



Vol. 029 #01/2108



029

HISPA BRICK MAGAZINE®



Redactores / Editor board / Uredništvo

Lluís Gibert (luisgib)
Jetro de Château (Jetro)
Antonio Bellón (Legotron)
José M. Ruiz (Satanspoet)

Equipo HispaBrick Magazine® / HispaBrick Magazine Team / Tim HispaBrick Magazinea

Adrian Barbour (BrickMonkey)
Jesus Delgado (Arqu medes)
Oton Ribic

En este número colaboran / Authors of this issue / Autori ovog broja

Alexander Allekseev
Benjamin Heining (The Driving Dutchman)
Björn Daniel Weissberg
car_mp
Chris Beckett (Becheman)
Donát Rááb
Eduard Petrac
Iva Pavlic
Janos Roemer
Jasna Miklin
Jens Fischer (Kolonialbeamter)
Jody Padulano
Juhász Péter (Yooha9)
lego Pilot
Lionel Gevaert
Ludo Soete
Luigi Priori
Martin Redfern
Peter Blackert (lego911)
Richard Jones
Seshan Brothers
Sigpro
Stephan Matthies
Sven Franic
Tamás Kovács (bigboy99899)



029

Nuestro agradecimiento a / Thanks to / Hvala

LEGO® System A/S
Jan Beyer
Kim E. Thomsen

Puedes contactarnos / You can contact us at / Možete nas kontaktirati ovdje

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 2017, el cual no patrocina, autoriza o aprueba esta publicación.

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 2017, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.

All trademarks in this publication are property of their respective owner

Pravne informacije

Članci i fotografije su vlasništvo njihovih autora. Dozvoljeno je kopirati, distribuirati, prikazivati i izvoditi ove radove pod sljedećim uvjetima:

- Autorstvo: morate naglasiti kako je ovo djelo "HispaBrick Magazinea® i drugih autora" (s linkom na www.hispabrickmagazine.com u slučaju elektroničke reference).

- Nema izvedenih djela: ne smijete promijeniti, transformirati ili raditi na temelju sadržaja HispaBrick Magazinea.

- Za bilo kakvo ponovno korištenje ili distribuciju, morate naglasiti uvjete korištenja.

- Može se odstupiti od bilo kojeg od navedenih uvjeta ako za to dobijete dozvolu vlasnika autorskih prava.

- Ništa u ovoj licenci ne smanjuje niti ograničava moralna prava autora.

LEGO®, DUPLO®, MINDSTORMS®, EXO-FORCE®, BIONICLE® i LEGO® logo su registrirani žigovi LEGO® Groupa, copyright 2017, koja ne sponzorira, odobrava ili podržava ovaj medij ni na koji način.

Svi registrirani žigovi (trademark) u ovom mediju su vlasništvo njihovih posjednika



Portada por / Cover by / Naslovnicu izradio

Tamás Kovács (bigboy99899)

En este número de HispaBrick Magazine®

- 5 Editorial
- 6 S90: historia de un submarino de LEGO®
- 10 Usos del Brick Separator
- 14 Escribiendo un libro de LEGO® - The LEGO® Zoo
- 18 LEGO® GySEV/ROeEE Siemens Vectron Locomotive
- 22 Trabajando con módulos MILS
- 25 Hagamos fotos de LEGO®
- 29 Sand Green vs Pearl Gold Hotrods
- 31 Entrevista: LEGO® Friends
- 37 Entrevista: BriXtar
- 40 'Semáforo' con la Caja de herramientas creativa



10

KOCKICE Corner

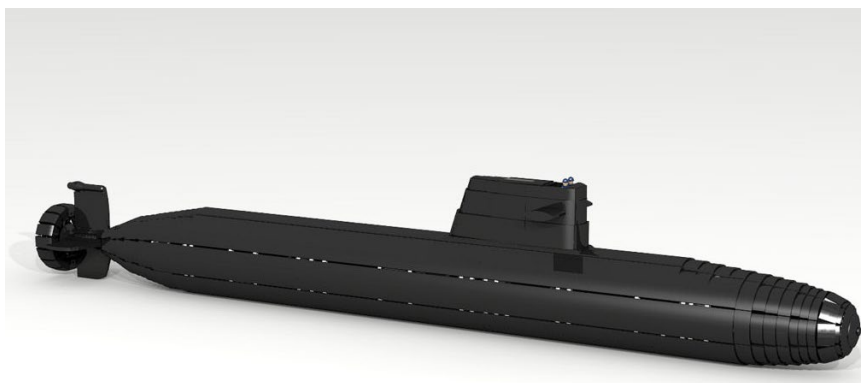
- 44 Bricktastic
 - 47 BRICK QUIZ CONTRAATACA
 - 50 Bodylicious!
 - 53 LEGO® Architecture
 - 57 Toma el control de tu ladrillo MINDSTORMS (2)
 - 59 Invertir el proceso creativo
 - 61 RESPUESTAS CORRECTAS
- 63 HispaBrick Magazine® Event 2017
 - 72 Pre-inauguración LEGO® House
 - 77 Mattoncini in Castello - Desenzano di Garda
 - 84 Review: 10260 - Restaurante del centro
 - 88 Review: 41314 - Stephanie's House
 - 91 Review: 70922 - The Joker™ Manor
 - 98 Review: 70618 - Barco de Asalto Ninja
 - 102 Benny's Corner
 - 103 TOP MOC - LEGO® Digital
 - 108 Desmontados por Arqu medes
 - 109 Colabora con la revista
 - 109 Nuestros colaboradores en Internet



31



72



6

Editorial

Antonio Bellón (Legotron)



En primer lugar, todo el equipo que hace esta revista deseamos que hayáis tenido unas felices fiestas y un buen comienzo de año.

¡Ya estamos aquí, con un nuevo número de la revista, ¡el HispaBrick Magazine® 029!

Un nuevo número, en el que además de nuestras habituales secciones de entrevistas, reportajes, reviews, TOP MOC, Desmontados, etc. también intentamos incluir artículos de temáticas menos conocidas que nos proponen nuestros lectores. Por eso es importante la colaboración de aquellas personas que quieren mostrar sus conocimientos o construcciones al resto de la comunidad AFOL. Es por ello que queremos agradecer a todas aquellas personas que se han animado a colaborar con nosotros de forma desinteresada, y nos han mandado unos artículos fantásticos que son una parte importante de la revista.

En este último periodo hemos podido ver todas las nuevas novedades, como el nuevo set de LEGO® ideas 21313-Ship in a Bottle, o el nuevo modular 10260-Downtown Diner, la inauguración de la LEGO® House (que comentamos en este número). Y aunque hay un montón de nuevos sets de muchas líneas, se echa de menos algo de temáticas clásicas, esas que todo AFOL veterano lleva en su corazoncito...

En lo que a nosotros se refiere, hemos celebrado nuestro evento anual, el HBM Event 2017 celebrado los días 8 y 9 de diciembre, del que también nos hacemos eco en este número. Ha sido una nueva oportunidad para volvernos a reunir y conocer a alguna de las nuevas incorporaciones que esperamos traiga muchas ganas para seguir con este proyecto. Y estamos con los preparativos del que será nuestro ¡¡¡Décimo aniversario!!!. Porque ninguno de nosotros llegamos a pensar en el año 2008 que esta andadura iba a llegar tan lejos, tanto en el tiempo como en la repercusión que ha tenido, aunque de eso ya hablaremos en el siguiente número...

Esperamos que este número sea de vuestro agrado.

¡Feliz lectura!

#



S90: historia de un submarino de LEGO®



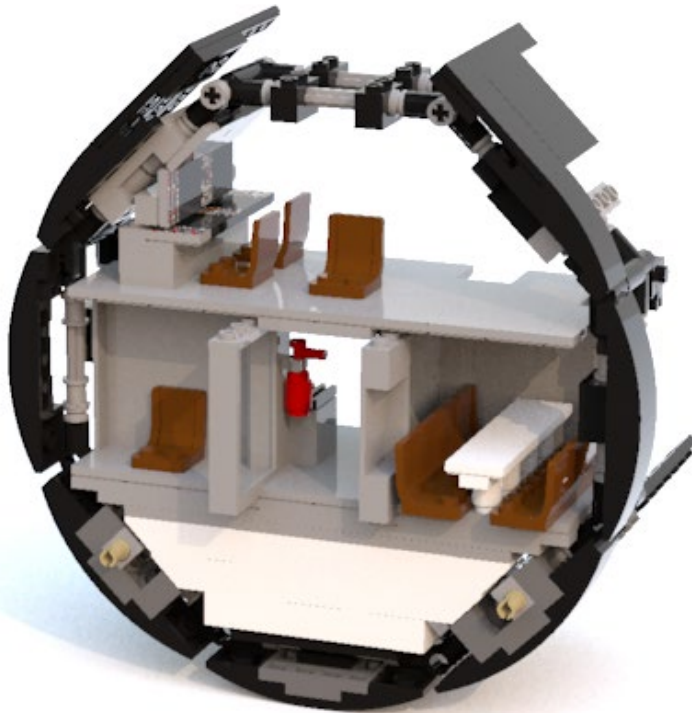
Texto y fotos por Sigpro

La primera vez que se me pasó por la cabeza hacer un submarino de LEGO® a escala minifig fue durante la exposición ALEBRICKS del 23 al 24 de abril de 2016. Era el segundo año que exhibía la Base Imperial y quería construir algo distinto. Lo primero para llevar a cabo el proyecto fue documentarme, lo que fue laborioso porque, aún teniendo conocimientos de submarinos (fruto de mi "adicción" a películas como Marea Roja, La Caza del Octubre Rojo y otras), quería hacer algo "serio" y "real".

Lo más sencillo era buscar algo que se estuviera fabricando en España, y tuve la suerte de topar con un documento PDF del año 2010 donde se explicaba muy bien el proyecto de la futura clase S80 para la Armada Española. Este tipo de submarinos, desarrollado íntegramente en España, es a su vez una evolución de la clase Scorpène construida a partes iguales por DCNS (Francia) y Navantia (España, antigua Empresa Nacional Bazán), en servicio en Chile y Malasia, con Brasil e India como futuros clientes. La clase S80 incorporará la tecnología AIP (Air Independent Propulsion), que básicamente consiste en un generador de electricidad por una pila de combustible; se extrae hidrógeno de un biocombustible y reacciona con oxígeno para generar electricidad, lo que aumenta la autonomía sumergido hasta en tres semanas.

Uno de mis primeros quebraderos de cabeza fue la escala. La anatomía de las minifigs tiene grandes diferencias con la humana (cabeza desproporcionada, anchos de espaldas, piernas cortas, etc). Al final, tras mucho darle vueltas decidí fijar una escala de 1 stud = 33,5 cms, con lo que se consigue que una minifig normal mida 1,75 metros, lo cual es un valor razonable dentro de la falta de realismo de nuestras queridas minifigs.

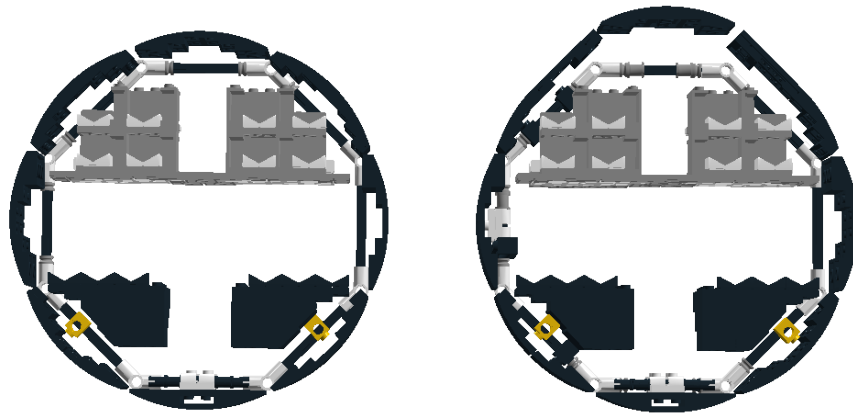
Respecto al submarino en sí, una de las "ventajas" de hacer un submarino moderno es que su forma exterior es cilíndrica, con lo que no hay dificultades en la forma externa, pero a su vez exige buscar slopes curved que se ajusten bien. Esto lo conseguí usando un armazón octogonal de axles de 7 studs de largo unidos con technic connectors de 135°, tapándolo todo con una estructura de 8 studs de largo cubierta con los slopes curved.



Debido a que el espacio es algo esencial cuando las dimensiones son limitadas, tuve que ingeniármelas para ver cómo salvar espacio. De la estructura básica inicial a la final cambié los technic bricks por technic double bearing, lo que salvó 2 plates en altura; a priori parece poco, pero todo cuenta. Otra cosa que decidí desde el principio (con más ilusión que planificación) fue que los módulos tuvieran 48 studs de largo, por las estanterías que tengo en casa y así poder guardarlo en módulos aprovechando el espacio.

Desde que inicié el proyecto a finales de abril-principios de mayo de 2016 hasta que publiqué la primera imagen del submarino completo en LDD pasaron escasamente tres meses. No obstante aún quedaba un largo camino; la primera vez que hice una simulación en Bricklink para hacerme a la idea del coste de las piezas recuerdo que no bajaba de los 3000 euros. Esto estaba motivado porque hay colores que "quedan muy bien" pero la pieza de ese color no existe (directamente) o es escasa.

Y aún así, al poco de tener mi primer submarino renderizado, me di cuenta de que había algo que no cuadraba, y es que no tuve en cuenta que muchos submarinos tienen una especie de "joroba" a lo largo del casco, lo que me obligó a unas modificaciones para hacerlo más realista. Aquí se observa en qué consistió el cambio.

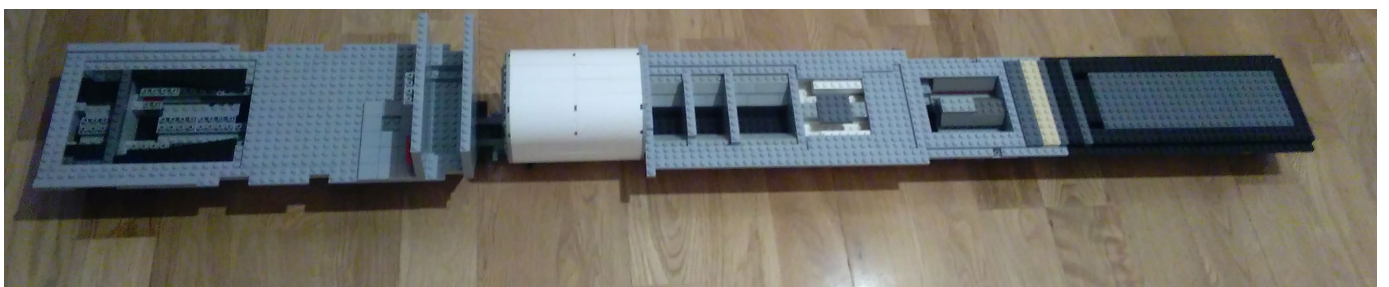
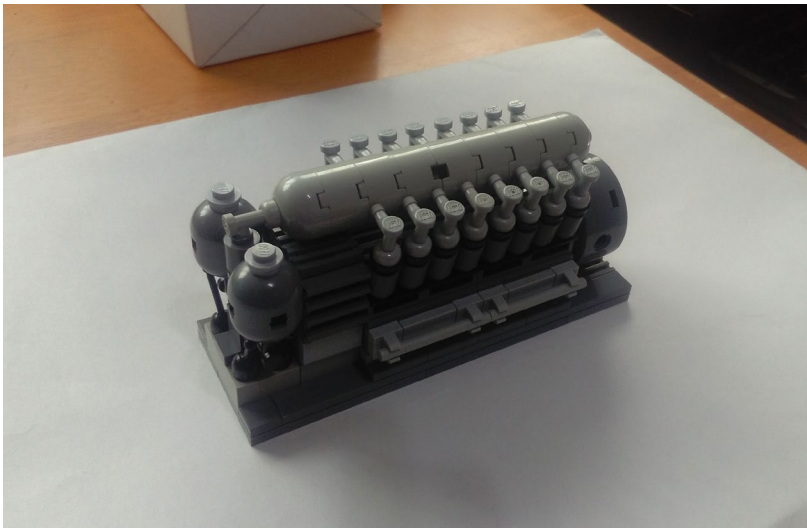


Por tanto estuve mejorando el diseño varias veces hasta que la versión "definitiva" vio la luz y a finales de 2016 comencé a comprar piezas.

Antes de esa fecha ya había comenzado a construir cosas "sencillas", como los generadores diésel. Eso sí, los modifiqué posteriormente.

Poco a poco el submarino fue tomando forma completando módulos desde la proa a la popa. El 9 de enero de 2017 subí una foto en la que ya podía hacerme a la idea de lo que estaba construyendo...

La vela (la "torreta" o "chimenea" de los submarinos) era otra parte que pude tener construida de manera avanzada, eso sí, sin los planos de inmersión.



Hasta que un día tuve construido algo ya claramente identificable (medio submarino)



Y no podía faltar la popa. De hecho decidí cambiar mi primer prototipo de "pump-jet" (turbina de agua) por algo mejor y más realista (horas para diseñar la hélice interna y la forma exterior).

