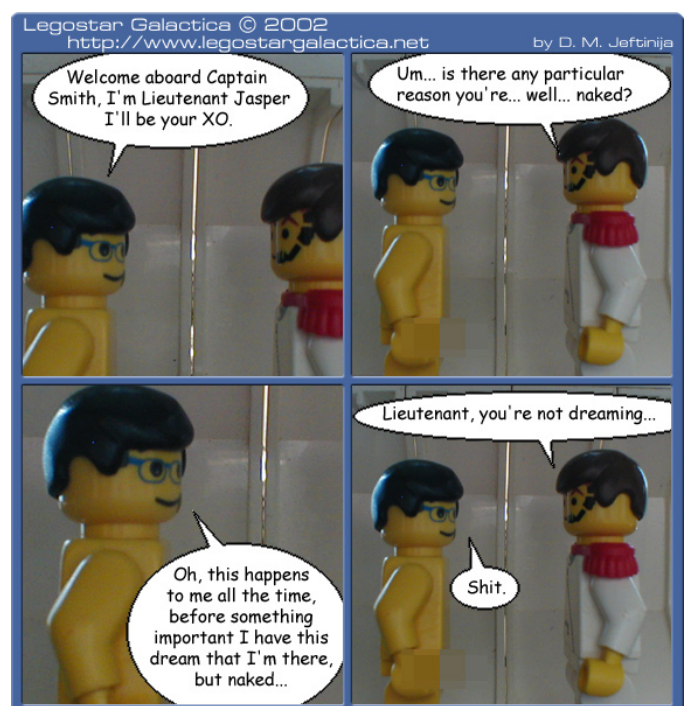
Ha habido veces que he pensado en dejarlo, pero no creo que haya habido un momento en que sintiera que no podía seguir. Todavía tengo historias que contar y quiero contarlas. La única razón que se me ocurre en este momento para dejarlo, sería si me decidiera a hacer un cómic diferente. Tengo varios en mi cabeza y simplemente no tengo tiempo para hacerlos. Realmente me gustaría un día hacer un cómic que ya estuviera escrito de principio a fin en el momento en que empezara. Si piensas que planeo las cosas ahora, imagínate si lo tuviera todo planeado desde el principio.

HBM: ¿Qué futuro le espera a Legostar Galactica?

Más de lo mismo, en realidad. Comedia, drama, tengo algunas grandes historias planeadas, pero es obvio que es más divertido si ves como se desarrollan, que oírme parlotear acerca de ellas. Me gustaría ampliar mi base de lectores y estoy constantemente tratando de hacerlo, no he descubierto por completo la manera de que los medios de comunicación social trabajen para mí por el momento. En última instancia me encanta contar historias y me encanta contarlas a tantas personas como quieran escuchar. Me gustaría seguir haciéndolo de cualquier forma que pueda.

<http://www.legostargalactica.net/>

#





Diorama Game of Thrones

Por Jonathan Petrongari

La inspiración

Cuando vi la serie Juego de tronos (GoT) por primera vez (abril 2012) supe inmediatamente lo que quería hacer para el evento de RomaBrick de ese año. Estaba encantado con la majestuosidad de Invernalía, la historia de esos poderosos muros, así que empecé a diseñarlo en mi cabeza. Antes de verlo en televisión no conocía la saga que inspiró la serie así que mucho era nuevo para mí como fan del género fantasía

El comienzo del proyecto Diorama GoT

Después del éxito de nuestro evento ItLug RomBrick en el que presentamos nuestro diorama medieval (RomaBrick - ItLUG Latina 2012) junto con Marco Cancellieri, Jody Padulano y Federico Micocci, comenzamos sentándonos alrededor de una mesa para organizar un nuevo diorama Castle, inspirado en las crónicas de hielo y fuego. Las áreas se dividieron de la siguiente manera: Mark crearía el imponente muro de hielo llamado el Muro con el Castillo Negro de los de La Guardia de la Noche; yo construiría Invernalía, el gran Castillo del Norte, hogar de Stark, y Jody y Federico se encargarían de la fortaleza de los Gemelos, de la Casa Frey. En seguida nos dimos cuenta del enorme tamaño del proyecto; cada zona estaba compuesta de 24 bases de 48 studs, dispuestos en un rectángulo de 6x4. Decidimos concentrar nuestros esfuerzos en recrear la parte norte de Poniente, intentando ser todo

lo fieles posible a la historia. La idea era desarrollar cada zona de forma completamente autónoma; sólo los límites se decidieron junto con la presencia del camino (El Camino Real).

¿Qué traerá el futuro?

El proyecto seguirá expandiéndose. En los eventos de Ludica Rome (29-30 de noviembre, 1 de diciembre) y Porto San Giorgio (7-8 de diciembre) presentaremos una parte nueva de Maurizio di Palma quien representará el Foso Cailin. Para el próximo año, en Latina 2014 habrá otros dos módulos, lo que hará crecer el diorama hasta casi 27m².

El Muro y el Castillo Negro (Marco Cancellieri)

El gran Muro de hielo, más de 300 metros de alto, se construyó para defender los Siete Reinos de la invasión de los muertos vivientes, los "otros" En el momento que tiene lugar la historia lleva existiendo miles de años. Construí mi versión del Muro empleando más de 20.000 bricks blancos y varios de otros colores, comprados al peso, que conforman la estructura interna. El ancho en la base es de 5 studs, lo suficiente para garantizar cierta estabilidad. Consta de 5 paneles de bricks básicos de 48x22 studs de ancho y 70 studs de alto, diseñados para ser colocados uno al lado del otro. El tiempo de construcción fue de 2 semanas.



El Castillo Negro es el cuartel general de la Guardia de la Noche que defiende el mundo civilizado de los que hay más allá del Muro. Viendo la serie de televisión, estaba convencido de que el castillo de madera y piedras, ahora en ruinas, muy pequeño comparado con el muro de hielo que emerge majestuosamente detrás del mismo, requería una construcción completamente en plates. Ya disponía de mucho del material y con plates sería más real. La paradoja es que el tiempo de construcción fue muy superior al del Muro, pero estamos muy contentos con el resultado.

Haciendo un recuento aproximado del área completa de 30 bases de 48x48 habrá unas 80.000 piezas.

Invernalía (Jonathan Petrongari)

Invernalía es el mayor castillo del Norte, casa de la noble familia Stark. La creación del castillo estuvo influenciada por dos factores, dimensiones y la creación de módulos

que se pudieran transportar fácilmente en cajas estándar (40x40x40). Esto hizo necesario crear primero una versión en LDD para estructurar los muros de tal modo que podían ser independientes en cada módulo, manteniendo la geometría de los arcos exteriores. Esto ha determinado la forma del castillo y el uso de algunas técnicas a costa de otras. Sinceramente perdí la cuenta del número de piezas empleadas en la construcción de Invernalía, aunque una buena estimación sería unas 45000. Intenté ser todo lo fiel posible a la versión televisada. Es fácil reconocer algunas de las zonas famosas del castillo como el Bosque de los Dioses, el campamento de entrenamiento donde Joffrey reta a Bran, La Torre Rota, la Puerta del Cazador y el Gran Salón de Invernalía. Me llevó 4 meses terminarlo, por desgracia no tuve tiempo suficiente; como mucho podía trabajar entre 8 y 12 horas a la semana y junté las piezas entre Agosto y Febrero. Lo peculiar de esta construcción es que cada base se ha tratado en detalle, empezando por cada rama de las flores hasta el plate decorativo de los muros. La construcción llevó más tiempo del esperado debido a mi continua búsqueda del detalle, lo que ralentizó la construcción bastante. Invernalía ocupa 24 bases de 48 studs (5,19 m²). El castillo ocupa 16 bases con un área total de 2,30 m². Para el evento en Ballabio creé un módulo especial que contiene la Cueva de la Hermandad sin Estandartes, y para el próximo año añadiré un pequeño pueblo fuera del castillo.

Jonathan Petrongari es el Embajador de RomaBrick y fan de LEGO® desde los 4 años.

#



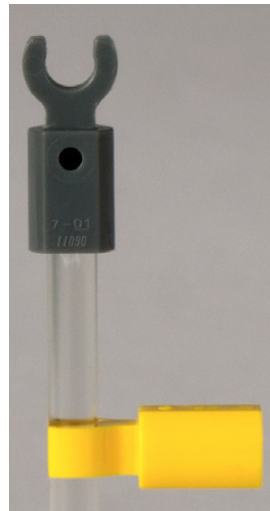
2013: un año en piezas

Por Tim Johnson

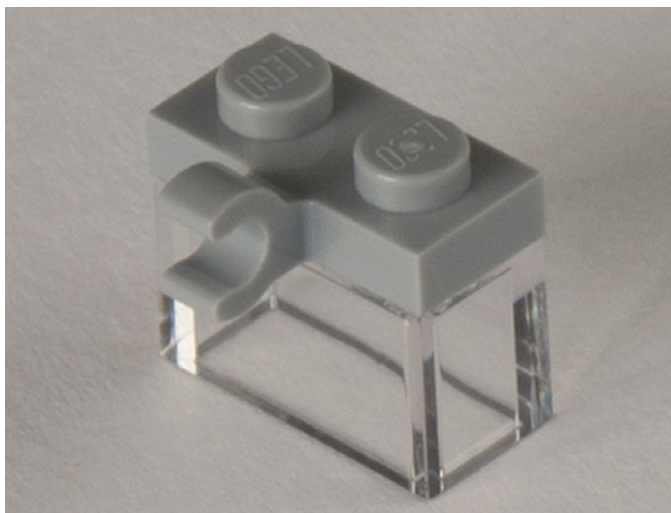
Algo que realmente odio en Internet en este momento es la superabundancia de artículos a base de fotografías con títulos como "22 cosas que usted realmente necesita mirar". Lo que me irrita es que yo obedezco y miro. De todas formas ¿por qué esa obsesión humana por las listas numeradas?

Sólo tenía que sacar eso fuera de mí antes de que... um... ¿cómo podría decir esto?... bueno, aquí hay 13 Nuevas Piezas de los Sets de 2013 que Realmente Necesitas. No es una lista completa de ningún modo, sólo las que creo que son las más útiles o bellas, y una gran inclusión en tu colección de piezas. No están en ningún orden en particular.

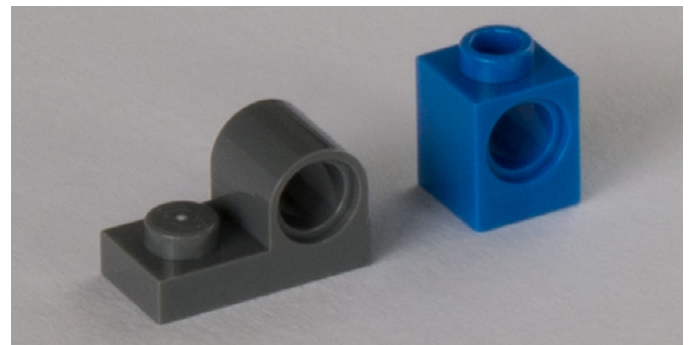
Ha sido un gran año para las piezas pequeñas. Y este pequeño clip es casi tan pequeño como el que más. Por supuesto, ya hay un gran número de pequeñas piezas con clips, pero este tiene un agujero en el que se ajusta un bar. Con tantas piezas que tienen bars, y, por supuesto, la capacidad de rotar el clip 360°, las posibilidades son efectivamente infinitas. En términos de funcionalidad, creo que esta es la pieza más útil de 2013. También tienen uso estético, ¡simulan fantásticas manos o garras! Actualmente vienen en Black, Dark Bluish Gray y Yellow.



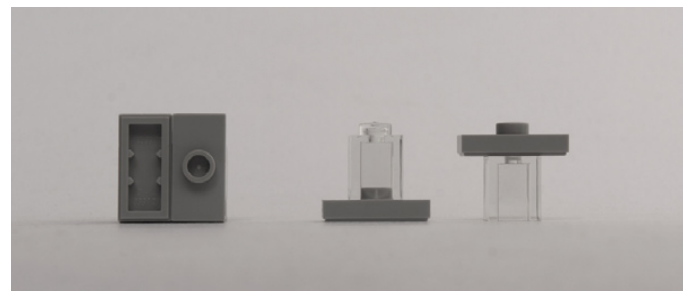
Aquí tenemos otra adición al mundo de los clips. No es tan emocionante como el anterior, pero sin embargo excelente, ya que este plate con un clip desplazado, te ayudará en algunas situaciones difíciles. Por ejemplo, los diseñadores de sets han estado utilizándolas para conectar barandillas en pequeños vehículos, es más pequeña y más estable que el uso de un clip de 1X1 en un plate jumper. Un brick similar (95820/30237) existe desde alrededor de 1999, pero tener una versión en plate es por supuesto preferible.



Esta pieza es otra que se basa en el plate 1X2, para la estabilidad adicional que trae. Esencialmente hace lo que hace un brick Technic 1X1, pero sin requerir la adición de una pieza estabilizadora en la parte superior. Y por supuesto, el orificio del pasador es de estilo Technic Beam en lugar de estilo Technic Brick, lo que significa una mayor flexibilidad. No soy un maestro de Technic, pero esta es sin duda una pieza útil para todos. Aparte de todo eso - ¡se ve hermosa por sí misma! Podría ser una pieza decorativa muy interesante.

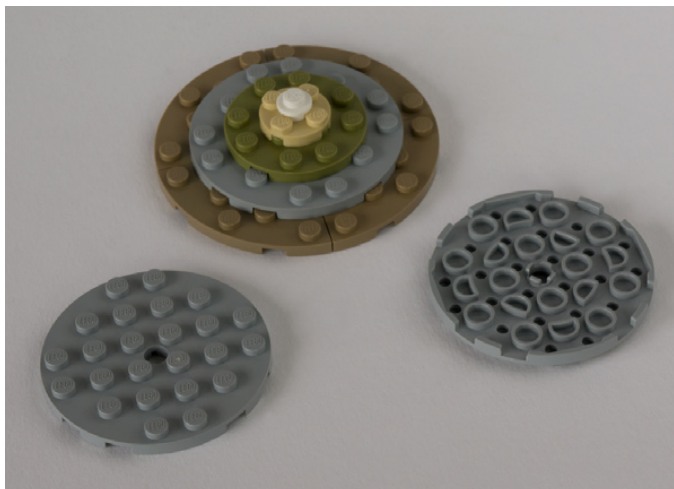


Dicen que no se puede enseñar trucos nuevos a un perro viejo, así que supongo que es mejor reemplazar tu viejo perro por un cachorro. El querido plate jumper nos ha estado ayudando a construir "fuera de la malla" durante 35 años, pero el nuevo molde para 2013 ha añadido funcionalidad, tal y como centrar piezas en la parte superior: ahora puedes centrar piezas colocadas debajo gracias a la adición del "carril de agarre". Por supuesto, el humilde tile 1X2 permite el mismo efecto, pero el nuevo plate jumper ofrece estabilidad y, por supuesto, la opción de continuar la construcción en la parte superior. En el momento de escribir esto han aparecido en White y Light Bluish Gray, pero será, con seguridad, lanzado en todos los colores requeridos en los próximos años.

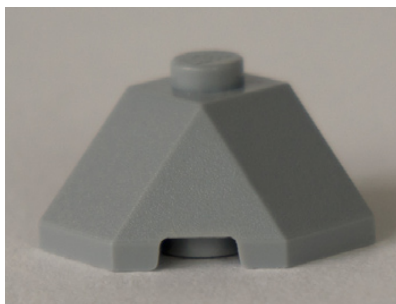


1980 vio la introducción de los plates round 1X1 y 2X2, pero no fue hasta 2008 que la familia creció para incluir el 4X4. Un 8X8 se hace fácilmente con cuatro plates 4x4 de cuarto de círculo (introducido en 2001), así que con la adición de este 6X6 en 2013 es como si un vacío importante en la familia ahora se hubiese llenado - especialmente porque casa con la pieza 48092, el gran macaroni brick. Pero la familia de plates round aún tiene áreas propicias para la expansión - una de mis piezas favoritas del 2012 fue el 4x4 con un gran agujero de 2X2.

Podría decirse que es la parte más sencilla en esta lista, y eso está bien. Es genial ver que medio siglo después, todavía hay piezas básicas que crear. Casi siempre ha aparecido en Light Bluish Gray - con la excepción de una en Medium Azure que viene en el 41008 Heartlake City Pool. Medium Azure se denota como "color Friends" y el 2013 ha visto una expansión significativa de la disponibilidad de piezas incluyendo bricks y plates básicos.



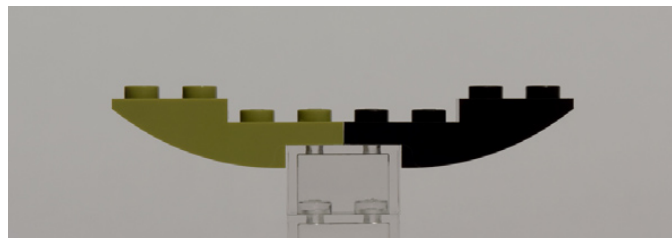
Por fin, la manera perfecta para rematar una pared que tiene una esquina en chafflán. Todo tipo de slopes 45° han sido incluidos en el inventario LEGO® desde 1958, incluyendo algunos que ya no se fabrican, así que fue un poco sorprendente cuando este nuevo apareció - pero por supuesto es bienvenido. Aún más sorprendente es el feliz accidente geométrico que resulta en que un lado es un triángulo equilátero perfecto. Sólo ha salido en cuatro sets hasta ahora, pero felizmente en tres colores: Blue, Dark Brown y Light Bluish Gray.



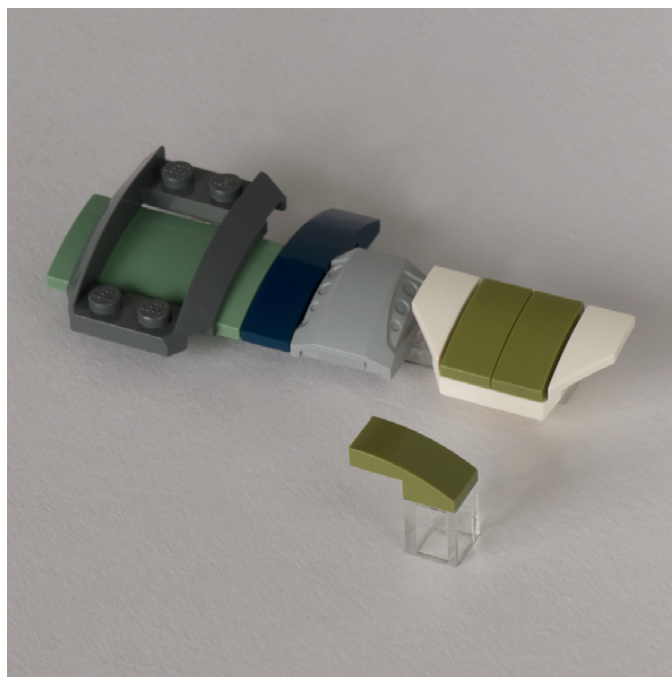
Este cono de helado es muy superior a la copa en la que los minifigs comen helado normalmente. Pero en realidad ninguna minifig ha tenido aún oficialmente entre sus manitas esta gran pieza nueva; hasta la fecha sólo ha aparecido en dos sets y un polybag de Friends. Esto cambiará en 2014; el set 70804 de la película de LEGO tiene un camión de helados que utiliza esta pieza. Un cono invertido no es común en LEGO y aparte de aplicaciones comerciales lácteas al por menor, es una pieza muy divertida para construir. Tan es un buen color para arquitectura y su forma sin duda tiene algunos usos en ella. Pero estamos desesperados por ver esto en más colores, ¿no? Aunque sólo sea Bley, para los constructores de naves espaciales. Ellos aman los conos.



Más maravilla invertida aquí. Esta nueva curva es casi un reflejo del bow 1X3, 50950. Aunque la curva está muy cerca del bow invertido 1X6 existente (42023), es bueno tener un nuevo bow invertido - especialmente uno más pequeño. La parte trasera escalonada puede parecer extraña, pero es muy inteligente: permite sujetar la pieza por encima y por debajo manteniendo un solo brick de altura. Hasta el momento sólo se presenta en los dos colores que se muestran aquí, Black y Olive Green.

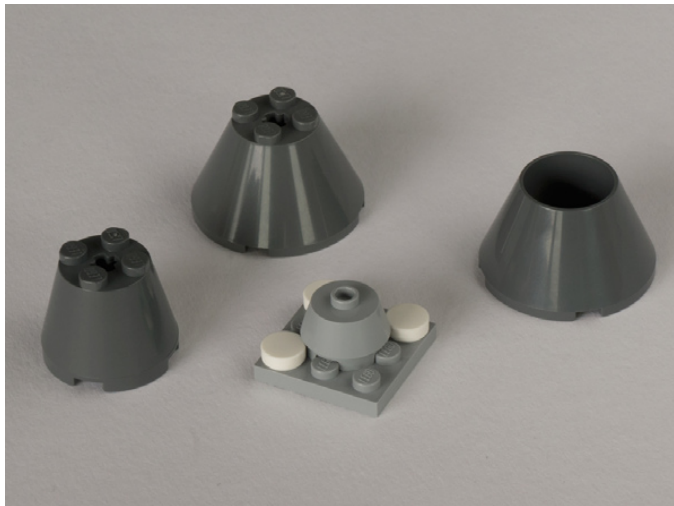


La categoría de slopes curvados o bows, ha experimentado una gran expansión en los últimos años. Este "bow bebé" ha estado por todas partes desde su aparición en verano - ya ha aparecido en 15 sets en White, Olive Green o Dark Bluish Gray y se han visto en muchos más colores en los sets de 2014. Aparte de los obvios beneficios de tener un bow tan pequeño disponible, también parece que se utiliza en los sets oficiales como una forma sencilla de asegurar un plate en un plate más grande. Como se muestra aquí, su curva coincide con otros bows existentes, y esta familia está creciendo rápidamente - una versión 2X2 (15068) pronto estará con nosotros.



Estoy haciendo un poco de trampa al incluir esta - no es una nueva pieza, ya que versiones impresas aparecieron en muchos sets de Star Wars™ del 2012. Pero se trata de un elemento nuevo, 2013 vio la introducción de esta pieza sin ninguna impresión en ella, en White y Light Bluish Gray. Bricklink ha denominado esta pieza como "cono truncado", que es una buena descripción ... y sin embargo, se encuentra en la categoría de round bricks. Podría decirse que debería residir en la categoría de los conos donde encontrarás el resto de conos truncados que aquí se muestran. Nomenclatura a un lado, es una pieza preciosa, con algunas características inusuales. Que son, el diámetro de la parte superior (que es

cerca de 1,5 studs), la base ligeramente rebajada (como tiene el cono de 1X1, pero no el cono 2X2), y los agujeros más grandes en la parte inferior. Estas muescas más grandes le permiten hacer algo bastante misterioso - puedes descentrar la pieza girándola 45°y centrándola directamente en un stud, como se muestra en la foto. Ese pequeño truco no es exclusivo de esta pieza - también se puede hacer esto con el round brick 2X2 con rejillas (pero no con el round brick 2X2 normal). Pero el cono truncado puede hacer algo que el round brick no puede - como se muestra, la base empotrada permite asentar round tiles 1X1 a su lado. ¿De qué sirve esto?, no lo sé, ¡pero espero que le encuentres utilidad!



Siguiendo con piezas truncadas, aquí está un medio arco truncado. Esta me ha emocionado más que cualquier otra pieza nueva de este año. Sobretodo porque siempre me han gustado los arcos (oh, cómo he deseado la gran cantidad de arcos amarillos del 375 Castle de mi hermana), pero también porque dos de ellos ¡hacen un arco gótico! Esta es una gran noticia para los constructores de iglesias, pero, por supuesto, lanzar una iglesia es algo que LEGO® ha evitado (desde 1958 de todos modos). En cambio, aparece en tres sets de El Señor de los Anillos, en Black o White. Felizmente, los arcos góticos no están bloqueados para su uso exclusivo dentro de este tema con licencia, sueltos se utilizan como estructuras de apoyo para techos en el 60020 Cargo Truck de City y en el próximo modular de 2014, 10243 Parisian Restaurant. Pero sé por lo que estáis realmente desesperados: los de color rosa, ¿no? No temas. Vendrán en el set más loco del 2014 (o, de hecho, probablemente el más loco nunca visto), el 70803 Cloud Palacio Cuckoo.



Algunas piezas decorativas para terminar, y apropiadamente vienen del decorador de la serie 10 de las Minifigures coleccionables. Para mí, la esencia de esta figura está en sus accesorios. Su mango del rodillo de pintura, con sus interesantes curvas, se convirtió al instante en favorito por los constructores de Space, para greebling o en una curva interesante de tuberías.



En segundo lugar, su lata de pintura es un nuevo diseño. La parte superior es idéntica a la cubeta 1X1 existente, 95343, pero los lados son rectos en lugar de cónicos. Ten en cuenta también, que no tiene rebaje en la base como tienen los round bricks 1X1. Así que, haciendo caso omiso de los pequeños bultos para unir el asa, es un cilindro perfecto que es un poco más ancho que un round brick 1X1. Esto hace que sea una pieza atractiva para los detalles, sin embargo, su utilidad es muy limitada por su parte superior, que no se conecta a nada ni permite que un round brick 1X1 se deslice dentro. Una pena, ya que esto la habría hecho una pieza muy interesante - y más aún si hubiera un stud en la parte inferior.

Así que eso es lo mejor del 2013 - bueno, mis favoritos de todos modos. He enumerado estas 13 piezas online en esta Wishlist, una característica interesante del sitio Brick Owl. En cuanto a 2014, ya se perfila como un año increíble para las piezas, con la introducción de un nuevo sistema de conexión de fricción tipo ball-and-cup, que ha estado en desarrollo durante años. No puedo esperar.

Tim Johnson es el autor del blog New Elementary y ha construido para el reciente lanzamiento de DK Publishing The LEGO Play Book: Ideas to Bring Your Bricks to Life.
#



<http://www.newelementary.com/>

Fotografía con poca luz y efectos prácticos de iluminación

Por Simon Liu

Advertencia, esto no es para los débiles de corazón, muchos de estos resultados se pueden conseguir mediante un simple "photoshopping", y podría ser mucho más rápido. ¿Pero se consigue un mejor resultado? Eso depende de ti, pero creo que si puedes hacerlo de verdad, parecerá mucho más realista (o incluso surrealista).

Desde el principio dejadme admitir que no soy fotógrafo, nunca he estudiado fotografía, y aunque estoy un poco familiarizado con los conceptos y la ciencia, no soy de ninguna manera un experto. Lo que soy es perezoso - sé lo mínimo para conseguir buenas fotos. Entonces, ¿en qué me convierte eso? Yo diría que tengo la experiencia práctica. Tengo una bolsa de trucos probados y afinados que históricamente han funcionado para mí. El objetivo de este tutorial no es hablar de la teoría de la fotografía de LEGO® con poca luz, sino para compartir mis consejos prácticos y una guía de instrucciones para fotografiar en la oscuridad.



Visión general sobre iluminación

Antes de profundizar en diferentes formas de iluminar (o no iluminar) tu construcción, hay aproximadamente 5 tipos de estrategias de iluminación sobre las que voy a hablar:

- **La luz ambiental** - Esta es la cantidad de luz en la habitación, desde brillante, a tenue, incluso ninguna.
- **Luz integrada en la construcción** - Luces que se originan dentro de tu construcción.
- **Direccional o Foco** - Utilizando una fuente de luz adicional para proporcionar luz a un área específica de la construcción.
- **Iluminación especial** - Utilizando luces de colores para cambiar el ambiente de la imagen.
- **Luz negra** - Caso especial de iluminación, ¡con resultados brillantes!

¡Más sobre esto en el próximo número!

Tu Construcción

Espera, ¿construir? Pensé que estábamos hablando de

cómo hacer fotografías y usar una luz fantástica. Bueno lo estamos, pero antes de fotografiar tu construcción, ¡hay que construirla! Y antes de construirla tienes que planificar la forma de construirla.

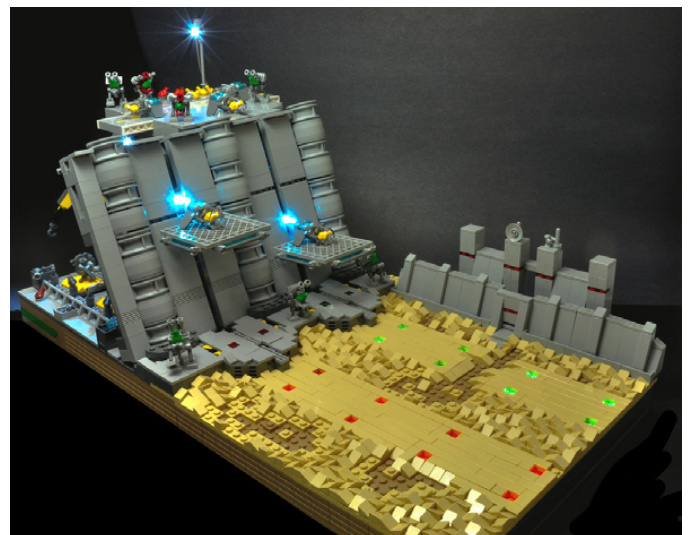
Esta es probablemente una de las claves más importantes de fotografiar LEGO® con poca luz. Tienes que construir tu MOC para adaptarte al método que vayas a usar. Si vas a utilizar luces incrustadas, ¡tienes que ponerlas por adelantado! ¿Tienes luces pequeñas? ¿O grandes? Evidentemente, no puedes poner una luz enorme en un modelo micro, pero puedes poner pequeñas luces con cables colgando (para quitarlos con Photoshop más tarde).

O si vas a utilizar luces negras, necesitarás utilizar uno de los elementos de LEGO que brillan.

Otras cosas a considerar cuando estás construyendo: ¿desde qué ángulo(s) vas a fotografiar? ¿Es necesario ocultar el cableado? o incluso donde estarán las luces. ¿Quieres ver realmente el LED/bombilla? o ¿quieres que esté oculta/fuera de la vista? No olvides que si estás disparando a muy poca luz, incluso la luz más débil elimina el resto de tus otros detalles - así que la colocación de la luz será clave.

