

Diseño básico de un Supercar

Por Paul 'Crowkillers' Boratko

Imágenes por Paul 'Crowkillers' Boratko



Cuando se trata de modelos Technic, casi a todo el mundo le encantan los vehículos conocidos como Supercars, pero ¿qué exactamente es un 'Supercar'? Por definición, un Supercar es un vehículo de altas prestaciones con un aspecto aerodinámico y que suele tener un precio muy considerable.

En el mundo de LEGO® Technic, un Supercar se define más por lo que tiene en su interior. El primer coche de LEGO con funciones del tipo Supercar salió en 1988. Fue el 8865 Test Car, que incluía muchas funciones que ahora se considera imprescindibles en un Supercar de LEGO. Esas funciones eran una caja de cambios funcional, suspensión delantera y trasera y dirección. Luego, en 1998 salió el primer Supercar de verdad. Aunque no tenía ningún diseño de carrocería espectacular, tenía algunas características revolucionarias que mejoraban el Test Car de 1988, como tracción y dirección a las 4 ruedas, y una caja de 4 cambios.

Así que si te gusta el reto y quieres construir tu propio Supercar, miremos cómo comenzar.

1. La escala de tu modelo

Las ruedas que elijas determinarán la escala de tu creación. Si usas la combinación de llanta y neumático del 42000 Grand Prix Racer o del 42056 Porsche tienes una escala de 1:8, mientras que las llantas y neumáticos de 42039 24 Hour Race Car o el 8070 Supercar te dan una escala de 1:10. Algunos constructores incluso han conseguido meter varias funciones de Supercar en vehículos más pequeños, así que la escala depende de ti.

2. La estética de tu modelo

¿Qué aspecto quieres que tenga tu Supercar? Internet es un buen lugar para buscar inspiración, así que saca lápiz y papel y esboza algunos diseños. Tal vez te gusten las características de un vehículo en particular, como el diseño del alerón y las entradas de aire de otro. A veces es mejor averiguar el diseño primero para cuando comiences con el chasis y la transmisión no tengas que reconstruirlos múltiples veces cuando te das cuenta de que el tamaño de tu chasis obliga el desarrollo de la carrocería. Por supuesto el color también es algo a tener en mente cuando intentas hacer un diseño, porque como es bien sabido, hay una limitación de piezas en ciertos colores.

3. Tener una amplia gama de elementos Technic

Algo que puede frustrar tu proyecto es no disponer de la pieza correcta para la tarea. No quieres verte obligado a tener que usar algo que sea poco práctico. Así que, antes de empezar la construcción, asegúrate de tener un buen surtido de piezas a mano para que no tengas que esperar una semana por un pedido en Bricklink con piezas que realmente ya deberías tener.

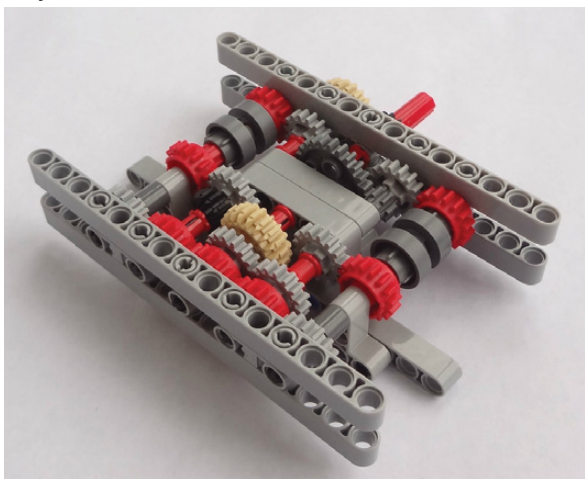
4. Comenzar con una idea original

Cada vez que comienzo un nuevo proyecto de coche, me gusta empezar con una nueva idea de suspensión o de caja de cambios. De esta manera tienes una meta y no sientes que estás rediseñando el mismo modelo cada vez. A veces tomo

prestados MOCs de otros constructores e intento pensar en algo nuevo o una variación original de una idea existente. No hay nada malo en «tomar prestado» ideas de otros, pero es cortesía referenciar la fuente de tu inspiración o idea.

5. El corazón de tu Supercar

Por supuesto hablamos de la caja de cambios. Mucha gente se rinde antes de empezar porque no entiende exactamente qué sucede aquí. Aquí la investigación por internet puede ayudarte mucho. Hay muchas personas ahí fuera que han hecho vídeos e imágenes detalladas que te ayudan a entender cómo funciona una caja de cambios y cómo se determinan las ratios. Las cajas de cambios pueden ser abrumadores, dependiendo de lo avanzadas que quieras que sean. A veces es más fácil sacar papel y lápiz y hacer un dibujo o escribir exactamente lo que quieres hacer, para ayudarte mientras construyes.