El submarino tiene estas dimensiones:

Eslora (largo): 241 studs, que serían unos 81 metros.

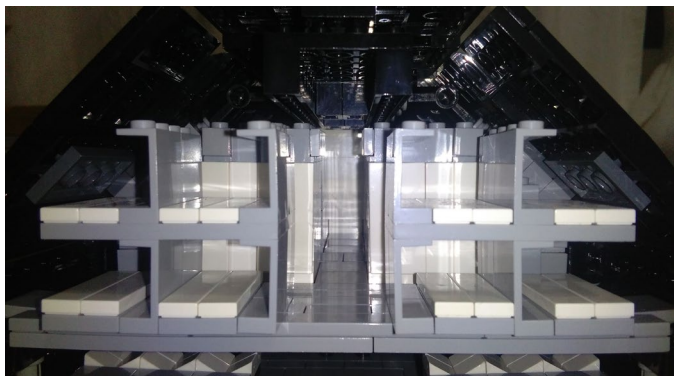
Manga (ancho): 22,7 studs (aprox), que serían unos 7,6 metros.

Distribución interna del submarino, de proa (delante) a popa (detrás):

Cubierta superior: dormitorios con dos aseos, puente de mando con varias salas, zona AIP, compartimento estanco (cofferdam), zona generadores diésel con cuadros convertidores y motor eléctrico.

Dormitorios y puente de mando.

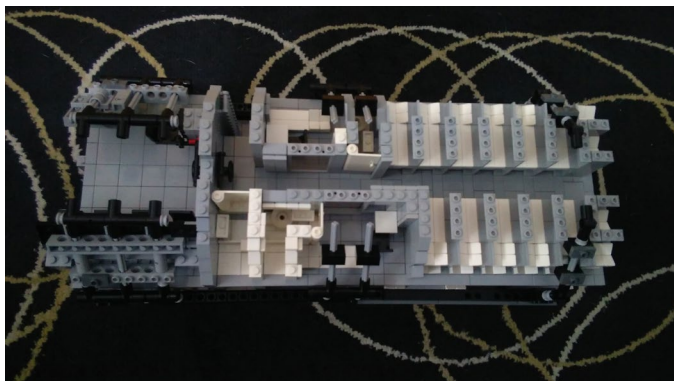
Dormitorios vistos desde popa (situados en el cono de proa)



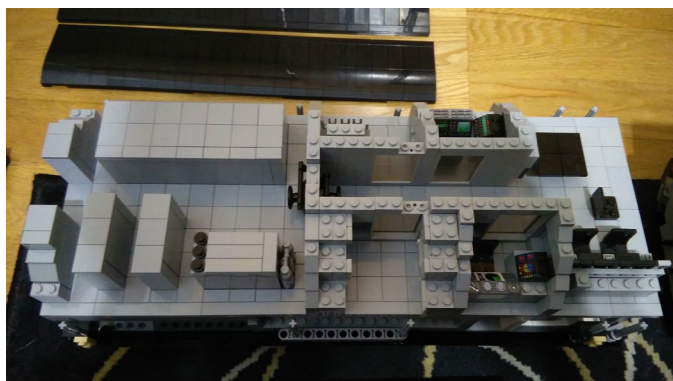
Vistos desde arriba



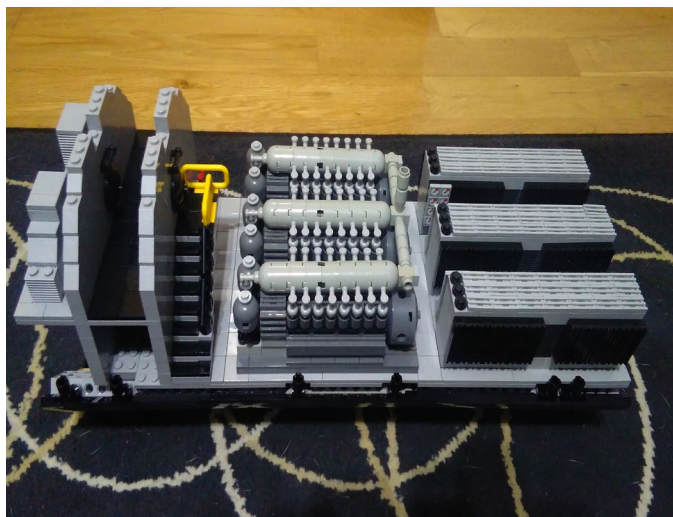
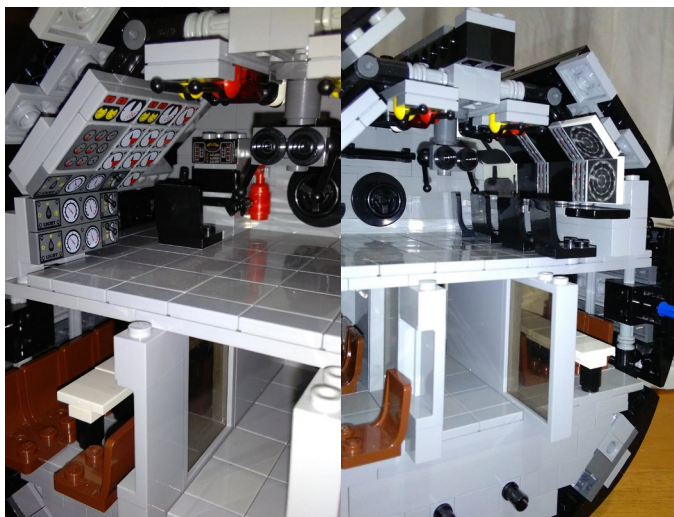
Parte trasera del puente de mando y zona AIP.



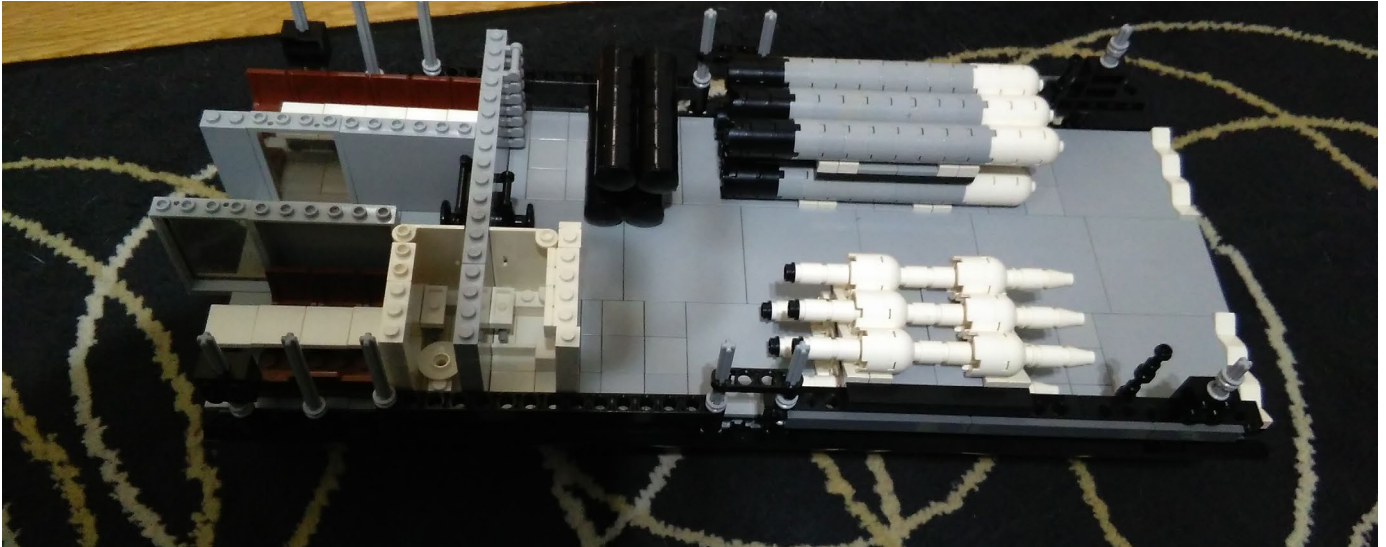
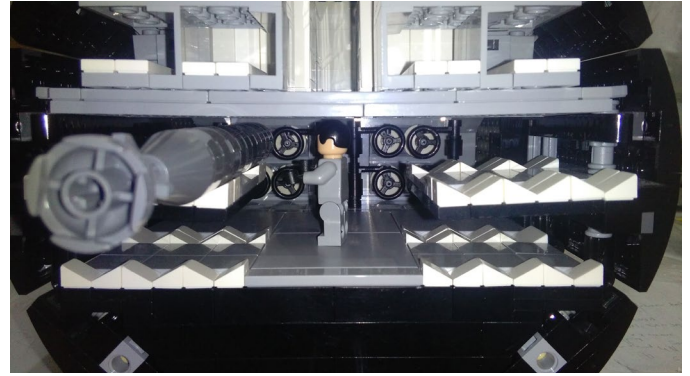
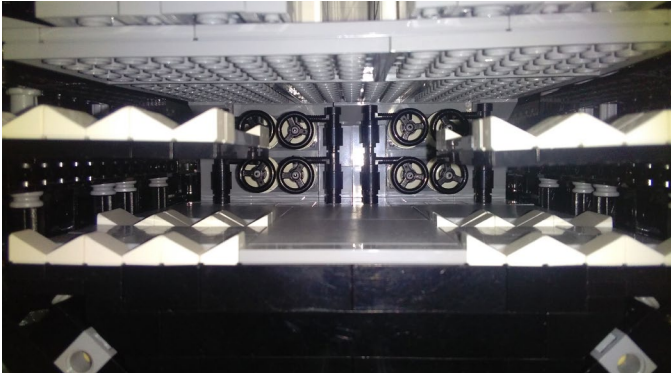
El uso de stickers personalizados permite detalles como estas pantallas de sónar y la de daños del submarino.



Cofferdam y motores.

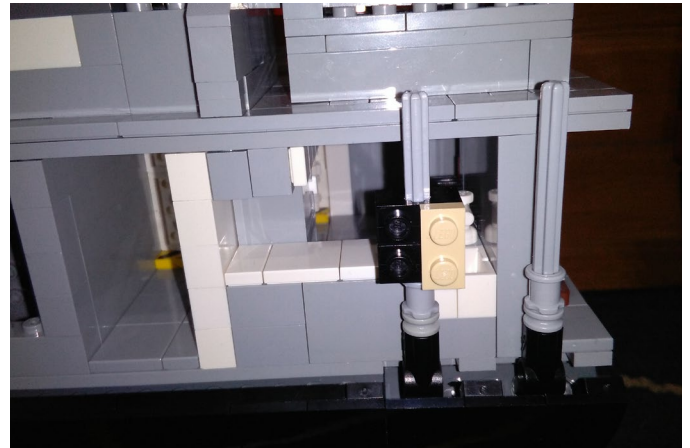


Cubierta inferior: cámara de armas (torpedos, misiles y minas), dos aseos, comedores, cocina y 2 despensas.
Cámara de armas, aseos y comedores.
Detalle de los 8 lanzatorpedos y lo cerca que queda el techo.



Cocina y congelador, costado babor.

Cocina y nevera, costado estribor.



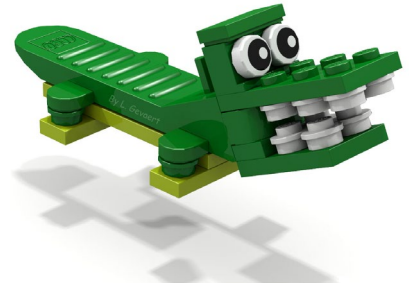
El submarino tiene espacio para 40 minifigs, dos de las cuales tienen camarotes individuales y uno, el del Capitán, baño propio. Para el resto de la tripulación hay 2 duchas y 2 WC adicionales.
Cuenta con 8 tubos de lanzar y en la cámara de armas hay capacidad para 24 armas "largas" (torpedos o misiles) y 4 armas "cortas" (minas). Cada espacio para un arma "larga" puede albergar dos "cortas".

Puedes ver todo el proyecto en <https://www.flickr.com/photos/28966137@N03/albums/72157667570670032/with/28851370245/>

#

Usos del Brick Separator

Por Lionel Gevaert

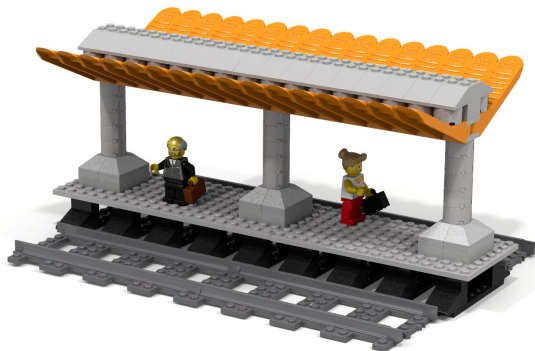


Me llamo Lionel, tengo 43 años y soy de Bélgica. Empecé a jugar con LEGO® hace mucho tiempo, a los 8 años. Nunca tuve dark age – solo una temporada más lenta pero nunca un tiempo en el que ya no usaba los bricks. Mi interés principal es LEGO® City, pero a veces me gusta hacer algún desvío por otras líneas si me gusta un modelo en particular. A veces me gusta construir una nave de Star Wars o un set grande de Technic como el Bucket Wheel Excavator. pero mi preferencia sigue siendo City.

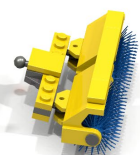
Tengo mi propia ciudad LEGO® que guardo en un espacio grande (2,5m x 7,5m) donde puedo dejarlo crecer aún más. Recientemente incluso incluí algunas luces en mi diorama. Puedes verlo aquí (de día: [vídeo 1](#) y de noche: [vídeo 2](#)). Esta ciudad comenzó cuando tenía 12 años, cuando

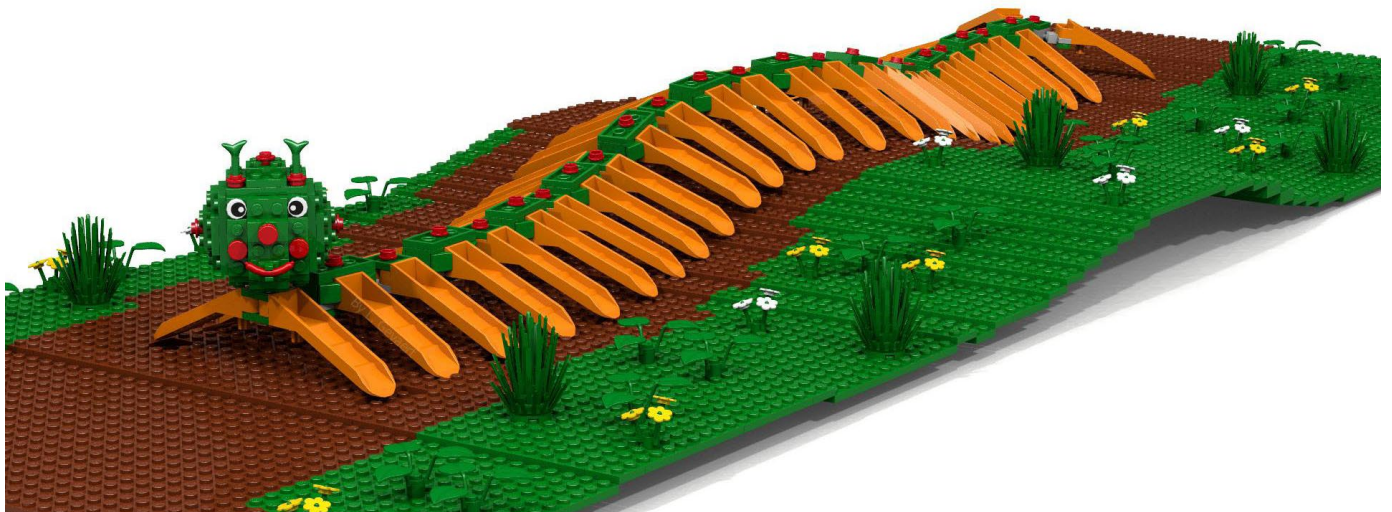
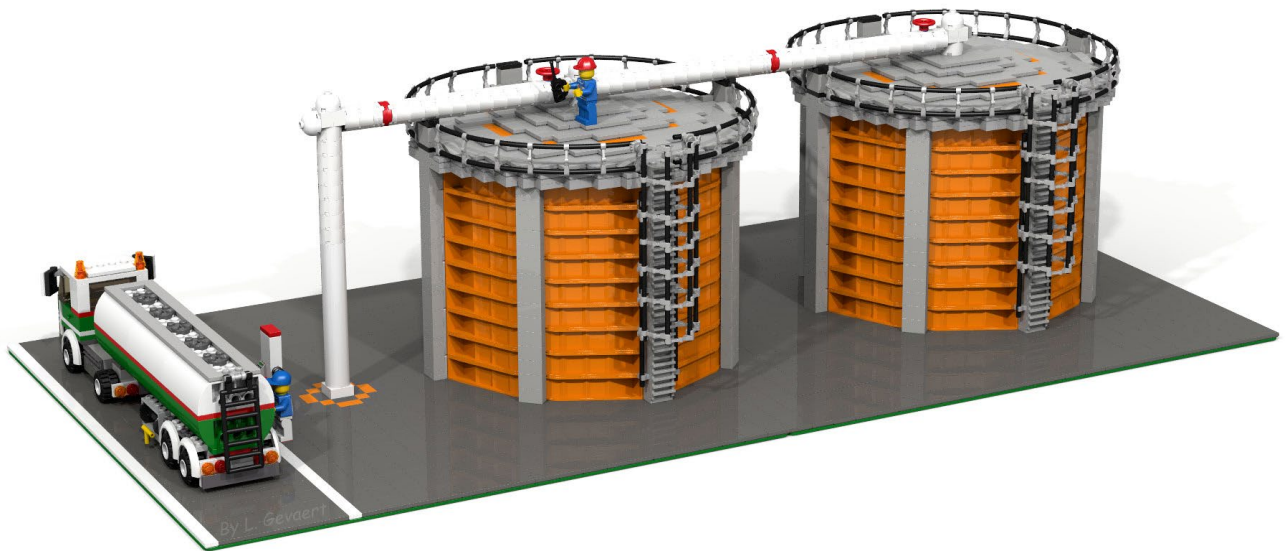
finalmente recibí mi primer tren (7745 High-Speed City Express Passenger Train). Fue entonces que pude hacerle dar vueltas alrededor de mi ciudad que por entonces solo tenía dos edificios... fue solo el comienzo.