Al comenzar recuerda: paciencia.

Te llevará tiempo configurar, fotografiar correctamente, y a menudo reconstruir para conseguir que las cosas salgan "solo" bien.



Material necesario

Antes de empezar hay algunas cosas que hay que tener, y saber usar.

Obligatorio

- Paciencia

Es lo más importante a tener. Se necesita tiempo para crear, se necesitan muchas fotos, y puede ser frustrante. Así que ten paciencia y que sepas que al final quedará fantástico.

- ¡Cámara!

La mayoría de las cámaras, incluso las cámaras de bolsillo más pequeñas, tienen la capacidad de ajustar la velocidad de obturación, que es la cantidad de tiempo que la cámara "toma una foto".

Este cobra importancia, ya que cuanto más oscura la habitación, más tiempo tendrás que tomar la imagen.

Algunas cámaras tendrán una "M" o ajuste manual que permite configurar la velocidad de obturación, así como FStop (o apertura y otras cosas divertidas). Alternativamente, puede ser que tengas un ajuste "S" (prioridad de obturación) que controla precisamente eso, y el resto es automático. Ten en cuenta que el FStop también es útil para ciertos efectos.

Si tu cámara no tiene un ajuste "M" o "S" tu mejor apuesta es el ajuste "noche" o "estrellas" - ese es el ajuste de la cámara para luz baja, no es el mejor, pero se puede hacer en caso de apuro.

- Trípode

Si alguna vez has tratado de tomar una foto sin flash en un lugar oscuro, sabrás por qué necesitas un trípode. En pocas palabras, nuestras manos no son lo suficientemente estables como para sostener una cámara para tomar fotografías en la oscuridad. Incluso apoyados contra algo, hacemos vibrar la cámara demasiado y se vuelve borrosa (a menos que eso sea lo que busques).

Cualquier trípode sirve, no tiene que ser de súper lujo, o sinceramente podrías utilizar una pila de libros, sólo hace que sea más difícil de colocar y configurar. En mi caso, tengo un trípode articulado barato que me permite rápidamente girar la cámara y cambiar los ángulos.

Truco profesional:

La cámara probablemente también tenga una función de temporizador (piensa en fotos de familia donde tu padre coloca el temporizador y viene corriendo para salir en la foto) . Recomendaría aprender cómo funciona en tu cámara y ajustarlo al valor más bajo posible (por lo general 3s).

¿Por qué?

Porque cuando tomas la fotografía, empujas hacia abajo la cámara, eso produce vibraciones que pueden quedar reflejadas en la imagen - especialmente si no tienes un buen trípode. Esto también te permite liberar tu segunda mano en caso de que la necesites para otra cosa (¡como sujetar una fuente de luz!).

Truco experto (para DSLR)

Algunas cámaras réflex digitales tienen obturador retardado - esto es una exageración, pero un buen truco. Ya que las SLR tienen obturador mecánico, la apertura del obturador también crea una minúscula vibración. Lo que hará este ajuste es abrir el obturador, esperar un segundo o dos, y ENTONCES toma la imagen. Esto es bastante inútil para nuestros propósitos. Es principalmente útil para cosas tontas como fotografiar puntos de luz... como las lunas de Júpiter (sí, se pueden fotografiar con un objetivo de 300 mm) -, pero aun así mola.

Opcional

- Fuentes de luz

Dependiendo de cómo vas a iluminar tu construcción, puede que necesites fuentes de luz externas, puedes utilizar tus luces estándar, LED, linterna, punteros láser, luces negras, IR del mando a distancia, lo que sea que cree luz que sea visible para una cámara. ¡Prueba cosas diferentes para efectos diferentes!

Truco profesional:

Tener la cámara en modo temporizador libera las manos para que sostengas tus fuentes de luz.

- Tienda de luz

¿Irónico eh? Sin embargo, una tienda de luz sigue siendo útil. El propósito de una tienda de luz es distribuir la luz sobre tu construcción, esta regla sigue siendo válida, tú simplemente no estás utilizando tanta luz.

La Iluminación Explicada

Ahora voy a explicar cada una de las diferentes técnicas de iluminación. Por supuesto, para máxima diversión puedes aplicar varias de estas técnicas juntas para crear ¡una obra maestra!

Luz ambiental

Este es el truco más fácil y más importante que necesitas dominar. En pocas palabras: baja/apaga la luz. Esto por sí mismo no suele ser demasiado útil - si fijas tu cámara adecuadamente, es casi lo mismo que tomar una foto con las luces encendidas. La clave aquí es cambiar la velocidad de obturación de la cámara para tomar una fotografía con una exposición más larga.

Una imagen habitual es de alrededor de 1/60 de segundo. Si bajas las luces, tu imagen puede ser de 1 segundo o más.

Esto es muy importante cuando comienzas a usar los otros trucos de iluminación. Haces esto para que las otras luces parezcan más brillantes de lo que realmente son. Así una chimenea muy poco encendida, con luces ambientales normales es apenas perceptible. Pero si apagas las luces de la habitación y ajustas el obturador a 5 segundos, se convierte en un fuego rugiente.

Saber cómo establecer la velocidad de obturación es también útil para el día a día de tomar fotos de MOCs. Muchas personas prefieren sacar el MOC al exterior para sacar las fotos, el sol proporciona una luz muy brillante. Pero si sabes cómo ajustar la velocidad de obturación adecuadamente ¡no es necesario esperar a un día soleado!

Habitualmente utilizo velocidades de obturación más largas, incluso cuando tengo mis grandes luces de fotografía y mi tienda de luz ...

Luz integrada en la construcción

Espero que estuvieras prestando atención a la sección de construcción. Porque si has llegado aquí sin poner luces en el interior, puede que sea demasiado tarde.

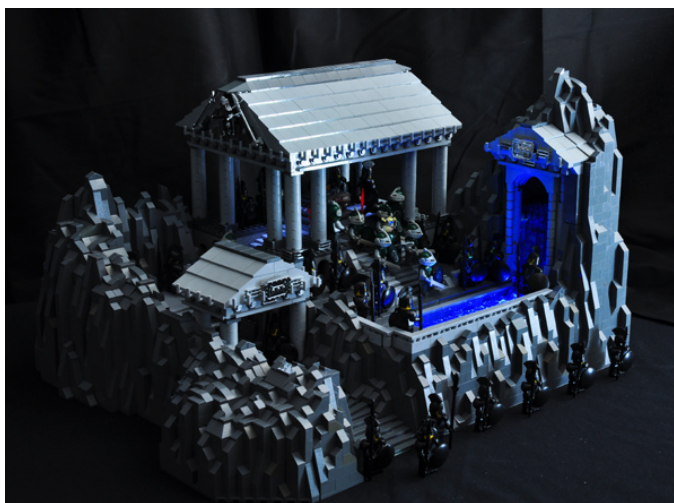
En general hay dos tipos de luces que se pueden añadir a una construcción:

- Pequeños LED como las luces de Power Functions o de terceros como Lifelites.
- Luces más grandes y menos especializadas también se pueden utilizar - son mucho más baratas que las anteriores y funcionan mucho mejor para iluminar grandes áreas - la desventaja es que necesitas mucho espacio para esconderlas.

Un ejemplo de una construcción que utiliza un light brick LEGO® estándar (en el pasillo):



Un ejemplo de una construcción usando LEDs baratos:



Por supuesto, puedes comenzar a combinar trucos - como bajar el nivel de luz ambiente para que podamos maximizar el efecto de la iluminación, el mismo templo, con la luz ambiente baja:



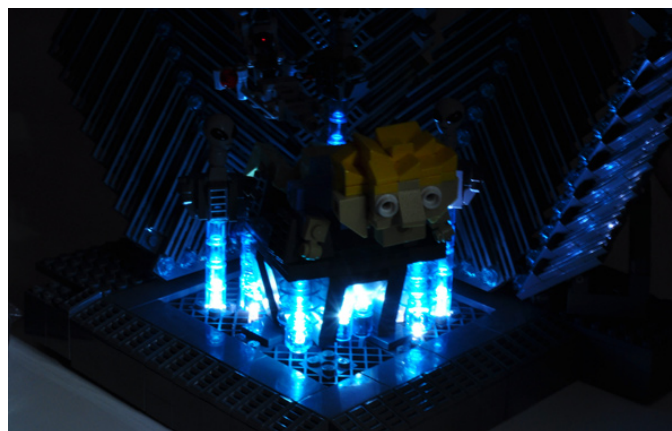
Nota cómo el cambio de la luz ambiental cambia todo el sentido de la imagen.

En un modelo lo suficientemente grande, incluso podrías utilizar una combinación de LEDs más pequeños especializados y de otros más baratos, como aquí:



El anillo interior de la estación se ilumina con barras de luz LED de un "todo a un dollar". El resto son light bricks, y Lifelites.

La clave para fotografiar luces integradas en la construcción es hacer un balance de luz adecuado - entre la luz ambiente y la luz incorporada. He aquí un ejemplo en el que la luz incrustada en realidad es demasiado brillante en relación con las condiciones ambientales:



Bajé la intensidad de la luz integrada (cambiando de la red a pilas):



¡Mejor!

Ahora puedes ver que si retomara la segunda imagen con una mayor exposición, quedaría bien. Pero la primera foto, si disminuyera la velocidad de obturación (foto más rápida) sería demasiado oscura y la luz aún sería demasiado brillante, por lo que tendría que subir la luz ambiental para compensar.

Luz Negra

Mi truco favorito es probablemente la Luz Negra, le da un brillo fantástico a una imagen de otra manera plana. Aunque no todas las piezas brillan - principalmente los colores trans-neón. Algunas piezas que no se te ocurriría que brillaran, en realidad lo hacen, toma una luz negra y repasa algunas de tus piezas, te sorprenderás.

Cuando construyes un MOC con luz negra, debes pensar dónde y cómo va a estar situada la luz negra y dónde estará la cámara. Otro truco divertido es construir parte de la estructura con un ladrillo claro - para que la luz negra pase a través de la construcción, o bien situar la luz bajo tu construcción:



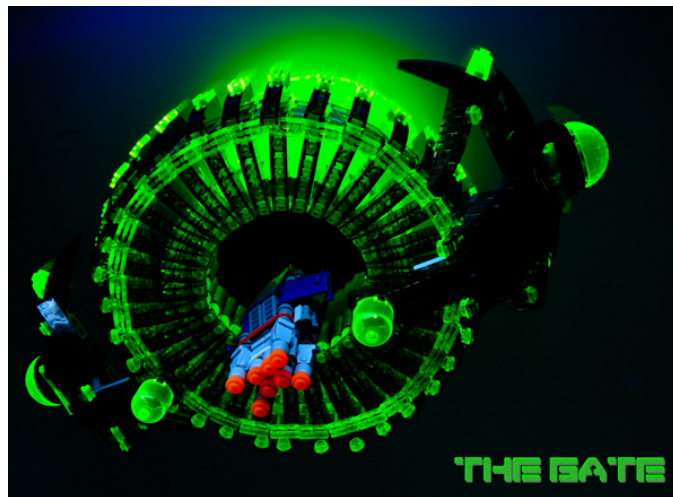
La luz negra en realidad está situada debajo de una mesa de cristal, y hay grill plates 8x8 debajo de cada tanque y un montón de puntos de color naranja neón y piezas para crear el resplandor.

Truco profesional: Consigue una buena luz negra. Mantente alejado de los que caben en los casquillos de las bombillas, que son basura (por lo general), consigue un buen tubo clásico, esos son, con mucho, las mejores.

Direccional o Foco

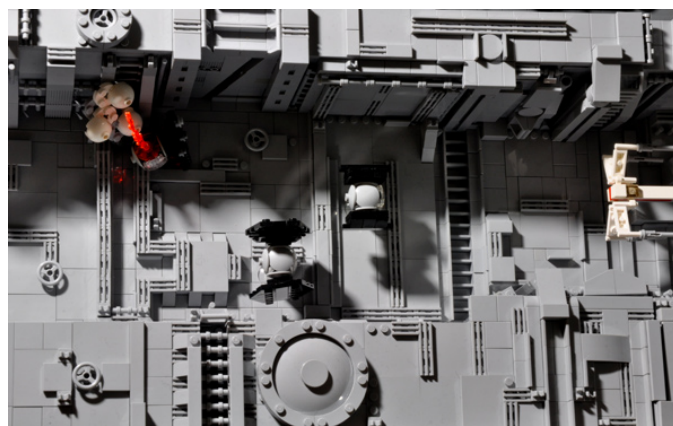
Otro truco es hacer brillar una luz sobre partes específicas de una construcción. Obviamente, esto debe hacerse en conjunto con poca luz ambiental. Puedes usar esto para eliminar o resaltar el tema de la construcción, sin arruinar el efecto de iluminación detrás de él.

Aquí, como tenía la puerta brillando con luz negra no quería romper esa sensación iluminándolo demasiado. Pero quería asegurarme de que la nave fuera el centro de atención. Así que tomé una pequeña linterna LED e iluminé la nave.



Truco profesional: Cuando sostengas un foco, ¡asegúrate de que la luz no incida en nada más! Dirige tu luz hacia arriba y lejos de tu construcción siempre que sea posible.

El otro método es utilizar luz fuerte en una dirección para crear sombras forzadas. No es demasiado útil, pero puede crear algunas imágenes tenebrosas.



Toda esta construcción es Light-Bley, pero se pueden ver claramente los detalles.

Iluminación especial

Por último, pero no menos importante es que puedes utilizar algunas luces especiales coloreadas - como la luz negra, o simplemente filtros coloreados frente a las luces. En el pasado he utilizado piezas trans de LEGO® de colores en frente de un flash para añadir brillo a la construcción.

O incluso podrías sostener un puntero láser para crear algún tipo de efecto de disparos láser.

Una de mis fotos más ambiciosas incluye todo esto:

Esta toma incluye todos los trucos, excepto luz negra. Me llevó varias noches obtener esta imagen en particular, al final había un procedimiento completo que llevaba 60 segundos por intento para alinear todos los trucos:

Puntero láser (no demasiado tiempo de lo contrario se sobresatura),

Sin luz ambiental - pura oscuridad.

Foco - para hacer brillar la nave y poner de relieve a los marines espaciales.

Luces especiales: el fondo (fondo blanco) en realidad estaba iluminado con una luz de plates trans-red para crear la sensación de una puesta de sol.

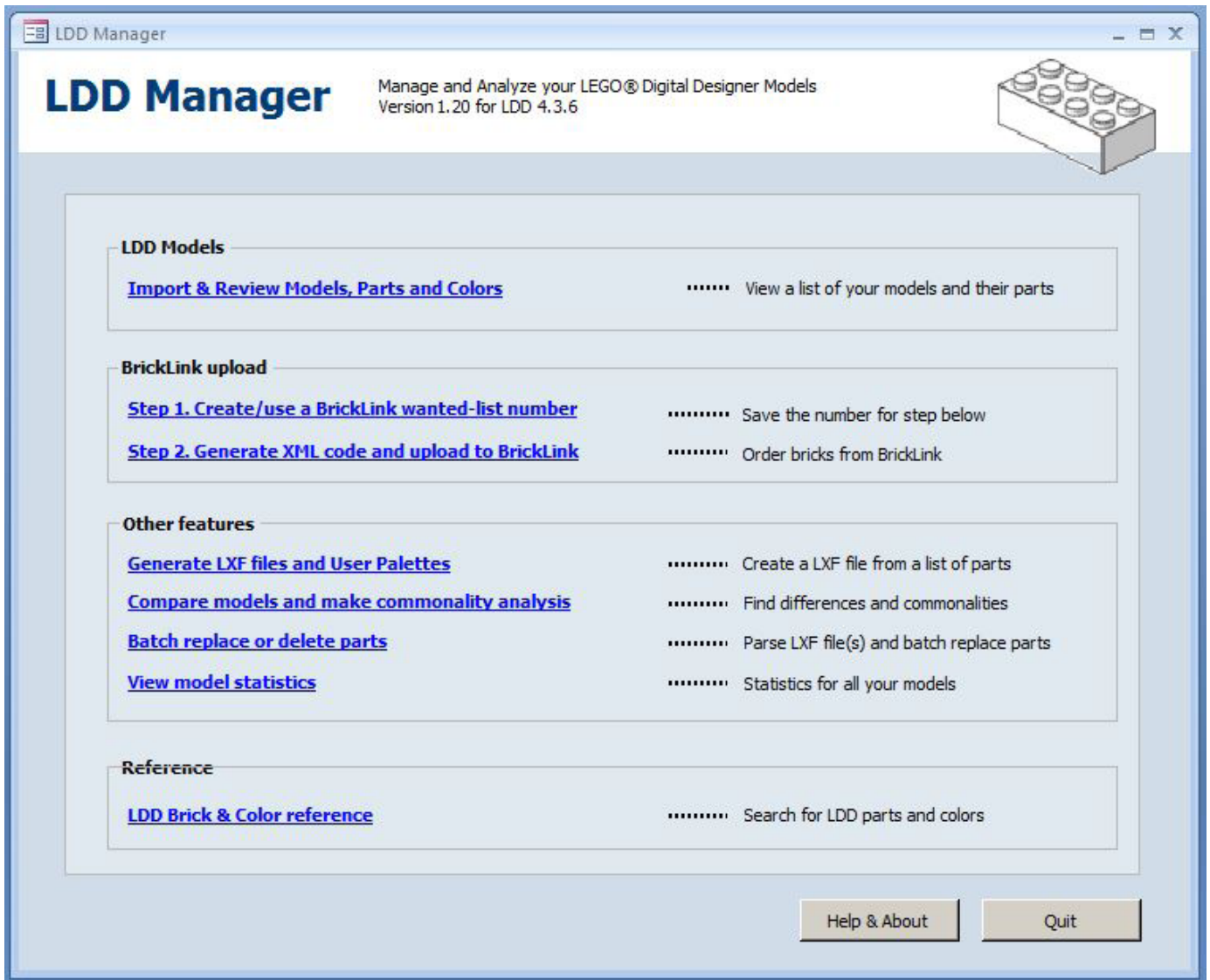
Truco profesional: otra forma de cambiar el aspecto de la imagen sin cambiar la luz real, es cambiando el "AWB" o balance de blancos automático de la configuración de la cámara (lo que la cámara "piensa" que es de color blanco). Un ajuste del AWB incorrecto puede ser útil, pero la mayoría de las veces molesto.

Conclusión

Así que ahí los tienes. Todos y cada uno de mis trucos. No es la cosa más fácil de hacer, pero en realidad no es tan difícil tampoco.

La clave es la paciencia.
Tómate el tiempo para experimentar y probar cosas nuevas.
#





LDD Manager

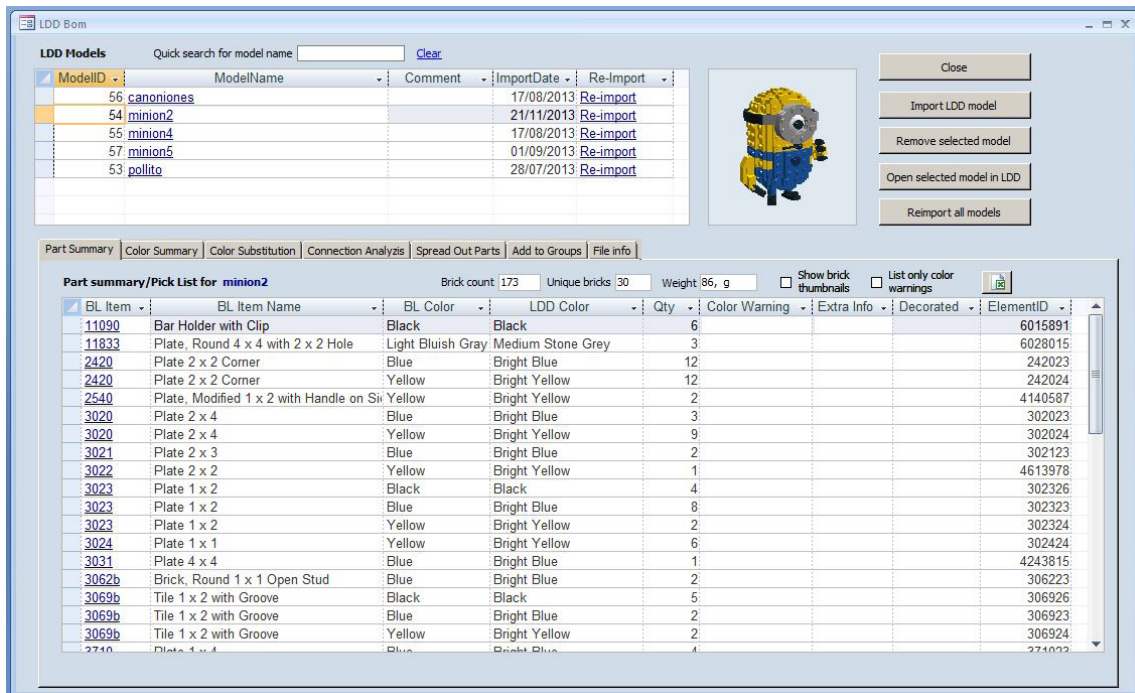
Por HispaBrick Magazine®

Imágenes cortesía de Superkalle

Soy un constructor virtual por necesidad, que no por comodidad. Mi colección de piezas es limitada porque desgraciadamente carezco del sitio necesario para almacenar una gran colección de piezas. Esto me ha llevado a diseñar en LDD (LEGO® Digital Designer) los modelos que surgen de mi imaginación, para pedir solo las piezas necesarias para el modelo y así reducir el espacio para stock al mínimo posible. No voy a decir que esta sea la forma ideal de construir, pero de lo que estoy seguro es de que es mejor que no construir.

La forma de obtener el listado de piezas necesario ha evolucionado con el tiempo. Al principio lo hacía a dedo. Arduo, propenso a error e inútil para diseños de muchas piezas. Ahora todo ha cambiado a mejor. Aunque suene como un anuncio de teletienda, desde que descubrí LDD Manager mi relación con el LEGO es mucho más sencilla.

LDD Manager es una aplicación que te permite extraer información y manipular los ficheros de LDD. Tiene una serie de funciones que deberían estar en cualquier navaja suiza del usuario de LDD. La funcionalidad que me atrajo y por la que descargué la aplicación, es la de crear un fichero con las piezas necesarias para tu modelo.



Una vez que instalas la aplicación (necesitas Access o al menos alguna de sus subrutinas) y abres el fichero LDD deseado, aparece ante ti el listado de las piezas que incluye tu modelo. Un sistema de avisos te advierte sobre piezas que no existen, muy útil porque a veces uno se pone a diseñar y se olvida de qué piezas existen en cada color. Frustrante pero útil.

Ya con eso tenía ganado mi corazón, pero después descubrí una serie de pestañas que te permiten hacer más comprobaciones en tu modelo (si todas las piezas están conectadas, cambiar colores,...) y la posibilidad de exportar a excel. Casi había decidido nominarla como mejor aplicación del año cuando descubrí la posibilidad de subir tu lista de piezas a una wishlist de Bricklink. Impresionante. Para un francotirador de las compras que solo compra lo que necesita, esto era el no va más.

Luego existen otro tipo de funciones más oscuras para mí, como crear tus propias paletas de piezas, crear un fichero LDD a partir de tu listado de piezas, etc..., funciones, tal vez, para un usuario más experto que el que escribe este artículo.

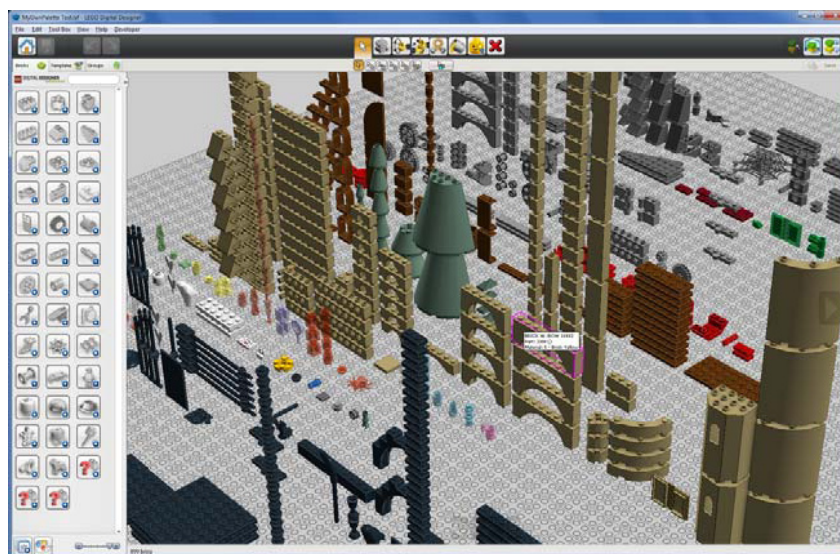
La aplicación es sencilla de instalar y desinstalar y el desarrollador la mantiene puntualmente actualizada (nunca te lo agradeceré lo suficiente, Superkalle) atendiendo además, en el hilo correspondiente de Eurobricks, las dudas y errores que puedas tener. Parece un trabajo fácil pero no lo es. No solo por cada nueva versión del LDD sino también por los constantes cambios en las ID de las piezas.

El uso de la aplicación es sencillo, y aunque tiene muchas funciones, es fácil conseguir lo que quieres cuando quieres.

Su creador se llama Johan Sahlström y es bien conocido en los foros de Eurobricks como Superkalle. El hilo que cambiará tu vida si eres aficionado al LDD es este:

<http://www.eurobricks.com/forum/index.php?showtopic=41993>

#



Construir en escala MINILAND: Construir un personaje MINILAND

Guía extendida

Parte I - Introducción

Por Didier Enjary



El objetivo de esta serie de artículos es, en primer lugar, presentarte a la gente pequeña que puebla los MINILANDs, estos mundos en miniatura que forman parte de los parques temáticos LEGOLAND, y también animarte a explorarlos por tí mismo, explicando la forma de diseñar y construir tus propios personajes.

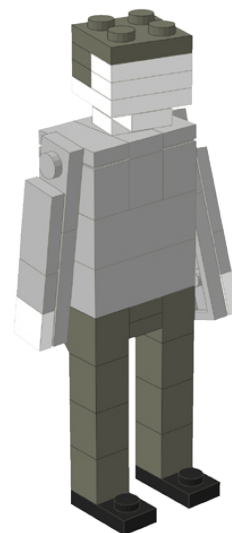
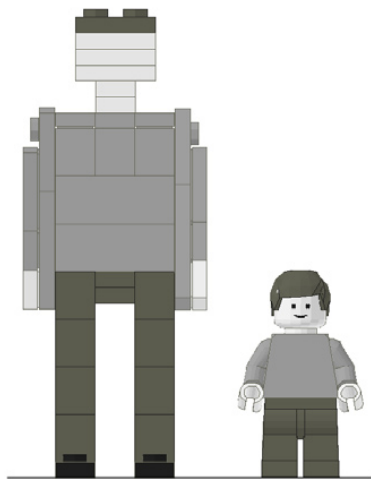
Junto al famoso ladrillo, los elementos más conocidos y apreciados son las minifiguras LEGO® (minifigs). Pero a menos que estés dispuesto a modificarlos cortando, pegando y pintando, hay un número limitado de posibilidades para construir tu propia minifig.

En cambio, los personajes MINILAND, más grandes, dejan espacio para la creatividad, para diseñar un número casi infinito de diferentes modelos en sus estilos y posturas.

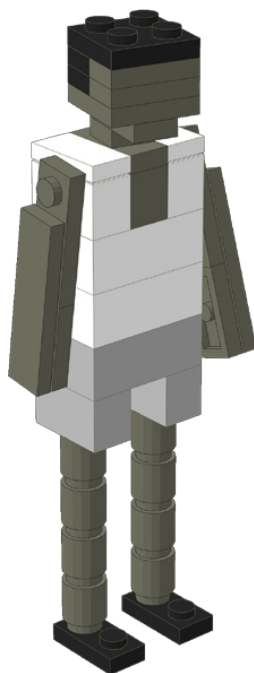
Además, los personajes requieren el uso de piezas comunes (plates, bricks), de pequeño tamaño (2x3 o 1x4 como máximo), y en pequeñas cantidades (un personaje básico contiene aproximadamente 60 piezas). Por lo tanto, es accesible para todos los constructores en ciernes.

Los diseños de los personajes MINILAND no están pensados para ser muy resistentes. Puedes incluso descubrir que algunos personajes no pueden ponerse de pie por mucho tiempo, tienden a caer con bastante facilidad. Pero nunca estuvieron destinados a ser vendidos como sets para los niños y se pegan las piezas para ser exhibidos en el mundo MINILAND.

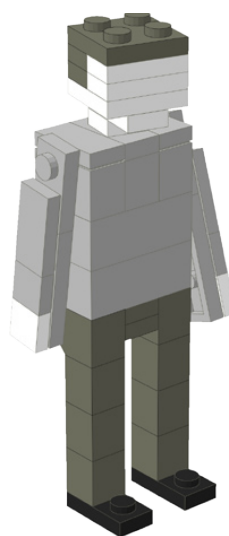
Para entender mejor cómo se construyen los personajes, nos basaremos en el prototipo mostrado en el lateral. Lo primero que tenemos en cuenta es el tamaño y las proporciones del personaje. La altura total del carácter es un poco menos de diez ladrillos. Escalado al tamaño promedio de un ser humano adulto (5'7" - 1m70), se obtiene una escala de 1:18. Como comparación, una minifig es de unos 4 ladrillos de alto.



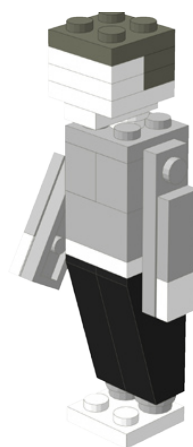
Por supuesto, las dimensiones del prototipo se pueden cambiar para adaptarse a la figura del personaje que deseas recrear: extenderás las piernas de un jugador de básquet o disminuirás el ancho del torso de un niño, teniendo en cuenta que el conjunto debe permanecer consistente, ajustado, más o menos, con la escala 1:18.