Caja de cambios

Suelo empezar el proceso de diseñar un nuevo coche por el concepto de la caja de cambios. A lo largo de los años he intentado evitar usar conectores en ejes y en su lugar solo uso vigas, lo que ayuda a que todo funcione con más suavidad. Conectores colocados de forma perpendicular a un eje no siempre se alinean perfectamente con las vigas, lo que puede resultar en ejes y engranajes que no están perfectamente posicionados y causan estrés y fricción innecesarios que te volverán loco.

6. La columna vertebral

Un chasis fuerte es importante. Hay muchos elementos Technic, como el «hueso de perro» 3x5 y los frames abiertos que pueden ayudar a construir un chasis rígido a la vez que reduces la cantidad de vigas y de paso el número de piezas. Hay que intentar construir un chasis lo más fuerte posible a la vez de mantenerlo ligero ya que aún se añadirán muchos otros elementos a él, incluyendo la carrocería. Y no quieres sobrecargar la suspensión y tener que rediseñarla cuando el modelo ya está casi completo.

7. La suspensión

El diseño de la suspensión es mi parte favorita en el diseño de un modelo. Dependiendo del tamaño del modelo, aquí tendrás que ser creativo. Si el modelo es grande, tal vez necesites 2 amortiguadores por rueda, o tal vez puedas encontrar la manera de usar un sólo amortiguador de tal manera que ofrezca más resistencia al oprimirlo.



Suspensiones

8. La dirección

Ningún coche funcional está completo sin un buen sistema de dirección. Y para añadir jugabilidad, un HOG («mano de dios») escondido puede hacer el modelo aún más interesante, ya que permite manejar el vehículo con más facilidad que con el volante que está dentro del habitáculo. Casi siempre incluyo ambos en mis modelos.

9. Funciones controladas mecánicamente

Si quieres que tu Supercar sea aún más «guay», puedes intentar añadir funciones como puertas de mariposa o gullwing que se abren de forma remota, un alerón que se repliega o un techo descapotable. Estas funciones pueden añadir significativamente interés del modelo.

10. Construir una mejor carrocería

Creo que para todo el mundo, el diseño del chasis es el mayor desafío. Una de las cosas más difíciles es no apresurarse para simplemente acabar el modelo. Un modelo de aspecto cuidado es lo que hará que la gente quiera investigar tu modelo más a fondo para ver todas las funciones que contiene. Hay tantos paneles y ejes flexibles disponibles que se puede replicar prácticamente cualquier tipo de modelo, pero por supuesto para eso te tendrás que poner creativo.