Recientemente he descubierto un nuevo interés. Todo comenzó cuando encontré un brick separator debajo del sofá y lo estuve dando vueltas. Estaba viendo la tele mientras manipulaba esta pieza extraña, y me venían algunas ideas... Ah ! De esta manera parece un quitanieves... y así puede ser una puerta, un ala, un cuerpo... pero sin mucha convicción... Sólo estaba divagando. Al día siguiente lo iba a guardar con los demás separadores cuando me di cuenta de que realmente tenía muchos de estas



piezas – más de cien – y pensé que era una pena no usarlos para algo. ¿Venderlos? Casi imposible... todo el mundo tiene uno (o incluso muchos). Así que había llegado la hora de intentar encontrarlos un uso. Mi primer intento fue usar la barredora y excavadora (set 60152) que había montado hace poco y convertirlo en un quitanieves. El resultado fue bastante bueno y por diversión puse una foto en internet (en Facebook). Enseguida recibí un montón de buenas reacciones . Fue realmente divertido ver que había muchos AFOLs que no sabían bien qué hacer con todos esos brick separators. Y así nació el proyecto para crear más soluciones.





Para crear trabajo mucho con LDD (LEGO® Digital Designer). Para mi esta herramienta es perfecta si no sabes exactamente lo que quieres diseñar. Puedes añadir todas las piezas que necesitas sin tener que invertir demasiado tiempo en buscar sin saber si tienes las piezas que necesitas disponible. Y también, no olvides que hay que ordenar las piezas cuando paras. Con LDD también se puede cambiar de color rápidamente, hacer algunos ajustes, cambiar la vista y manipularlo. Me llevó bastante tiempo aprender a usar LDD, pero una vez te acostumbras es una herramienta genial. Una vez estoy conforme con el modelo, uso "LDD to POV" para convertir el archivo a POV-Ray para renderizar el modelo. Para los que no lo conozcan, la renderización es una

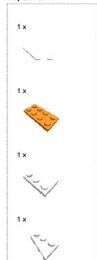
Intenté publicar una idea nueva cada semana. Hasta la fecha he publicado 12 ideas, pero tengo al menos diez ideas más. Por ahora ya tengo algunos preparados que no he publicado, pero se hará cada vez más y más difícil crear algo original. Aquí presentaré un diseño nuevo que he creado exclusivamente para HispaBrick Magazine: una avión Disney. Esta construcción usa muchas piezas del hidroavión 31028, y está inspirado en la película de Disney Movie 'Aviones'. Este es el resultado:

#

Step 1 of 20



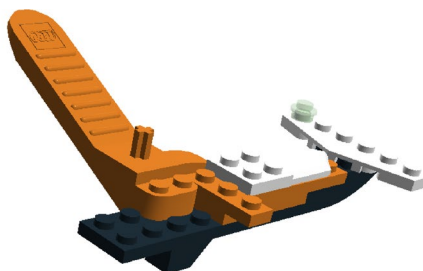
Step 2 of 20



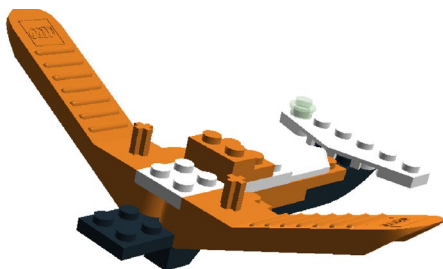
Step 3 of 20



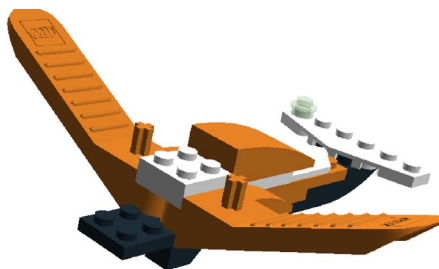
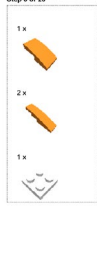
Step 4 of 20



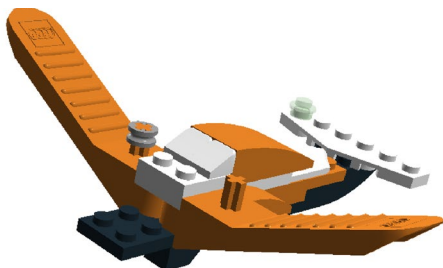
Step 5 of 20



Step 6 of 20



Step 7 of 20



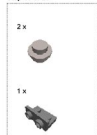
Step 8 of 20



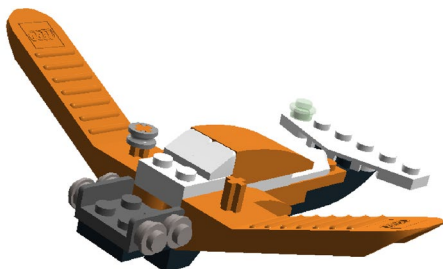
Step 9 of 20



Step 10 of 20



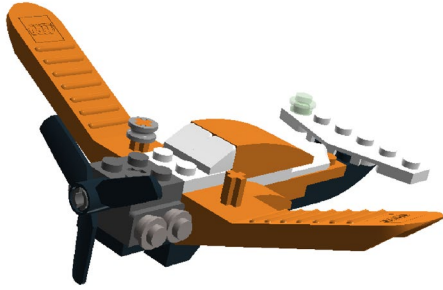
Step 11 of 20



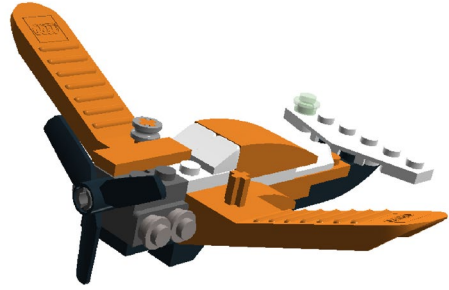
Step 12 of 20



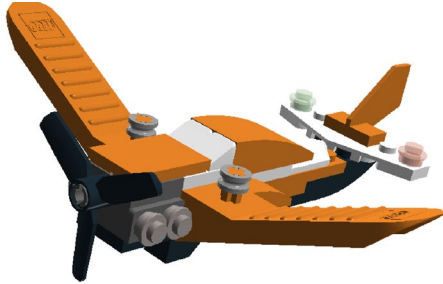
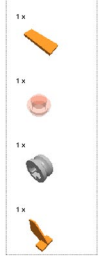
Step 13 of 20



Step 14 of 20



Step 15 of 20



Step 16 of 20



Step 17 of 20



Step 18 of 20



Step 19 of 20



Step 20 of 20



- | | | | | | |
|---|--|---|--|---|---|
| 1 x BRICK 1X2 WITH CROSS HOLE - Black | 1 x BRICK 2X2 W/ SNAP AND CROSS - Dark Stone Grey | 2 x ROOF TILE 1X1X2/3 - PC - White | 1 x PLATE 1X1 ROUND - Tr. Green | 4 x PLATE 1X1 ROUND - Silver Metallic | 1 x RIGHT PLATE 2X3 WANGLE - White |
| 1 x ROOF TILE 1X2 INV - Black | 2 x PLATE W/ BOW 1X2X2/3 - Bright Orange | 2 x Brick with bow 1x4 - Bright Orange | 1 x LEFT PLATE 2X3 WANGLE - White | 2 x ANGULAR PLATE 1.5 BOT. 1X2 1/2 - Dark Stone Grey | 1 x HUB FOR FORK - Black |
| 2 x BRICK 1X4X1 INV BOW - Black | 1 x PLATE 1X2 - Bright Orange | 2 x FLAT TILE 1X3 - Bright Orange | 2 x TYRE Ø17.8 X 6.24 - Black | 1 x WHEEL FORK 2X2 - Medium Stone Grey | 2 x 1/2 BUSH - Medium Stone Grey |
| 2 x CORNER PLATE 1X2X2 - Bright Orange | 2 x PLATE 2X2 - White | 1 x PLATE 2X2 - Bright Orange | 1 x CROSS AXLE 3M - Black | 2 x HUB Ø11.2 X 7.84 - Medium Stone Grey | 2 x 2X1X3 STEERING KNUCKLE ARM - Medium Stone Grey |
| 1 x FLAT TILE 2X3 W ANGLE - White | 1 x PLATE 2X3 - White | 1 x PLATE 2X3 - Black | 2 x ELEMENT SEPARATOR - Bright Orange | 1 x RUDDER 2X3X2 - Bright Orange | 1 x PROPELLER 3 BLADES MØM 8 - Black |
| 2 x PLATE 2X4 - Bright Orange | 1 x PLATE 2X6 - Black | 1 x PLATE 1X1 ROUND - Tr. Red | | | |

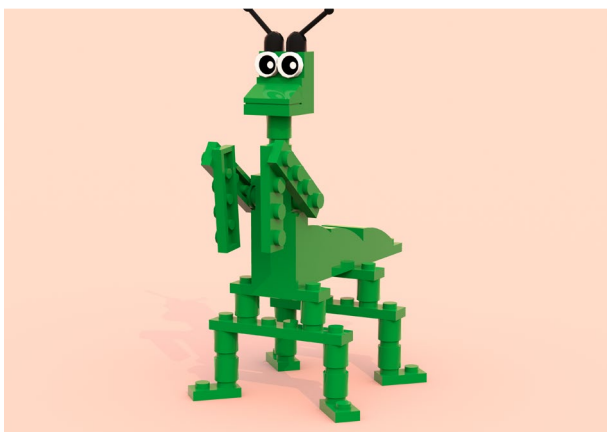
Escribiendo un libro de LEGO® - The LEGO® Zoo

Por Jody Padulano



Escribir un libro siempre ha sido uno de mis sueños de infancia. Leí muchos libros en aquel entonces, literalmente montones de ellos, y deseaba poder entretener a un lector de la misma manera que esos autores me estaban entreteniendo. Es todo una cuestión de inspirar a la gente, al igual que los ladrillos LEGO® apuntan a hacer. Cuando encuentras algo interesante, obtienes inspiración de eso y puede llevarte a reproducir las cosas que amas. Esto también se aplicó en mi caso: intenté hacer sets de LEGO® que se parecían a los que me habían dado, y traté de escribir libros en mis cuadernos que se parecieran a los libros de aventuras que me encantaba leer.

Los encontré otra vez como adulto, y fueron terribles. Interesantes, pero terribles. De todos modos, yo era un niño y eso fue lo mejor que pude hacer. Como adulto intenté escribir algo mejor, y comencé a escribir noticias de LEGO® en un pequeño blog, el de mi LUG, para seguir practicando. ¿Quién hubiera adivinado que esta práctica me hubiera llevado, algún día, a escribir un libro propio? Ciertamente no lo hubiera hecho. Pero eso se hizo realidad en muy poco tiempo. Desde soñar despierto sobre escribir un libro hasta tener mi primer libro en mis propias manos, tomó solo unos meses de trabajo. Me di cuenta de que esto era una realidad solo cuando vi la portada por primera vez. Pero retrocedamos a ver cómo comenzó todo.



La gente me conocía de mis artículos en el sitio web de mi LUG, y también estaba activo en Facebook, lo que me llevó a ser conocido incluso fuera de mi LUG. Entonces, cuando NuiNui, un editor suizo que buscaba autores de LEGO® en Italia, le preguntó al LUG más grande de mi país (ItLug) por personas interesadas en escribir, me contactaron. Estaba eufórico, pero todavía cauteloso como siempre lo estoy cuando se acerca algo que realmente quiero. Tuve algunas entrevistas telefónicas y gradualmente entendí que esto era real, y que estaba a punto de hacerlo aún más real. Conocí al editor y establecí un contrato, el primero para un libro. ¡Estaba impresionado! Realmente no podía creerlo porque, bueno, siempre ha sido mi sueño.

Mi tarea consistió en desarrollar algunos animales de aspecto divertido en LDD y, si al editor le gustaban, crear 50 de ellos para completar el libro. También me pidieron algunos capítulos más que ayudaran a los niños a organizar sus ladrillos y aprender a conseguir las piezas utilizadas en el libro. También me pidieron que usara ladrillos muy comunes, que pudieran encontrarse fácilmente en BrickLink sin gastar demasiado. Las cosas fueron muy bien, mis conceptos me gustaron y esto se convirtió en un trabajo diario. Crear un animal en LDD, hacer instrucciones, renderizar, escribir una introducción y calcular el costo de las piezas que lo componía, fueron todas tareas que tuve que ejecutar para cada animal, y no fue fácil.



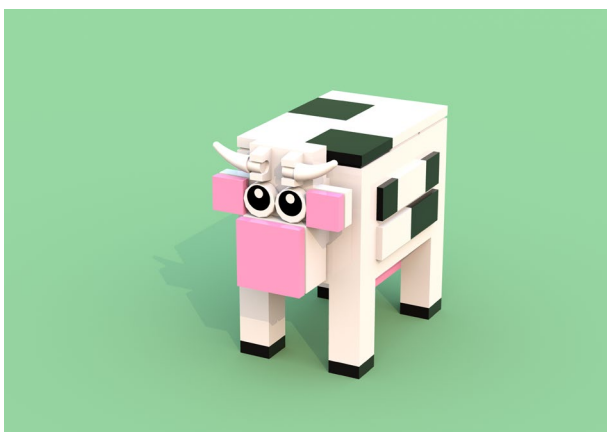
Me encontré con muchos problemas, desde problemas técnicos con el software que utilicé o las máquinas con las que trabajé, hasta problemas menores de diversa naturaleza. Sucedió que terminaba un animal para luego descubrir que algunas piezas eran muy raras y no estaban disponibles en BrickLink, lo que me llevó a tener que volver a trabajar con el modelo. Una vez incluso tuve que volver a empezar desde cero.



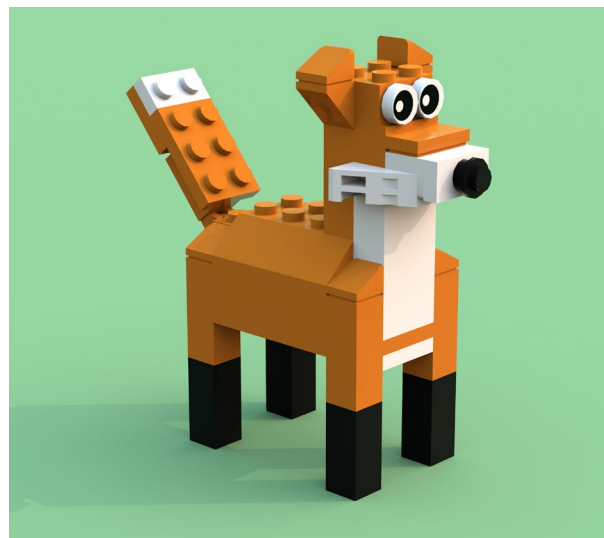
Ninguno de estos problemas, sin embargo, me impidió alcanzar mi objetivo, y al final puedo decir que los meses pasaron sin problemas a medida que el trabajo continuó, y más y más animales se completaron. Al final, los 50 animales estaban listos de manera oportuna. Recuerdo haber enviado en los últimos días cinco animales a la vez, hasta que con un correo electrónico final todos ellos habían terminado y mi trabajo había terminado. Estaba aliviado. Todo el estrés que se había acumulado debido al temor de sobrepasar la fecha de entrega voló en segundos y fue reemplazado por una sensación de relajación mezclada con la alegría por el trabajo realizado. Esto es lo mismo que suelo experimentar cuando coloco el último ladrillo en un MOC que me gusta, y luego no puedo esperar a que se muestre en algún evento. No podía esperar para tener mi libro en mis manos. Editar e imprimir tomó algunos meses, y siempre temí que algo pudiera salir mal mientras tanto. Pero esto no sucedió, y en septiembre el libro salió a la venta en muchas librerías. El editor estaba muy contento y me pidió que escribiera un segundo libro. No me lo podía creer. Recuerdo el momento como si fuera hace unos segundos: estaba en un parking y estaba estacionando mi automóvil cuando sonó el teléfono. Estaba tan feliz que ahora no puedo encontrar palabras lo suficientemente precisas como para describirlo.