Jugador de baloncesto

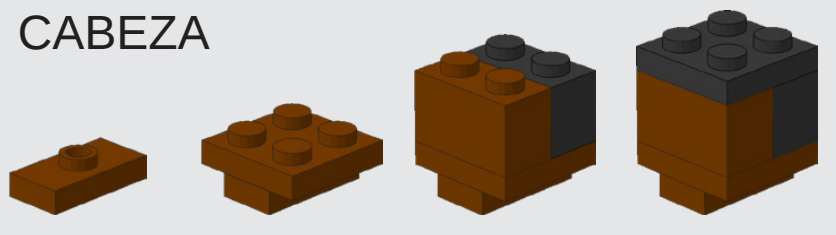


Prototipo

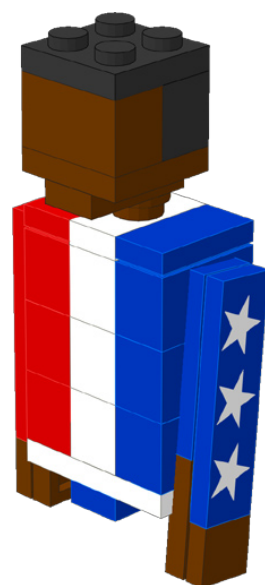
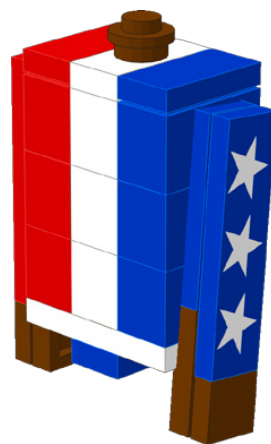
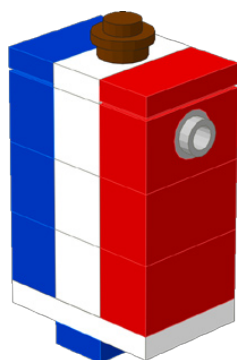
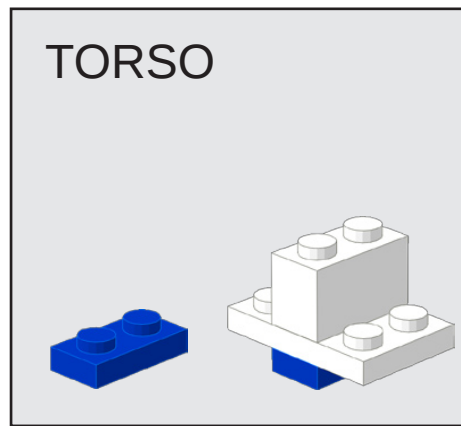


Niño

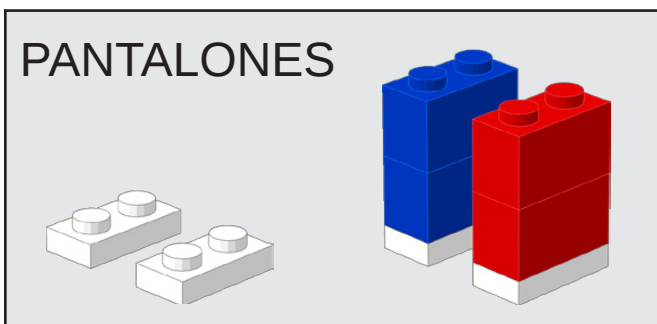
CABEZA



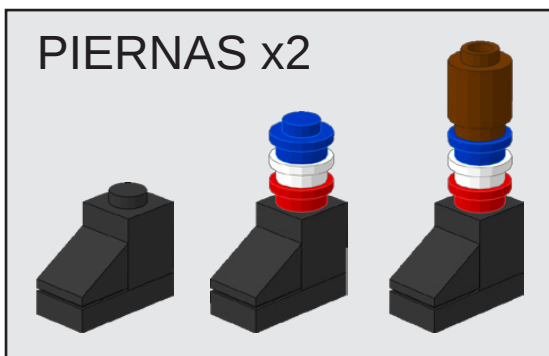
TORSO



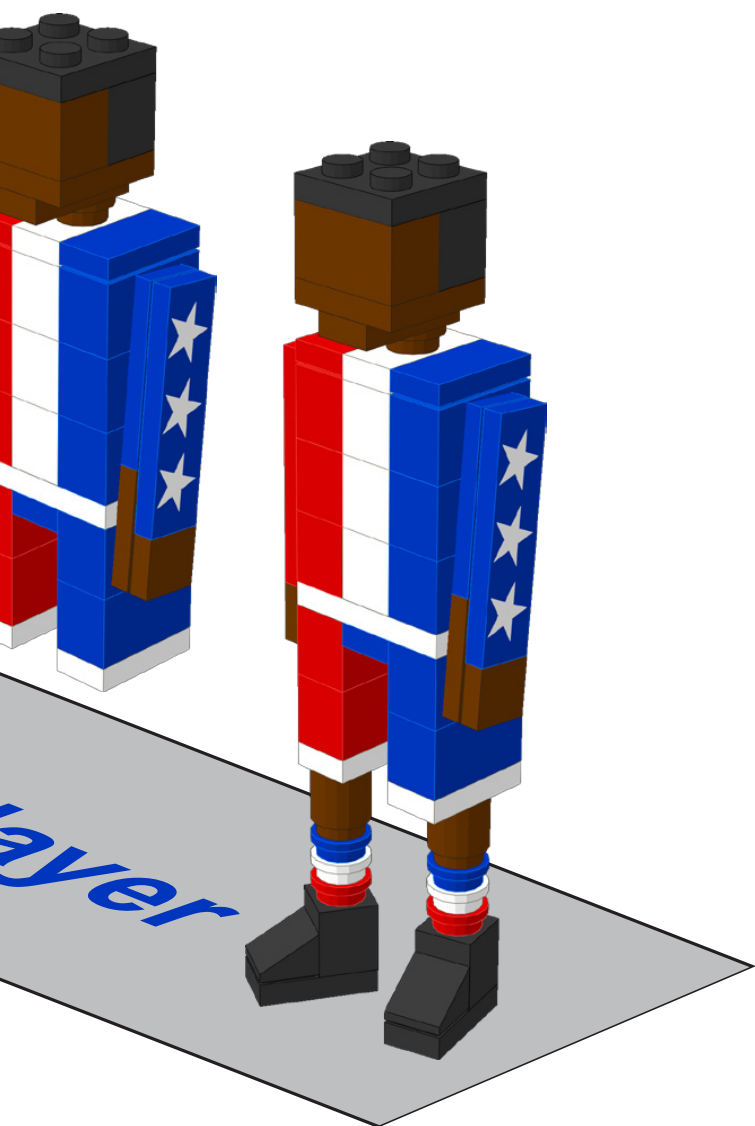
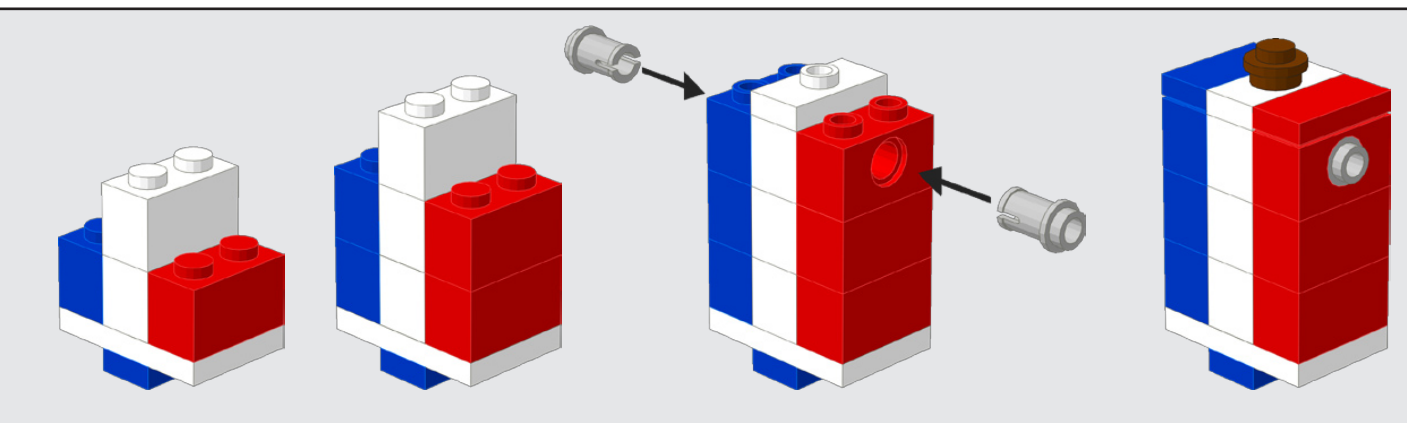
PANTALONES



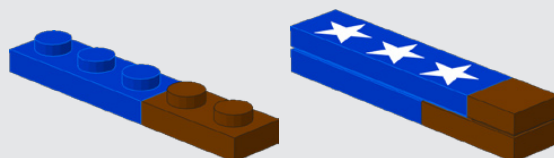
PIERNAS x2



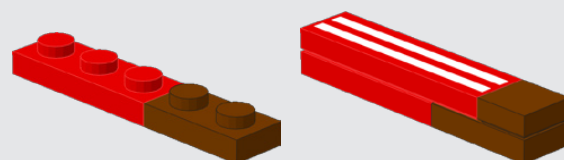
BasketBall Play



BRAZO IZQ.



BRAZO DER.



Diseño original
por Tom Bricks

Imágenes creadas usando el
sistema de herramientas de
LDraw

Tutorial SR3D (II)

Grupos, animaciones y generador Bezier

Por legolijntje

Grupos

Los grupos no son muy difíciles ni complicados, pero pueden ser muy prácticos. Si construyes un modelo, puedes agrupar funciones para organizar todas las partes de tu modelo en grupos. Por ejemplo, si construyes una casa, puedes crear una estructura como la que sigue:

- Modelo
 - Casa
 - Paredes
 - Interior
 - Cuarto 1
 - Cuarto 2
 - Etc.
 - Otras cosas
 - Jardín
 - Plantas
 - Acera

Como puedes ver en el ejemplo, todo está organizado según tipo o posición. Pero por supuesto puedes organizarlo a tu gusto. Y no es obligatorio usar grupos.

Puedes encontrar la función grupos en la pestaña Groups del toolbox. Como verás, ya hay un grupo, el grupo base, llamado "Model". Este no se puede modificar. Es muy fácil añadir subgrupos: haz clic derecho sobre el grupo en el que quieres crear un subgrupo y selecciona "New Child".

Para construir en un determinado grupo, simplemente selecciona el grupo deseado y empieza a construir.

Si ya has construido algo y quieres organizarlo, primero crea todos los grupos en la pestaña Groups. Después, selecciona todas las piezas que pertenecen al primer grupo (selecciona varias piezas manteniendo pulsado CTRL) y luego pulsa el botón "Set to Selection" que se encuentra hacia el final de la ventana de grupos. Para comprobar que ha funcionado, pasa el cursor por encima del nombre del grupo y verás remarcadas todas las piezas que pertenecen al grupo.

La función de grupos no es solamente útil para organizar tu modelo, también tiene otros beneficios. Puedes seleccionar un grupo a la vez si necesitas sustituirlo o colorearlo. Puedes copiar grupos para construir rápido. Puedes hacer invisibles grupos al deseleccionarlos para ver sólo los grupos seleccionados. Y puedes (solamente en la versión de pago) exportar grupos a archivos individuales.

Animaciones

Esta es una herramienta muy especial de SR3D Builder. Es una característica única comparada con otros programas de



CAD para LEGO®. Te permite controlar tu modelo pulsando botones o con controles deslizantes. Esto es especialmente útil en modelos Technic. La función es parcialmente gratuita, pero tiene funciones más avanzadas en la versión de pago. Primero, tienes que saber que hay 2 "tipos" de animación en SR3D Builder:

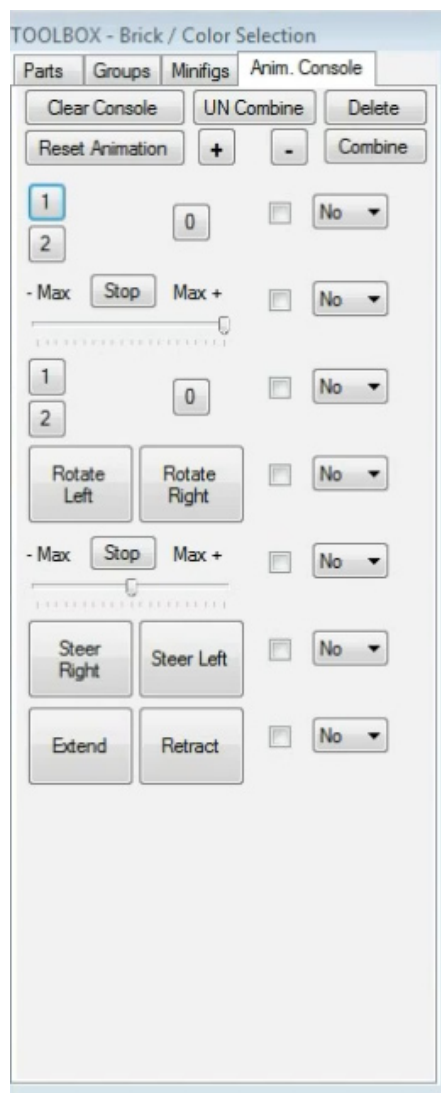
1. El modo de animación

Este es el botón con engranajes encima de la pantalla principal. Es un modo de visión sencillo que permite comprobar funciones mientras construyes tu modelo.



2. La consola de animación

Este es el centro de control donde puedes añadir todas las funciones y controlarlos con botones o controles deslizantes. Solamente está disponible en la versión de pago.



Es muy sencillo de usar. Simplemente pulsa el botón para entrar en el modo animación y pincha en el axle o engranaje que quieras animar. Luego arrastra el ratón hacia la derecha o izquierda sin soltar el botón izquierdo.

La consola de animación es algo más compleja, pero muy interesante cuando hayas añadido todas las funciones a tu modelo. Para añadir nuevas funciones, entra en modo animación y pincha el engranaje o axle que quiere añadir. Ahora pulsa el botón derecho y selecciona "Add to animation console". Aparecerá una ventana donde puedes configurar el controlador.

Hay 3 tipos principales:

1. Slider

Este es un control deslizante: cuanto más a la derecha o a la izquierda, más rápido girará en esa dirección.

2. Double Button (state)

Esto consiste en dos botones: pulsa el izquierdo y seguirá avanzando hacia la izquierda, pulsa el derecho y seguirá avanzando hacia la derecha.

3. Double Button (pulse)

Es igual que el anterior, salvo que no avanza para siempre sino que para cuando sueltas el botón.

También puedes añadir un driving ring en la consola de animación. Esto se hace colocando el driving ring y su palanca en posición neutral. Luego comienza la animación de la palanca y añádelo a la consola de animación. Esto añadirá botones numerados (dependiendo del número de driving rings). Ahora puedes cambiar las funciones haciendo clic con el ratón. Observa que (si lo has hecho bien) la palanca también se moverá a la posición correspondiente.

En este momento SR3D Builder ya soporta combinaciones de engranajes complejas, motores de pistones, pneumatics, LAs y más (algunos solo en la versión de pago, otras en beta). Sin embargo, recuerda que habrá cosas que no funcionan (perfectamente), porque el programa aún se está desarrollando.

Para ver lo que se puede hacer con la consola de animación, echa un vistazo a este vídeo. <http://youtu.be/ln4xoQq6JQg>

CONSEJO: al ver una animación (de manera manual o en la consola) pulsa T en tu teclado para que todas las piezas estáticas se vuelvan transparentes. ¡Se ve muy bien!

Generador Bezier

El generador Bezier te permite añadir piezas flexibles como hoses y flex-axles. Personalmente no me gusta demasiado, porque solamente permite generar formas Bezier (como su nombre indica), aunque hay excepciones. Pero cumple su función muy bien.

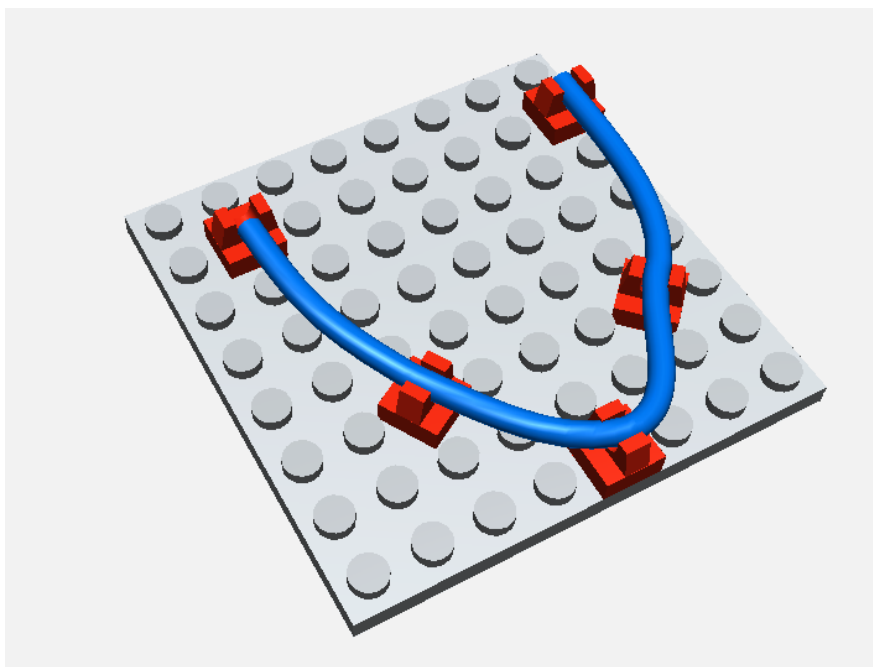
Para añadir una pieza flexible, haz un clic derecho en el punto de partida de la pieza. Por ejemplo el agujero en una viga o en un pin. Luego selecciona "Bezier generator", elije el tipo de pieza flexible y luego su largo. Entonces arrastra el ratón manteniendo el botón izquierdo apretado hasta la posición final de la pieza. Encajará de forma automática como lo hacen las piezas normales. También puedes elevar o bajar el final de la manera habitual. Cuando hayas terminado, simplemente pulsa Enter.

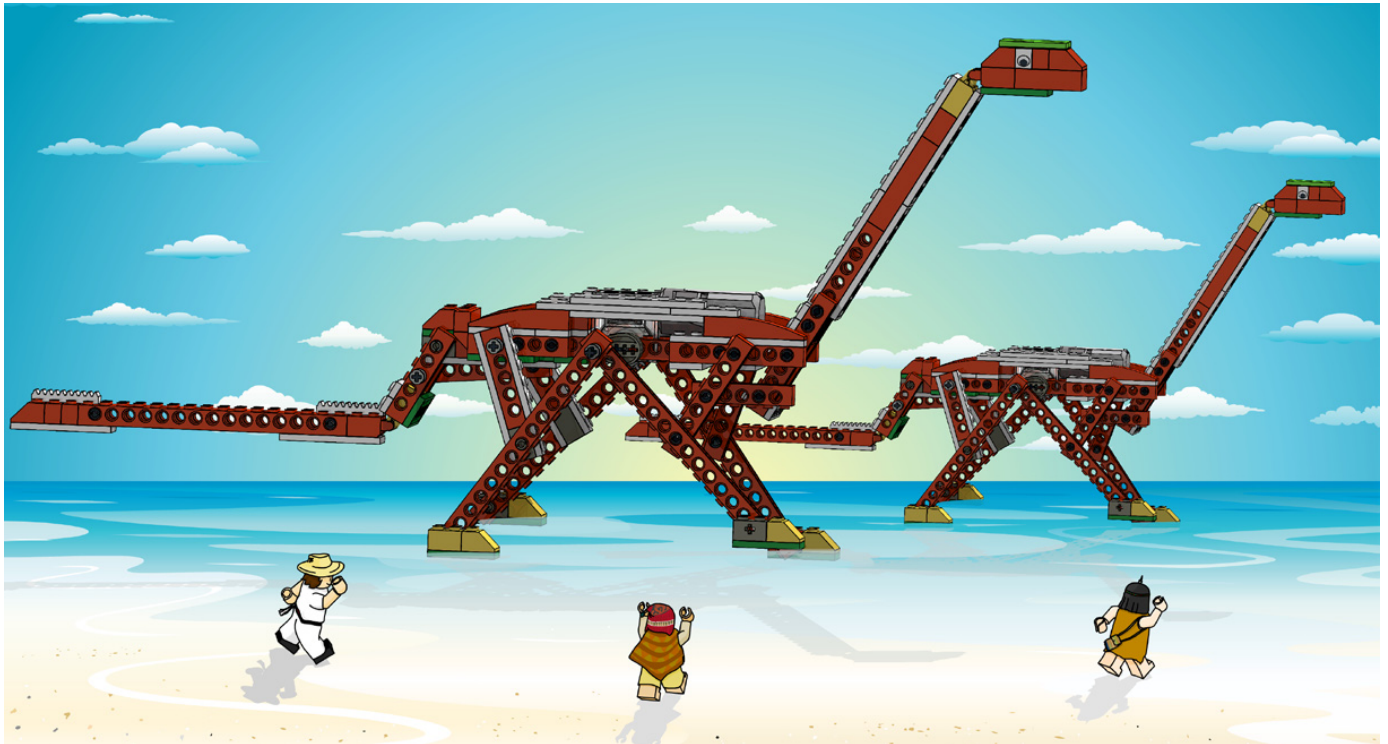
SR3D Builder también tiene un generador de correas. Las correas generadas con esta herramienta también se pueden usar para animar el modelo, igual que las correas en un modelo real que conectan dos ejes. Añadir una correa es sencillo. Simplemente haz un clic derecho y selecciona "Belt Generator" sobre la primera pieza para empezar a generar la correa (por ejemplo sobre un Thin Bush) y un click derecho (y seleccionar "Belt Generator") sobre la última pieza.

Aunque es mucho más sencillo que en el conocido LSynth, no es de mucho uso a la hora de hacer instrucciones, ya que LPub no soporta este tipo de piezas flexibles. Y si tienes que hacer un render en LDview, POV-Ray o cualquier otro software, es mejor exportar el archivo como .DAT para asegurarte de que las piezas flexibles se vean (esto no funciona en LPub). Ve a File>Basic .DAT para exportarlo

La próxima vez explicaré el instruction miner y algunas de las funciones pequeñas de SR3D builder.

Para más información sobre SR3D Builder, visita <http://sr3dbuilder.altervista.org/>
#





Robótica con LEGO® WeDo (III)

Una introducción a la robótica para los más jóvenes con LEGO WeDo

Por Diego Gálvez

En la entrega anterior se hizo una introducción al entorno de programación del software WeDo. Se hizo uso de los bloques motores para dar movimiento a un prototipo. Continuando con la programación WeDo, detallaremos el uso de otros bloques para controlar la potencia de giro del motor.

Bloque potencia

El siguiente bloque permite controlar la potencia a la cuál queremos que gire el motor.



Si lo arrastramos al área de trabajo vemos que viene enganchado con otro bloque.



Bloque entrada numérica

Se usa para poder trabajar con valores numéricos. Este bloque se puede enganchar con varios otros bloques (Por ejemplo: El bloque potencia).



Si queremos cambiar el número que aparece en el bloque, lo que debemos hacer es pasar el ratón sobre el bloque hasta que aparezca una T:



Sin hacer clic, al momento que aparezca la T, solo debe escribir el número que quiere usar, por ejemplo 10.



Sabiendo esto, usted puede modificar el valor de la potencia de giro. Los valores admitidos en el bloque potencia son los números desde el cero al diez, siendo cero, el estado donde el motor no girará y diez, el estado donde el motor girará con la máxima potencia. Cualquier otro valor no será admitido por el bloque. Por ejemplo:



El motor gira lentamente.



El motor gira muy rápido

Bloque giro durante

El siguiente bloque permite programar por cuanto tiempo queremos que el motor esté girando antes de detenerse.



Al igual que el bloque potencia, este bloque viene enganchado con un bloque entrada numérica, para poder ingresar el tiempo que queremos que el motor gire antes de detenerse.

¿En qué unidades está el tiempo en el bloque giro durante?

Las unidades son décimas de segundo, es decir, si queremos que entre dos acciones exista un segundo de espera debemos escribir en el bloque giro durante el número 10. Si queremos 10 segundos de espera, debemos escribir 100.

Ejemplo:



Motor gira en sentido horario durante 1 segundo, luego se detiene.

Bloque detener

Este bloque permite detener el giro del motor.



Bloque espera

Con este bloque se puede adicionar tiempo entre una acción y otra, así como trabajar con las lecturas de los sensores.



La unidad del tiempo en este bloque es la misma que la usada en el bloque giro durante (décimas de segundo).

Semejanza entre bloques

Si ejecuta los siguientes programas, observará que ambos realizan la misma acción.

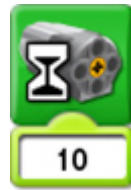


Motor gira durante 1 segundo luego se detiene.



Motor gira durante 1 segundo luego se detiene

Pero esto no quiere decir que estos dos arreglos sean iguales:



Si bien en el ejemplo anterior el programa hacía exactamente lo mismo para ambos casos, qué sucede si ahora se ejecutan los siguientes dos programas:



Motor gira durante 1 segundo luego se detiene.



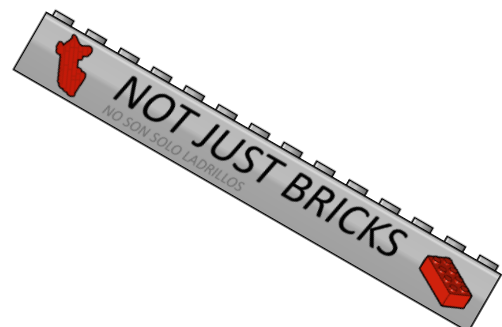
Motor nunca gira.

Como se ve en este caso los resultados son totalmente distintos.

Acabamos de concluir con la explicación de todos los bloques motor, usados para poder interactuar con nuestro motor WeDo.

En la siguiente entrega explicaremos el uso de los bloques pantalla y operaciones matemáticas (Suma, resta, división y multiplicación).

En la página web notjustbricks.blogspot.com encontrará material multimedia (imágenes y videos) de las creaciones propias del autor, algunas de ellas con guías de construcción. #





LEGO® WeDo (II)

Programando

Por Edwar Romero

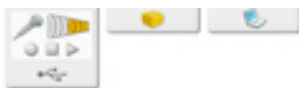
Imágenes por Osvaldo Romero

LEGO® es un universo en sí mismo, con el que podemos crear nuestros propios mundos, eso lo pudimos ver en el anterior número de HispaBrick Magazine®. Además de poder construir lo que queramos, la plataforma WeDo permite programar a nuestro antojo todas nuestras creaciones.

¿Creo que ahora se te antoja conquistar el mundo? A mí también, empecemos poco a poco. El software o programa

para hacer la programación en WeDo es extremadamente intuitivo de utilizar. Para la muestra un botón. La imagen de abajo es el ambiente de trabajo.

Jugando un poco con ella se descubren muchas de sus funciones sin tener que ser ingeniero de computadoras. No hace falta escribir una línea de código, con arrastrar y soltar es más que suficiente. Si quiero que el motor gire en una





dirección, puedo colocar la imagen del motor conectado al ícono o botón de play (el triángulo verde). Igual que en muchos equipos de música, este marca el inicio de la acción. Para detener el funcionamiento, tenemos el botón rojo o la tecla Escape del teclado. Si quieres más detalles, puedes revisar el número anterior de HispaBrick Magazine® donde Diego Gálvez presenta explicaciones más detalladas.

La ventaja del software del WeDo es que no requiere ningún tipo de conocimiento previo. Al contrario, está diseñado para aprender a programar de la forma más intuitiva posible. Este software fue desarrollado para LEGO® pero se vende por separado del set del WeDo.