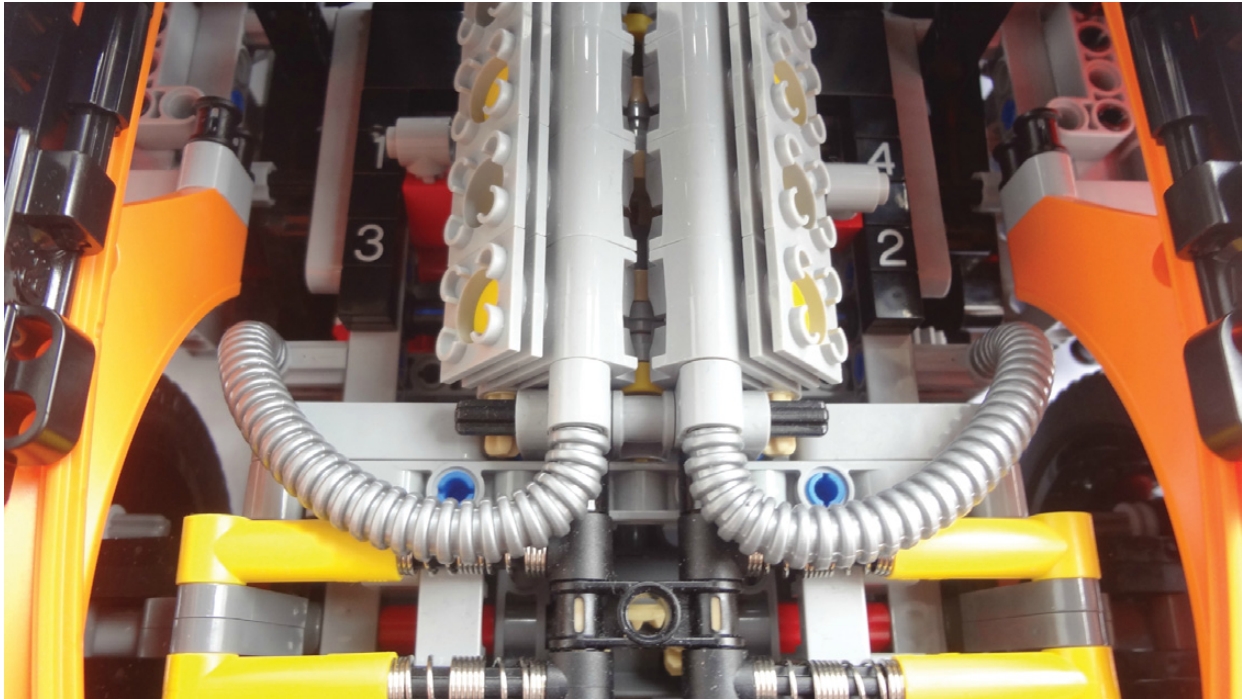
11. Frustración

Cuando llegas al punto de que te estás tirando de los pelos y rechinando los dientes, a veces tienes que ir un poco atrás. No puedo contar las veces que me he quedado con la mirada en blanco, frustrado por un mecanismo que fallaba. Me di cuenta de que si invertía demasiado tiempo en un aspecto, me ayudaba simplemente seguir con otro o incluso ver una película y tomar un descanso. Cuando volvía a mi problema, casi siempre encontraba una solución. Todo el mundo se queda trabado en algún momento.

12. Inspiración

Cuando comencé a construir a principios de los años 2000, no había mucha gente construyendo coches. Algunas de mis principales inspiraciones venían de Nathanaël Kuipers, Misha Van Beek y Aleš Zorko. Adelantamos 10 años y había montones de buenos constructores de todo el mundo, construyendo grandes Supercars y llevando Technic a sus límites. Entre estos constructores se incluyen Máté Lipkovics,

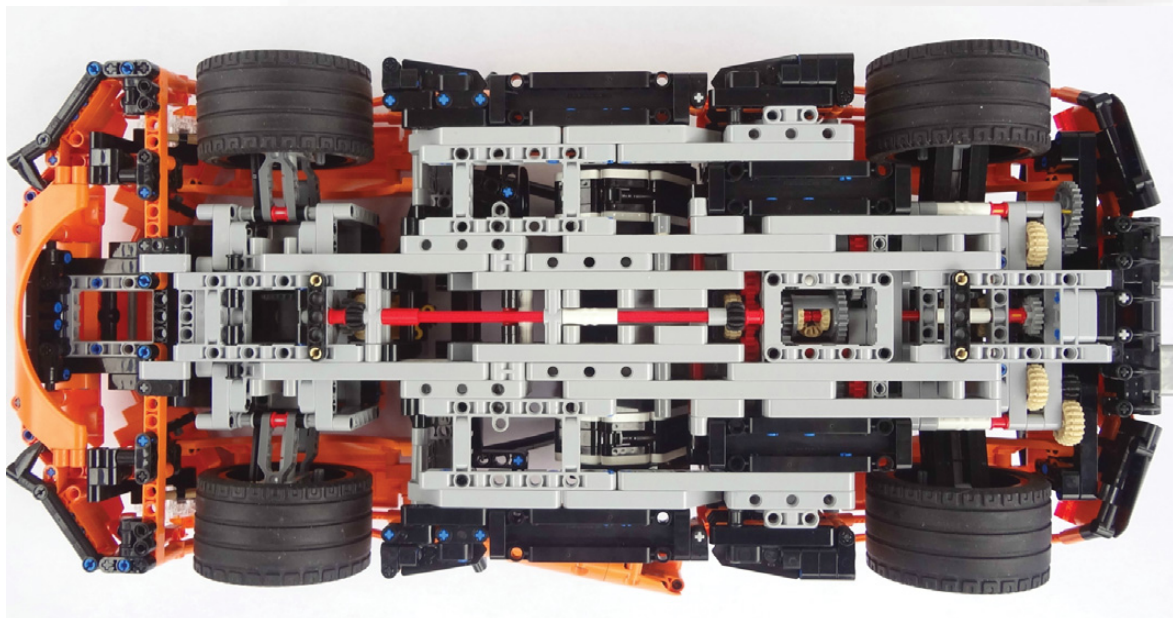
Paweł Kmieć, Jeroen Ottens, Fernando Benavides de Carlos, Francisco Hartley y muchos otros. Recomiendo encarecidamente investigar su trabajo. Hay enlaces a sus webs y a los de muchos otros grandes constructores en el muro de amigos de mi página web. Estos tipos tienen material suficiente para que te quedes embobado viendo grandes Supercars durante un buen rato. También recomiendo unirse a un foro Technic como Eurobricks. Si no entiendes algo, ahí puedes preguntar y obtener respuestas.



Motor y cambio de marchas

13. La velocidad no es un factor

Como comenté antes, no hay necesidad de meterse mucha prisa. Las probabilidades son que lo que construyas así se puede hacer mucho mejor y de forma más práctica. Mira las piezas que tienes y piensa en nuevas maneras de usarlas y intenta usar las piezas de tantas maneras como puedas.



Vista inferior con los mecanismos de todas las funciones

Recuerda: ¡cuanto más ingenioso sea tu modelo, más admiración ganarás entre la comunidad de AFOLS Technic!
#