El Zoo de LEGO® (el título de mi primer libro) tiene una colección completa de 50 animales de estilo de dibujos animados. Me inspiré en dibujos animados de animales encontrados en Google Images. Elegí el que creía que encajaba mejor con mi estilo, y lo construí. Una excepción es el gato, que debería, en teoría, parecerse al gato de mi novia, Paco. O algo así como él. Todos los modelos LDD se pueden descargar a través de un código QR dentro de un Zipfile que también contiene un modelo renderizado que rota 360°. Todas las partes de cada animal son revisadas en BrickLink para ser localizadas fácilmente. No hay ningún animal que necesite un pedido de BrickLink en más de una tienda. La mayoría de las piezas se pueden encontrar fácilmente en el sitio de LEGO® Shop en la sección Pick-a-Brick.



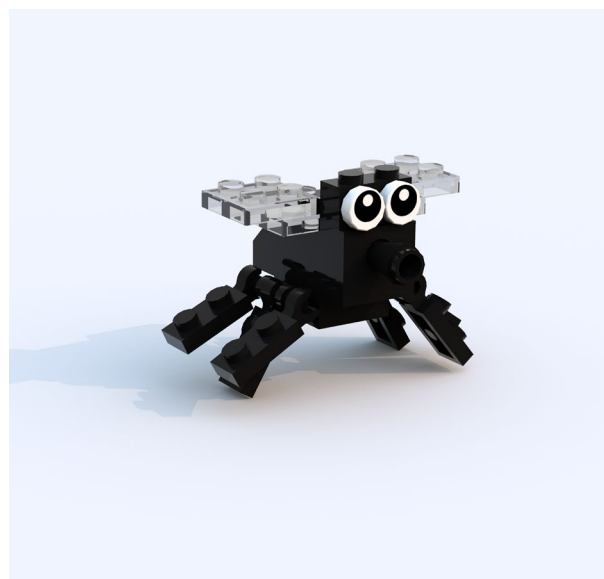
Este libro está dedicado a Joe Dever, quien fue mi autor favorito de la infancia y que tristemente falleció en 2016. Me inspiró tanto que apenas puedo decirlo, y tuve la suerte de haberlo conocido en persona y de tener uno de sus libros firmado. Pienso en ese día cada vez que me piden que firme mi libro para mis amigos. No me considero tan importante, ni espero en mis sueños más descabellados que llegue a ser una inspiración tal como él lo fue para miles de personas, pero si logro inspirar a un solo niño, mi trabajo ya está hecho.

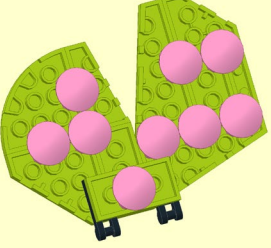
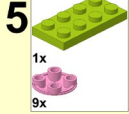
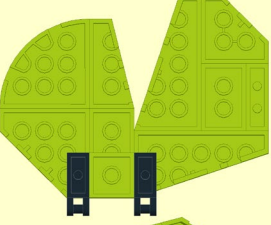
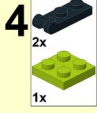
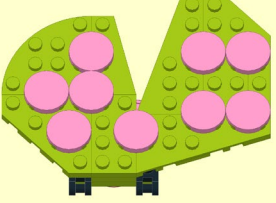
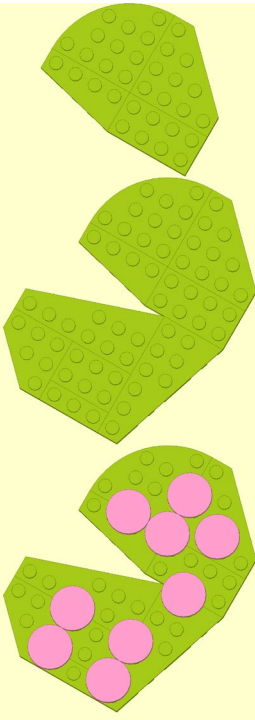
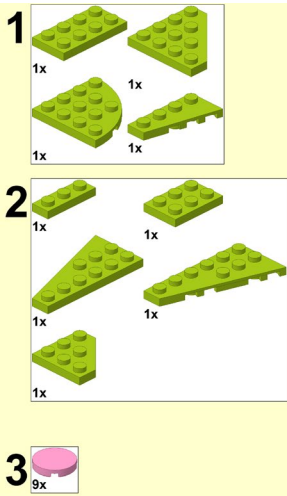
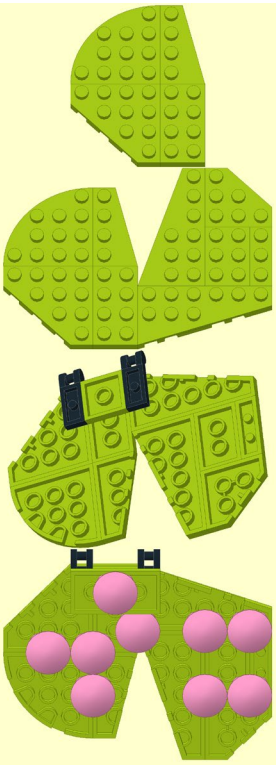
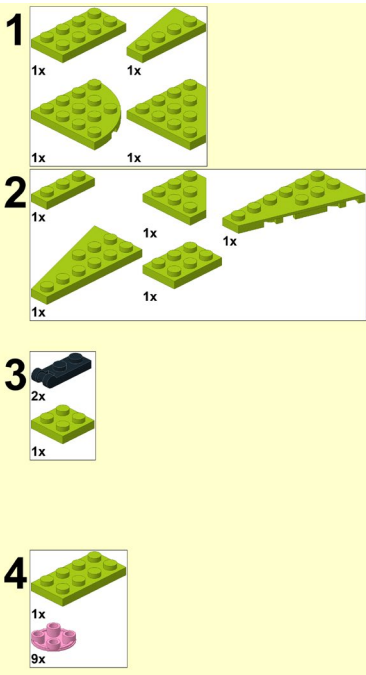
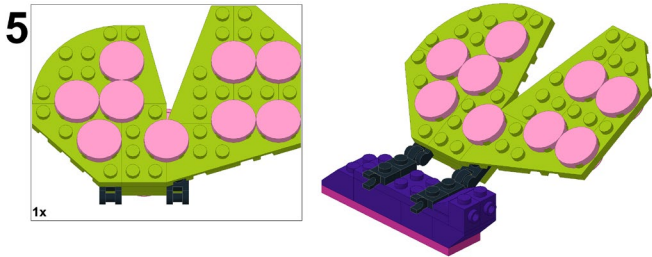
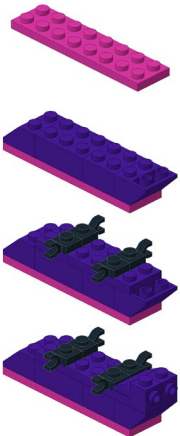
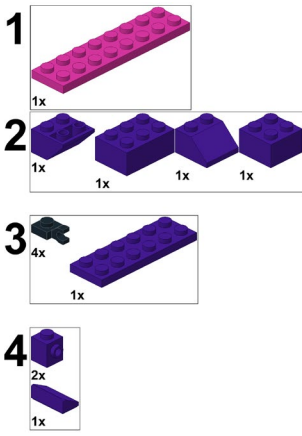


También escribí un segundo libro que llegará a los estantes en 2018, y comenzaré a escribir el tercero lo antes posible. Me sorprende cómo se intensificó tan rápido, pero quiero "aprovechar la ocasión mientras tenga la oportunidad". Mezclé mis dos pasiones, escribir y crear modelos de LEGO, de la mejor manera que podía desear. No sé si alguna vez podré tomarme tiempo y escribir un verdadero libro de aventuras que cuente una historia, pero solo el tiempo dirá.

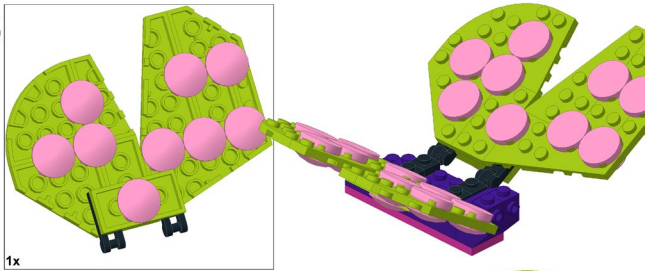
Mientras tanto, estoy feliz de compartir con todos los maravillosos lectores de HispaBrick Magazine mi experiencia personal, deseando a todos los que realmente quieren algo, que aprovechen su oportunidad siempre que sea posible. Mi sueño era pequeño, pero en mi mente parecía inalcanzable hasta que lo hice realidad.

#

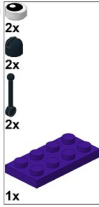




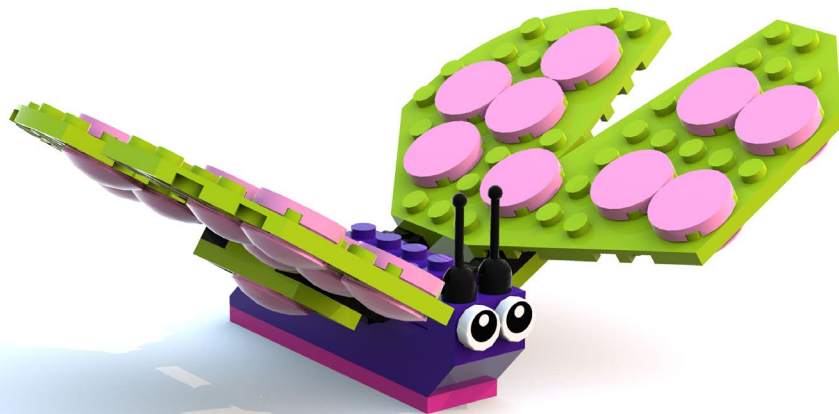
6



7



2x		1x		1x	
4x		1x			
4x		2x			
2x					
2x				1x	
2x				18x	
2x				18x	
2x				1x	
1x				1x	
2x				1x	
2x				1x	
4x				2x	
2x				1x	
2x				1x	
4x				1x	
2x				1x	
2x				1x	
2x				1x	
2x				1x	



Locomotora LEGO® GySEV/ROeEE Siemens Vectron

Por Donát Raáb

1. Introducción

Las locomotoras Vectron son parte de la familia de locomotoras Europrinter, construidas por Siemens Mobility. Estas locomotoras son bastante universales, son lo bastante potentes para tirar de trenes de mercancías, y también son capaces de tirar de trenes de pasajeros con gran aceleración y velocidad punta. La mayoría de las locomotoras Europrinter son capaces de funcionar con diferentes catenarias. Las locomotoras de doble voltaje pueden funcionar con corriente alterna en diferentes voltajes y frecuencias, mientras que las locomotoras multi-sistema funcionan también con corriente continua. También es posible equipar las máquinas con un motor diésel para que funcionen en vías industriales donde no suele haber catenaria.

La compañía ferroviaria GySEV/ROeEE pidió nueve de estas locomotoras, con distintos equipos (dos de corriente alterna con motor diésel, tres multi sistema y cuatro de corriente alterna). Esta empresa pertenece al estado austriaco, el húngaro y fondos privados. Sirven en diferentes líneas tanto en Austria como en Hungría donde se usan dos tipos de catenarias de corriente alterna (Austria: 15 kV, 16.7 Hz; Hungría: 25 kV, 50 Hz). Como construyo con LEGO® locomotoras eléctricas y vagones de pasajeros del siglo XXI relacionadas con Hungría, decidí intentar recrear esta locomotor en 8 studs de ancho (Fig. 1).



Fig.1: Locomotora Siemens Vectron de doble voltaje con los colores de GySEV/ROeEE

2. Técnicas de construcción

Primero diseñé el tren en LEGO® Digital Designer. LDD me permite jugar con ladrillos virtuales, y así puedo probar diferentes soluciones para los patrones y formas de la locomotora sin gastar dinero en ladrillos. Pero LDD no permite ciertas técnicas de construcción, como forzar «quesitos» colocando uno enfrente de otro. Tiene una herramienta de ajuste que permite giros de 0,01 grados en ladrillos y plates con clips, así que pude diseñar la mayor parte del cuerpo del tren en LDD. Una vez sabía las piezas que iba a necesitar pasé a la construcción física. Las siguientes son algunas de las técnicas especiales que usé para recrear las características claves de esta locomotora.



Fig.2: La locomotora completa en LEGO®. Las letras «A» a «F» indican diferentes técnicas de construcción que se explican en el texto. La imagen de la derecha inferior muestra la locomotora en LEGO® delante de la locomotora real.

(A) El patrón inclinado: Pensé durante un tiempo sobre cómo crear una línea verde inclinada en el costado de la locomotora. Las líneas casi horizontales eran fáciles de hacer con plates, pero el patrón en ángulo necesitaba una solución menos pixelada. Se coloca un tile 2x2 verde entre dos cheese slopes. El tile se mantiene en su lugar con un hinge brick desde dentro. La parte superior del patrón es un cheese slope verde.

(B) El problema del medio plate. Como construí un patrón verde en ángulo con SNOT (1 stud de ancho equivale a 2,5 plates de alto) quedaba un espacio de medio plate. Usé un flag 2x2 para rellenar este hueco. Esa bandera se mantiene en su sitio desde el interior de la locomotora.

(C) Uso del panel 1x2x1. La locomotora tiene las luces en el mismo borde así que no es sencillo colocar las LEDs de Power Function. Estos paneles amarillos dejan algo de espacio detrás de las luces, el suficiente para meter cables de fibra óptica, que son perfectos para distribuir la luz de los cuadrados Power Functions hasta la parte frontal de la locomotora.

(D) Los cables de fibra óptica también fueron de ayuda en la luz superior ya que no había espacio para una LED de Power Functions entre los slopes invertidos y el hinge que mantiene la luna en sus sitio.

(E) Los bordes de la luna tiene un ángulo complicado. Necesitaba una conexión con hinges que fuera capaz de mantener el patrón en ángulo con cheese slopes. Afortunadamente, los hinges antiguos (con 2 y 3 salientes - son menos abultados que los nuevos hinges con parra y clip) fueron la solución. Aunque para conseguir que los slopes verdes del exterior fueran continuos hizo falta un ajuste de medio stud que conseguí con jumper plates.



Fig.3: The completed build.

(F) El borde entre las diferentes superficies inclinadas: Cuando se encuentran dos superficies y se cierran en un ángulo que no es ni paralelo ni perpendicular, surge el problema de cómo minimizar el hueco entre superficies. En este caso, usé dos filas de cheese slopes (verdes y amarillos), construyéndolos de arriba hacia abajo.

3. ¿Qué hay dentro?

Estaba muy contento con las técnicas de construcción empleadas en esta construcción, pero quería intentar algo nuevo que no se hubiera hecho antes. Como mencioné en la introducción, las locomotoras auténticas son de doble voltaje o multisistema, así que intenté equipar mi locomotora con diferentes sistemas eléctricos de LEGO. Como ya se han mostrado muchos trenes que usan 9V y RC, decidí hacer un sistema único, capaz de funcionar con vías 9V y 12V. ¿Y recuerdas el motor diesel de la locomotora original? Esta función se puede simular con la posibilidad de funcionamiento con batería interna.

Como el motor de 9V no se puede separar de las vías sin modificación (cosa que no quería hacer), el principal problema al usar los tres modos era que en había que conectar el RC (impulsado por un sBrick), los conectores 12V y el motor 9V. El siguiente problema surgió de este hecho. No quería causar un cortocircuito en mi sBrick al conectar corriente de las vías con una de sus salidas y conectar las vías 9V con la caja de pilas interna a través del sBrick. Un problema adicional estaba relacionado con la operación 9V y 12V. Cuando la locomotora funciona en modo 9V, los polos de los conectores 12V podrían causar un cortocircuito al pasar por unas agujas.

La solución a estos problemas era incluir inversores de polaridad en el modelo, ya que con la posición central o «0» puedo separar los conectores 12V y el sBrick del motor 9V. Los dos inversores de polaridad se accionan con un motor PF-M lo que permite seleccionar el modo de operación a distancia - cada motor M está conectado con una salida del sBrick. En modo RC, el sBrick da corriente al motor 9V mientras que el motor 12V esta desconectado (por defecto esto solo se permite en vías que no son de 9V). En modo 12V, el circuito entre los conectores 12V y el motor del tren es continuo y en modo 9V tanto el circuito 12V y el sBrick están desconectados. El problema final fue encajar todos los cables inversores de polaridad, motores M, y luces LED en la locomotora. La figura 4 muestra un diagrama del circuito empleado.