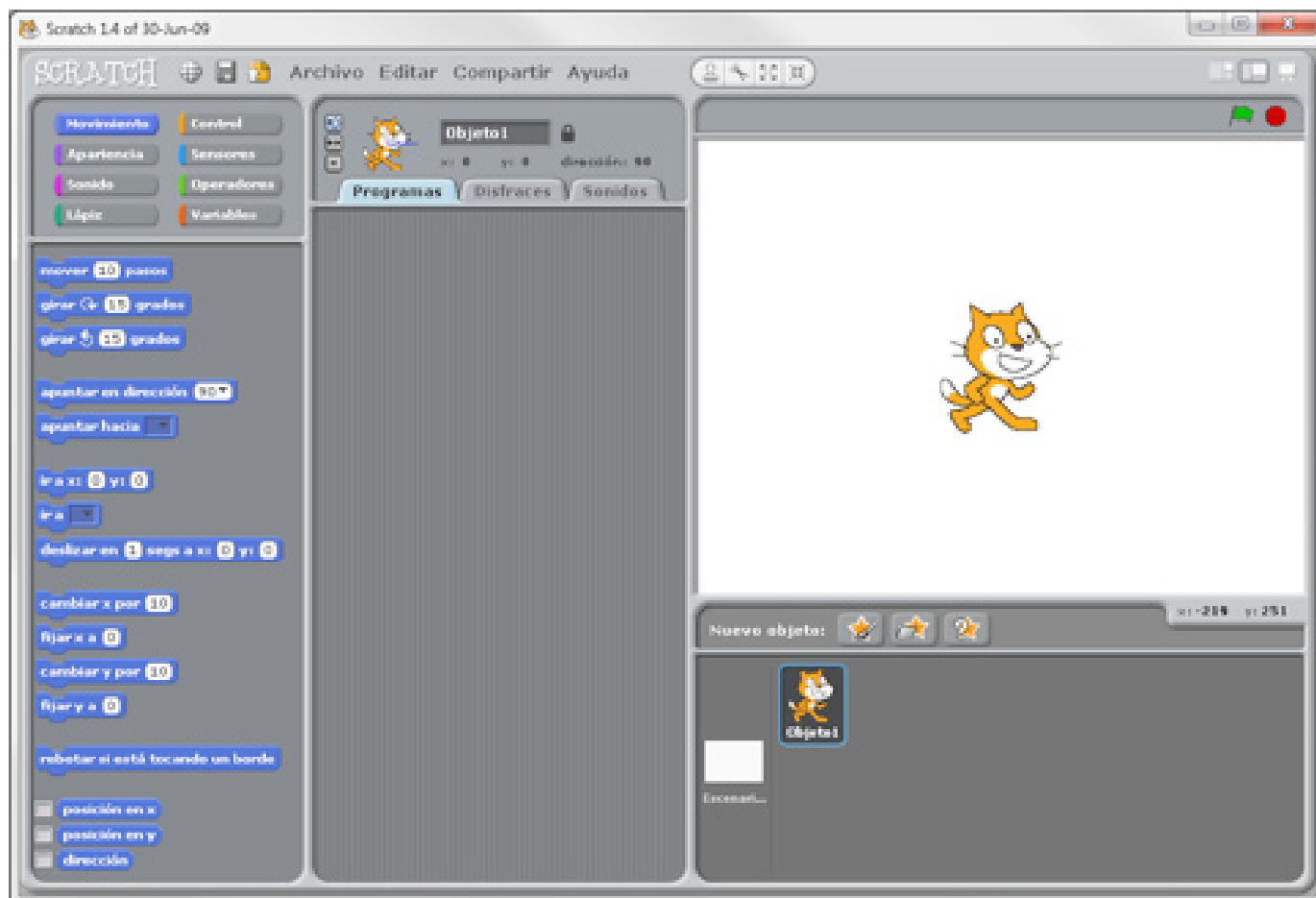
Pero no es necesario usar el software que viene con el WeDo para poderlo usar. En ese caso el software libre siempre viene al rescate. Esta vez viene de la mano del Instituto Tecnológico de Massachusetts, el famoso MIT. Ellos crearon el conocido Scratch como un lenguaje de programación educativo. Este

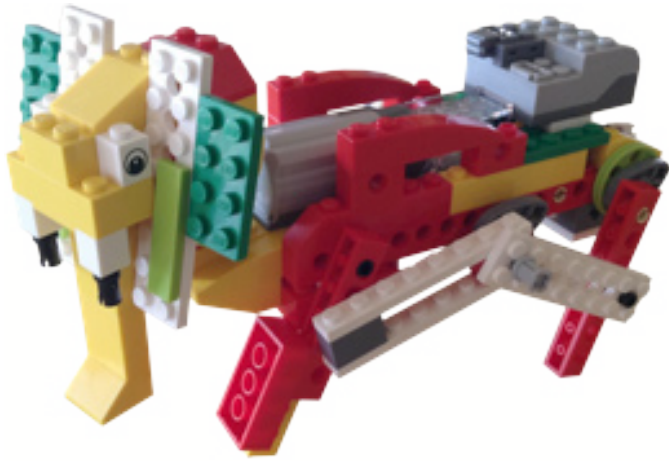
software permite programar con el LEGO WeDo y realizar muchas otras cosas más.

A la fecha de hoy, la versión que soporta la plataforma del WeDo es la 1.4. Actualmente se encuentra disponible la versión 2.0 de Scratch que funciona desde la página web (nada que instalar, pero requiere de internet constante) pero las funcionalidades para el WeDo aún no están disponibles. La versión 1.4 está un poco escondida en la web pero la encuentras en http://scratch.mit.edu/scratch_1.4/ con versiones para descargar bajo Windows, Linux y hasta OS X.

En la parte de abajo puedes encontrar una imagen de la plataforma. Comparada con la de WeDo es un poco intimidante, pero recuerda que te permite realizar cosas inimaginables!

También funciona bajo la modalidad de arrastrar y soltar. A diferencia del software del WeDo donde los bloques de





programación se conectan de forma horizontal, aquí se enlazan de forma vertical en la parte central. Además de controlar el motor y los sensores del WeDo, puedes controlar imágenes en pantalla con los sensores. Puedes ver que permite opciones mucho más especializadas.

En Scratch tienes los comandos de programación en el menú de la izquierda. En la parte central es donde escribes los programas, mientras que el recuadro superior de la derecha ves como tu creación interactúa. Esta zona de fondo blanco permite tener objetos programables conocidos como sprites.

No todos los comandos son utilizados para controlar el WeDo. Para ello necesitamos los sensores (bajo el menú de sensores, la penúltima opción para el sensor de distancia y el de inclinación) y la opción de movimiento para controlar el motor (sólo aparece cuando tenemos el bloque conector USB y el motor conectado).

La imagen de abajo muestra las diferencias entre el software de WeDo y Scratch para un programa que hace girar el motor.



Si quieres conocer un poco más sobre Scratch, se encuentra bastante información en internet. En el siguiente enlace puedes encontrar un gran resumen sobre cómo programar y mucho más en nuestro idioma: <http://bit.ly/XTu3YM> (archivo en PDF alojado en la web de MIT sobre Scratch).

Se puede conocer más sobre Scratch y WeDo en la página de MIT (<http://info.scratch.mit.edu/WeDo>). Allí puedes ver videos de las cosas que son posibles con este programa y con WeDo. También encontrarás proyectos y muchas ideas.

Si por una razón u otra no has podido usar el software de WeDo, puedes recurrir a Scratch y realizarlo todo y mucho más. Con el software de WeDo vienen incluidas instrucciones sobre cómo realizar 12 modelos robóticos y cómo se programan estos para que des rienda suelta a tu creatividad. En caso de no tener acceso al set de instrucciones de WeDo, Barbara Ericson, investigadora del Instituto de Tecnología de Georgia en EEUU, desarrolló material educativo usando Scratch. Ese material cubre 8 de los 12 modelos robóticos. El tutorial lo puedes descargar en versión PDF en la página de esa universidad en <http://b.gatech.edu/r7pB1z>. Es decir, ahora no hay excusa para no programar.

Como todo en LEGO®, el límite es la imaginación, pero también podemos programarlo.

En los siguientes enlaces podrás encontrar más información e instrucciones de ensamblaje y programación de los diseños presentados y muchos otros más:

www.wedobots.com

www.facebook.com/wedorobots

#

WE DO BOTS



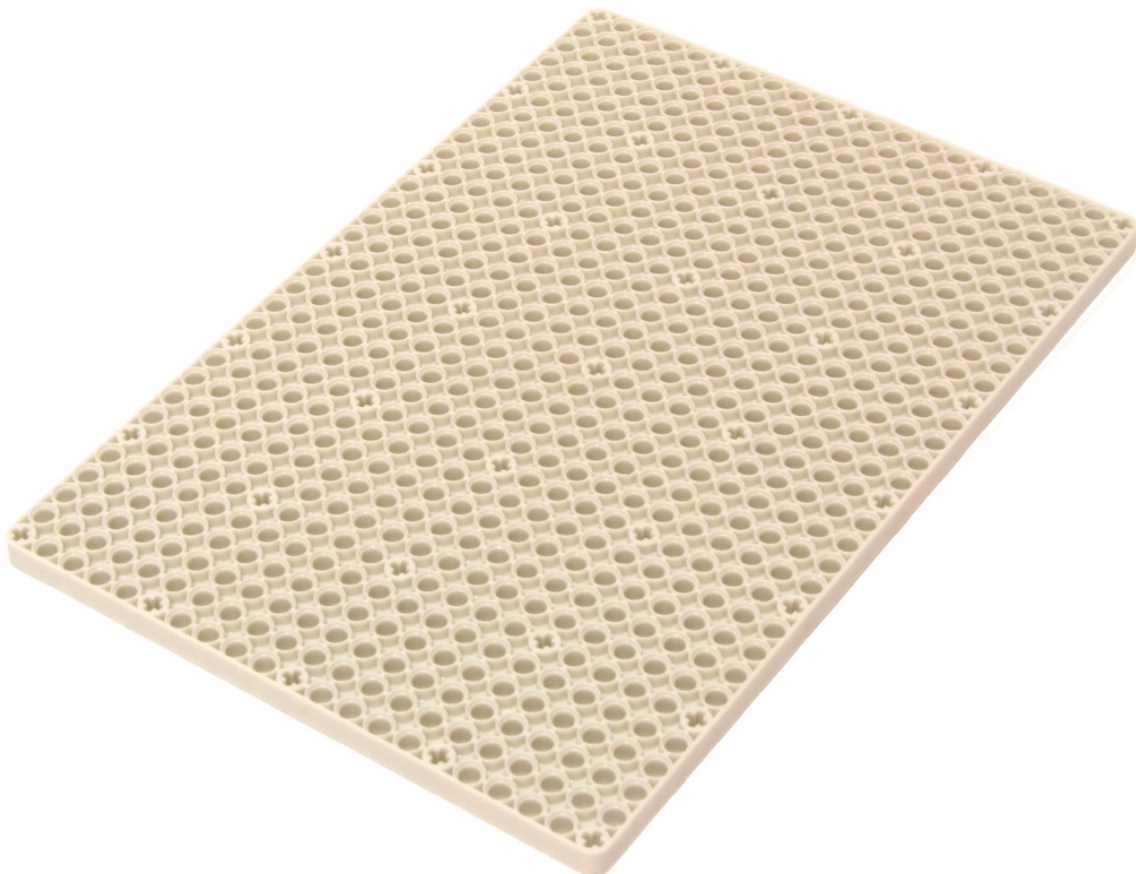
Review: MinuteBot Base

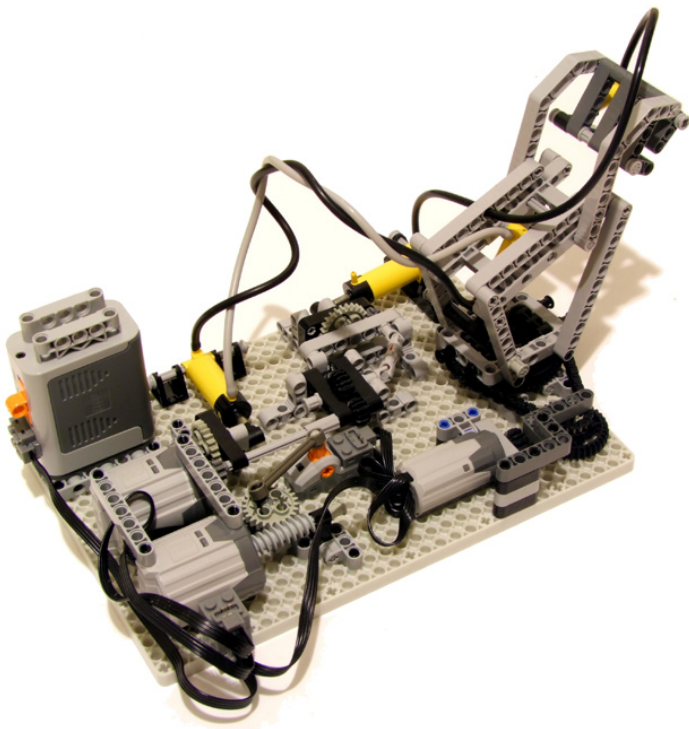
Por Oton Ribic

Es común empezar muchos modelos de LEGO® System eligiendo una placa base adecuada, de las cuales el Grupo LEGO produce un montón de tamaños, formas y variedades especializadas. Sin embargo, Technic nunca ha tenido una pieza equivalente que proporcionara una base sobre la que construir el resto. Es cierto que la necesidad de esta placa base no es inmediatamente obvia ya que, por ejemplo, los vehículos que representan una gran parte de los modelos Technic, normalmente no requieren una para empezar. Sin embargo, hay muchas situaciones en las que sería de ayuda, tanto como parte integrante de los modelos, o como un campo de pruebas para prototipos rápidos o desarrollo de conceptos. Cuando te enfrentas a la necesidad de tal placa base, los constructores suelen conectar series de marcos 7x5 en patrones o evitan el problema utilizando cerchas o vigas apiladas, pero sigue siendo una cuestión de improvisación más que de comodidad.

Para ser precisos, la placa base Technic todavía no existe si nos limitamos a las piezas de LEGO oficiales solamente, pero la compañía Heveas ha comenzado su producción bajo la marca MinuteBot que probablemente ya conocen muchos constructores Technic. Estas son mis impresiones sobre este interesante producto.

Es una "pieza" bastante simple de describir. Una viga Technic studless gris clara ampliada para cubrir el área 31 studs largo por 21 studs de ancho, lo que corresponde a 248 mm x 168 mm (aproximadamente 9 1/4 x 6 5/8), y que pesa 146 gramos. Cada quinto agujero, incluyendo los bordes en ambos sentidos, es un axle hole, haciendo una gran cuadrícula de 7x5 axle holes uniformemente distribuidos en la placa base. Los 616 agujeros restantes son todos pin holes. La rigidez general es adecuada: apoyada en sus bordes externos y llevando una carga de 1 kg en el medio, su centro se curva solamente 2 mm - por lo que no debería haber problemas soportando grandes construcciones.





Como su nombre indica, MinuteBot Base es especialmente práctico para la construcción de pequeños robots y mecanismos de automatización. Un montón de tiempo y esfuerzo se dedican, por lo general, a la creación de su esqueleto subyacente rígido y modificándolo en consecuencia a los cambios que aparecen sobre la marcha. Con este tipo de placa base, la mayoría de estos problemas se evitan ya que cualquier componente puede situarse en cualquier lugar, literalmente, - siempre y cuando encaje dentro de las limitaciones de 31x21 studs. Además, la mayoría de los componentes Technic, incluyendo motores y piezas más complejas, son fácil y fuertemente conectados a la base con solamente unos cuantos pins con fricción, o axle pins si coinciden en un axle hole.

Como todos los agujeros están orientados verticalmente, de vez en cuando puedes necesitar conectores perpendiculares para ciertos componentes, pero aún así es mucho más rápido que improvisar la placa base a partir de cero. Sólo tienes que tener en cuenta que los mecanismos de la placa base no pueden soportar demasiada fuerza vertical ya que la soportan principalmente pins de fricción, a menos que se sujete al

borde de alguna manera. Tal vez sería útil para versiones futuras tener un par de orificios laterales, similar a los paneles y marcos Technic existentes. Eso también simplificaría la conexión de varias MinuteBot Bases juntas en caso de necesidad, como el fabricante indica en el sitio web oficial.

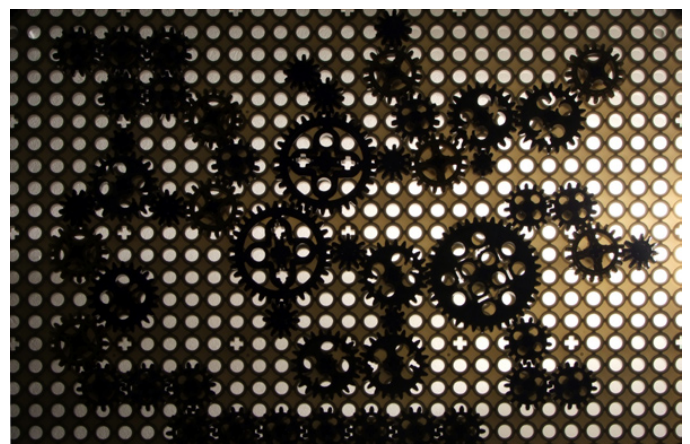
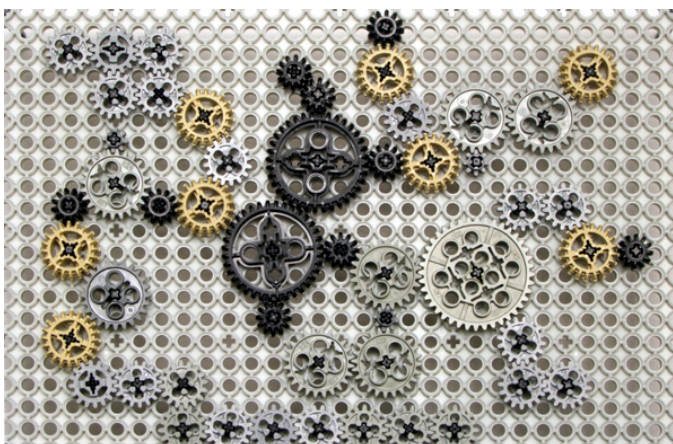
Para algunas aplicaciones puede ser útil tener la placa base elevada; aquí es donde los cuatro axle hole en las esquinas son especialmente útiles. Todo lo que necesitas son cuatro axles 5.5-stud with stop, que son muy comunes. Por supuesto, utilizando axle connectors la altura se puede aumentar posteriormente según se desee.

Aparte de los robots y la automatización, MinuteBot Base es útil para la creación de prototipos rápidos como mencionamos antes. Comprobar si una idea funciona es mucho más fácil cuando hay una estructura disponible que proporciona orificios por todas partes. Según la idea es afinada y optimizada, es fácil tener en cuenta los puntos fuertes importantes y pensar en un esqueleto ideal y económico que consista en piezas estándar más pequeñas.

De una manera similar, puede ser útil como un refuerzo temporal para la construcción de diferentes construcciones complejas que consistan en componentes que son difíciles de conectar entre sí y que requerirían demasiadas manos a la vez (el conocido "efecto pulpo" cuando, por ejemplo, necesitas ensamblar una gran caja de cambios mediante la conexión de muchas partes simultáneamente). Esta técnica de refuerzo temporal, no es poco común en los libros de instrucciones de los sets oficiales de LEGO® Technic, aunque esta placa base hace que todo el proceso sea más fácil y más rápido de desmontar.

En general, este es sin duda una adición bienvenida al arsenal de cualquier constructor Technic que le guste experimentar, y tal vez en cantidades mayores que uno, sobre todo si tienes algunos robots avanzados y sistemas en mente. Su tamaño está bien elegido, y su forma rectangular (a diferencia de cuadrada) permite cierta flexibilidad adicional. Aunque no es muy barata, en EE.UU. 20 dólares (14,49 € en el momento de escribir este artículo) por pieza, su precio es razonable en comparación con los habituales de las placas base de LEGO System, sobre todo teniendo en cuenta la calidad de fabricación que está justo a la altura de la The LEGO Group. El fabricante envía las MinuteBot Bases a todo el mundo por una tarifa de envío fija adicional de EE.UU. \$ 10, y las puedes pedir en el sitio web oficial, en [www.minutebot.com / minuteproducts /base](http://www.minutebot.com/minuteproducts/base).

#



Iniciación a la robótica con LEGO® MINDSTORMS, 15ª entrega

EV3: qué hay de nuevo

Por Koldo Olaskoaga

Ya va pasando el tiempo desde que llegó al mercado el EV3. Primero llegó la versión educativa a primeros de agosto, un lanzamiento no exento de problemas; antes de final de agosto se detectó un problema en parte de las baterías distribuidas que las hacía inutilizables y a principios de octubre se suspendió su distribución en Europa hasta marzo de 2014. Un contratiempo para las escuelas y equipos de la FLL que apostaban por migrar al nuevo sistema.

Y en septiembre llegó la versión comercial, por fin en castellano, algo que se reclamaba hace tiempo y que facilitará su distribución en España e Hispanoamérica. El EV3 comercial llega con 5 modelos básicos y 12 modelos adicionales creados por miembros de la comunidad LEGO® MINDSTORMS.

El EV3 presenta una serie de mejoras más allá de las que corresponden a la controladora, mayor potencia, una 4ª salida para motores y una memoria que hará que olvidemos los problemas que generaba la del NXT. Veamos algunas de ellas.

Proyectos

Así como el sistema de archivos de NXT-G se basaba en programas, EV3-G lo hace en proyectos. Esto supone que las diferentes versiones del programa que desarrollemos, las notas que necesitemos registrar, las imágenes y vídeos... se guardarán en un solo archivo.



Pero además de facilitar tener el proyecto bien organizado, este nuevo sistema permite compartirlo directamente desde EV3-G en la web de LEGO MINDSTORMS. Para ello solo será necesario disponer de un LEGO ID.

Conectar varios EV3 vía USB

LEGO MINDSTORMS EV3 ofrece la posibilidad de conectar varios EV3 entre sí y controlar los motores y sensores conectados a los diferentes EV3 desde uno solo. LEGO MINDSTORMS NXT ya permitía conectar dos NXT utilizando para ello los puertos 4 de sensores, pero su uso era relativamente complicado y no apto para todos los públicos.

Ahora conectar y programar de dos a cuatro EV3 conectados vía USB es muy sencillo por medio de Daisy Chaining. Por ejemplo, si conectamos dos EV3 vía Daisy Chaining, podremos controlar hasta 8 motores y 8 sensores conectados a ellos desde un solo programa que descargaremos en el primero de los EV3.

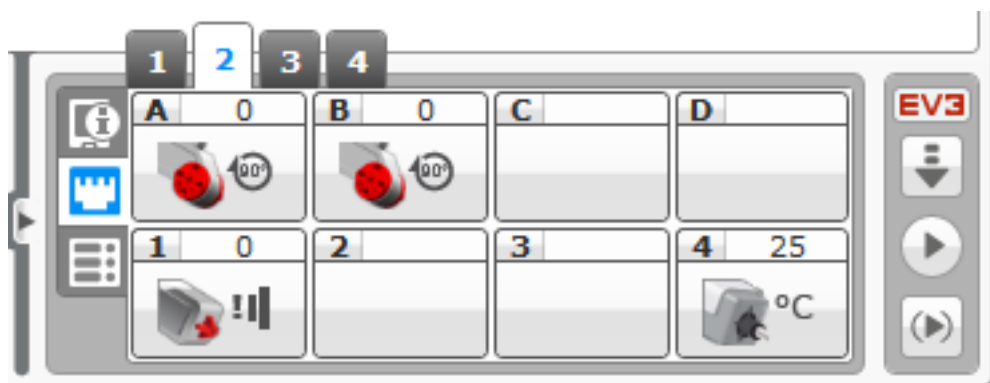
Para ello seleccionaremos Modo Daisy-Chain en la página de propiedades del proyecto.



A partir de aquí no hay ninguna diferencia con programar para un solo EV, a parte de la dificultad que supone controlar un número elevado de motores y sensores.

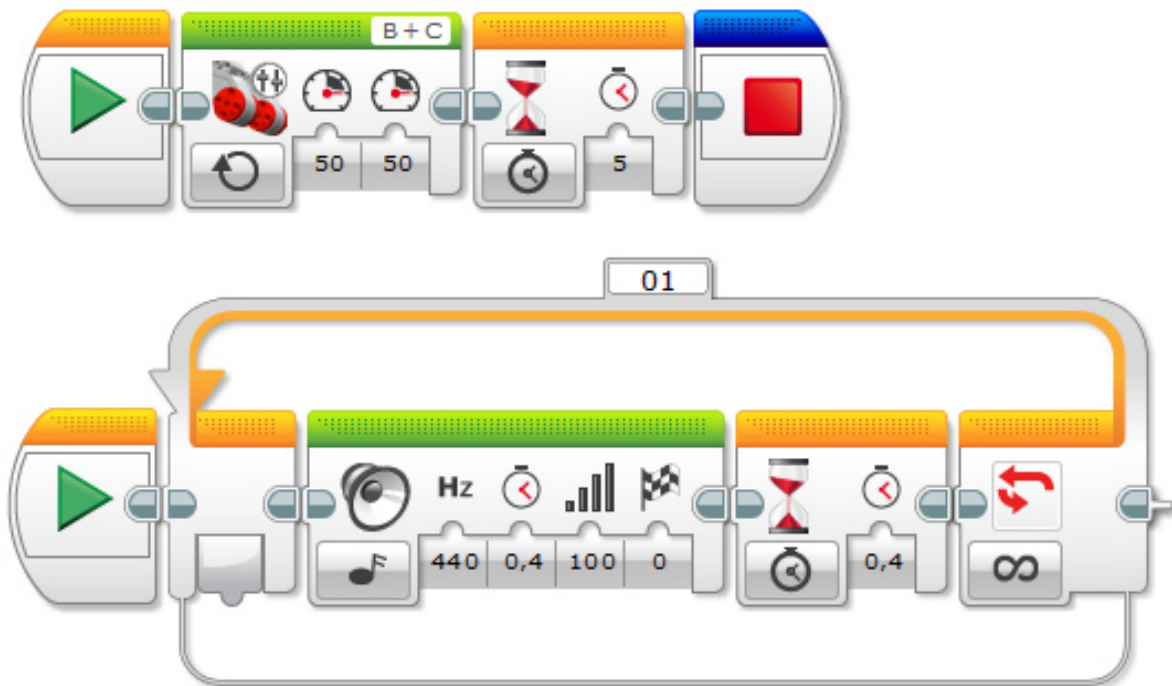


En los mismos bloques de motores y sensores se podrá seleccionar uno u otro EV3. En la figura los motores A y B del segundo EV3 se moverán hasta que el sensor de contacto conectado al puerto 1 del segundo EV3 detecte un choque. En la página de hardware se muestran por medio de pestañas los motores y sensores conectados a los diferentes EV3.



Varias secuencias en un programa

Con EV3-G es posible crear varias secuencias que se ejecuten de modo simultáneo en un mismo programa. Solo hace falta añadir nuevos bloques inicio al programa para crear las nuevas secuencias, de tal modo que al ejecutarlo todas las secuencias se iniciarán a la vez.

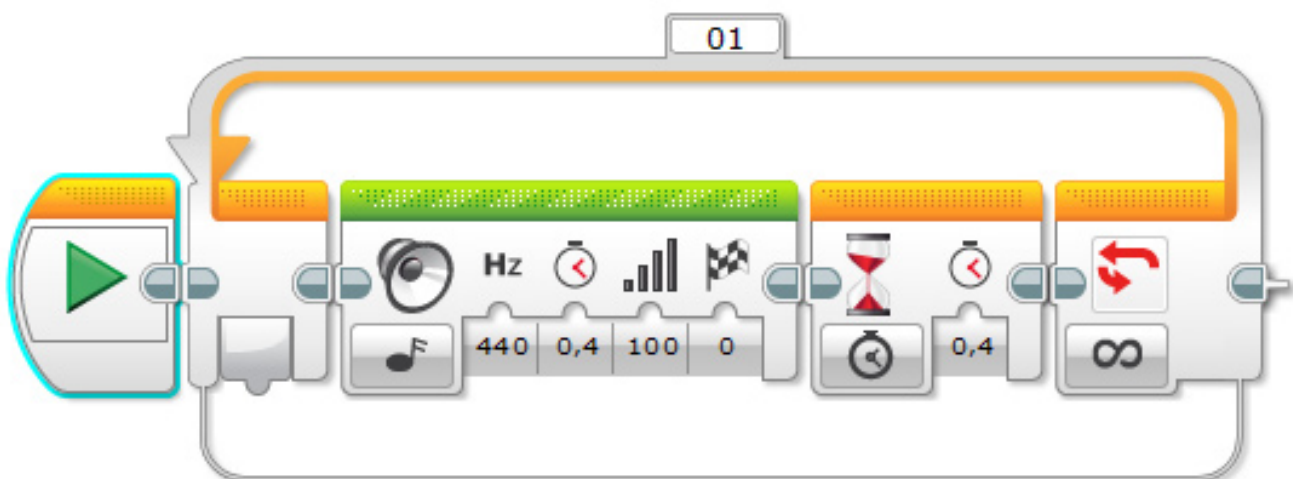


El bloque inicio se encuentra con los bloques de control de flujo (color naranja) y es algo más que una mera representación del inicio del programa, ya que si cuando tenemos el robot conectado al ordenador hacemos clic sobre el triángulo verde que se encuentra sobre él, la secuencia correspondiente será ejecutada. Esto es algo muy útil para hacer comprobaciones de las diferentes partes del programa, ya que aunque tengamos varias secuencias, solo ejecutará la correspondiente al bloque inicio sobre el que se hace clic.

Es posible controlar la finalización de un programa desde una de las secuencias tal y como se ve en la imagen anterior. En el grupo de bloques Avanzado tenemos el bloque Detener programa que detendrá todas las secuencias del programa a la vez.

Visualización de la ejecución del programa

EV3-G ofrece la posibilidad de saber qué bloque del programa se está ejecutando en cada momento de un modo similar al que lo hace LabVIEW, el software sobre el que está desarrollado. Si ejecutamos el programa con el robot conectado al ordenador (vía USB, Bluetooth o Wi-Fi), el programa mostrará mediante una animación de los bloques de programación el bloque en ejecución. La captura de la imagen siguiente se hizo cuando se estaba ejecutando el bloque Sonido; se pueden apreciar sobre él las líneas oblicuas que lo indican.



Conexión vía WIFI

El EV3, además de por Bluetooth y USB, puede comunicarse vía Wi-Fi. No es el modo de conexión más recomendable debido a que genera un mayor consumo de batería, pero en ciertos casos puede ser muy útil.

Al principio resulta un poco desconcertante, ya que si se conecta ese adaptador que se tiene en casa lo más probable es que no lo reconozca. La razón para que a fecha de hoy solo pueda utilizarse el adaptador Netgear WNA1100 es que el Linux que lleva instalado el EV3 solo dispone de los drivers de este adaptador. Aunque esto solo es así si se utiliza el firmware oficial, si se utiliza leJOS también es posible utilizar el pequeño Edimax EW-7811Un. Es de esperar que más adelante se puedan utilizar otros adaptadores.

Pero... ¿qué se puede hacer con la conexión Wi-Fi del EV3? Imagino que con el tiempo se multiplicarán las opciones de uso, pero por ahora, con la versión educativa del software EV3-G las que le he encontrado son las siguientes:

- Transferencia de programas del ordenador al EV3.
- Monitorización de sensores conectados al EV3 de modo remoto utilizando el sistema de registro de datos.

La primera de las aplicaciones en general no es muy recomendable, a no ser que queramos iniciar una aplicación u otra en el EV3 de modo remoto. En caso contrario el consumo de batería asociado no compensa hacerlo de esta manera.

La segunda sí que puede ser interesante. Un ejemplo podría ser una estación meteorológica que mida las variaciones de temperatura, velocidad del viento y presión (una vez que Hitechnic facilite en su web el bloque de programación para su sensor de presión). Si el EV3 se encuentra conectado a la red Wi-Fi, será posible registrar las lecturas de los sensores de modo remoto.

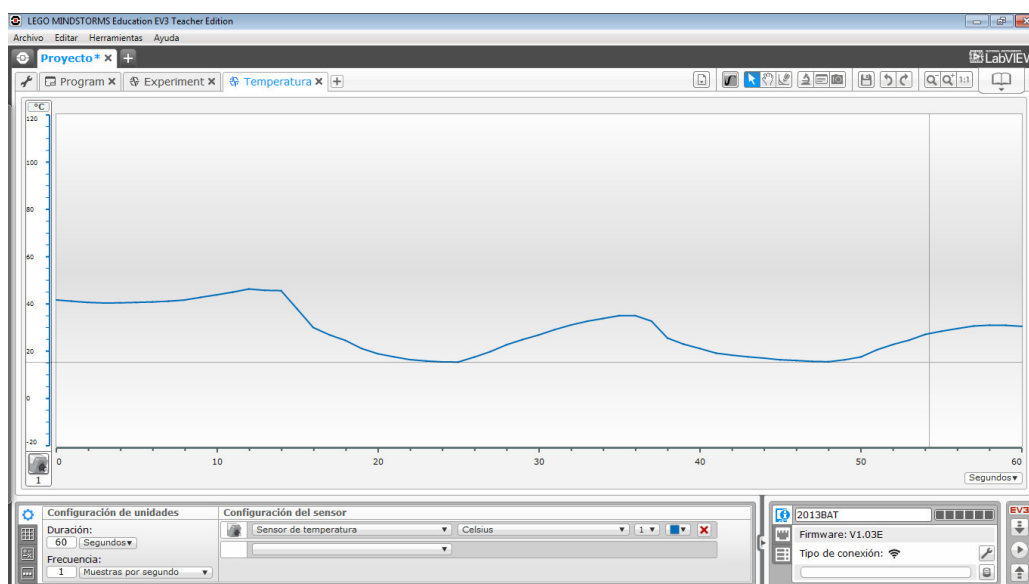
¿Cómo hacerlo?

Primero habremos de configurar la conexión inalámbrica, para lo que habrá que dar los siguientes pasos:

- 1.- Conectar el adaptador al EV3 y activarlo desde Herramientas > Wi-Fi en el EV3.
- 2.- Conectarlo a la red Wi-Fi deseada desde Conexiones, si es una red protegida deberemos escribir la clave de acceso (observaremos que en la esquina superior izquierda del EV3 aparece el símbolo que representa que el Wi-Fi está activado y un pequeño símbolo a su derecha que indica que está conectado).
- 3.- Para conectar el software EV3-G con el EV3 vía Wi-Fi, deberemos de configurar la conexión desde EV3-G. Para ello, tras conectar el EV3 al ordenador vía USB, hay que abrir Herramientas > Configuración de red inalámbrica y Conectar con la red deseada. Si no aparece la red deseada, basta con hacer clic sobre Agregar y buscarla para conectar. Cuando esté conectado podrá retirarse el cable USB.

Una vez que esté conectado, ya se puede crear un nuevo experimento, establecer la duración y frecuencia del registro de datos y ejecutarlo.

Si lo que se desea es solo monitorizar sin registrar, pulsando sobre el botón Osciloscopio podremos ver las lecturas en tiempo real.



En la imagen puede verse el resultado de registrar la temperatura durante 60 segundos tomando una muestra por segundo. Para modificar la temperatura con rapidez, se ha utilizado un vaso de agua fría para enfriar y se ha frotado el sensor para subir la temperatura.

#

Introducción a Mosaicos con Headlight Bricks

Por Katie Walker

Introducción a Mosaicos con Headlight Bricks

Los headlight bricks son un ingrediente esencial para la construcción de diversos mosaicos con patrones. Su forma única permite que se puedan juntar formando un cuadrado de headlight bricks. Este es un punto de partida ideal para la construcción de patrones. Los cuadrados de headlight bricks se pueden juntar, y mediante el uso de diferentes colores en los ladrillos, se pueden hacer muchos modelos diferentes. También es posible añadir otros ladrillos dentro o entre los cuadrados de headlight bricks, creando patrones más complejos.

Parte 1: Cómo hacer un cuadrado de headlight bricks

Brendan Powell Smith (autor de The Brick Testament), ha pasado mucho tiempo explorando los diferentes patrones que se pueden hacer con los cuadrados de headlight bricks. Hizo esta guía paso a paso sobre cómo hacer un cuadrado (reproducido aquí con permiso). Cada cuadrado de headlight bricks necesita cuatro headlight bricks, que se unen como se muestra en los pasos 1 y 2. Múltiples cuadrados de headlight bricks se pueden juntar para hacer unidades más grandes, como se muestra en los pasos 3 y 4:

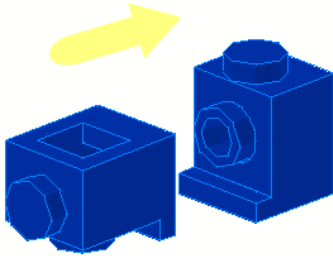


Imagen 1: Paso 1, cortesía Brendan Powell Smith

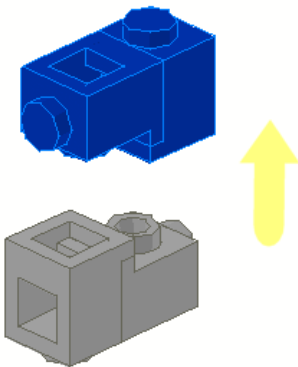


Imagen 2: Paso 2, cortesía Brendan Powell Smith

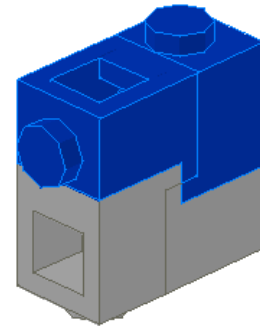


Imagen 2a: Paso 2a, cortesía Brendan Powell Smith

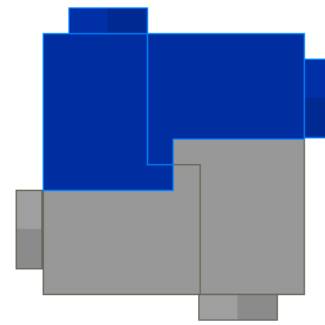


Imagen 2b: Paso 2b, cortesía Brendan Powell Smith

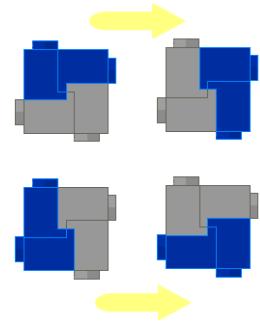


Imagen 3: Paso 3, cortesía de Brendan Powell Smith

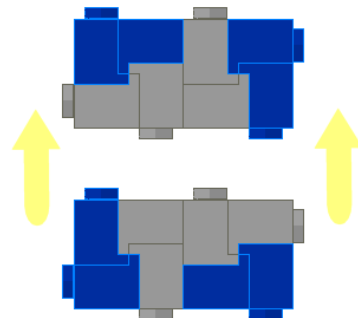


Imagen 4 :Paso 4, cortesía de Brendan Powell Smith

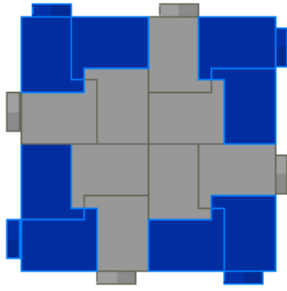


Imagen 4a: Paso 4a, cortesía de Brendan Powell Smith

Usando diferentes colores en los cuadrados de headlight bricks se pueden hacer muchos patrones diferentes. La primera vez que experimenté con estos patrones, construí un solo cuadrado, usando dos colores, y luego lo combiné de diferentes maneras. Cada uno de los patrones en la imagen 5 se hace con el cuadrado básico de headlight bricks en dos colores que se muestra en la imagen 2b. Sin embargo, cambiar la orientación en la que los unes (los pasos 3 y 4) se traduce en muchos modelos diferentes:

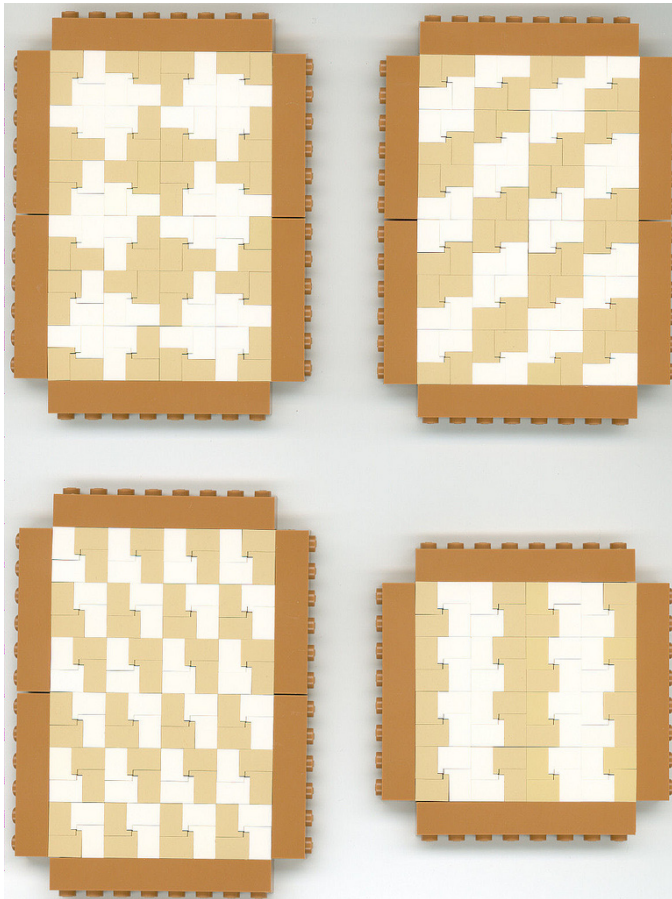


Imagen 5: Variaciones de headlight bricks de dos tonos, por Katie Walker

El número de variaciones de color y de posibles patrones es interminable. Puedes ver más ejemplos en las imágenes 6, 7 y 8. También puedes ver cómo enmarcar los patrones de headlight bricks que se forman. El borde exterior de un patrón de headlight bricks consiste en un stud orientado hacia el exterior, seguido por un stud orientado hacia el interior. Puedes unir ladrillos y plates normales en la parte exterior del patrón (como se muestra en la Imagen 5), alternando plates y tiles orientados hacia el interior y hacia el exterior (como en

la imagen 8), o utilizar una combinación que se adapte a las necesidades de tu proyecto específico.

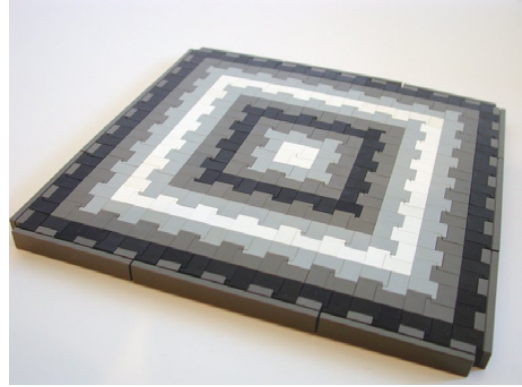


Imagen 6: Patrón 05, cortesía de Brendan Powell Smith

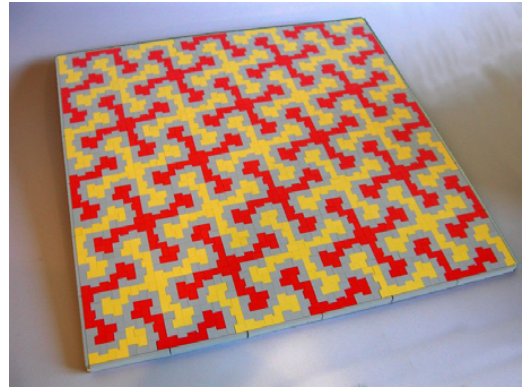


Imagen 7: Patrón 06, cortesía de Brendan Powell Smith



Imagen 8: Patrón 04, cortesía de Brendan Powell Smith

Parte 2: Ampliando los patrones de cuadrados con headlight bricks

Una vez que hayas dominado los fundamentos de hacer un cuadrado con headlight bricks, hay un número infinito de formas de ampliarlo. Algunas maneras de hacerlo son insertando otros ladrillos (tales como plates y slopes de diferentes tamaños) entre los ladrillos que forman el cuadrado de headlight bricks, entre los diferentes cuadrados de headlight bricks, o ambas. A medida que se añaden diferentes elementos en y entre los cuadrados de headlight bricks, aparecerán espacios vacíos. Estos se pueden dejar para añadir textura y aberturas, o llenar con otros elementos. Cheese slopes y 1x1 plates a menudo funcionan bien para llenar estos agujeros, pero dependerá del tamaño del hueco y el propósito del patrón.

La imagen 9 muestra un ejemplo del uso de plates de 1x1 en blanco y negro en cuadrados de headlight bricks blancos. Este método deja huecos en el centro en el que los plates de 1x1

se juntan, pero con el color negro, estas lagunas son apenas perceptibles:

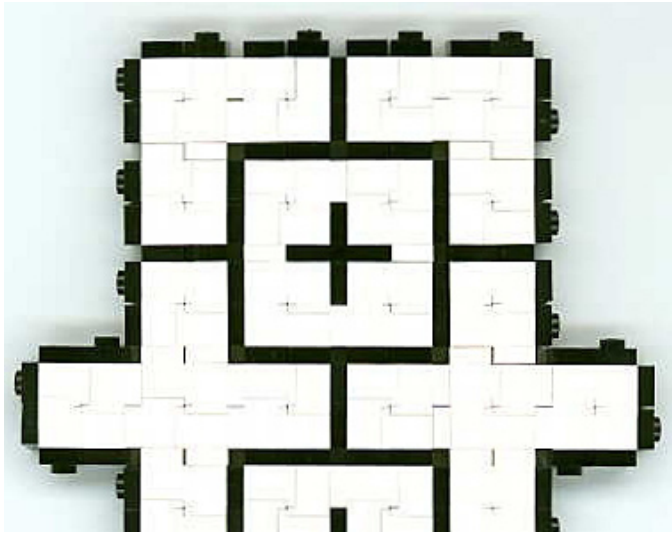


Imagen 9 Estudio de Suelo, por Katie Walker

Como se puede ver en la imagen 10, la adición de más plates 1x1 entre los cuadrados de headlight bricks crea espacios más grandes. Los huecos en la imagen 10 son cuadrados de tres plates de longitud en cada lado. Esta es una forma difícil de llenar con otras piezas:

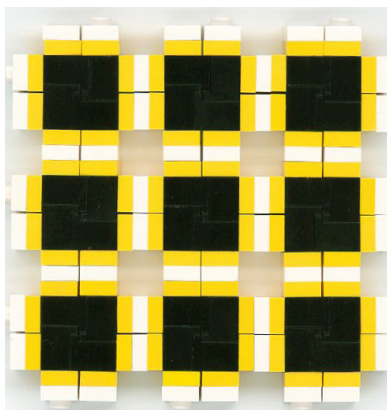


Imagen 10: Cuadrados, por Katie Walker

En la imagen 11, el número de plates entre los cuadrados de headlight bricks se ha aumentado a cinco. En esta imagen, los headlight bricks son trans-clear. Entre cada parte cuadrada hay 5 plates 1x1 amarillos. Esto dejará huecos en cada lado de dos studs de largo. Este es un buen tamaño para rellenar con cheese slopes o cuatro plates de 1x2 coronadas con tiles, entre otras posibilidades. Para obtener más información sobre cómo rellenar los huecos con cheese slopes, consulta las referencias del artículo «Mosaicos con cheese slopes: un tutorial.»

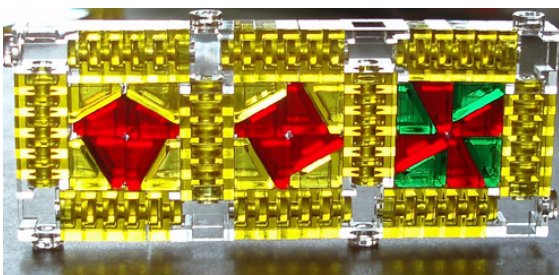


Imagen 11: Cuadrados con headlight bricks ampliados, rellenos con cheese slopes

Hay muchas otras maneras de ampliar los cuadrados de headlight bricks. La imagen 12 muestra cuadrados de headlight bricks que se han expandido con 5 plates de 1x1, como se muestra en la Imagen 11. Pero entre cada uno de esos cuadrados hay dos slopes 1x3. Haciendo esto quedan muchos cuadrados de 2x2 studs, que en este caso se han llenado con una pila de plates de 1x2 (alternando colores) cubierta con un tile 1x2:

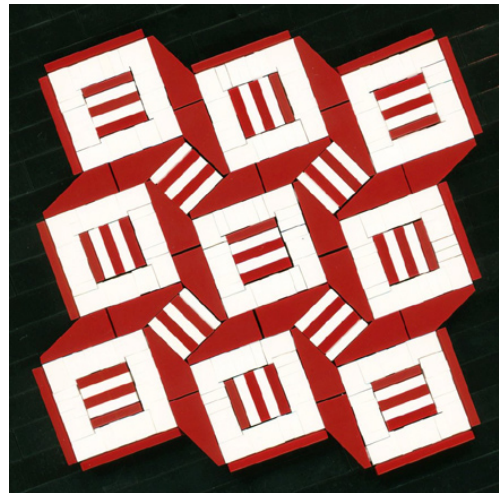


Imagen 12: Cuadrados y paralelogramos, por Katie Walker

Hay muchas otras maneras de utilizar headlight bricks y cuadrados de headlight bricks para hacer diferentes tipos de patrones. Aunque la construcción de patrones avanzados con headlight bricks (como el ejemplo de la imagen 13) se encuentra fuera del alcance de este artículo, puedes encontrar muchos ejemplos diferentes de estos patrones en las galerías de flickr de las referencias:

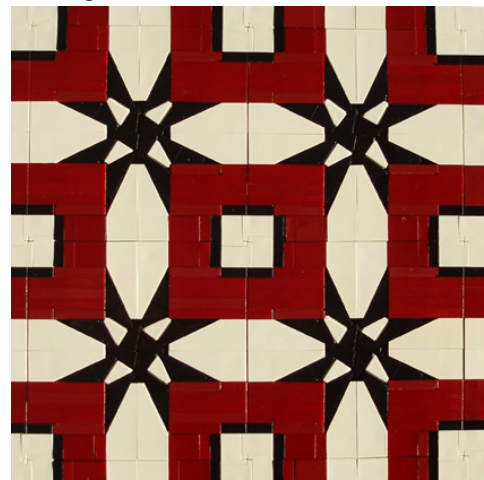


Imagen 13: Variación Color 1, por Katie Walker

Referencias

- Serie de patrones con headlight bricks de Brendan Powell Smith: <http://www.flickr.com/photos/12247552@N08/sets/72157624122077446/>
- Serie de patrones con headlight bricks de Katie Walker: <http://www.flickr.com/photos/eilonwy77/sets/72157637281961646/>
- Galería de fotos de headlight bricks en flickr: <http://www.flickr.com/photos/eilonwy77/galleries/72157634366152754/>
- "Mosaicos con cheese slopes: Tutorial" por Katie Walker. Publicado en HispaBrick Magazine®, Issue 014. También on line en: <http://mosaicbricks.blogspot.com/2012/06/cheese-slope-mosaics-tutorial.html>



ICHIBAN
TOYS

ICHIBAN Toys es líder mundial en kits personalizados con elementos LEGO, con miles de kits vendidos y habiendo aparecido en Wired, IGN, Uncrate y otros blogs.

Diseñamos, fabricamos y vendemos kits personalizados de diversas temáticas. También contamos con más de 1.000.000 de piezas LEGO.

Visítanos en www.ichibantoy.com



Instrucciones: Kiosco HispaBrick Magazine®

Por ICHIBAN Toys

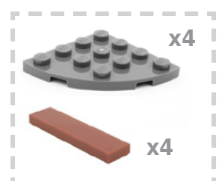
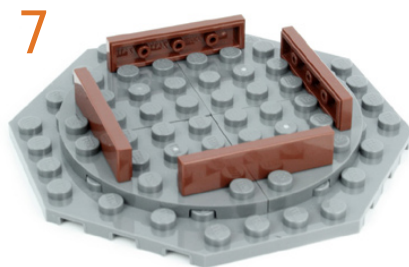
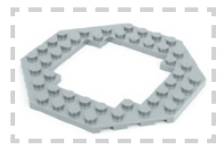
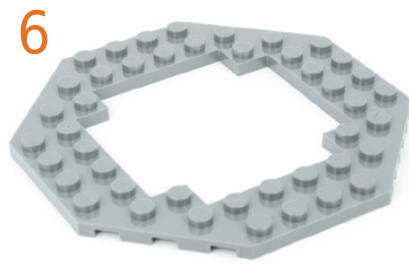
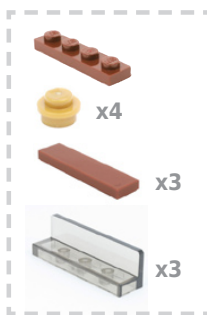
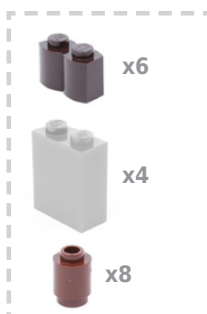
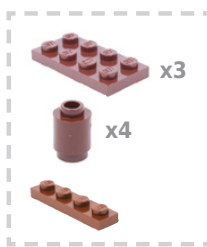
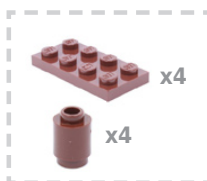
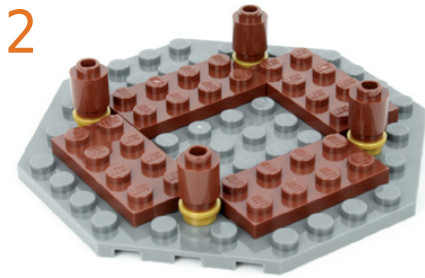
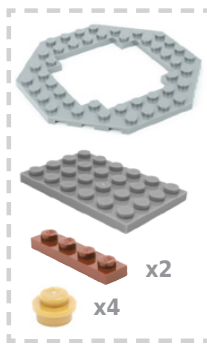
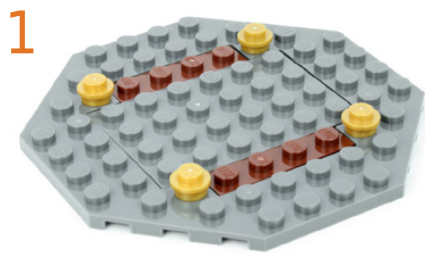
Quería diseñar este quiosco para que fuese sencillo, con piezas fáciles de encontrar, pero sin parecer aburrido. Empecé con un quiosco moderno y cuadrado, pero era... ¡aburrido! Tenía que hacer algo distinto. Esa mañana había recibido una gran caja de piezas de un vendedor alemán. Éste había incluido algunas piezas de más que él no quería - eran de esos plates octagonales 10x10 Dark Grey. No tenía ni idea de qué iba a hacer con ellos. Entonces me di cuenta de que serían una base fantástica para un quiosco de estilo antiguo. Ahora tenía algo que era sencillo pero con un aspecto estupendo. No ignores esas extrañas piezas ya que a menudo inspiran nuevas ideas.

Lo bonito de este diseño es que queda bien con muchos diferentes colores - ¿qué tal blanco? ¿Dark Red? ¿Dark Green? Y luego a rebuscar todos esos tiles 1x1 que LEGO® incluye en cada set para hacer periódicos y revistas. Tenía una minifig de Marty McFly en mi mesa, así que fue ascendido a vendedor de periódicos. También hice una pegatina para la parte trasera. La imagen se incluye en las instrucciones paso a paso - simplemente imprímelo al 100% en papel para pegatinas (también sirven papel y cola). La pegatina tendrá que tener un ancho de aprox. 2,5cm para encajar con el modelo.

ICHIBAN Toys se especializa en custom de sets con elementos de LEGO así que por supuesto hicimos algunos sets del quiosco. Recibirás todos los elementos originales y nuevos de LEGO necesarios, incluido un buen suministro de tiles 1x1 para periódicos y revistas, instrucciones paso a paso y una pegatina de "HispaBrick Magazine®. Puedes comprar éste y otros sets en www.ichibantoy.com.

#





BrickCon 2013

Por Car_mp

A principios del pasado mes de octubre tuve la oportunidad de visitar la BrickCon 2013 en Seattle durante mis vacaciones. Probablemente penséis que es demasiada casualidad que un AFOL visite por vacaciones una ciudad durante las fechas en las que se celebra un evento LEGO®, efectivamente es demasiada casualidad. Cómo convencí a mi santa esposa de visitar la BrickCon, y lo que tendré que hacer a cambio durante los próximos meses es algo entre mi mujer y yo. Pero pasemos a la BrickCon.

Para hacernos una idea del tamaño del evento, nada mejor que algunas cifras:

12000 visitantes
425 constructores
3150 m2 de exhibición
1575 m2 de espacio suplementario para conferencias, presentaciones...

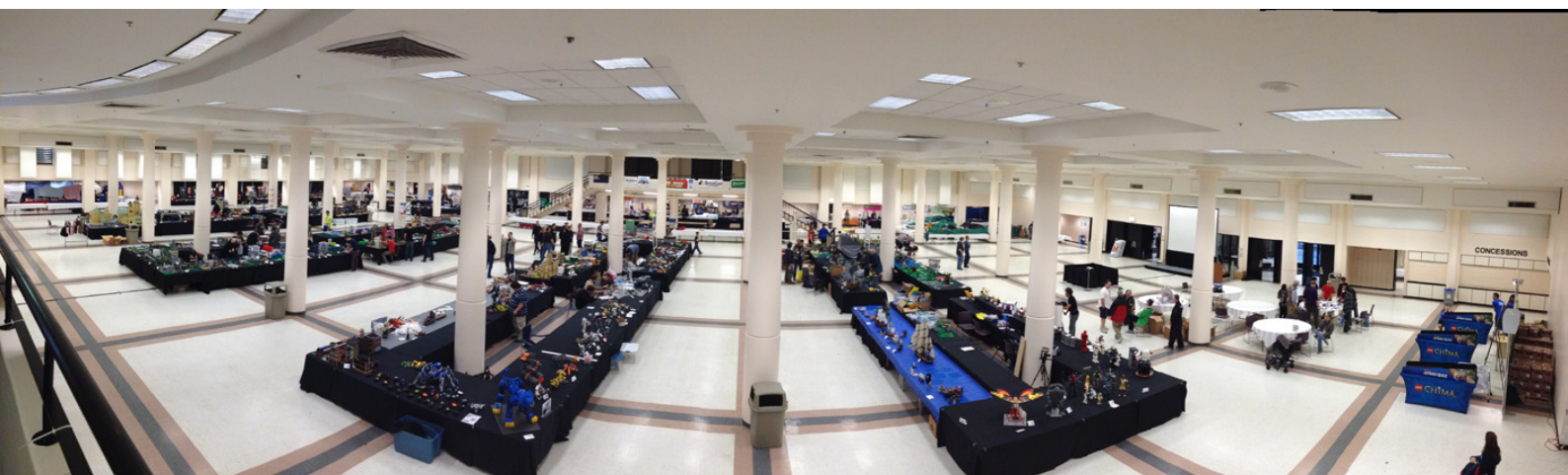


El evento estuvo repleto de grandes constructores y construcciones. Tuve la oportunidad de conocer en persona a algunos de los colaboradores de la revista y de saludar a otros miembros de la comunidad que ya conocía de mi visita a Chicago. Pero lo que de verdad me sorprende en este tipo de eventos es la cantidad de charlas y presentaciones a las que puedes asistir en las distintas salas disponibles. Junto con la amplia variedad de concursos en los que puedes participar, casi se hace difícil pasarse por la exposición.

Una vez más los grandes dioramas colaborativos me parecieron lo más impresionante del evento. No solo por su tamaño sino también por su nivel de detalle. No puedo dejar de destacar el que a la postre se llevó el Premio del Público: El diorama de Rivendell de Alice Finch y David Frank.

Hablando de premios, el premio a Mejor del Show se lo llevó Paul Hetherington por su Joker's Fun House.

Sería difícil enumerar todas las maravillas que pudimos ver en el evento, así que os dejo con las fotos mientras pienso en mis vacaciones de 2014 y en posibles eventos en ciudades lejanas que pueda visitar por casualidad, ¿alguna sugerencia?
#











Review: The LEGO Build-It Book: More Amazing Vehicles

Por A. Bellón (Legotron)

Imágenes cortesía de No Starch Press

Review The LEGO Build-It Book: More Amazing Vehicles

Autores: Nathanaël Kuipers y Mattia Zamboni

Páginas: 152, encuadernado en tapa blanda

Editorial: No Starch Press

En el anterior número de la revista entrevistamos a los autores del libro The LEGO® Build-It Book: Amazing Vehicles, que vuelven con un nuevo libro para sorprendernos con 10 nuevos modelos construidos a partir de las piezas disponibles en el set de la línea Creator 5867 Super Speedster. Por ello, no podíamos perdernos la oportunidad de echar un vistazo a este nuevo libro.