Hay dos pequeñas soluciones que no son para puristas 100%. Los circuitos de LED PF están modificados para permitir que

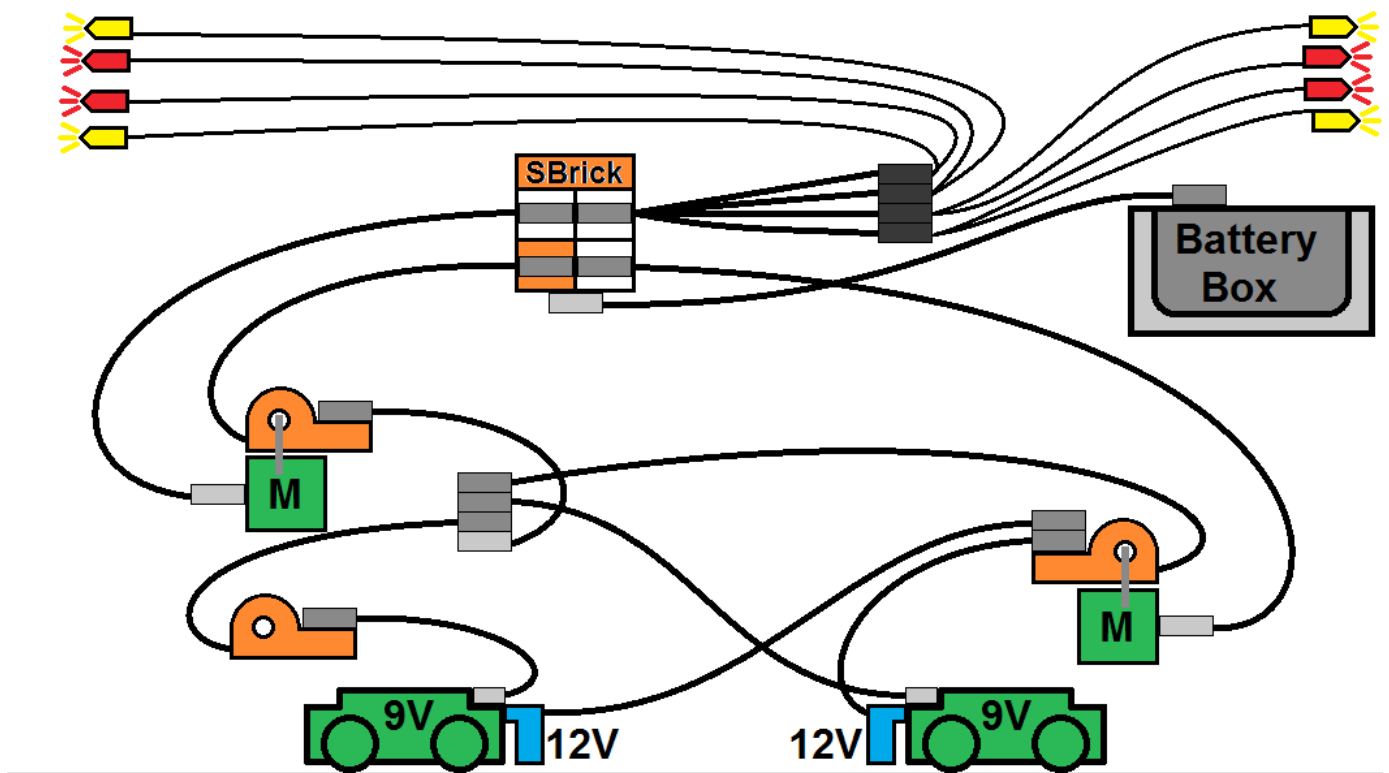


Fig.4: Circuito eléctrico dentro de la locomotora. Las cajas de color gris claro son conectores 9V/PF de los cables de extensión Power Functions. Los de color gris oscuro solo tienen terminación PF.

sean sensibles a la polaridad. Dependiendo de la polaridad de la corriente se encienden una o dos luces en el mismo bloque (V. Kovacs, 2011[1]). La otra modificación tiene que ver con los cables entre los contactos 12V y el sistema PF. Estos son cables PF cortados. La parte cortada se atornilla a la pieza 12V que son conectores originales de este sistema.

Hasta la fecha he probado la locomotora en dos eventos diferentes. Funciona bien en 9V y RC, pero solo pudimos probar 12V en una vía muy corta, ya que no tengo muchas vías de este tipo. Sin embargo, los experimentos con 12V prometían, y después de limpiar las vías y los contactos cuidadosamente todo funcionaba bien en mi tramo de prueba de 160 studs de largo.



Foto por GySEV



4. Agradecimientos

Quisiera dar las gracias a mi LUG, Kockajáték, por el apoyo con varias piezas.

[1] V. Kovacs – Power Function Signal Lights, Railbricks Issue #9, pp.21., 2011
#

Trabajando con módulos MILS



Texto y fotos por Ludo Soete

Hola, ¿Puedo presentarme ?

Mi nombre es Ludo Soete, nacido el 22 de Octubre de 1958, padre de dos hijos de 21 y 23 años respectivamente. Mi primer contacto con las piezas de LEGO® fue en mi juventud, cuando empecé con una caja de zapatos llena de bricks, ventanas y piezas de tejados en unas vacaciones con mis abuelos maternos. Cuando crecí tuve mis propias piezas que compartía con mis 4 hermanas pequeñas. Como la mayoría de nosotros sufrí mis Dark Ages a cierta edad, pero recuperaré mi interés en LEGO® a los 30 y no he parado de comprar desde entonces. Soy uno de los 6 miembros fundadores de BeLUG y he sido su presidente durante los 5 primeros años.

También he sido el LEGO® ambassador de BeLUG y he participado como miembro de BeLUG en las 10 primeras ediciones de LEGO® WORLD en Holanda.

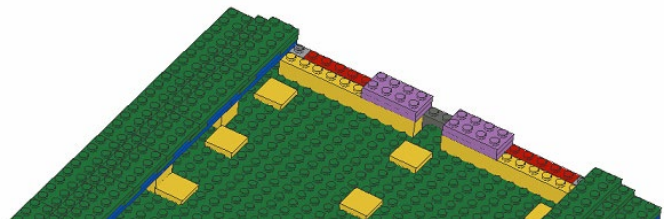
Mi temática preferida son los trenes, las estaciones, y recientemente he empezado con los módulos MILS. Para ver fotos de mis construcciones podéis ver mi página de Brickshelf en: <http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=ludo-soete>

MILS

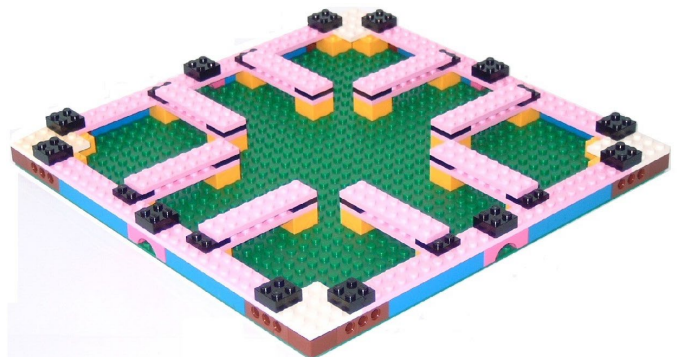
Si eres un AFOL que disfruta construyendo dioramas colaborativos, es posible que te hayas cruzado con el misterioso término "MILS". No te preocupes si no ha sido así, porque este artículo desmitificará lo que es el MILS y explorará este excitante sistema de paisajes modular.

La abreviatura MILS se ha ido haciendo muy común entre los AFOLs, y una rápida búsqueda en Internet revelará que hay muchas personas y comunidades usándolo. Mi primer contacto con el MILS fue a través de una serie de artículos en HispaBrick Magazine, y después con fotos en Internet. Aquellos dioramas eran muy buenos, pero me resistía a construir mis propios módulos, ya que los módulos descritos estaban centrados en terrenos/paisajes. Pero al descubrir los módulos Multiroad MILS de Michael Gale (CCM = **C**ompatible **C**ity **M**odule) empezó mi aventura con los MILS. Ya podía construir MILS para ciudad y combinarlos con los módulos MILS de terrenos como los BTM y CTM de HispaBrick Magazine. Así que, empecé a construir módulos de diferentes tipos y continué hasta tener inventariados casi un centenar de módulos. En ese periodo llevé a cabo algunas mejoras en mis módulos MILS de calles urbanas de acuerdo con las instrucciones originales de Gale. Las caras baseplates 32x32 de las calles urbanas originales se doblaban debido al peso de las aceras. La mejora consistía en añadir 1 bricks 1x10 (o uno de 1x8 y otros de 1x2) junto a los bricks 1x8 rojos, y con 8 plates 2x4 se le confiere gran resistencia, siendo el resultado una construcción firme y duradera. Mediante el uso de más plates 2x4 se pueden crear conexiones adicionales para los tiles que forman el pavimento, y mantener el brick original 1x8

(rojo) unido al de 1x10 añadido. Puedes ver los bricks 1x10 en amarillo y los plates 2x4 púrpura en la imagen de abajo.



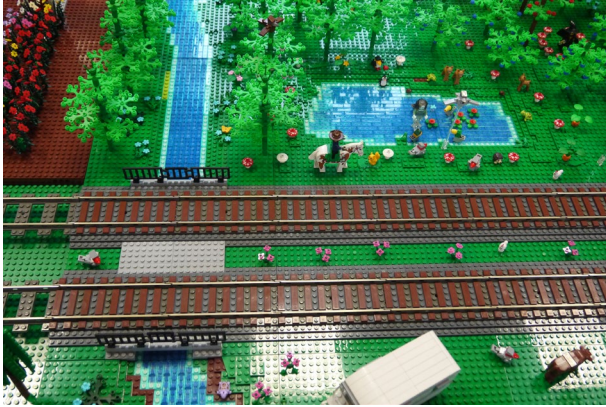
Ahora que hablamos de los caros baseplates de 32x32, he estado pensando en remplazar el "MILS MultiRoad Modular Building Adapter Base 32" por un soporte de madera. Puede ser más barato, y además permitiría usar el baseplate sustituido para hacer un nuevo módulo BTM, CTM o CCM. La altura de este adaptador de madera será de 22,25mm.



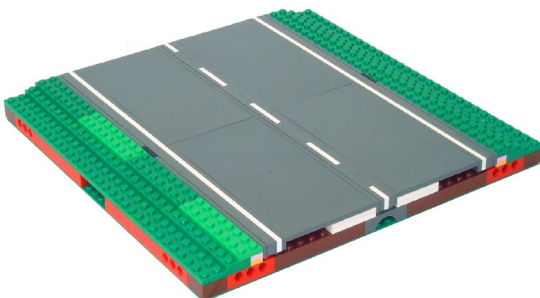
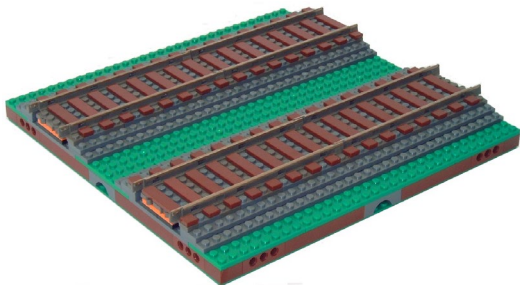
La calle de adoquines que podéis encontrar en L-Gauge.org es uno de mis módulos MILS con los que he contribuido a la comunidad. Los módulos de parking también están listos y serán publicados pronto. La gente es más que bienvenida a contribuir con sus módulos MILS en L-Gauge.org contactando con Michale a través de la página web.

Recientemente, he participado por primera vez en un pequeño diorama (de 2x6 metros) con algunos de mis módulos MILS. Debido a que estábamos en una estación, la temática principal era obviamente los trenes. Sin embargo, un diorama ferroviario puede ser un magnífico punto de partida para mostrar escenas más allá del ferrocarril. Yo siempre intento añadir un pequeño bosque y un estanque con algunas minifigs escondidas (Caperucita roja, el lobo, brujas, exploradores y animales). El resultado es un éxito siempre, sobre todo para los niños. Debido a un problema con el espacio disponible tuvimos que improvisar el diorama, y fue aquí donde los módulos MILS resultaron increíblemente útiles y adaptables. Cuando

dispones de suficiente módulos y no puedes seguir con lo planeado, los módulos MILS te permiten improvisar nuevas disposiciones de forma fácil y sin problemas.



El diorama consistía en algunos módulos MILS mezclados con “viejos” baseplates de trazado urbano, sobre los que añadimos árboles, vías y edificios. Funcionaron bien en conjunto, pero los módulos MILS ofrecían algo más. Este se debe al hecho de que tienen una altura básica de 4 plates para los módulos BTM y CTM, y en el caso de los módulos MultiRoad City con vías son de 8 plates de altura, y los de calles de 6 plates de altura. Esta altura adicional permite crear depresiones en el terreno, tales como pequeñas zanjas o ríos. Estas características son imposibles de realizar con los baseplates de toda la vida, a no ser que puedas lidiar con los inconvenientes de poner las mesas a distintas alturas. Me gusta el concepto MILS, y los AFOLS que participaron en el diorama también estaban muy interesados. ¿Quién sabe? ¡Quizás se sientan tentados a construir sus propios módulos MILS!



Mientras experimentaba con los módulos me di cuenta de que conectar los módulos con los Technic© pins grises funcionaba mejor que con los negros con fricción. Los pines grises conectan de forma mucho más fácil y también son más fáciles de quitar.

Para su almacenamiento, busqué algunas cajas de plástico con tapa. No fue fácil, ya que la mayoría de las cajas que

encontré eran demasiado bajas o demasiado anchas. Pero finalmente conseguí encontrar un modelo que además era fácil de apilar. Son muy prácticas para almacenar en casa y transportar en coche.

BlueBrick: Preparando el diseño

Bluebrick es una sencilla y útil herramienta para la comunidad para hacer diseño de dioramas. Tiene la ventaja añadida de sus librerías en continuo crecimiento. Yo empecé a diseñar mis diferentes módulos MILS con MLCad, generando las imágenes para BlueBrick con el Saint y Irfan View (<http://www.irfanview.com/>). Este último es un software gratuito muy práctico para redimensionar imágenes y convertirlas al formato gif. Desgraciadamente, MLCad no dispone de la posibilidad de crear una visualización desde arriba del módulo (Save Image(s)...), así que hago una captura desde arriba lo más grande posible, la copio al Paint usando la herramienta de recortar de Windows 10 y la grabo. La abro con el Irfan View, depuro los bordes y la redimensiono a 256x256 pixels para un módulo MILS 32x32. (BlueBrick usa una escala de 1mm por pixel). Una vez está listo es fácil distribuir los ficheros entre el resto de personas para que puedan usarlas, por si quieren hacer cambios.

Mientras escribo este artículo, también estoy trabajando en las imágenes de BlueBrick y los ficheros xml para los módulos MILS MultiRoad, que también serán alojados en L-Gauge.org, gracias a Michael Gale.

Estandarización

He revisado recientemente Internet para buscar fotos sobre elementos MILS compatibles o similares y me he encontrado con que hay diferentes versiones para los módulos de calles, que no son compatibles en grosor o puntos de conexión. Algunos usan aceras de 5 studs (Michael Gale) y otros de 4 Studs ((Ostman el Sullusta & SweBrick). Los módulos de Swebrick tienen además distintos puntos de conexión, ya que las aceras están a 7 plates de altura y no usan baseplates. Como se puede ver no hay una estandarización en esos módulos, lo que hace difícil el poder llevar a cabo una diorama conjunto entre clubes de diferentes países. El único estándar que conozco es que casi todos los aficionados de trenes usan de 4-8-8-8-4 studs.