En primer lugar tenemos que destacar la primera impresión que causa el libro. La portada es muy llamativa, con un esquema de colores muy acorde con las construcciones que presenta. Al abrirlo ya se puede ver la gran calidad de la maquetación, y el cuidado con el que se ha estructurado todo el libro. El apartado gráfico es realmente destacable, por la claridad con la que se pueden seguir las instrucciones de todos los modelos, con los colores de las piezas claramente

diferenciados. Los pasos de cada montaje y los gráficos de los pequeños trucos que se han empleado, están cuidadosamente realizados. No hay que olvidar que no es un simple libro de instrucciones, además de los diferentes modelos a montar, tenemos pequeñas secciones repartidas a lo largo del libro, donde se dan explicaciones sobre el montaje, trucos y técnicas para utilizar en cualquier construcción e ideas para poder desarrollar tus propios modelos. Este detalle es muy importante, ya que esas pequeñas explicaciones pueden convertirse en fuente de inspiración para tus futuras construcciones. En resumen es un libro muy bien realizado y bastante bonito de ver.

Pero claro, si estamos comentando un libro sobre construcciones de LEGO no podemos dejar de hablar de ellas, y es ahí donde el libro tiene su punto fuerte. Parece increíble que de un listado de piezas tan limitado como el del set 5867 Super Speedster puedan sacarse tantos modelos distintos, tan variados y de tanta calidad. Es fácil pensar que de un set de un coche pueden sacarse muchos modelos distintos de coches, pero en este caso no estamos hablando de diferentes

CHOPPER



BIG RIG



Complexity
Functions
Pieces



CHOPPER

Design notes: 4-cylinder engine, high handlebars, big headlight, gas tank, easy rider seat

Technical specifications:
Dimensions (l × w × h): 18 × 9 × 9 studs
Wheelbase: 14 studs
Axle width front/rear: 4/3 studs

Features: working steering

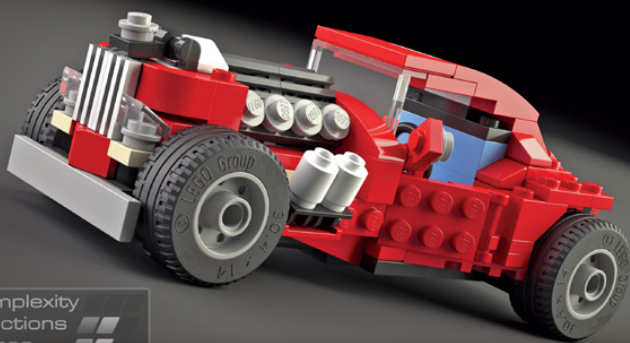
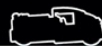


BIG RIG

Design notes: spacious cabin, big mirrors, massive grille, airfoil, fifth wheel, mudguards

Technical specifications:
Dimensions (l × w × h): 20 × 14 × 14 studs
Wheelbase: 12 studs
Axle width front/rear: 10/10 studs

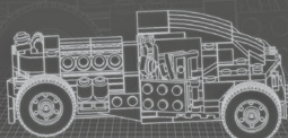
Features: opening doors, tipping cabin



Complexity
Functions
Pieces



Complexity
Functions
Pieces

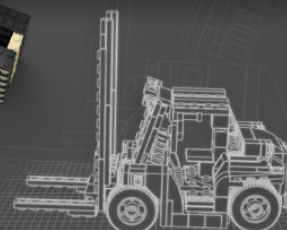
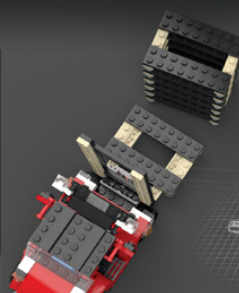


HOT ROD

Design notes: chop top, exposed V8 engine, big exhaust pipes, wide rear axle

Technical specifications:
Dimensions (l × w × h): 18 × 10 × 8 studs
Wheelbase: 13 studs
Axle width front/rear: 8/10 studs

Features: opening doors



FORKLIFT

Design notes: short wheelbase, open cabin, big mirrors, spotlights

Technical specifications:
Dimensions (l × w × h): 22 × 10 × 16 studs
Wheelbase: 9 studs
Axle width front/rear: 8/8 studs

Features: tilting mast, folding fork, pallet

variaciones de coches. Tenemos coches, carretillas de carga, camiones, motos, buggies y excavadoras. Todos los modelos tienen distinto grado de dificultad, sus propias funcionalidades y una única cosa en común, todos usan el mismo juego de ruedas, el del Super Speedster.

La gran calidad de las creaciones mostradas, se ve en las formas y líneas de cada una de ellas. Las distintas creaciones están realizadas con técnicas sencillas, que no requieren una habilidad especial para poderlas seguir, y lo que es más importante, pueden ser usadas en muchos tipos de construcciones, por lo que es una buena base para poder improvisar tus propios modelos. De los 10 modelos mostrados destacaría dos de ellos: el roadster por sus líneas tan elegantes y su diseño deportivo, que es realmente bonito. El otro sería el Big Rig, que combina un diseño de la cabina con innumerables detalles y elementos funcionales.

En resumen, es un libro muy interesante para ver las distintas posibilidades que dan un conjunto de piezas, muy recomendado para quienes empiezan a dar el salto a la construcción de modelos alternativos y diseños propios.

Nuestro agradecimiento a la editorial No Starch Press por la cesión del libro para la review.
#

THE LEGO® BUILD-IT BOOK

MORE AMAZING VEHICLES

BUILD 10
LEGO
MODELS!



Review: Beautiful LEGO

Por Satanspoet

Imágenes reproducidas del libro Beautiful LEGO, con el permiso de No Starch Press.
© 2013 by Mike Doyle.

Review Beautiful LEGO®

Autor: Mike Doyle

Páginas: 232, encuadernado en tapa blanda

Editorial: No Starch Press

Mike Doyle, un conocido ya para nuestros lectores, en colaboración con No Starch Press ha sacado al mercado un hermoso libro, tal y como dice el título, donde encontraremos unas fotos espectaculares de auténticas obras de arte y construcciones creadas por grandes artistas en el mundo de las construcciones LEGO®.

La portada del libro ya reclama nuestra atención, una impresionante foto de la ciudad de Odan creada por Mike Doyle con piezas LEGO. La ciudad, con su 1,80 de altura, se construyó en 600 horas y se utilizaron alrededor de 200.000 piezas LEGO.

En el interior del libro, encontraremos el trabajo de 77 artistas y cerca de 400 de sus modelos LEGO. Además, encontraremos opiniones y entrevistas realizadas a algunos de estos creadores, como los hermanos Arvo, Jordan Schwartz, Nathan Sawaya, Mike Nieves, Arthur Gugick, Nannan Zhang, Lino Martins, Iain Heath... nombres que a nuestros lectores seguro que les suenan. En sus 280 páginas veremos un recorrido por creaciones que abarcan la arquitectura, el retrato y la escultura. Reconoceremos personajes famosos de películas, animales de toda clase, monstruos, alienígenas, robots, construcciones a escala mini y los fantásticos mosaicos de nuestra compañera Katie Walker, sin olvidarse del mundo del motor con espectaculares coches, motocicletas y camiones.

Un libro imprescindible para que nuestra vista se recree en el maravilloso mundo artístico de LEGO y nos recuerde las posibilidades que nos puede dar a la hora de crear.

Nuestro agradecimiento a la editorial No Starch Press por la cesión del libro para la review.

#



LEGO Treats (2010) © Eric Constantino



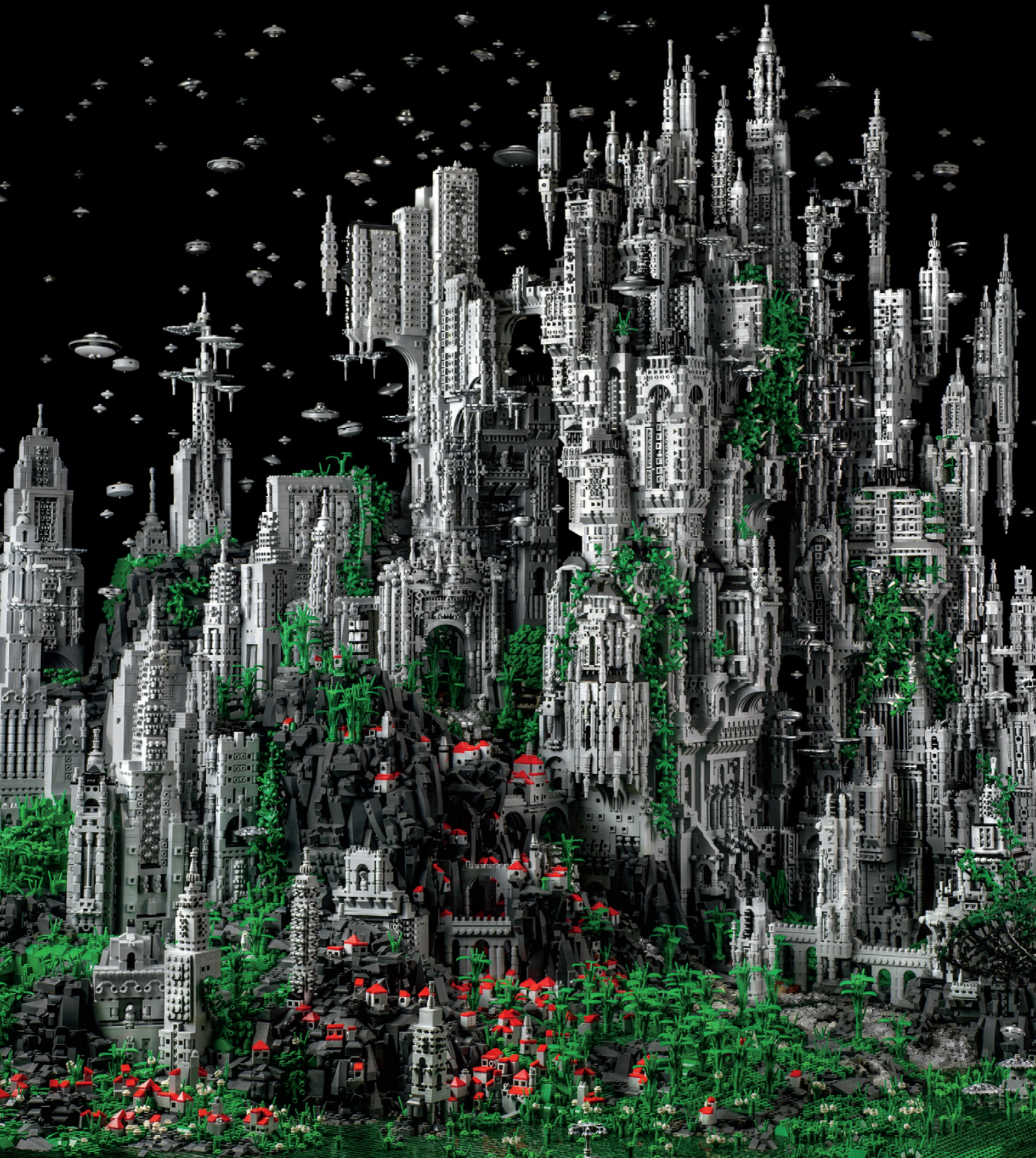
Westie (2012) © Huang Shin-Kai



Harley Davidsons (2011) © Dennis Glaasker

BEAUTIFUL LEGO®

MIKE DOYLE



Review: 10234 Sydney Opera House™

Por Car_mp

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S



Set: Sydney Opera House
Número de set: 10234
Piezas: 2989

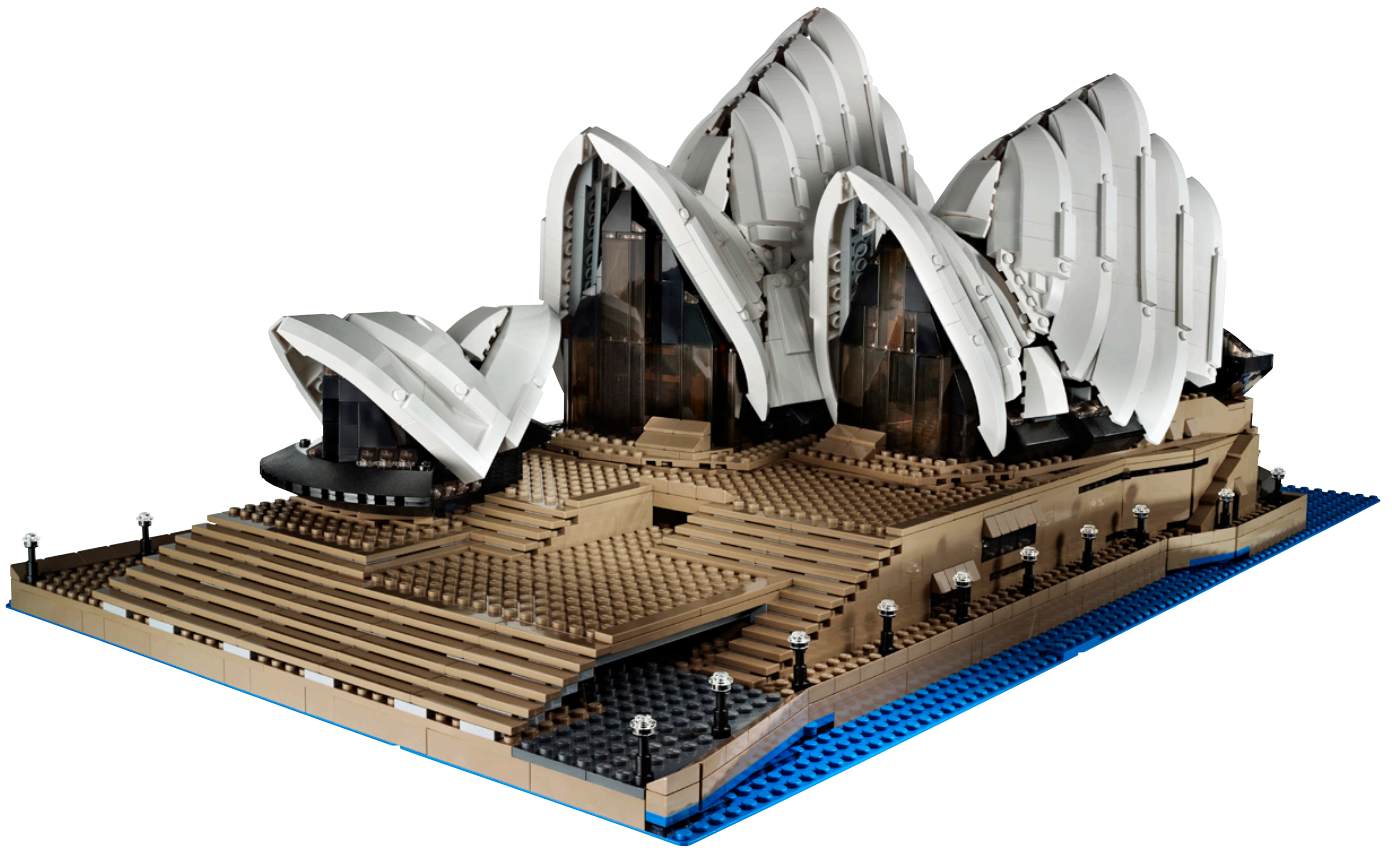
Todos estábamos expectantes por ver el set que sustituiría al Taj Mahal en los corazones de los amantes de la arquitectura. Dejando a un lado la línea Architecture, empezaba a echarse de menos un set de un gran monumento a una escala que permitiera más nivel de detalle. Así que el lanzamiento del 10234 Sydney Opera House ha llegado para llenar ese hueco. Y da lo mismo que ese hueco fuera más o menos grande, el 10234 es capaz de llenarlo. Estamos ante un set que maneja unas cifras contundentes (2989 piezas, cuatro libros de instrucciones y una superficie de 80x48 studs) y que representa uno de los monumentos más destacados del Siglo XX. Su silueta inconfundible es uno de los símbolos de la ciudad australiana de Sydney. Construido entre 1957 y 1973 es obra del arquitecto danés (casualidades que tiene la vida) Jorn Utzon (1918-2008)

Pero pasemos al set en sí. Como ya he comentado viene dividido en cuatro libros de instrucciones. Con los dos

primeros construyes la base. Aquí encontramos la primera curiosidad, ya que está diseñada para separarse en dos partes para facilitar su transporte. Para que la maniobra resulte sencilla se vale de unos liftarms que sirven como guías y unos pins y technic bricks para que queden fijadas las dos partes. Con los dos siguientes construyes las dos alas principales del edificio.

La construcción de la primera parte es sencilla y amena ya que hay pocos pasos repetitivos, también es cierto que el resultado final es simplemente la base dark tan sobre la que se asentarán los dos edificios principales. La construcción de éstos es, por otro lado, todo un alarde de diseño y técnicas constructivas. El trabajo de diseño para las cubiertas de los edificios principales debe haber dado más de un dolor de cabeza. Según avanzaba en la construcción no pude dejar de pensar que el set estaba construido como lo haría un AFOL más que siguiendo las técnicas clásicas de LEGO®. No hay nada determinado que pueda poner como ejemplo, es simplemente la sensación al construir esas fantásticas cubiertas blancas y encajarlas unas con otras sobre los edificios. Para las cristaleras que dan al mar, más técnicas a spot. La unión de los edificios a la base se hace mediante





solo unos pocos studs, ya que la forma irregular que tienen y el ángulo que forman entre sí no permiten un mayor número de studs de unión. Este tipo de conexión facilita también su desmontaje para transporte.

Para conseguir ajustar entre sí la especie de conchas que forman las cubiertas, utiliza piezas de articulaciones más propias de Bionicle y Exo-Force que de LEGO® Creator, sin embargo no solo resulta sencillo y efectivo, sino también resistente y fácil de colocar.

El edificio no es precisamente un alarde de colorido, el dark tan y el blanco son los colores dominantes con algún toque negro y trans dark. Una vez terminado puede resultar un poco minimalista, eso sí, como fuente de piezas dark tan es una auténtica mina. Tampoco conviene olvidar las baseplates azules. Este detalle que antes solo teníamos en cuenta los

AFOLS es algo que LEGO comienza a destacar en sus comunicados oficiales de lanzamiento, mencionando los colores y las piezas nuevas o raras que puedes encontrar, como si nosotros compráramos los sets por sus piezas... En resumen diría que es un gran set en todos los aspectos. Fantásticas técnicas de construcción snot, surtido de piezas más que interesante y un gran parecido con el modelo real. Este último punto debería valorarse especialmente dada la dificultad del edificio original. Puede que el resultado final resulte un poco monótono cromáticamente, pero es algo que ya podía pasarnos con el blanco del Taj Mahal o el gris de La Torre Eiffel. Yo por ahora lo mantengo construido en mi habitación, y eso es una buena señal.

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set y de las imágenes oficiales.
#



Review: 70006 Cragger's Command Ship

Por car_mp

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S



Set: Cragger's Command Ship

Número de set: 70006

Piezas: 609

Contiene: 6 minifigs.

Podríamos considerar este set como el set estrella de los malos de Chima de este 2013 a punto de terminar. Aunque esta línea nació para sustituir a NinjaGo, el éxito de esta última en algunos mercados la ha mantenido con vida, y aunque evoluciona hacia historias difícilmente imaginables viendo los primeros sets de hace unos años, tendremos NinjaGo en el 2014. Como también está confirmada la continuidad de Chima, está claro que los peques tendrán difícil elegir que línea fantástica seguir y los mayores tendremos más posibilidades de piezas raras en colores aún más raros.

Este set es famoso por su surtido de piezas en el Olive Green tan apreciado para construcciones militares. Es cierto, en la foto se puede ver mucho ese color, pero si quitamos el casco del barco y las lanchas, la densidad de ese color desciende

dramáticamente. Aún así, ya que el olive green es el color de moda en la temporada 2013, puede resultar interesante su compra por este motivo.

Además de su reciclaje como fuente de piezas el set en sí tiene cosas muy interesantes. Por un lado muchas y variadas minifigs. De la espectacularidad de las minifigs de Chima ya hemos hablado con anterioridad, así que nada nuevo que añadir. Por otro lado el set incluye hasta 6 vehículos. Las dos motos de agua de los leones (creí que no les gustaba el agua) y el barco de los cocodrilos, que a su vez incluye dos lanchas y un helicóptero que pueden soltarse del barco principal. Esto da una jugabilidad muy alta, aunque los leones tienen todas las de perder ante semejante despliegue de medios.

Nada que comentar en la construcción, está claramente dominada por ese inmenso casco de barco sobre el que se van colocando las cabinas, los vehículos y las armas. La boca y garras móviles simulando un cocodrilo no dejan de ser anecdóticos, ya que al estar la boca en la parte





superior del casco difícilmente atraparé nada en ella. Las dos lanchas son también monocasco, lo que no da muchas posibilidades de reciclaje, eso sí, serán muy apreciadas para dioramas militares. El helicóptero forma la cola del cocodrilo y personalmente, igual que no veo a los leones en el agua tampoco veo a los cocodrilos en el aire, todo sea por el espectáculo.

Es un set que despierta opiniones dispares en mí. Por un lado es un set grande, con muchas minifigs, con vehículos variados y con mucha jugabilidad. Por otro lado ese casco de barco..., para mí ese tipo de piezas es solo comprensible cuando se

busca la estanqueidad que permita jugar con él en el agua y creo que éste no es el caso. Personalmente y dado que el olive green no es mi color, no creo que fuera un set que me compraría. No me gusta estéticamente y odio ese casco de barco (creo que ya lo había dejado más o menos claro), pero reconozco que para un niño aficionado a esta línea, este set significa horas y horas de diversión.

Agradecimientos: A LEGO® Iberia S.A por la cesión de este set y de las imágenes oficiales.

#



Review: 42009 Mobile Crane MK II

Por Jetro

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S y Jetro



Set: Mobile Crane MK II
Número de set: 42009
Piezas: 2606

El buque insignia de la línea Technic de este año es el 42009 Mobile Crane MKII. Las grúas móviles han sido un tema recurrente en Technic, tanto para sets pequeños como grandes. No sólo ha habido un número considerable de diferentes grúas móviles (comenzando por el mítico 855/955

Mobile Crane de 1978/9), pero el Pneumatic Mobile Crane de 1995 tuvo tanto éxito que se volvió a sacar en el 2002 y en el 2003. Sin embargo, las cosas cambiaron en 2005, con el 8421 Mobile Crane XL. No sólo fue el set más grande de LEGO® Technic (con 1884 piezas) sino que mantuvo esa posición hasta el 2011 cuando el 8110 Unimog lo superó. Los precios para el set en el mercado secundario han continuado altos a lo largo de los años y el set es una referencia fija en círculos Technic.

No es de extrañar entonces que el anuncio del Mobile Crane MKII desatara mucha especulación. El nombre es una clara referencia al 8421 y parecía que LEGO creía que podía mejorar el enorme éxito de ese set.

¿Lo consiguió? Pues, veamos el set más de cerca para determinar hasta qué grado ha sido así.

Impacto visual

Cuando aparecieron las primeras imágenes del Mobile Crane MKII, se hizo patente enseguida que este set en efecto iba a ser más grande, al menos en tamaño; mientras que el 8421 tenía una base con 4 ejes cercanos entre sí, el 42009 tiene 5 y el eje frontal se encuentra a cierta distancia de los cuatro





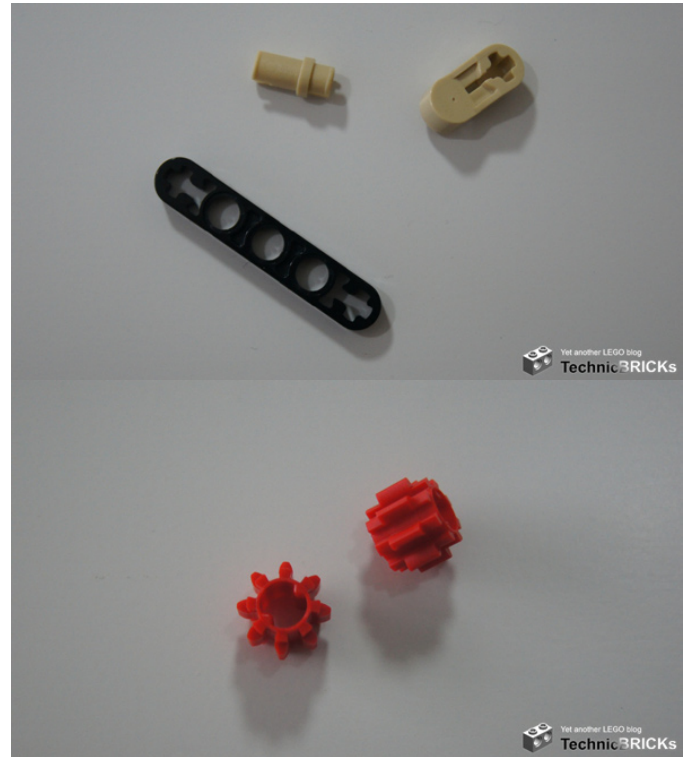
restantes. Esto se traduce en el hecho de que el set mide 57 cm de largo y el brazo extendido alcanza una altura total de 75 cm. Otros detalles sobresalientes fueron los dos LA para levantar el brazo donde el 8421 disponía de dos cilindros neumáticos y un selector de función claramente visible en la base del vehículo.

La caja

Antes de adentrarnos en los aspectos mecánicos del set, demos un paso atrás para ver la caja y su contenido. Como viene siendo habitual, el cartón de la caja casi parece demasiado endeble para su tamaño y peso. La parte frontal, indica que el set viene motorizado con el motor PF "L" que aún escasea, las cuatro funciones accesibles desde la estructura superior y las dimensiones generales del set con el brazo extendido. También incorpora una solapa que se puede levantar para ver más de las especificaciones técnicas del modelo. LEGO® ha hecho un gran trabajo dando a este set un aspecto más técnico al incluir información como el ángulo de giro de cada uno de los ejes de dirección, el ángulo máximo del brazo y el hecho de que una de las cuatro funciones mencionadas en la parte frontal, se divide en dos funciones para los estabilizadores.

La parte trasera de la caja muestra el modelo secundario para este set. Mientras que el modelo secundario del 8421 consistía en una estructura superior alternativa (un brazo tijera con plataforma elevadora), el modelo secundario del 42009 es una auténtica alternativa: un apilador de contenedores con brazo extensible, un camión y un contenedor.

La caja pesa bastante - más de 4 kg - y aunque los libros de instrucciones del modelo principal pesan unos 600gr, eso es una cantidad de LEGO considerable. La caja está realmente llena y esto añade la sensación de que te has hecho con un set de LEGO realmente grande. Así que ¿cómo de grande es? Con 2606 piezas es casi un 40% más grande que su antecesor el 8421 y un enorme 27% más grande que el último campeón, el Unimog.



Como viene siendo habitual, los seis libros de instrucciones vienen en una bolsa sellada, con una cartulina de protección, junto con las pegatinas y la cuerda. Las piezas están repartidas en más de 20 bolsas (salvo algunas de las más grandes) aunque están numeradas únicamente del 1-3 y corresponden a la base, la estructura superior y el brazo.

¿Qué hay dentro? Echemos un vistazo.

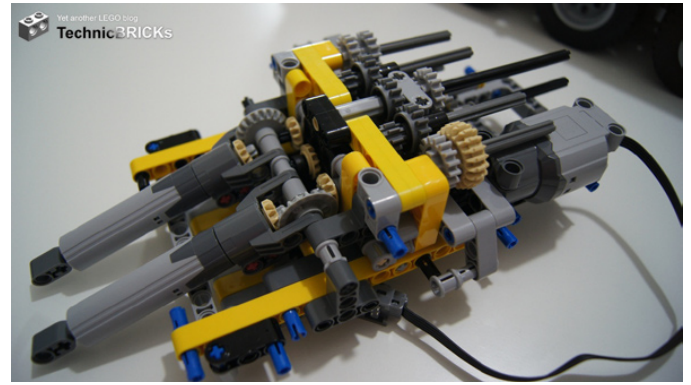
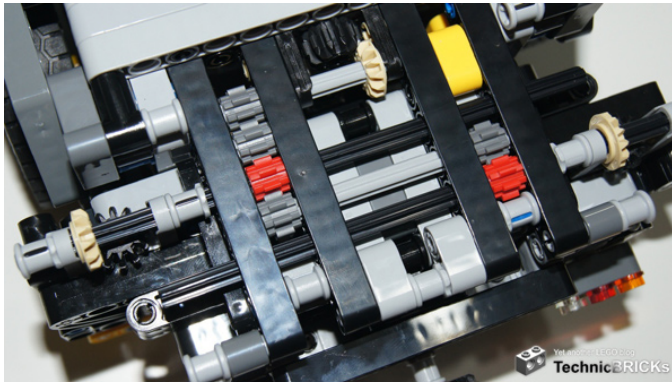
Las piezas

El 42009 Mobile Crane MKII viene con relativamente pocas piezas nuevas o exclusivas. Algunos de los sets de este año ya incluyeron el nuevo liftarm thin con configuración X000X y los pin 3/4 así como el Carnkshaft Center en el nuevo color tan, y este set es el primero en presentar el axle de 16 y el Axle and Pin Connector Perpendicular Triple (63869) en negro, además del nuevo panel 11x3 en amarillo - este último también se encuentra en el MINDSTORMS EV3 Education Expansion kit en negro.

El elemento nuevo más comentado es una nueva versión del engranaje de 8 dientes. No sólo tiene los dientes más anchos como la nueva generación de estos engranajes, lo que hace más fácil evitar que se salga de su sitio, sino que es capaz de todo lo contrario: deslizar sobre un axle, ya que en vez de 4 puntos internos de agarre dispone únicamente de dos. Veamos cómo se emplea esta nueva pieza.

El modelo principal

La construcción del Mobile Crane MKII es un proceso largo que requiere atención: exactamente lo que les encanta a los fans de Technic. Mientras que es cierto que sigue habiendo multitud de sitios donde se podrían haber combinado 2 o más pasos en uno, también hay algunos pasos donde un constructor poco atento o que construye demasiado deprisa, puede meterse en problemas. Como se mencionó antes, el modelo tiene 4 funciones, una de las cuales se divide en dos. Los estabilizadores primero, se extienden lateralmente y, después de cambiar el selector en la base, los mini LA se



extienden hacia abajo. Este doble mecanismo se hace posible gracias al nuevo engranaje 8t que se desliza. En mi caso parecía que el mecanismo no funcionaba correctamente, hasta que repasé las instrucciones paso a paso y me di cuenta de que había colocado los bevel gears del segundo conjunto de mini LS del revés.