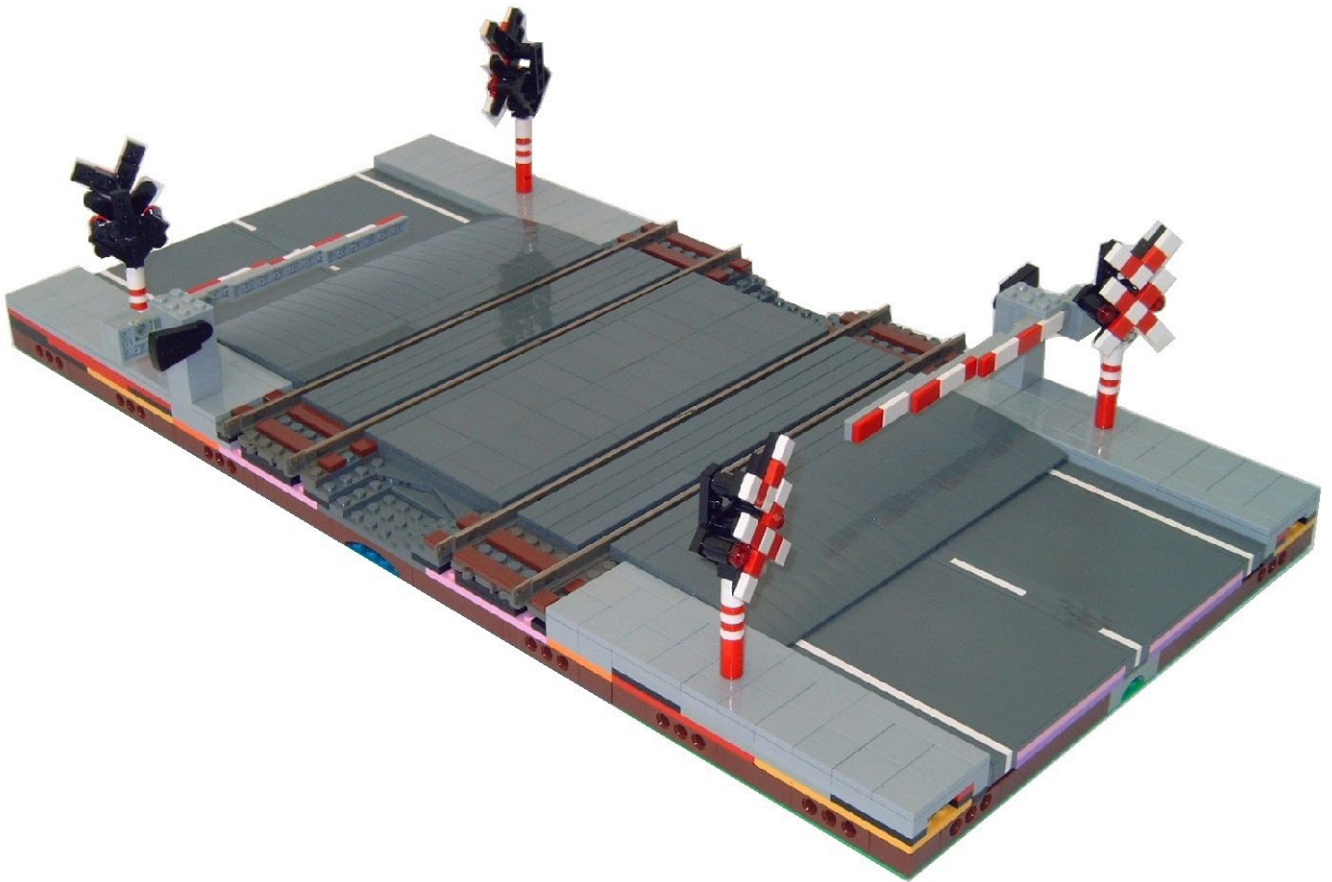
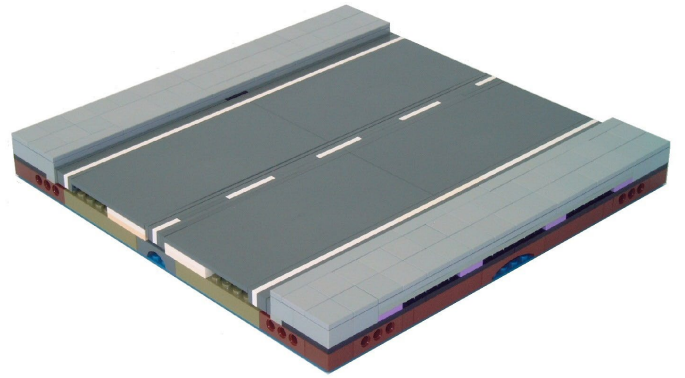
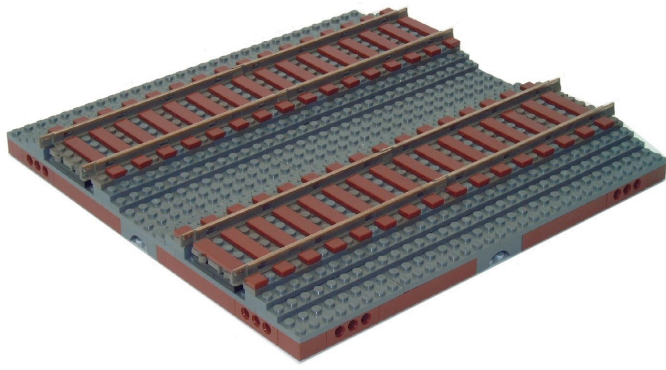
Disponibilidad de piezas

Como todos sabemos, las piezas de LEGO® son caras, más aún si las piezas que se necesitan son difíciles de obtener, sin olvidar los crecientes costes de los gastos de envío. Por eso, si alguien de TLC (The LEGO® Company) lee este artículo, me gustaría pedirles que mantengan las piezas necesarias en suficientes sets para que pueda ser asequible para todo el mundo construir módulos MILS, ya que necesitan muchas piezas. Una vez que determinadas piezas clave se disparan de precio se acabó. Lo cual sería una pena ya que se pueden construir unas escenas muy bonitas.

El próximo paso

El siguiente paso en esta historia es desarrollar un sistema barato y fácil de usar para distribuir corriente eléctrica para las vías de tren, luces, semáforos...

Ya sé que hay algunas personas explorando estas ideas. Yo también estoy buscando una solución. Tengo algunas ideas, pero necesito hacer unos prototipos y probarlos.



Créditos

Me gustaría agradecer a Michael Gale por hospedar las instrucciones de cómo construir los módulos MILS y por revisar el artículo, y a Antonio Bellón por pedirme que escriba este artículo sobre módulos MILS.

Enlaces con recursos MILS

<http://www.abellon.net/MILS/>

http://l-gauge.org/wiki/index.php/Reference_Instructions

<https://www.flickr.com/photos/sullusta/albums/72157663013172655>

<http://www.swebrick.se/index.php?topic=6350.0>

<https://www.flickr.com/groups/mils/>

#

Hagamos fotos de LEGO®

Por Stefan Matthies

¿Alguna vez has pensado en tomar fotos de tu juguete de construcción favorito?
¿Fotos de tu escena favorita de película hecho de ladrillos daneses?
¿Hacer retratos de tus figuras favoritas porque te gustan tanto?

Bueno, no le des más vueltas. En vez de eso, inténtalo. Ah, ¿lo has hecho, pero no te gustaron los resultados? ¿Tal vez el fondo parecía extraño? ¿O las imágenes tenían unas feas sombras que ocultaban las caras o un detalle específico de tu modelo? Entonces tal vez te sirva de ayuda este artículo para hacer imágenes de los que sentirte orgulloso (ya sea que uses un teléfono móvil, una cámara compacta o una DSLR muy cara).

Algunas bases

Al prepararte para una sesión fotográfica hay algunas reglas sencillas que debes tomar en consideración:

Dependiendo del objetivo que quieras fotografiar, tendrás que pensar en el ángulo que le de un toque realista a la foto. Es fácil sacar fotos desde arriba, pero mover la lente de tu cámara al nivel de los ojos de las minifigs permite al espectador entrar en la escena.



Tomado desde arriba...



...y a nivel de los ojos

Tal vez tengas la suerte de tener una habitación solo para LEGO® o puede que tengas que usar la mesa de tu cocina. Sea cual sea el caso, debes pensar en el fondo de la foto, ya que la parte superior de las sillas de la mesa o las tazas de te serán una distracción para quien vea tu obra maestra. En vez de eso, usa un poco de cartón como fondo.



Un fondo neutral.

Uno de los problemas más grandes será la iluminación. Usar el flash dará luz al modelo, pero dejará el resto demasiado oscuro. Usar una lámpara de mesa puede que de suficiente luz, pero puede parecer demasiado luminoso en la imagen e incluso puede crear algunas sombras no deseadas. Es entonces que querrás usar una caja de luz. La idea principal es ganar el mayor control sobre la iluminación y las sombras en tu imágenes. Te permite resaltar un modelo e iluminarlo con luz suave, además de proporcionar un fondo neutro. Puedes comprar uno, o divertirte construyendo uno (adaptado a tus ideas creativas) tú mismo.

La caja de luz

Lista de materiales necesarios:

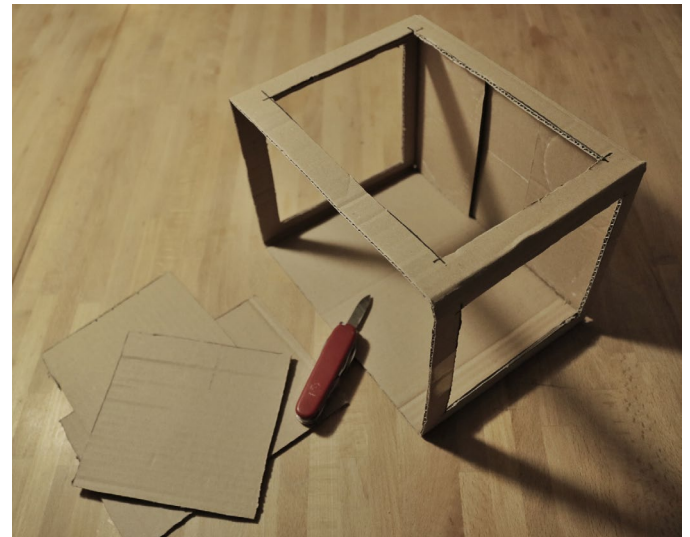
1. una caja de cartón (el tamaño dependerá del modelo que quieras fotografiar)
2. tijeras
3. un bolígrafo
4. un cuchillo o cutter (y por favor, ten cuidado...)
5. cartón de color
6. papel de seda
7. cinta adhesiva



Primero, tendrás que marcar las “ventanas” que hay que cortar. Deja al menos dos o tres centímetros hacia las esquinas para que la caja no pierda estabilidad.



Una vez marcado ya puedes recortar las ventanas en tres lados.



En el siguiente paso, usa las tijeras para hacer encajar el fondo de cartón (de color) dentro de la caja y colócalo dentro de la caja. Observa: no lo empujes en la esquina inferior; deja que baje como una cortina para que refleje la luz de forma gradual y suave.

Lo último es cubrir las ventanas con papel de seda y fijarlo con cinta adhesiva por fuera.

¡Enhorabuena, acabas de construir tu primera caja de luz!



Para sacar fotos decentes tendrás que colocar algunas lámparas a la izquierda y derecha de la caja (y tal vez una encima). De ese modo podrás evitar esas molestas sombras (e incluso crear algunas donde las quieras tú).



Instalación con dos lámparas...



...y el resultado

CUIDADO: Incluso en estos tiempos de LEDs y regulaciones en cuanto a la potencia de las lámparas, siempre recuerda que la mayoría de las lámparas generan calor cuando están encendidas!
¡Cuida de no encender tu estudio/mesa/casa!

Sea cual sea la lámpara que usas, tendrás que tener en cuenta la temperatura de la fuente de luz: algunas bombillas son más bien azules (luz fría) mientras que otras parecen amarillas (luz cálida). Si tu instalación no crea el tono de luz que buscas lo puedes corregir en muchas de las aplicaciones de edición que hay. Pero sean cuales sean las luces que uses, asegúrate de que sean del mismo tipo.

Esta es una imagen que tomé con ayuda de la caja de luz y tres lámparas, para un artículo que escribí para nuestro blog (StuckInPlastic.com) hace algún tiempo:





¿Las mujeres de NASA (LEGO® Ideas #21312) fueron las primeras fotografías de juguetes?

Espero que estos consejos te ayudarán o incluso inspiren para intentar sacar tus propias fotos. Si lo deseas, comparte tus imágenes usando el hashtag #SiPlightboxHBM en Instagram. Y por supuesto siempre puedes seguirnos en en nuestro blog www.stuckinplastic.com

P.S. Como he mencionado antes, el tamaño de la caja de luz dependerá del tamaño del modelo y no al revés. Si tu modelo (o tal vez tu MOC) es demasiado grande para tu caja de luz ¡ha llegado el momento de construir uno más grande!



Sand Green vs Pearl Gold Hotrods

Por Martin Redfern

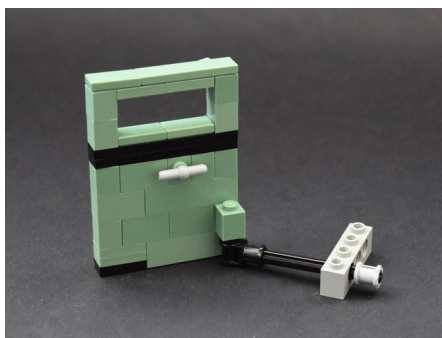
Imágenes por Martin Redfern

Sand Green Hotrod

Como fan de toda la vida de nuestro amado ladrillo de LEGO® y gran fan de coches clásicos incluyendo vehículos customizados como los 'hotrods', fue una grata sorpresa ver que un amigo publicara una imagen de un coche customizado muy bueno en su página de Facebook. Fue una inspiración instantánea. El coche en cuestión fue un Ford modelo 'A' de los años 30 muy customizada. Esa obra de arte en sand green tiene como nombre: 'Voodoo Psychosis' y pertenece a un conocido especialista de vehículos customizados de nombre Larry 'Voodoo' Grobe, en Estados Unidos.

Uno de los comentarios que me llamaron la atención en la página de Facebook de mi amigo fue "¿Quién va a hacer un MOC de esto?". Sin dudarlo acepté el reto. Me gustan los retos y este iba a ser uno bueno. El color sand green no es fácil de trabajar y como sabrán muchos fans de LEGO®, hay muy pocas piezas disponibles. Sabía que ya tenía unos pocos elementos en este precioso, pero no los suficientes para hacer todo el coche. Después de buscar en un millón de fuentes como Ebay y Bricklink, y debido a la escasez de elementos/formas disponibles, me llevó muchas horas de hacer malabares para solventar las complicaciones en la construcción.

Por regla general empiezo por el chasis del coche, pero esta vez decidí empezar con la carrocería. El cuerpo habría sido sencillo de construir si hubiera hinges disponibles. (esos son los momentos que desearía que LEGO® hiciera más elementos en sand green.) Hace algunos años construí unos cuantos MOCs de furgonetas VW – muchos de ellos con funciones, que incluían un cierto diseño para las bisagras de las puertas laterales. Decidí que quería incorporar esa función en estas construcciones ya que no quería huecos visibles. Este método no es el más estable, pero es lo mejor que pude hacer con la cantidad limitada de LEGO® de la que disponía.



Diseño de puerta lateral con hinges

Los motores de mis hotrods están inspirados y construidos como los sets de Model Team. En particular el LEGO® Blue Fury (5541) hotrod. El hotrod Sand Green tiene cuatro tubos curvos cromados del Model Team hotrod y el resto son custom. También llevo un tiempo construyendo mis propias ruedas con piezas en mis modelos (motos etc.) y lo mismo aplica aquí. Usé cinco elementos en las ruedas delanteras (sin contar las cubiertas) y ocho en las traseras (incluyendo dos cubiertas). He llegado todo lo cerca que quería.



Partes de los neumáticos delanteros



Partes de los neumáticos traseros

El modelo incluye muchas características, pero el interior es por mucho mi favorito.



Sand Green Hotrod

Pearl Gold Hotrod

Algún tiempo antes de que decidiera construir el 'Voodoo Psychosis' quería construir un hotrod en pearl gold, pero nuevamente, debido a la limitada disponibilidad de elementos/formas en este color lo dejé en espera. Afortunadamente para mi, como miembro de Sheffield LUG, nuestro estimado líder Kevin (Top Bloke) supo hacerse con un montón de tiles 1x4 pearl gold. ¡Qué felicidad!

Aunque el hotrod Pearl Gold tiene un aspecto similar al hotrod Sand Green, construí la carrocería dorada de forma muy distinta. Usé el bien conocido y probado método SNOT para construir los laterales y las puertas, pero aparte de este método es bastante similar al otro. Este coche dorado también se basa en el Ford Model 'A' de los años 30, pero con algunos detalles más extremos como su largo y la forma del techo, además del motor sobrealimentado, empleando nuevamente piezas de Model Team.



Ruedas Pearl Gold

Como en el caso del 'Voodoo Psychosis' quería ruedas construidas y probé varios diseños (vea la foto) antes de decidirme por piezas básicas de LEGO®. Nuevamente la rueda trasera emplea dos cubiertas – las exteriores son del set 8880 (sigo trabajando en otros diseños). El interior es muy similar al otro modelo. Las únicas piezas customizadas son las las manillas y los Brick Round 2x2. El resto es LEGO® oficial, procedente de varios sets Model Team.

Después de construir estos modelos decidí contactar con Larry 'VooDoo' Grobe y mandarle algunas imágenes de sus preciosos coches en LEGO®, pero aún no he sabido de él.

Y ahora estoy a la búsqueda de otro interesante hotrod que puedo reproducir :-)

Entre estos dos, mi favorito personal es el dorado porque me encanta el color. La única desventaja es que el modelo no es tan estable como el otro.

#



Pearl Gold Hotrod



Entrevista: LEGO® Friends

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por HispaBrick Magazine® y LEGO® System A/S

LEGO® Friends se lanzó en 2012. Desde entonces, se ha convertido en un gran éxito, siendo en realidad un tema central de la gama de productos LEGO®. Tuvimos la oportunidad de conversar con dos diseñadores de LEGO® Friends, para entender qué hay detrás de este gran éxito.

HispaBrick Magazine®: ¿Os podéis presentar?

Soy **Fenella Charity**. Soy la directora de diseño sénior para LEGO® Friends. Este año hace 10 años que estoy en Friends. Era parte del equipo original que desarrolló lo que se convertiría en LEGO® Friends. En aquel tiempo fui una diseñadora de modelos y ahora mi trabajo está más centrado en dirigir el equipo y dar dirección de arte y dirección de diseño en los modelos.

Mi nombre es **Ricardo Silva** y soy de Portugal. Soy un Diseñador Sénior en LEGO® Friends y he trabajado en este tema los últimos cinco años.

HBM: Dices que trabajaste en “lo que se convirtió en LEGO® Friends” – ¿Cómo empezó Friends?