Debido al gran número de engranajes en la transmisión, es de vital importancia asegurarse de que cada engranaje tiene la holgura necesaria para evitar acumular fricciones innecesarias. Después de hacerlo, el mecanismo se puede accionar perfectamente con la mano y por supuesto al potente motor "L" no le cuesta nada. El nuevo diseño del engranaje 8t (además de la versión que se desliza) resulta crucial. En cada uno de los conjuntos de estabilizadores se emplea una secuencia de 4+2 de estos engranajes. El nuevo diseño ayuda a alinearlos mejor, aunque sigue siendo importante asegurarse de que estén libres de cualquier fricción evitable.

La construcción de la parte superior me recordó mucho al 8043 Motorized Excavator: más que construir una forma exterior, pasas un tiempo considerable apilando engranajes y requiere un esfuerzo determinado ver qué se conecta, cómo y por qué. ¡Tanta más diversión!

Un 'elemento nuevo' que no he mencionado en el subtema correspondiente es la cuerda. La cuerda del 8421 era bastante fina y tendía a quedarse enganchada. Parte del problema era la cuerda en sí; parte era el hecho que aunque el modelo disponía de un gancho metálico, éste no tenía el peso suficiente para asegurar el correcto funcionamiento del mecanismo. Parece que LEGO® ha dejado de usar este gancho; ya que el 8053 Mobile Crane se sustituyó por uno hecho con pequeñas piezas de LEGO y el 42009 Mobile Crane MKII tiene un gancho similar. La cuerda de esta grúa es mucho más gruesa y en vez de venir en la tradicional cajita de cartón, viene incluida con el manual de instrucciones y las pegatinas. La calidad de la cuerda es mucho mejor, y no se queda tan fácilmente enganchada. Por desgracia el peso del gancho es muy bajo y no es suficiente para mantener la cuerda tensa, de modo que a veces requiere de ayuda adicional para funcionar correctamente.

EL brazo extensible de 3 etapas funciona perfectamente, y aunque no se extiende tanto como pudiera parecer (un tramo considerable de cada etapa se queda dentro de la anterior para asegurar la estabilidad) se extiende y retrae con suavidad. La caja de pilas (que también sirve como contrapeso) es de fácil acceso y se puede soltar del modelo como un módulo completo para cambiar las pilas.

En su conjunto el modelo tiene todos los mecanismos que se podrían esperar y la jugabilidad que necesita para ser la nueva mejor grúa Technic de todos los tiempos.

El modelo secundario

En vez de ofrecer un único modelo secundario, este set ofrece una combinación de dos vehículos (un apilador de contenedores y un camión) y un contenedor como construcción alternativa. El apilador de contenedores tiene un brazo extensible de dos etapas, además de un mecanismo realista para coger y colocar contenedores que incluye el uso del "turntable" para colocarlos en el ángulo deseado. El camión que acoge el contenedor, parece bastante simple a primera vista. Sin embargo, tiene dirección delantera y trasera y un mecanismo para fijar el contenedor en su lugar. La combinación da lugar a un conjunto muy jugable y es una interesante alternativa para un modelo principal espectacular. Las instrucciones para este modelo combinado, están disponibles en la página web de LEGO.



El veredicto

Parece que LEGO ha conseguido lo que se propuso con este set: ha creado un gran buque insignia para el 2013, haciendo añicos el anterior récord de número de piezas. Una caja relativamente más pequeña (sin espacio desperdiciado), cuerda especial, un diseño mecánico complejo, pero perfectamente funcional, un modelo secundario creativo... El 42009 Mobile Crane MKII es un digno sucesor del 8421 y un nuevo hito en creaciones Technic oficiales.

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set y de las imágenes oficiales.

#

Review: 42023 Construction Crew

Por Manticore

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S



A mis manos de veterano en esto del Technic ha llegado este set hace muy poco; y para todos nuestros lectores os ofrecemos la review del mismo.

Antes de saber casi nada acerca del set, excepto los típicos rumores, el nombre ya me producía interés. Primero por lo obvio, "Construction". Ya no me atrevo a repetiros lo que me gustan los sets Technic de excavadoras y grúas, sobretodo. Esa combinación amarillo-negro de estos vehículos me ha fascinado desde niño. Pero es que además "Crew" implica que no estamos ante una única máquina. Y efectivamente, nada más abrir el paquete y contemplar la caja, un sonoro "Oh" de sorpresa y admiración se escuchó hasta en Billund.

¡Un set Technic con varios vehículos al mismo tiempo! No me quiero remontar hasta los orígenes de esta maravillosa línea LEGO®, allá por el año 1977, pero no recuerdo ningún set en el que se pudieran construir dos vehículos a la vez, excepto el 8286 (se podía construir un remolque con un coche y un

helicóptero) y el 8539 (dos bases con control a distancia que se podían convertir en uno solo más grande según el modelo B). Hemos tenido desde el típico set con su modelo "B", hasta las cajas universales al estilo de las actuales CREATOR, en el que podías construir diferentes modelos. Pero no al mismo tiempo, y precisamente eso es lo que hace especial a este set. A cualquier niño que quiera iniciarse en esta línea, este set le hará aprender con unas construcciones sencillas, y después le proporcionará mucha jugabilidad. Bueno, he dicho "niño", pero desde que construí este set, mi hijo ya está cansado de que su padre esté jugando con los tres vehículos.

Empecemos con la review en sí. En primer lugar, la caja. De tamaño medio y con mucho espacio vacío, prácticamente la mitad. Como tampoco pueden guardarse ninguno de los vehículos una vez construidos por su tamaño, entiendo que el único motivo es resaltar que se trata de un set especial dentro de su gama.





Las instrucciones vienen tal cual, sin las protecciones de cartón duro que suelen llevar los últimos sets de gran tamaño. Eso hizo que uno de los tres libretos llegara un poco perjudicado. Una sencilla hoja de pegatinas acompaña la parte impresa de este set.

Tres vehículos, tres libretos de instrucciones y... seis bolsas de piezas. Bueno, realmente son tres parejas de bolsas, una grande y una pequeña. Aunque es curioso que de las pequeñas sólo una estaba numerada. Suerte que la coloración de cada uno de los vehículos es muy diferente a la de los otros, y así se pueden identificar más fácilmente. Desconozco si se trata de un error o de si sencillamente es así.

Siguiendo la numeración de las bolsas, comencé con la construcción del vehículo #1: la retroexcavadora. Muy similar a sus hermanas mayores, la 8294 (sobre todo por su color rojo) y la insuperable (de momento) 8043. Por supuesto que estamos jugando en otra liga. Las dimensiones de los vehículos de este set son de tamaño pequeño, y no podemos ni debemos compararlos con sets más complejos. No obstante, en un tamaño reducido han podido concentrar las funciones básicas de una retroexcavadora. Un mini-actuador lineal controla el brazo principal, y mediante otro dispositivo se controla el giro de la parte superior de la excavadora. Las dos orugas le dan un aspecto bastante realista. El brazo secundario y la pala se deben controlar manualmente, pero nada que un niño pueda reprochar.

Siguiendo el orden, nos toca construir el camión de carga. De colores azul y gris, y con una parte frontal tremendamente compacta. Dirección "Hand Of God" (controlada desde la parte superior), y un volquete que asciende y desciende mediante otro mini-actuador lineal. Una pequeña maravilla, tremendamente realista para su tamaño.

Por último nos toca el tercer vehículo de este set: la excavadora frontal. Y si la retroexcavadora nos recordaba mucho a otros sets mayores, en este caso también podemos encontrar similitudes con otros sets de mayor tamaño (8265, por ejemplo). La dirección del vehículo se controla de la misma manera. No giran las ruedas, si no que toda la parte frontal es la que hace cambiar la dirección del vehículo. En este caso no hay un mini-actuador lineal que haga subir la pala. Se consigue ese movimiento con un tornillo infinito (de 3L de longitud, una de las cuatro piezas nuevas de este set).

Una pieza muy curiosa pero que apenas aporta a lo que ya tenemos disponible.

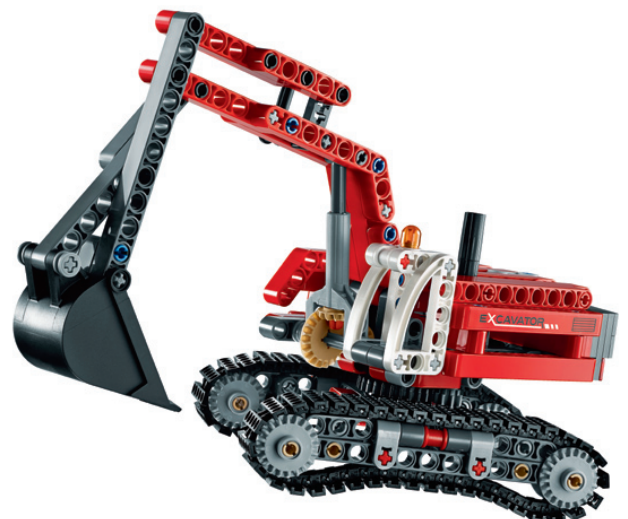
Del mismo modo que con la retroexcavadora del set, sólo podemos izar la parte principal de la pala, controlada mediante un gear en la parte trasera del vehículo. El brazo secundario y la pala se controlan manualmente.

A destacar las otras piezas nuevas de este set. En primer lugar, un Technic pin long, pero con axle en el extremo. Algo así como el típico Technic Axle Pin with Friction Ridges Lengthwise, pero de 3L de longitud. También los neumáticos de la retroexcavadora y, para mí la más especial, un technic beam con forma de H alargada que amplía las posibilidades de construir estructuras.

Resumiendo, un set muy recomendable para los que quieran iniciarse en el Technic, y que además es tremendamente completo y muy jugable. Son tres vehículos de tamaño pequeño pero muy realistas dentro de su escala.

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set y a LEGO Iberia por la cesión de las imágenes oficiales.

#



Review: 42024 Container Truck

Por Jetro

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S



Después de llenar varios contenedores con escombros del piso que estoy reformando estaba deseando encontrar tiempo para hacer un modelo en LEGO® Technic del camión que vino a recogerlos. Pero LEGO se me adelantó, y la línea de sets del 2014 incluye el 42024 Container Truck: un modelo compacto con todas las funciones necesarias.

El 42024 Container Truck es el segundo modelo más grande en la línea Technic para la primera mitad de 2014. No es la primera vez que LEGO representa un camión de aproximadamente este tamaño, ni con este nombre. Tanto

el Cherry Picker del 2008 (8292) como el Container Truck del 2010 (8052) parecen tener aproximadamente el mismo tamaño, aunque el número de piezas de esos dos modelos es bastante menor - 726 y 686 respectivamente, mientras que el 42024 contiene 947. Sin embargo el set es bastante novedoso.

Para empezar, el tipo de contenedor que el camión transporta y el mecanismo de carga/descarga con la doble "hidráulica" nunca se había visto en un modelo oficial de LEGO Technic. Además, mientras que los tres camiones mencionados tienen



aproximadamente la misma largura, la diferencia en el número de piezas se nota en el ancho de los ejes (de 13 a 15 studs), que se hace posible gracias a un nuevo elemento en este set: los nuevos neumáticos 49.5x20. Estos nuevos neumáticos son mucho más realistas en la relación del diámetro de la llanta y el grosor del neumático. En consecuencia, el arco de la rueda bajo la cabina se eleva 1 stud más a la vez que la parte trasera del camión parece mucho más robusta.

Sin embargo, el camión tiene aproximadamente el mismo precio que los otros modelos mencionados - teniendo en cuenta la inflación. ¿Cómo es posible? Un factor clave es que tanto el Cherry Picker como el Container Truck del 2010 incluyen un motor PF M con su inevitable caja de pilas. Mientras que el 42024 Container Truck se puede motorizar de forma sencilla (hay instrucciones en el segundo libro de instrucciones). El set no incluye los elementos PF necesarios, lo que hace posible un set con más piezas a un precio similar. Los mecanismos se han construido para un uso manual confortable. Algunos sets Technic anteriores eran difíciles de usar si no se motorizaban (ej. el 8265 Front Loader - un gran set, pero difícil de manejar sin motorizar). En este caso sin embargo, las funciones se han ajustado de tal modo que la operación manual no es demasiado trabajosa, incluir un motor es rápido y fácil y la velocidad de la función motorizada es aproximadamente la misma que la manual.

Los nuevos neumáticos no son la única novedad de este set. Después de que aparecieran los axles 8L y 4L with stop, ahora es el momento del 5L with stop (un tope plano al final del axle) y se hace en un conveniente Dark Tan (al igual que el Axle 3L with stud). Este tipo de axle está resultando ser muy conveniente para separar funciones en un mismo plano y para evitar que un axle salga de su "zona designada".

Otra pieza intrigante en este set son los elementos de la cadena que levanta el contenedor. Al principio pensé que se trataba de una pieza nueva, pero tras investigar un poco más me enteré de que se introdujeron en 2006(!) en un set Bionicle(!) - BL part number 53551 - ¡gracias Fernando!). Los eslabones de la cadena funcionan bien y se unen al contenedor de forma lateral con pin $\frac{3}{4}$ (en Tan).

¿Bueno, qué "hace" el set"? ¿No es eso de lo que trata un set Technic? Bueno, sí y no. Technic tiene que ver con funciones, pero un bonito esquema de colores - cabina amarilla, parte trasera roja y contenedor azul - son parte del atractivo del modelo también... No hay sorpresas en este set, pero las funciones se han ejecutado de forma interesante, lo que



nuevamente tiene un impacto en el aspecto del camión. Por supuesto, se puede acceder a la dirección desde la parte superior de la cabina y las puertas se abren. Pero lo mejor del set está en la parte trasera.

En el interior del modelo hay un Driving Ring para seleccionar cada una de las dos funciones que activa. Más que tener acceso directo al Changeover Catch, éste se conecta a través de un sistema de levas que termina debajo del espacio reservado para la caja de pilas, a la izquierda del modelo. Exactamente el mismo lugar, en el lado derecho, está la rueda para accionar las funciones manualmente. Esta simetría es un detalle que mejora el aspecto general del modelo.

La caja de cambios permite usar dos funciones: una es el brazo que eleva (y baja) el contenedor). Esta función se acciona a través de dos actuadores lineales (LA), al igual que sucede en la vida real. La segunda función baja (y eleva) los estabilizadores - con la ayuda de un mini LA - en la parte trasera del modelo. Junto con los estabilizadores se sube y baja un gancho. Esto significa que con los estabilizadores bajados, el brazo puede colocar el contenedor detrás del camión. Pero con los estabilizadores (y el gancho) elevados, el contenedor se volcará para echar su contenido detrás del camión.

Como viene siendo habitual, el set viene con instrucciones para un modelo secundario que se muestra en la parte trasera de la caja: una niveladora, que emplea las cadenas para controlar el ángulo de la hoja, los LA para controlar su altura y el mini LA para el equipo trasero. En el momento de escribir esta review las instrucciones no están disponibles aún, pero mientras que el aspecto general de este modelo es menos limpio debido a la mezcla de colores, el hecho de que se trate de un vehículo completamente distinto que emplea todos los elementos principales del modelo principal, es un gran punto a favor.

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set y a LEGO Iberia por la cesión de las imágenes oficiales.

#



Review: 10243 Parisian Restaurant

Por Manticore

Imágenes cedidas por LEGO® System A/S

Set: Parisian Restaurant
Número de set: 10243
Piezas: 2469
Contiene: 5 minifigs

Recibiremos el año 2014 con el décimo edificio modular, dentro de la línea CITY, la élite de sus diseños. Vaya por delante que ya en el año 2007, cuando salió al mercado el primer edificio modular, quedé prendado por su diseño y sus múltiples detalles. No obstante, dada mi afición por todo aquello que huele a “años 80”, decidí no caer en la tentación a pesar de su belleza. Sí, es verdad, no tienen nada que ver las casas que podíamos ver en aquellos catálogos de los años 80 con estos edificios modulares. Tal vez sea por eso precisamente, las entrañables viviendas de mis minifigs de los 80 siguen estando demasiado presentes en mi memoria como para traicionarlas con estos magnos edificios. Lógicamente es una opinión personal que no debería quitar ni un ápice de interés hacia estos edificios. También influyen otros factores como el meramente económico y de espacio. Cuando vives rodeado de LEGO® desde los 6 años (y de eso hace ya mucho tiempo), tienes que priorizar las líneas a seguir y los sets imprescindibles. De todas maneras, en mis memorias escribiré que el primer modular se lo regalé a mi esposa por su cumpleaños como un desesperado intento de que le gustara este juguete y así entendiera mejor mi afición. Después de construirlo y de la consabida pregunta de “¿Y ahora qué hacemos con este trasto en medio del salón?”, no tardó en contraatacar regalándome un bolso por navidad. Acabé intercambiando el Corner Café por un tren 4511 y unas cuantas vías 9V. Y hasta aquí mi historia personal con los edificios modulares. Pero hagamos historia...

Todo empezó en el año 2007 con el Corner Café (10182). En el mismo año, como producto de la línea Factory (diseños realizados por AFOLs), salió al mercado el Market Street (10190), diseñado por Eric Brok (AFOL tristemente fallecido). A partir de estos dos sets, cada año teníamos la misma incógnita: ¿Qué modular sacará LEGO esta vez? El anuncio de un nuevo modular tiene en vilo a la comunidad AFOL. ¿Otra casa?, ¿un museo?, ¿un cine?, ¿unos grandes almacenes? Por orden cronológico, y desde el 2008 hasta la actualidad, tenemos el Green Grocer (10195), en 2009 el Fire Brigade (10197), que alguna mente perversa asocia con la película “Ghostbusters”... yo el primero. En 2010 el Grand Emporium (10211), en 2011 el Pet Shop (10218), en 2012 el Town Hall (10224), y en 2013 el Palace Cinema (10232).

¿Qué toca este año? Después de una cafetería, una estación de bomberos, un ayuntamiento, una tienda de animales y unos grandes almacenes, LEGO se lanza a la aventura de diseñar un restaurante parisino, el colmo de la elegancia y el glamour.



Y dada mi elegante personalidad, me ofrecí para realizar la review de este bello set.

Comencemos por el principio. La caja es de tamaño grande, y sin llegar a las cotas de los UCS de Star Wars™ o los grandes sets Technic, cajas así aseguran mucha diversión construyendo.

Cómo no, en la parte trasera, junto a escenas del interior del set, nos muestran la combinación de este set con otros edificios modulares, en este caso los dos últimos, el Palace Cinema y el Town Hall. Viendo esta imagen te empiezas a plantear si mi amor incondicional por los sets de los años ochenta podrá resistir esta dura prueba de fidelidad.

El contenido en la caja está bastante aprovechado. Las numerosas bolsas ocupan gran parte del espacio interior, y los tres libretos de instrucciones vienen muy bien protegidos por el típico cartón que LEGO incluye en los grandes sets desde la mítica excavadora 8043.



Las bolsas van numeradas del 1 al 4. Las dos primeras (libreto 1) nos sirven para construir la planta baja del edificio y la terraza. Las bolsas "3" para el primer piso (libreto 2), y con las numeradas con el "4" construiremos el ático (libreto 3).

Comenzamos la construcción delimitando la baseplate de 32x32 studs con la zona de terraza y la de interior. Unos tiles 1x1 de color blanco y dark blue indican donde estará situada la detalladísima cocina del restaurante.

A destacar la escena romántica entre dos enamorados... Él le pide matrimonio ofreciéndole el anillo a la bella minifig, que copa en mano acepta entusiasmada. Ante esta estampa, me veo en la obligación de recordar aquello de "Un Anillo para gobernarlos a todos, un Anillo para encontrarlos, un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas." Incauto...

Hablando del anillo, parece ser que hubo un error en la presentación de este set, ya que indicaron que incluía una gaviota. Ese elemento fue eliminado en las sucesivas

versiones del set y sustituido por un anillo idéntico al de los sets de LOTR). Que nadie compre el set por la gaviota... ni por el anillo.

Volviendo al set, la terraza está decorada de forma primorosa con esas dos macetas y las jardineras. Y la moto Vespa es sencillamente preciosa. De los detalles de la cocina hablaremos cuando esté completa.

Abrimos las bolsas numeradas con el "2" para continuar con la planta baja del edificio y llenar de detalles el edificio. Se completa toda la estructura del piso inferior añadiendo verdaderas virguerías al set. El mueble bar de la sala principal del restaurante es maravilloso, así como toda la cocina en general. La nevera tiene incluso un brick de leche, y nuestro chef puede elegir entre tres cuchillos diferentes o emplear el rodillo para amasar una buena pizza. Por si todo esto no fuera suficiente, se dispone a trincar un enorme pavo. El detalle de las cortinas azules le da un aspecto más señorial al restaurante.





La parte trasera del edificio es la más floja en cuanto a detalles. Por otro lado es lo lógico. Tenemos el cubo de basura e incluso el contenedor.

Al menos la entrada trasera de la cocina está decorada con un toldo para que no desentone tanto.

La construcción del primer piso es la que más me ha gustado. Abrimos las bolsas "3" y empezamos el segundo librito. El interior del primer piso es menos elegante. Se trata de una vivienda apartamento con todas las comodidades. Cocina office, chimenea, butaca giratoria y una cama plegable para dejar espacio durante el día.

Lo mejor de este primer piso es el exterior. Dos ventanales con un balcón, y en cada ventanal una jardinera con su colorido típico. Hablando de colores, la elección del verde oliva con el blanco es francamente buena. Me encanta casi tanto como la del blanco con el dark blue del ático y el tejado. Hablando del ático... abrimos las bolsas numeradas con el "4" y el tercer y último librito de instrucciones. Casi da pena que se acabe, pero la traca final va a ser genial. El interior del ático se puede contemplar abriendo una parte del tejado. Se trata de un estudio de pintura de algún artista, seguro que perteneciente al Avant-garde (vanguardistas e innovadores) del siglo XX.

El detalle de la puerta de la estufa-horno es genial, así como la paleta de colores y el pincel. Más genial si cabe es el acabado final del edificio. La fachada principal es impresionante. Desde la terraza de la planta baja, hasta los detalles arquitectónicos del ático (conchas incluidas).

El lateral del primer piso es una coqueta terraza adornada con dos maceteros. Parece sacado de la línea Friends. Y la parte externa de la chimenea empleando los bricks 1x2 con moldura es tremendamente realista.

Y una vez terminado todo el edificio, la parte trasera cobra otra dimensión. Aparte de la terracita, las escaleras, las flores y la entrada al ático y a la vivienda del primer piso le dan un aspecto más acorde con la belleza que se le presupone a un modular. Especialmente uno Parisino.

Resumiendo... no sé cómo resumir la descripción de este set sin que nadie se ofenda por omitir algún detalle. Precisamente la palabra "detalle" es la que más he repetido, porque es imposible describir este set sin alabar una y otra vez la multitud de detalles que lo forman. La cocina, la terraza exterior de la planta baja, el restaurante (ese mueble botellero es más que realista), la fachada principal es lo que más llama la atención, pero no podría quedarme con una única zona o parte del edificio. El interior está más que logrado, perfectamente a juego con el precioso y elegante exterior.

No podría valorar este set frente a los otros nueve modulares, pero seguro que encajará como anillo al dedo con ellos... ¿he dicho anillo?

Agradecimientos: A LEGO® SYSTEM A/S por la cesión de este set y de las imágenes oficiales.

#





Grandes creadores del mundo: Thorsten Borsch

Por HispaBrick Magazine®

Fotos por Thorsten Borsch

Cuando juntas imaginación, con creatividad, añades técnicas constructivas y gran calidad en la fotografía, el resultado pocas veces decepciona. Nuestro invitado de este número nunca decepciona.

HispaBrick Magazine®: ¿Nombre?

Thorsten Borsch, también conocido como Xenomurphy

HBM: ¿Edad?

TB: Prefiero mentir sobre este tema, pero ya que esta es una entrevista, no quiero mentir. Mi respuesta es que no tendré 30 nunca más.

HBM: ¿Nacionalidad?

TB: Alemana.

HBM: ¿A qué te dedicas normalmente?

TB: Estoy trabajando como diseñador de medios digitales y, a veces, en el ámbito del diseño audiovisual.

HBM: ¿Cuándo comenzaste a construir con LEGO®?

TB: Mi hermano es siete años mayor que yo, y solía jugar con LEGO® cuando nació. Como le gustaba retozar por el exterior de la casa, el viejo cajón de madera lleno de ladrillos





roidos era mío la mayor parte del tiempo. Comencé a construir tan pronto como pude llegar al cajón, tal vez cuando tenía dos o tres años. Recuerdo que no tenía ningún interés en tragar las preciosas piezas pequeñas - toma eso, sociedad sobreprotectora.

HBM: ¿Cuándo empezaste a publicar tus modelos en línea?

TB: Volver de mis años oscuros fue un proceso lento. Antes de que comenzaran, Internet tal como la conocemos ni siquiera existía, así que no había oportunidad de publicar algo en línea. Mis años oscuros nunca fueron completamente oscuros, y aunque otras cosas se volvieron más interesante entre 1985 y 2005 - como nuevos y viejos amigos y aficiones como hacer

cine, pintar, escribir, etc - me compraba un pequeño set de vez en cuando. En diciembre de 2005, empecé a recrear piezas LEGO en un software 3D a falta de un montón de ladrillos, pero me di cuenta que no era lo mismo que construir con el material real.

Me llevó más de cuatro años juntar suficientes ladrillos y valor para publicar mi primer MOC en marzo, 2010.

HBM: ¿Cuál es el último set que has adquirido?

TB: El Mech CLS-89 Eradicator de la serie Squad Galaxy, pero sólo porque necesitaba algunas piezas para mi último MOC. El último set que compré, porque me gustaba el propio set, fue la Haunted House de la serie Monster Fighters.

HBM: ¿Cuál es tu línea oficial LEGO favorita?

TB: Siempre seré un fan de las series clásicas del espacio, que dejaron una marca indeleble en mí. Hablando de temáticas más recientes, también soy un fan de la serie Monster Fighters y las licencias Harry Potter y El Señor de los Anillos/El Hobbit.

HBM: ¿Cuál es tu temática favorita para construir?

TB: Arquitectura, a menudo en combinación con superhéroes o terror, me gustan tanto, la arquitectura exterior como interior. Por otra parte, puedo emocionarme con cualquier cosa, siempre que lo necesite para construir algo de mis intereses no-LEGO, como Doctor Who o HP Lovecraft.

HBM: ¿Cuál es tu elemento LEGO® favorito y por qué?



H. P. Lovecraft



TB: Cualquier ladrillo con al menos un stud en uno de sus lados. Construir en diferentes direcciones - no sólo de abajo hacia arriba - me permite más libertad creativa.

HBM: ¿Qué pieza te gustaría que LEGO fabricase?

TB: Oh, eso es fácil. Un simple stud que fuera el doble de alto que un stud normal. Podrían utilizarse para conectar plates, tiles, etc, en direcciones opuestas. Y una versión más grande para bricks.

HBM: ¿Cuántas horas pasas construyendo con LEGO?

TB: Por supuesto eso depende de si estoy trabajando en un proyecto o no. Pero una vez que me pica el gusanillo, me paso fácilmente 3 horas al día durante la semana (3-4 días) y de 8 a 10 horas al día durante el fin de semana completo. Es una obsesión, siempre y cuando la idea detrás de un nuevo MOC sea lo suficientemente buena.

HBM: ¿Qué piensan tu familia/amigos sobre esta afición?

TB: Sorprendentemente, realmente les encanta. Mi padre está muy orgulloso de mí, aunque cada vez que me visita, dice: "Un trabajo increíble, hijo, pero ¿no crees que tienes suficiente ladrillos ya?" Él no sabe que nunca puedes tener suficientes ladrillos. Cuando mis amigos vienen a mi casa, siempre quieren echar un vistazo a lo que está pasando en mi guarida LEGO. Después de que mostrara a mis compañeros de trabajo algunos de mis MOC en línea, incluso dejaron de pensar que soy un loco.

HBM: ¿Dibujas o haces pre-diseños antes de comenzar la construcción?

TB: Depende del tamaño y la complejidad del proyecto. Soy una persona muy visual y puedo imaginar un MOC terminado antes incluso de poner dos ladrillos juntos, pero si no estoy familiarizado con un tema o si es demasiado complicado, dibujo garabatos, a veces decenas de ellos.

HBM: Si tuvieras que elegir una entre todas sus creaciones, ¿cuál elegirías y por qué?

TB: En caso de que quieras decir qué MOC me llevaría a una isla desierta, tengo que decir que mi MOC del Asilo de Arkham, ya que contiene el mayor número de piezas, jajaja. Pero mi MOC favorito en este momento es el Estudio de Lovecraft, por todos sus interesantes pequeños detalles y, más importante, porque traté de capturar una cierta atmósfera y creo que me las arreglé para hacerlo. Es un MOC de terror en cierta medida, pero yo quería evitar el clásico sentimiento gótico, ya sabes, castillo oscuro, sombras, tormenta, etc. En lugar de eso traté de conseguir el típico ambiente de las películas de terror de los 80 – luminosos y cálidos días de verano en el exterior y un cierto silencio desagradable dentro de la habitación soleada.

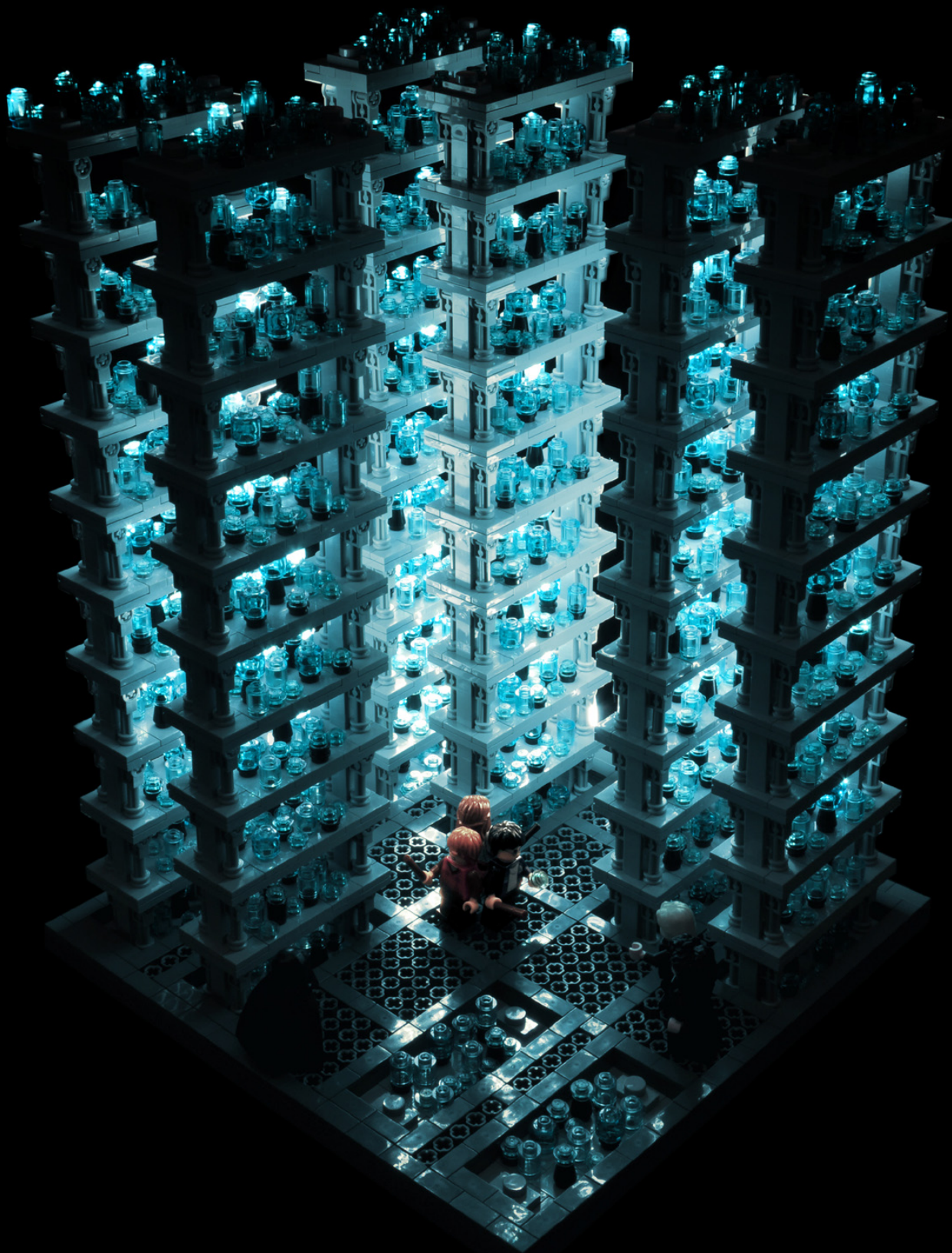
HBM: ¿Qué opinas sobre el uso de piezas no oficiales (adhesivos, piezas modificadas, elementos no-LEGO ...)?

TB: Calin (Tiler, www.flickr.com/photos/55943031@N02), un amigo mío, una vez me llamó "personalizador purista" y creo que tiene razón. Me gusta personalizar minifigs si se adaptan al conjunto de la creación, pero, aparte de las pegatinas personalizadas, sólo estoy usando productos oficiales de LEGO y de terceros, cuando son buenos. Mira mi versión del Duende Verde, por ejemplo. Usé el sombrero original de la bruja y la cabeza de Yoda para conseguir lo que quería. Siempre y cuando el resultado se vea profesional, no tengo ningún problema con ello. Aparte de minifigs y sus accesorios, trato de evitar piezas no oficiales o personalizadas. Por supuesto, siempre hay una excepción a la regla: una vez barnicé un MOC completo en azul oscuro: La TARDIS del Doctor Who. Todavía estoy contento de haberlo hecho, ya que en mi opinión se ve perfecto.

HBM: La ambientación y la iluminación son una parte fundamental en tus creaciones, junto a la magnífica calidad de las fotografías. ¿Es más importante para ti la historia que cuentan tus MOCs que los MOCs en sí mismos?

TB: No, creo que ambos son igualmente importantes, porque uno realmente no funciona sin la otra. Fotos fantásticas de,





HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
CHAPTER 34 - THE DEPARTMENT OF MYSTERIES



digamos, un clon en un plato podrían ser buenas para un catálogo, pero son aburridas como el infierno. Por otro lado, las fotos borrosas y granuladas de un MOC fantástico también son un dolor en el maximus gluteus. Especialmente como juez en concursos de LEGO® es difícil de ignorar la mala calidad de imagen y juzgar sólo la creación.

Para mí, a un MOC que no cuenta una historia le falta algo. Con el fin de contar una historia, tienes que capturar el ambiente adecuado y lo consigues estableciendo la iluminación adecuada. Es realmente difícil, pero vale la pena. Millie (Leda Kat, www.flickr.com/photos/82815892@N07), otra buena amiga mía dijo una vez lo siguiente: "La fotografía es otro medio más para expresar tu arte. Recuerda la cantidad de esfuerzo y tiempo y la técnica que pones en la creación de tus MOC e invierte esa dedicación en fotografiarlos. La única forma en que el gran mundo puede ver tus MOC es con una fotografía de ellos."

Ella tiene toda la razón y no tengo nada que añadir.

HBM: Estás trabajando en un libreto sobre tu MOC de Arkham donde darás datos sobre el making-of, con bocetos, diseños e ideas desechados, fotos en detalle, etc. ¿Qué te ha animado a dar un paso más al compartir, no solo tu creación, sino también tu proceso creativo?

TB: La fuerte sensación de que a todos les gusta lo que me gusta a mí, jajaja. No, en serio, yo siempre he sido un gran fan de material sobre el "making of" de películas y de cosas de detrás de las cámaras, por lo menos antes de que el CGI se

convirtiera en un estándar. El auténtico material hecho a mano y los efectos especiales siempre me han impresionado, a veces más que la película terminada. Como persona creativa, creo que se puede aprender mucho más de ver el proceso artístico que de ver el resultado final.

Tomar fotografías del progreso de mi trabajo y diseños descartados, también es como escribir un diario. Cuando construyes MOC grandes, es bueno para tu motivación ver los pasos de tu progreso y los errores que has cometido.

Y cuando empecé a publicar las primeras fotos "detrás de la cámara", a la gente le gustó y pidió más. O simplemente quieren leer mi diario, jajaja.

#



Exposición “Juguetes de toda la Vida”

HispaBrick Magazine® Event 2013

Por A. Bellón (Legotron)

Este año se nos pidió colaborar en una exposición dedicada a juguetes clásicos en las fechas en que solemos realizar nuestro evento, por ello decidimos trasladar nuestro evento, el HBME 2013, al montaje de dicha exposición, a realizar los días 14 y 15 de diciembre en la localidad de Bilbao (Vizcaya).

Como evento de LEGO® tendrá las habituales actividades de concursos, cena, charlas y sobre todo la grata compañía de todos los aficionados que asistan. Como colofón al HispaBrick Magazine® Event 2013 se montará una exposición de dioramas y colecciones temáticas, en la que participan los miembros de HispaBrick Magazine junto a miembros de HispaLUG, dentro de una exposición conjunta, con el nombre de “JUGUETES DE TODA LA VIDA” con juguetes de otras marcas, que estará abierta al público durante 4 semanas.

La Exposición “JUGUETES DE TODA LA VIDA” estará ubicada en los 1200m2 del Hall de Exposiciones del Palacio Euskalduna, situado en la villa de Bilbao. (Web del Palacio Euskalduna: <http://www.euskalduna.net/>)

En esta exposición estarán representadas las siguientes marcas de juguetes: LEGO®, MECCANO®, MARKLIN® LGB, TRANSFORMERS, EXIN CASTILLOS® y BARBIE®, que contarán con 480m2 de dioramas y colecciones temáticas.

La exposición contará con un total de 1.500.000 piezas, 1.150 modelos, 15 dioramas y 4 zonas expositivas. Con material aportado por las siguientes asociaciones de coleccionistas: HispaBrick Magazine, ACEAM (Asociación Cultural Española de aficionados a Meccano), LUTJENS, ACAT (Asociación Coleccionistas y aficionados de Transformes), Exin Castillos & West, Asociación Española de Exin Castillos y Exinwest y Barbie Doll And Dolls. Esta exposición está orientada al gran público y a las familias, con una visión más genérica de algunos de los juguetes que han estado presentes en nuestras casas durante las últimas décadas.

La exposición estará abierta del 16 de Diciembre de 2013 hasta el 10 de Enero de 2014

Venta de entradas en las taquillas del Palacio Euskalduna^[1], durante el funcionamiento de la exposición. (Precio de entrada: 5 Euros, niños menores de tres años entrada gratuita)

Horarios de visita:

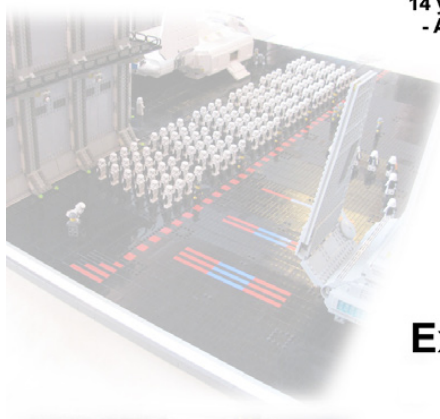
- Días 16, 17, 18, 19, 20, 25 de diciembre de 2013, 1 y 6 de enero de 2014: de 17:00 a 21:00 horas.
- Días de vacaciones escolares: de 11:00 a 14,30 y de 16:30 a 21:00 horas.
- Días 24, 31 de diciembre de 2013 y 5 de enero de 2014: de 11:00 a 17:00 horas

[1] Para más detalles, consultar la agenda del Palacio Euskalduna en: <http://www.euskalduna.net/agenda.asp>

#

HISPABRICK MAGAZINE EVENT 2013

14 y 15 de diciembre 2013 (Bilbao)
- Actividades para expositores -



Exhibición pública

Pilares de la Comunidad: **BrickJournal** people - building - community

Por HispaBrick Magazine®

Fotos por Joe Meno

Si le preguntas a un AFOL por una publicación sobre el mundo LEGO®, por desgracia HispaBrick Magazine® probablemente no será su primera opción. Brickjournal es la referencia. Tuvo sus inicios en el mundo on line, que la dieron a conocer a nivel global, dió el salto al mundo impreso y después a los canales oficiales de distribución de LEGO. Vino a cubrir un hueco vacío hasta ese momento y ha sido la inspiración para el medio escrito sobre el mundo LEGO. Desde el primer momento, Joe Meno, el hombre tras el proyecto, nos ha estado mirando sonriente desde detrás de un marco en sus editoriales.

HBM: ¿Cómo surgió la idea de Brickjournal y cuál era su propósito original?

Joe Meno: BrickJournal comenzó como un esfuerzo para dar a conocer la comunidad de fans de LEGO, pero su misión cambió no sólo para darla a conocer sino también proporcionar al público en general una introducción de la comunidad AFOL.

HBM: ¿Hasta qué punto ese objetivo se ha cumplido?

JM: Es un esfuerzo continuo.

HBM: ¿Cuántas personas trabajan en la revista?

JM: Hay un pequeño grupo de personas que trabajan en la revista, con una serie regular de artículos por parte de Jared Burks (personalización de minifiguras), Christopher Deck (modelos a miniescala) Greg Hyland (dibujos animados AFOLs) y ahora Tommy Williamson (modelo de la cultura pop). Además, hay corresponsales de todo el mundo que aportan su contenido.

HBM: ¿Cómo distribuís el trabajo?

JM: La redacción y las fotos son realizadas por los corresponsales. A partir de ahí, todo el material me llega a mí, para poder configurar las páginas, crear modelos digitales según sea necesario, y realizar el diseño de la revista.



HBM: ¿Qué motivó la transición de revista gratuita a revista de pago?

JM: BrickJournal fue planeada para convertirse en una revista impresa desde su inicio, por lo que la edición en línea era una prueba inicial de concepto de una revista de fans de LEGO® y su recorrido en línea fue la prueba de que había una cantidad constante de contenidos a publicar.

Con el fin de convertirse en una revista impresa, hay que comprar servicios y suministros, como la impresión, el papel y el envío. La publicidad no era un camino viable para financiar la revista, por lo que se convirtió en una revista de pago.

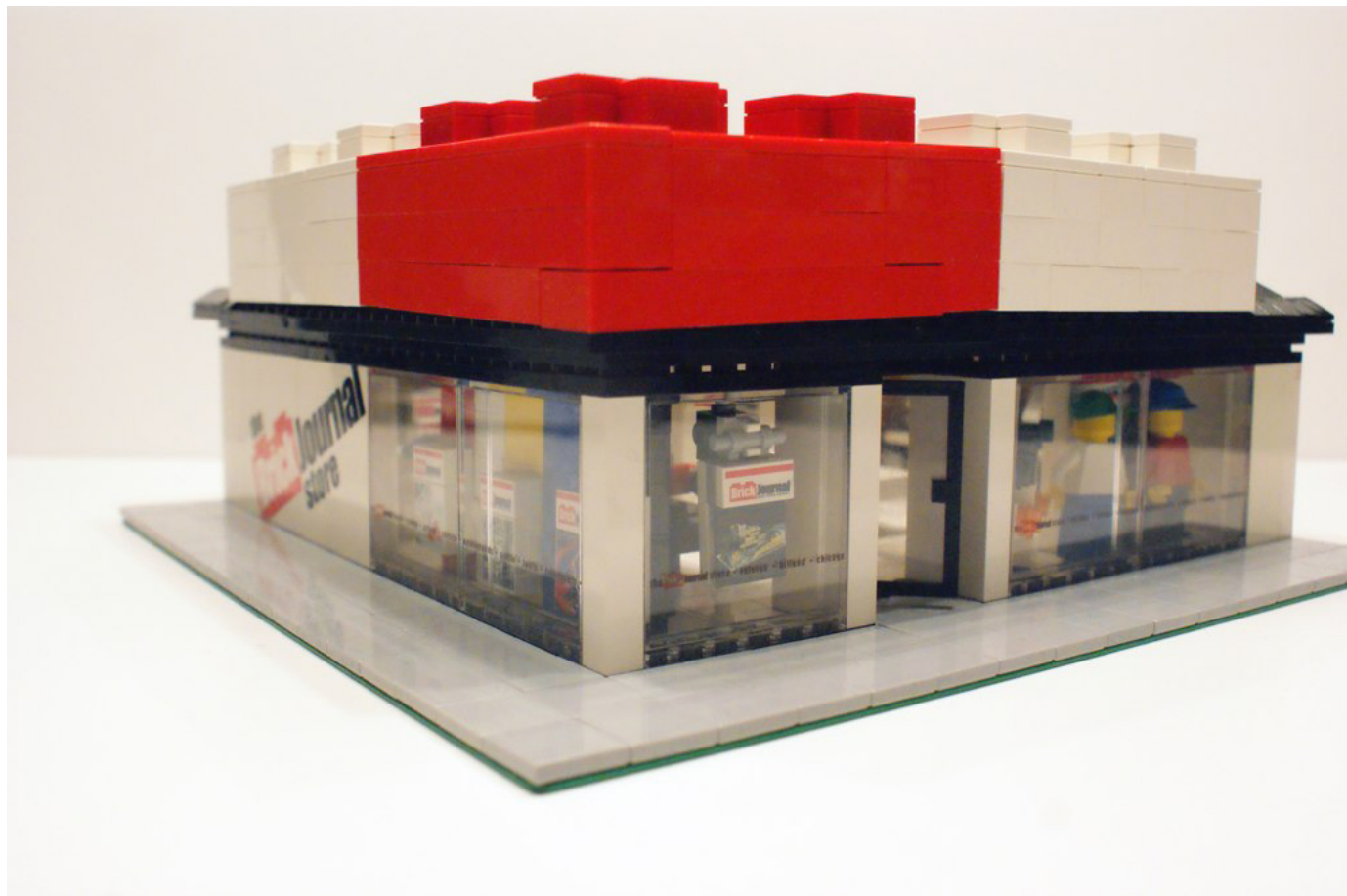
HBM: ¿Cómo ha afectado la disponibilidad de la revista a través de los canales de venta de LEGO?

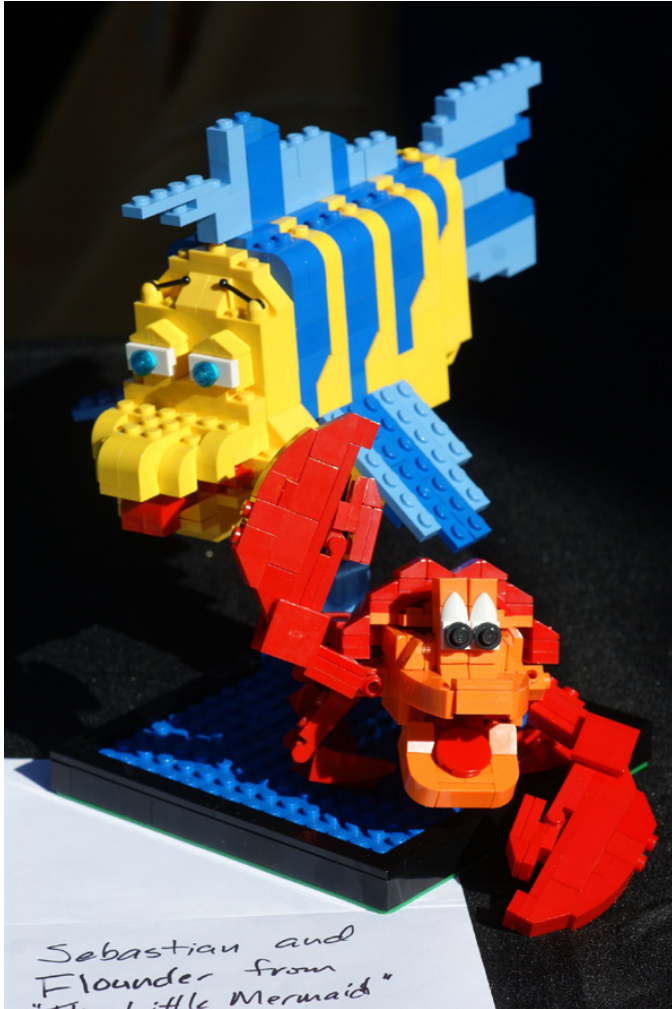
JM: BrickJournal, gracias a su presencia en las tiendas de LEGO y parques LEGOLAND, tiene más posibilidades de ser leída por las personas que la ven, por lo que aumentaron las ventas enormemente.

HBM: Al tener la revista el respaldo de LEGO en su distribución, ¿sigues teniendo la misma libertad al elegir los contenidos que antes?

JM: Por lo general, tenemos que cumplir con las reglas de LEGO's Fair Play, así que hay algunas cosas que no vamos a poner en las portadas. Sin embargo, tenemos un buen margen de libertad en el contenido.

HBM: Durante estos años de seguimiento diario de la comunidad de LEGO, ¿cuáles crees que son los principales cambios que ha habido en la comunidad AFOL?





JM: La comunidad que empecé se dividió en un montón de comunidades. Esto ha creado una fragmentación, que se ha convertido cada vez más en un problema en términos de interacción con el Grupo LEGO®. En lugar de tener una o unas pocas grandes voces, hay una multitud de pequeñas voces. Debido a esto, el poder de la comunidad AFOL es menor de lo que podría ser.

Un ejemplo de ello puede verse en el sitio web de LEGO CUUSOO. Las ideas que han sido seleccionados provenían de propiedades que tenían grandes audiencias fuera de la comunidad de fans - ¡el juego Minecraft tuvo 10.000 votos en una semana!

La comunidad AFOL aún no representa más que una fracción de esto en términos de votos para un proyecto.

HBM: ¿Habéis realizado algunas actividades en la "vida real"? ¿Puedes explicarlas?

JM: Antes de que empezara la revista, estaba bastante activo en la comunidad de fans en los EE.UU., como miembro del Grupo de Usuarios de LEGO de Carolina del Norte. Coordiné la Brickfest (un evento de fans de LEGO en Washington, DC) en 2006 y era uno de los coordinadores del evento BrickMagic (un evento de fans de LEGO en Raleigh, Carolina del Norte) de 2010 a 2013.

He hecho presentaciones sobre la comunidad LEGO y la revista en la Comic-Con de San Diego y la Comicon de Carolina del Norte. Para el Grupo LEGO, he estado involucrado en varios proyectos, incluyendo LEGO Factory (ayudando en la versión original en línea y también en parte del diseño del set Cool Car Garage) y LEGO MINDSTORMS.

Mis actividades actuales implican actividades de voluntariado con una escuela para ayudar a sus equipos de FIRST LEGO League y las próximas exhibiciones en Carolina del Norte.

HBM: ¿Puedes explicar alguna anécdota de interés relacionada con Brickjournal?

JM: Es muy divertido para mí. He sido reconocido por los lectores en los lugares más extraños, incluyendo la Comic-Con de San Diego. Además de eso, lo que ha sido sorprendente para mí ha sido las oportunidades que BrickJournal me ha dado para poder visitar personas y lugares que antes no habría sido posible, como conocer al futurista Syd Mead en su estudio o visitar Walt Disney Animation Studios.

Lo más gracioso que me pasó fue cuando hice la primera presentación de BrickJournal en la Comic-Con con Bryce McGlone, Brandon Griffith, y Jessi Pastor. Estábamos reunidos detrás de la puerta de la habitación en la que íbamos a hablar, que contaba con unos 400 asientos y entramos. El interior de la sala estaba llena y pensamos que era de la anterior charla - ¡pero la habitación estaba llena por nosotros!!

HBM: En tu opinión, ¿cuál es el punto clave de Brickjournal para convertirse en una revista de referencia en la Comunidad AFOL?

JM: Creo que el punto fuerte de la revista es que es un referente tanto para la comunidad como para el público que tiene LEGO como hobby. La voz de la revista es para aquellos que están en la comunidad y para los que quieren entrar en la comunidad.

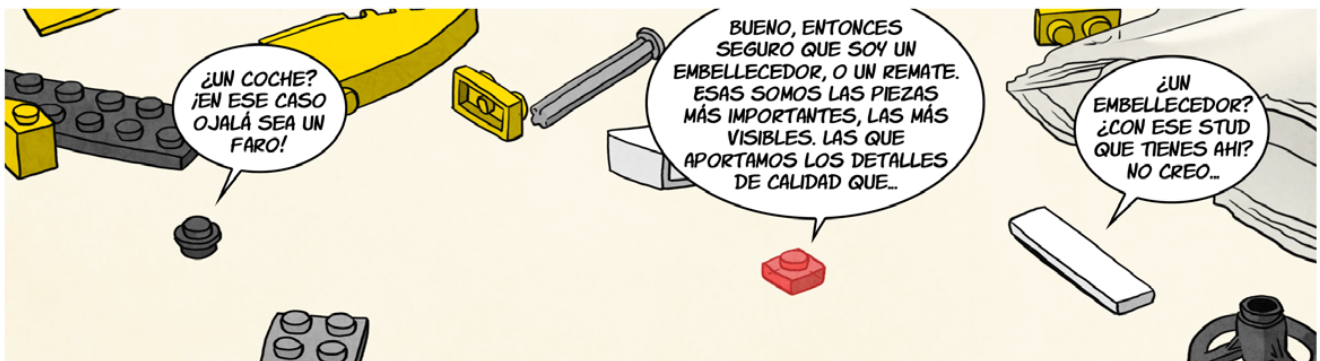
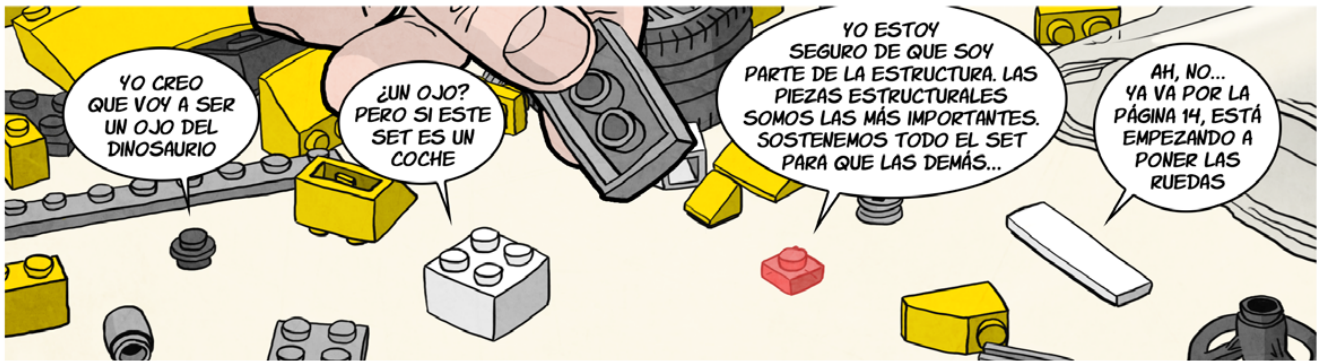
HBM: ¿Cuánto tiempo dedicas a mantener en funcionamiento Brickjournal?

JM: Este es mi trabajo, por lo que no siempre está demasiado alejado de mi mente. Todos los días paso mi tiempo en línea obteniendo y produciendo material para la revista, que habitualmente lleva dos semanas.

HBM: ¿Cómo ves el futuro de Brickjournal?

JM: Con el tiempo veo a la revista convirtiéndose en una publicación digital, con vídeos y modelos renderizados que se podrán manipular en pantalla. Fuera de la revista, veo a BrickJournal proporcionando recursos a proyectos comunitarios relacionados con LEGO, como la FIRST LEGO League.

#



Colaborar con la revista

Colaborar con nosotros es tan fácil como tener algo que contar sobre LEGO® y querer compartirlo con la comunidad. Solo tienes que escribirnos a info@hispabrickmagazine.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.

Puedes seguirnos en Facebook: <http://www.facebook.com/hispabrickmagazine> o en Twitter: @H_B_Magazine #

Nuestros colaboradores en internet

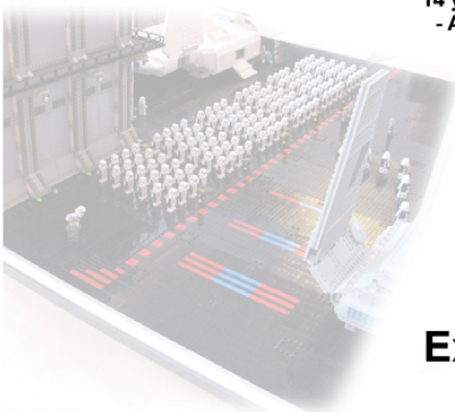
Alex Harrison (Fateheart)
Amador y Ramón Alfaro (arvo)
Antonio Bellón (Legotron)
Carlos Méndez (Car_mp)
Didier Enjary
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jesús (Manticore)
Jonathan Petrongari
Jetro de Château (Jetro)
José (Satanspoet)
Katie Walker (eilonwy77)
Koldo Olaskoaga (Koldo)
legolijntje
Lino Martins
Lluís Gibert (lluigib)
Oton Ribic
Ryan Wilhelm (graybandit2000)
Simon Liu
Tim Johnson
Vicente (Otum)

<http://www.flickr.com/photos/59758766@N07/>
<http://www.flickr.com/photos/arvobrothers/>
<http://www.abellon.net/lswimperial/>
<http://www.flickr.com/photos/carpmp/>
<http://www.freelug.org/IMG/pdf/LivreTechniquesAvancees.pdf>
<http://debiologoadibujante.blogspot.com/>
<http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=manticore>
http://www.flickr.com/photos/lord_tristan/
<http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix>
<http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=satanspoet>
<http://www.flickr.com/photos/eilonwy77/>
<http://Lroboticas.net>
<http://www.flickr.com/photos/legolijntje/sets/>
http://www.flickr.com/photos/lino_m/
<http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluigib>
<http://legoism.blogspot.com/>
<http://www.flickr.com/photos/8334138@N02/>
<http://www.flickr.com/photos/si-mocs/>
<http://www.newelementary.com/>
<http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=otum>



HISPABRICK MAGAZINE EVENT 2013

14 y 15 de diciembre 2013 (Bilbao)
- Actividades para expositores -



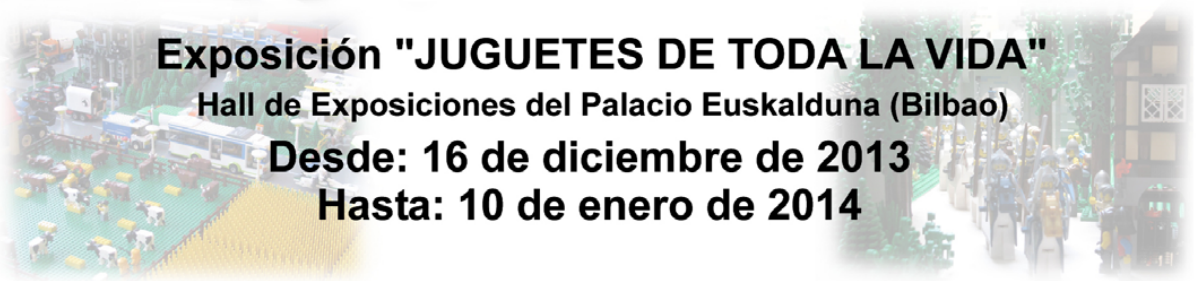
Exhibición pública

Exposición "JUGUETES DE TODA LA VIDA"

Hall de Exposiciones del Palacio Euskalduna (Bilbao)

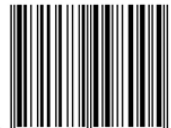
Desde: 16 de diciembre de 2013

Hasta: 10 de enero de 2014



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

ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >



018