FC: El proyecto original era crear una línea de juguetes que apelara a niñas, que no estaban muy entusiasmadas con LEGO® en aquel punto. Éramos muy conscientes que había (y hay) niñas que compran LEGO® City, Star Wars, Ninjago – hay muchas de nuestras líneas que interesan a las niñas, pero había también muchas niñas en todo el mundo que todavía no jugaban con LEGO. Tuvimos la misión de crear una línea que apelara a niñas que todavía no tenían LEGO. El proyecto era para crear un LEGO® genuino y una experiencia “girly” genuina. Desarrollamos el concepto durante cuatro años e hizo falta una cantidad enorme de investigación, y hablamos a padres y niñas en todo el mundo. Así es también cómo desarrollamos la “minidoll” y todo lo que debía haber alrededor del tema, porque vimos esa necesidad.

HBM: Antes de que los Friends hubo Scala, Paradisa... ¿Qué hace a Friends tan diferente?

FC: Pienso que es sobre todo el concepto que recibimos, para hacerlo verdaderamente LEGO® y verdaderamente “girly”. Evidentemente tuvimos éxito con Scala y Clickits y otras líneas que hemos hecho, pero LEGO® Friends ha tenido un nivel diferente del éxito y esto es porque todavía utilizamos el mismo sistema, los mismos ladrillos que siempre hemos hecho y caben en la misma caja de juguete como cualquier otro LEGO. Antiguamente, con Belville y Scala especialmente, la escala era muy diferente y utilizamos piezas más grandes. Aquello no fue necesariamente una experiencia LEGO® verdadera.

HBM: ¿Por qué LEGO® City no es suficientemente atractivo para niñas?

FC: Esto es una cuestión interesante. Evidentemente, es atractivo para algunas niñas, y vemos que con Friends y City puedes combinar cosas, por lo que estos mundos pueden convivir juntos y los niños harán lo mismo en casa. Para el grupo objetivo que estábamos buscando, inicialmente hicimos una línea que utilizó la minifigura. Vimos que las niñas que quisieron jugar con LEGO® Friends querían proyectarse mediante la figura, y la minifigura estaba probablemente demasiado lejos de la realidad para ellas. Sería imposible para ellas para encogerse y convertirse en una FRIENDS. Aquello nos abrió los ojos. Nos habría gustado hacer la gama de Friends entera con la minifigura – que habría sido muy fácil de hacer para LEGO. No habríamos tenido que invertir en la nueva minidoll. Pero el test mostró muy claramente qué necesitábamos hacer para reclutar niñas nuevas. La otra cosa que nos encontramos durante el test era que el nivel de detalle que necesitábamos crear era realmente importante. Puedes ver que priorizamos detalles de interior y pequeñas construcciones, donde la ciudad puede querer priorizar tipos de juego diferente en sus modelos.

HBM: ¿Y los colores pastel son también importantes?

FC: Evidentemente la paleta de color es muy diferente. No necesariamente digo que es pastel, pero es muy vibrante y brillante y es muy colorida. Los seis colores nuevos[1] que





Comparación entre el primer prototipo y el set 41314 - Stephanie's House

añadimos en 2012 tuvo algunos tonos pastel, pero eso fue para que pudiéramos crear tonos en nuestros sets. Siempre los utilizaríamos junto con un color más oscuro para crear un contraste claro-oscuro. (Puedes verlo en los modelos que tenemos aquí delante) siempre nos aseguramos que tenemos colores LEGO® clásicos en el set, como rojo y amarillo, y colores brillantes como el verde lima y amarillo-medio. Es importante que tengamos una variedad de colores en los sets.

HBM: ¿Por qué es el minidoll es menos articulada que la minifig estándar?

FC: Aquello fue realmente debido a la priorización de realismo como el punto más importante. Trabajamos tan duramente como pudimos para hacer que las piernas funcionaran.

RS: Probamos muchas figuras diferentes y algunas de ellas tenían manos rotativas y piernas con movimiento individual, pero cuando haces eso, necesitas una cantidad de material alrededor de esos elementos. Las figuras necesitaron tener extremidades más grandes para conseguir aquella clase de funcionalidad y aquello no funcionaba cuándo los probamos. Tuvimos que retroceder y hacer los brazos un poco más esbeltos, para hacerlos más elegantes y realistas. Entonces tuvimos que decidir en qué dirección queríamos el clip de la mano. Nos dimos cuenta que la mayoría de nuestros accesorios (más de 75%) utilizaba el clip de mano verticalmente, así que decidimos hacerlo de esa manera. Todos los accesorios nuevos que hemos creado para nuestra minidoll pueden ser utilizado verticalmente y naturalmente el minifigs los puede utilizar también.

FC: Tuvimos muchas discusiones sobre las manos. La minifig es bastante abstracta y es OK que no parezca una persona real. Está bien tener un brazo de color de piel con una especie de manga al final de la muñeca. Pero para nosotros no era atractivo. Necesitábamos que se viera un poco más natural y realista. La función de la cadera también requería tanto material a su alrededor que no era posible. Los studs en el culo no se podían hacer con la geometría que necesitábamos para la figura.

HBM: ¿De dónde vienen los nombres de las cinco FRIENDS originales?

FC: Fueron elegidos al azar. No es que alguien tuviera una hija llamada Olivia. Lo más importante, y lo que llevó más tiempo, fue obtener nombres mundialmente reconocidos, nombres que podrían funcionar en China, EE. UU., Alemania o España sin demasiados problemas. Teníamos una lista de nombres cortos y también teníamos que hacer comprobaciones legales para ver si había otras marcas que usaban estos nombres para sus personajes principales. Hay muchas cosas que redujeron la lista. También se consideró que los nombres que terminan en una vocal tienden a sonar muy femeninos y más atractivos.

HBM: ¿Por qué las minidolls tienen nombres, cuando a menudo no hay nombres específicos en otros temas de LEGO®?

FC: Para nosotros en LEGO® Friends es porque estamos construyendo un mundo con el que las niñas puedan identificarse, y eso significa que los personajes son un punto de entrada para ellas. Hemos creado los personajes para las cinco FRIENDS, sabemos quién es cada una y sabemos que todas las niñas que aman nuestra marca ahora se relacionan con esos personajes de alguna manera, ya sea uno o todos ellos. Era importante que hubiera cinco chicas que representaran una selección de la sociedad que podría ser un punto de entrada para los consumidores que entran en LEGO® Friends.

RS: Creo que la razón principal fue para hacerlos relacionables, para que los niños pudieran decir "Oh, Andrea, ella es amiga de Olivia, mi amiga también es así porque le gustan las mismas cosas". De esta manera, está más cerca de la realidad y sienten que pertenecen allí. Esa es una de las cosas que a las chicas realmente les gusta. Les gusta pertenecer a Heartlake City, pertenecer a este mundo. Entonces, el hecho de que las cinco FRIENDS tengan nombres las acerca a la realidad y ayuda a que las niñas sientan que están allí, junto con los personajes principales.

HBM: Solo había un personaje masculino en la primera serie de LEGO® Friends: el padre de Olivia. Era una sociedad completamente femenina. Ahora hay más niños en Heartlake City. ¿Ha cambiado algo en vuestro proyecto? ¿Por qué se han incluido más niños?

FC: Siempre se pretendía que Heartlake City fuera una

representación justa de la sociedad. Hubo varias razones por las cuales solo tuvimos el padre en el primer año. Una de ellas era que simplemente teníamos que establecer este universo. Las cinco FRIENDS se enfocaron mucho y las pusimos en muchos modelos diferentes. Además, en términos de nuevas piezas, creamos una plataforma de figura completamente nueva. En ese momento no teníamos un torso de niño, no habíamos tenido la oportunidad de crear eso. Pero también fue algo que decidimos conscientemente. El chico era muy nuevo cuando salió, y no queríamos ir con todo lo nuevo de inmediato, así que lo presentamos en 2013. Ahora tenemos un número creciente de figuras de chicos en nuestros sets, pero debido a que las cinco FRIENDS son el núcleo de la marca; siempre habrá un poco más de atención en esos personajes femeninos.

RS: Los chicos no son los personajes principales. Es como con otros personajes femeninos en el tema. Hay otras FRIENDS además de este grupo de cinco, pero siempre vienen como los chicos. Si necesitamos un personaje adicional, traemos un niño o una niña. Son una especie de 'relleno' para hacer que la historia sea un poco más grande.

HBM: Hay una variedad mucho más amplia de construcciones en FRIENDS que en City. Mientras que la City saca a la luz otra estación policial o de bomberos, FRIENDS crea un paisaje urbano mucho más completo. ¿Es algo que proviene de los diseñadores o es una demanda de marketing?

RS: Debemos recordar que City también crea sus productos para niños, y a esos niños realmente les gusta jugar con la policía y los bomberos, por eso es que reaparece tantas veces. Aun así, City también está experimentando en nuevos campos. Ahora mismo está "Jungle Exploration" y siempre hay algo diferente. Por supuesto, también tienen su juego clásico, pero eso se debe a que los clientes realmente lo quieren. En cuanto a FRIENDS, desde el principio siempre hemos tratado de traer cosas nuevas, y cada año intercambiamos ideas sobre cuál debería ser el próximo lugar al que las chicas quieren ir. En estas sesiones de intercambio de ideas siempre encontramos nuevas cosas. Y con cada cosa nueva lo evaluamos y probamos para ver si es lo suficientemente fuerte. Hicimos eso con el parque de atracciones y con el tema de la nieve, y pudimos ver en las pruebas que las niñas estaban realmente felices de tener un nuevo concepto. Para nosotros eso es increíble y nos encanta porque nos permite usar nuestra imaginación y explorar cosas nuevas.

FC: Habrá cosas que se repetirán (por ejemplo, la piscina o el veterinario), porque son temas clásicos para nuestra línea, pero creo que también somos muy afortunados de poder invertir en cosas como los estilos arquitectónicos. Nuestros consumidores buscan cosas diferentes a los consumidores de City. Esa variedad proviene del hecho de que Heartlake City es un universo muy rico y detallado.

Con Stephanie's House, por ejemplo, podríamos explorar un nuevo estilo arquitectónico y aún hacer una casa. Sabemos que una casa va a ser un buen producto para la ciudad central, y es por eso que pudimos agregar muchos detalles nuevos.

RS: Respondiendo al final de la pregunta, las decisiones terminan siendo un esfuerzo combinado. Los diseñadores comienzan a trabajar y exploran modelos, pero luego tenemos

que hablar con el departamento de marketing y ver si hay cosas buenas que podemos sacar, y luego seguir adelante.

HBM: ¿Podéis explicarnos un poco más sobre el proceso de diseño de un set típico de FRIENDS?

RS: Esta fue la primera versión que tuvimos en la casa de Stephanie. Hemos estado tratando de crear una de sus casas de vez en cuando. Hemos tenido la de Olivia, hemos tenido la de Emma y ahora tenemos la casa de Stephanie. Esta fue una de las primeras casas conceptuales que creamos.

FC: Normalmente tenemos una lluvia de ideas, pero también podríamos obtener una solicitud del departamento de marketing diciendo que necesitamos otra casa para este año, porque la casa de Emma ya no estará a la venta. Entonces pensamos para qué personaje nos gustaría hacer la casa para este año. En ese proceso podríamos construir en la casa de Mia y Andrea, pero la casa de Stephanie también estaría entre las posibilidades. Luego evaluamos las diferentes influencias que tendrían estas cinco FRIENDS en el lugar donde viven dentro de la ciudad. Comenzamos con referencias de internet y referencias de nuestra propia experiencia a veces. Definimos una paleta de colores. Puedes ver que desde el principio esta es la paleta de colores de Stephanie y desde el principio estábamos bastante seguros de que su casa debería ser de estos colores y debería ir con su

personalidad.

RS: También nos aseguramos de que tengamos los detalles que pertenecen al personaje. Tenemos el conejo que es una de sus mascotas, tenemos la raqueta de tenis adentro, y hay más cosas que están relacionadas con ella en el dormitorio.

FC: También se puede ver que uno de mis conceptos para los diseñadores fue que queríamos que la arquitectura se viera diferente de lo que habíamos hecho antes, en la casa de Olivia y en la de Emma. Una de las grandes innovaciones en esa arquitectura fueron las ventanas. En el primer modelo, podéis ver que estábamos usando piezas existentes de LEGO® City, algo que no habíamos utilizado anteriormente en LEGO® Friends, pero ya ofrece una idea de cómo las ventanas pueden cambiar por completo el aspecto de un modelo. Como resultado, nos dimos cuenta de que realmente queríamos este ventanal en la parte frontal. Pero sentimos que las ventanas todavía estaban cerradas y un gran argumento de venta para nosotros es que se debería poder ver a través de las ventanas los detalles del interior. Luego comenzamos a pensar en decorar la ventana para que pareciera que tenía muchos marcos, pero no en realidad. Por supuesto, eso también ayuda a simplificar un poco la experiencia de construcción, porque se estaba complicando un poco.



Cinco personajes originales de LEGO® Friends



Primer diseño de la cristalera

En el segundo modelo, puedes ver que es más una creación de Creator Expert donde hemos utilizado las bisagras para crear la ventana, y es una construcción bastante compleja, lo que significa que tuvimos que usar muchos ladrillos para que la ventana se viera de la forma en que queríamos. Al final, utilizamos un nuevo marco que LEGO® City desarrolló, convirtiéndolo en una gran experiencia de construcción. Entonces se puede ver que las ventanas fueron un punto importante durante todo el proceso.



Segundo diseño de la cristalera

Lo mismo sucedió con el columpio. Desde las primeras pruebas con niñas pudimos ver que era una función realmente importante.

RC: Por supuesto que hubo cosas que cambiaron durante la fase conceptual. Teníamos una barbacoa e incluso una

piscina en la parte superior, pero eso era lo que habíamos hecho antes, así que podíamos vivir sin ellos, lo que nos permitió traer algo nuevo. Mejoramos con un balcón en frente de la casa y, por supuesto, teníamos la nueva escalera que se puede ver a un lado. Esa es una nueva pieza que desarrollamos en Friends y queríamos hacer el mejor uso de ella. Este era el momento adecuado para hacerlo. Podríamos usarlo en la casa. También funciona, lo que nos ayuda a mover las cosas y hacerlo más activo. Trajo algo nuevo y fresco a este modelo.

HBM: Es una escalera de dos piezas. Siempre me siento un poco incómodo cuando veo piezas grandes y pienso “¿Era realmente necesario?”

FC: Hay un equilibrio, por supuesto. Lo que es realmente importante es que para las niñas es un juego instantáneo. Como adultos podríamos pasar bastante tiempo construyendo una hermosa escalera elaborada y podríamos hacer eso en un modelo Creator Expert, pero especialmente para nuestro grupo objetivo primario, esta es una manera fácil de crear escaleras e inmediatamente proporcionar juego. Puedes ver lo mismo con nuestras correderas. Tenemos estas grandes piezas deslizantes y son una de las piezas más populares de nuestro surtido porque crean una función instantánea y proporcionan un juego instantáneo. Por supuesto, es un equilibrio y no queremos muchas de esas piezas grandes.



Fenella Charity y Ricardo Silva con el primer (derecha) y el segundo prototipo (izquierda) de Stephanie's House

HBM: ¿Cuan importante es la serie de televisión para la marca?

FC: Es muy importante para la marca, y creo que a medida que avanzamos se vuelve más y más importante. Es lo que crea la idea de que este universo se une. Además, es una nueva forma de reclutar niñas que no conocen a LEGO. Hemos tenido bastantes casos en que las niñas habían estado viendo la serie en Netflix y luego fueron a la tienda de juguetes y vieron que es un juguete y han venido al universo de esa manera. Por supuesto, tenemos fanáticos de LEGO, niñas y adultos por igual, pero también hay muchos niñas que realmente no saben que existimos.

RS: también trabajamos junto con las personas que están escribiendo las series de televisión cuando estamos construyendo el modelo. A veces solo necesitamos agregar pequeños detalles en los modelos para establecer una conexión clara con los episodios de la serie de TV.

HBM: Friends es mucho más “redondeado”: las minidolls, los animales, incluso las construcciones. ¿Eso lo hace más real?

FC: La estética curva es definitivamente algo que queremos continuar porque es algo que nos diferencia de otras líneas en LEGO. Nos da un tono de voz definido.

HBM: Las minidolls de Friends ahora también se están utilizando en otros temas: Elfos, Princesa de Disney, Supergirl ... ¿El equipo de Friends también trabaja en estos temas o son equipos de diseño separados?

FC: Se supone que la minidoll es un elemento fundamental, no exclusivo de Friends. Por supuesto, todavía es porque lo lanzamos primero, pero vemos que las minidolls tienen mucho potencial en todos los temas. Algunos de los miembros originales del equipo que trabajaron en lo que se convirtió en Friends continuaron trabajando en LEGO® Elves y Disney Princess, y compartimos ideas. Creo que lo principal para nosotros es cómo diferenciamos. Tenemos grupos objetivo

muy diferentes dentro del negocio con las minidolls. Las FRIENDS apelarían a un tipo diferente de niña que los Elfos o la Princesa. Realmente tratamos de hacer que estas líneas de productos sean realmente diversas y tratamos de diferenciarlas tanto como podamos.

HBM: ¿cuántos elementos podéis crear cada año?

RS: generalmente hacemos nuevos elementos en caso de necesidad. Si estamos desarrollando un tema y vemos la oportunidad de crear un elemento nuevo que realmente necesitamos, entonces podemos hacerlo. Si vemos que no hay necesidad de crear un nuevo elemento, entonces no lo hacemos.

FC: Al principio, por supuesto, teníamos muchos elementos nuevos, porque teníamos que crear la minidoll, y creo que a medida que pasen los años los incorporaremos según sea necesario.

RS: De hecho, tenemos muchos elementos geniales que hemos desarrollado en LEGO® Friends. Tengo una muestra de ellos aquí.

FC: Muy a menudo los niños no se dan cuenta necesariamente de que Friends ha desarrollado los animales o el scooter ... Uno de los elementos del que estamos realmente orgullosos es el pan de hot dog. Angry Birds lo lanzó antes que nosotros, pero lo desarrollamos.

RS: Lo mismo pasó con el scooter. Fue en un set de Creator Expert de LEGO® (el restaurante parisino) antes de aparecer en un conjunto de Friends.

FC: También el cuarto de baldosa, que decoramos como sandía y pastel y ahora como pizza. También ha sido un elemento impresionante para la construcción de detalles.

RS: Elementos como estos se pueden utilizar en todo LEGO® y eso es muy bueno para nosotros.



Elementos diseñados por el equipo FRIENDS

FC: También el Camaleón - lo desarrollamos, pero luego Disney Princess tuvo Pascal de Rapunzel y usaron nuestra pieza. Lo mismo sucedió con el zorro que también se usó en Elfos. A veces también desarrollamos piezas funcionales. En el Parque de atracciones, por ejemplo, tuvimos la torre de caída libre y creamos la pieza que iba con el poste.

HBM: La crítica ha disminuido un poco desde el comienzo de Friends, pero todavía hay personas que dicen que Friends es sexista. ¿Qué le dirías a esas personas?

FC: Realmente no tengo nada que decirles, pero tengo una sensación muy positiva de todo lo que hemos hecho, estamos muy orgullosos de nuestro trabajo y creemos que es lo correcto para los consumidores a los que apelamos. Al final del día, cuando haces una prueba infantil y ves cuanto entusiasmados tienen con el producto, entonces sabes que estás haciendo algo bueno.

HBM: ¿LEGO® Friends es una prueba de que LEGO® es un juguete para todos los géneros?

FC: LEGO® siempre ha sido un juguete para todos los géneros.

RS: Este es solo otro ejemplo de un juguete LEGO® para todos los géneros. Cualquiera puede jugar con eso. Pudimos ver esto realmente bien en la competición que tuvimos a principios de año: la competición de diseñadores de LEGO® Friends. Les pedimos a las niñas que construyeran un lugar donde las FRIENDS de LEGO® pudieran ir y pasar el rato. La competición estuvo abierta durante dos meses y esperábamos obtener alrededor de 10,000 entradas. Terminamos teniendo 28,000 entradas, lo que fue una participación realmente increíble para nosotros. Y una cosa interesante es que tuvimos miles de entradas de chicos, así que esto demuestra que LEGO® es para todos.

[1] Lavanda; Lavanda medio; Azure Oscuro; Azul Medio; Verde amarillento y Aqua claro.

#



Jetro de Château entrevistando a Fenella Charity y a Ricardo Silva



Interior del primer prototipo



Interior del segundo prototipo

Entrevista: BriXtar

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por BriXtar

HispaBrick Magazine®: Cuéntanos algo acerca de vosotros

BriXtar: Soy Martin Krosstedt, padre de dos, chico y chica, de cinco y nueve años de edad y Jonathan Jehander es padre de dos chicos de seis y ocho años y somos los fundadores de BriXtar. Ambos vivimos en Suecia y en 2015 empezamos con BriXtar en paralelo con nuestros empleos, con el sueño de poder hacer esto a tiempo completo. Nuestra amistad comenzó en 2010 cuando nos conocimos y trabajamos juntos en servicios financieros en Estocolmo. Ahora, dos años y medio después de iniciar el proyecto, podemos dedicarnos completamente a BriXtar y centrarnos en nuestra visión y vivir nuestro sueño.

HBM: ¿Cómo de grande es el equipo de BriXtar?

BX: Es bastante grande - entre 40 y 50 personas. Hemos colaborado estrechamente con mucha gente de la comunidad AFOL en Suecia e incluso de más lejos durante el último año y medio para ayudarnos a construir BriXtar. Así que los vemos como parte de nuestro equipo de BriXtar. Pero si solo miras empleados y consejeros, somos nueve.



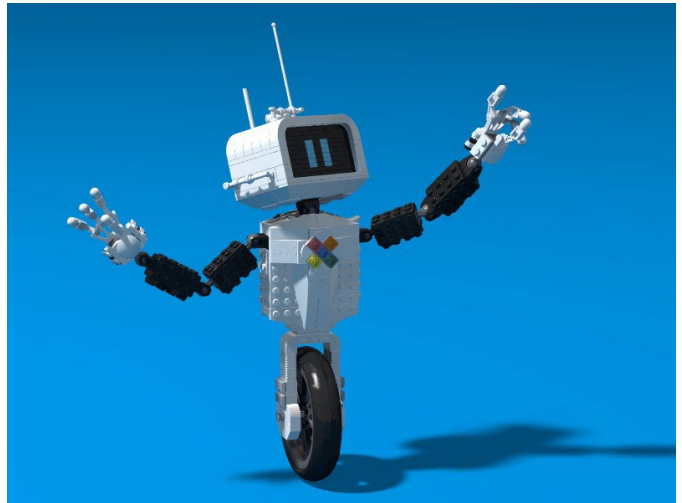
El equipo de BriXtar

HBM: ¿Qué es BriXtar?

BX: BriXtar es una red social, una app, creada por amantes de LEGO® para amantes de LEGO® y una herramienta que te ayuda a sacar el máximo de tus ladrillos a la vez que contribuye a una experiencia de construcción respetuosa con el medio ambiente.

En BriXtar no consideramos el ladrillo principalmente como una herramienta de juego de manera tradicional. Más bien lo vemos como una herramienta para crear arte.

Hay tantos AFOLs con talento alrededor del mundo, empleando ladrillos para crear MOCs increíbles. Es impresionante y maravilloso y queremos darles la credibilidad que merecen. Queremos dar protagonismo a sus MOCs y mostrar lo increíbles que son, haciéndoles disponibles para la siguiente generación. Queremos que niños y padres dedicados tengan la oportunidad de dejarse inspirar por el arte creado por AFOLs y aprender de ello para llegar a ser mejores constructores.



En BriXtar puedes compartir las instrucciones de tus MOCs con o sin manual 3D para que otros usuarios puedan construirlos, y ya tenemos varios MOCs en BriXtar que son populares con un público amplio. Imagina la sensación cuando a alguien le encanta tanto el MOC que hiciste que deciden construirlo ellos mismos. Es una sensación genial y hemos incluido este tipo de respuesta en la app.

Además de compartir MOCs puedes crear una biblioteca digital de ladrillos en BriXtar para comparar los ladrillos necesarios para un determinado MOC en la app con los que tienes disponibles. También hemos desarrollado un modo reto en el que puedes crear retos a medida e invitar amigos y otros miembros de BriXtar a competir, y hemos creado diferentes competiciones de construcción en las que desafiamos tus habilidades de construcción e imaginación. En todo esto colaboramos estrechamente con la comunidad que nos da información valiosa y el próximo año saldrán varias funciones nuevas. No queremos revelar demasiado en este momento, pero puedo prometer que habrá muchas cosas impresionantes.

HBM: ¿Puedes contarnos algo más sobre BriXtar 3D?

BX: BriXtar 3D es nuestro propio generador de instrucciones que genera un manual a partir de un archivo LDR que se sube junto con un MOC. El manual 3D mejora la experiencia de construcción para aquellos que construyen, y ahorra tiempo para los que crean MOCs digitales ya que no tienen que hacer instrucciones. Con BriXtar 3D en tu smartphone o tablet, puedes ver el manual completo desde el primer hasta el último ladrillo. Puedes construir paso a paso, girar el MOC, hacer zoom y ver de forma sencilla dónde se añaden los ladrillos. Con el manual 3D puedes aprender nuevas técnicas de construcción al estudiar los MOCs desde diferentes ángulos. Es una experiencia completamente nueva.



HBM: ¿Qué nos puedes contar del trasfondo de BriXtar?

BX: Como tantos otros AFOL podemos agradecer a nuestros hijos que nos hayan traído de vuelta a LEGO. Nuestro sueño comenzó hace algunos años cuando vimos como seguía creciendo la montaña de LEGO® que habíamos juntado. Vimos el potencial que había en todos esos ladrillos - todo lo que se podría construir si tan solo tuviéramos la habilidad y la imaginación. Había habido cambios enormes en el mundo de LEGO® desde que eramos niños. Más variación en los ladrillos había aumentado las opciones de lo que se puede construir. En ese momento tuvimos un primer contacto con la comunidad AFOL en una exhibición y quedamos asombrados con lo que crearon con LEGO. Vimos una nueva generación tomando esta oportunidad con las manos y con las mentes y nos preguntamos si podíamos crear una comunidad donde la gente pudiera compartir esta pasión, sin importar el género o la edad.



HBM: ¿Tenéis pensado alguna colaboración con comunidades actuales de AFOLs?

BX: Hoy en día hay muchas buenas plataformas donde se reúnen los AFOL y vemos posibilidades de colaboración para mejorar la experiencia de nuestros miembros y vice versa. Mientras hablamos estamos anunciando una colaboración con Brickset.

HBM: ¿Qué implica esta colaboración?

BX: Para empezar, BriXtar y Brickset ahora tienen una base de datos de sets y piezas sincronizada. Los miembros de BriXtar también tendrán acceso a todos los datos de sets de Brickset directamente en la app y podrán importar de forma sencilla su biblioteca digital de elementos en la app para ver lo que pueden construir.

HBM: La app es para fans de todas las edades. ¿Véis algún problema con un rango de edades tan amplio?

BX: Vemos que gente de todas las edades usa BriXtar y recibimos muy buenos comentarios con relación a la experiencia del usuario y los miembros deciden a quién quieren seguir. Pero lo más importante para nosotros es que BriXtar sea seguro para niños, lo cual hemos hecho mediante una cuenta para niños menores de 13. Nuestra siguiente meta es atraer más AFOLs femeninos - hay tantas constructoras con talento ahí fuera.



Fiesta del lanzamiento en Noviembre

HBM: Has mencionado cuentas para niños. ¿Cómo funciona eso?

BX: Pensamos en BriXtar como una fuente de inspiración que une gente que comparte la pasión por el ladrillo de plástico. Nosotros, los fundadores de BriXtar, somos padres. Queremos que nuestros hijos se sientan inspirados por el talento de los AFOLs y los MOCs que crean. A nuestros hijos les encanta LEGO® y esperamos que siga interesándoles durante muchos años más.

Pero no podemos hacer suficiente hincapié en la importancia que tiene la seguridad de nuestros hijos. Queremos que los padres se sientan seguros cuando sus hijos usan BriXtar. La cuenta para niños está vinculada a la cuenta de un padre. Mientras el hijo sea menor de 13 depende del padre decidir las funcionalidades que el hijo puede usar. BriXtar es una plataforma social, por defecto todas las opciones «sociales» de la plataforma están apagadas. También hemos decidido eliminar algunas funciones que no consideramos apropiadas para niños. Por ejemplo, no se les permite participar en retos con un sistema de votos. Todo esto es con el fin de conseguir la máxima seguridad. También nos aseguramos de que BriXtar cumple con todas las directrices y leyes pertinentes, como la Ley de Protección de la Confidencialidad de los Niños en Línea (COPPA)

HBM: ¿Qué os hace diferentes de otras plataformas?

BX: Hay muchas buenas plataformas para AFOLs disponibles, pero los comentarios que hemos recibido de los AFOLs con los que hemos hablado es que estas plataformas realmente no satisfacen sus necesidades. Muchos AFOLs están publicando sus MOCs en Flickr e Instagram, pero en esas plataformas no se puede hacer mucho más que publicar fotos. En BriXtar estamos enfocados a desarrollar funciones adaptadas a AFOLs y fans de LEGO. Cuando BriXtar salió en noviembre los comentarios indicaban que estamos haciendo algo realmente único. Pero solo acabamos de empezar este viaje y aún nos queda mucho por hacer. Somos conscientes de que tenemos que hacer las cosas diez veces mejor para atraer a la gente a BriXtar, y trabajamos de forma unida a nuestra comunidad para lograrlo. Como ya hemos dicho, tenemos muchas características que nos parece que realmente mejorará la vida de la comunidad global de AFOLs. Los comentarios positivos que recibimos a diario de nuestros usuarios nos dan energía y determinación.

HBM: ¿Qué planes de futuro tenéis?

BX: Queremos que BriXtar esté disponible para todo el mundo y lanzamos la app de forma global al principio de noviembre en la App Store y en Google Play Además de darnos a conocer hemos programado nuevas características para 2018. Una de ellas tiene que ver con mejorar habilidades de construcción a través de «gamification» [ed. convertirlo en un juego].

HBM: Dado que sois una empresa, ¿cómo afectará esto al usuario?

BX: Ser una empresa nos permite invertir en crear valor para los usuarios. No es suficiente ser un poquito mejor que las plataformas existentes, tenemos que ser diez veces mejor para validar nuestra existencia. Hacemos esto desarrollando constantemente nuevas características con nuestra comunidad.

HBM: En noviembre anunciasteis que un ganador del oro olímpico sueco en salto de altura, Stefan Holm, ha invertido en BriXtar. ¿Cómo sucedió eso?

BX: Abordamos a Stefan Holm a comienzos del verano a través de un amigo en común y trabajamos con él durante el primer lanzamiento en «Klossfestivalen» en Örebro, Suecia. Encontramos terreno en común y una cosa llevó a la otra con el resultado de que Stefan es ahora parte de BriXtar. Para nosotros es el partner perfecto. Comparte la pasión por el ladrillo de LEGO® como herramienta de creatividad, y nuestros valores con relación a la dedicación a la paternidad, sostenibilidad y la voluntad de dar más a nuestra comunidad de niños y AFOLs. Para los que quieren ver la creatividad de Stefan, podéis encontrarlo en BriXtar con el nick@scholm.



Klossfestivalen en Julio



Klossfestivalen en Julio

HBM: ¿Quién construye más, qué preferis construir y qué consejos podéis dar a nuevos usuarios de Brixtar?

BX (Martin): Diría que Jonathan es el que más construye de los dos. Me gusta el reto de construir un modelo alternativo de un sólo set y hay mucha inspiración para eso en BriXtar. También me produce gran satisfacción construir los MOCs de otros usuarios usando las instrucciones 3D, cuando tengo entre 50-70% de las piezas. Eso me motiva a encontrar otras soluciones y cuando acabo me siento muy satisfecho. Un buen consejo es tomarse el tiempo de registrar todos tus sets en la app. Cuantos más sets registras, más MOCs encontrarás que puedas construir. Si tienes un inventario de sets en Brickset es fácil importarlo en BriXtar y ver todo lo que puedes construir.

BX (Jonathan): Hay tantos MOCs en BriXtar que me gustaría construir... MOC que no son solamente bonitos de ver pero que también contienen muchas técnicas de construcción interesantes que apenas se ven en sets originales. Mi mejor consejo es usar BriXtar como fuente de inspiración para mejorar tus propias habilidades. Hoy en día construyo mucho, pero sigo siendo novato comparado con muchos de nuestros usuarios. Con las instrucciones 3D puedo ver cómo se han construido los MOCs, lo que me permite mejorar como constructor.



MOCs por Nkubate para BriXbox

HBM: ¿Hay algún momento especial que recuerdas de los últimos dos años y medio?

BX (Martin): Si, en el mismo inicio. Queríamos ver cómo de complicado sería y cuanto tiempo llevaría ordenar 600 ladrillos de una pila de ladrillos de LEGO. Decidimos desmontar el Dolphin Cruiser (41015-1) de mi hija, mezclar las piezas, ordenarlas y reconstruirlo. No habíamos construido nada en 20 años así que estábamos un tanto oxidados. Empezamos a las 11pm (lo cual no recomiendo) que es cuando entré en la habitación de mi hija a hurtadillas y me llevé el Dolphin Cruiser. Después de desmontarlo teníamos siete horas para ordenar las piezas y volver a montarlo. Había que terminarlo y devolverlo a su sitio antes de que ella despertara. Conseguimos hacerlo en tan solo tres horas, pero no recomendamos empezar a las 11 de la noche. ☺

BX (Jonathan): Tengo tantos recuerdos de estos dos años y medio, pero mis recuerdos más importantes son de los nuevos amigos que he hecho a través de BriXtar. En este tiempo he tenido el honor de conocer a gran parte de la comunidad de AFOLs en Suecia, y más y más AFOLs incluso fuera de Suecia. Es gente humilde y agradable que me han dado mucho de sí mismo para ayudar a BriXtar como empresa, y también a mí como AFOL y persona. Por eso estoy muy agradecido.

#



Tutoriales



'Semáforo' con la Caja de herramientas creativa

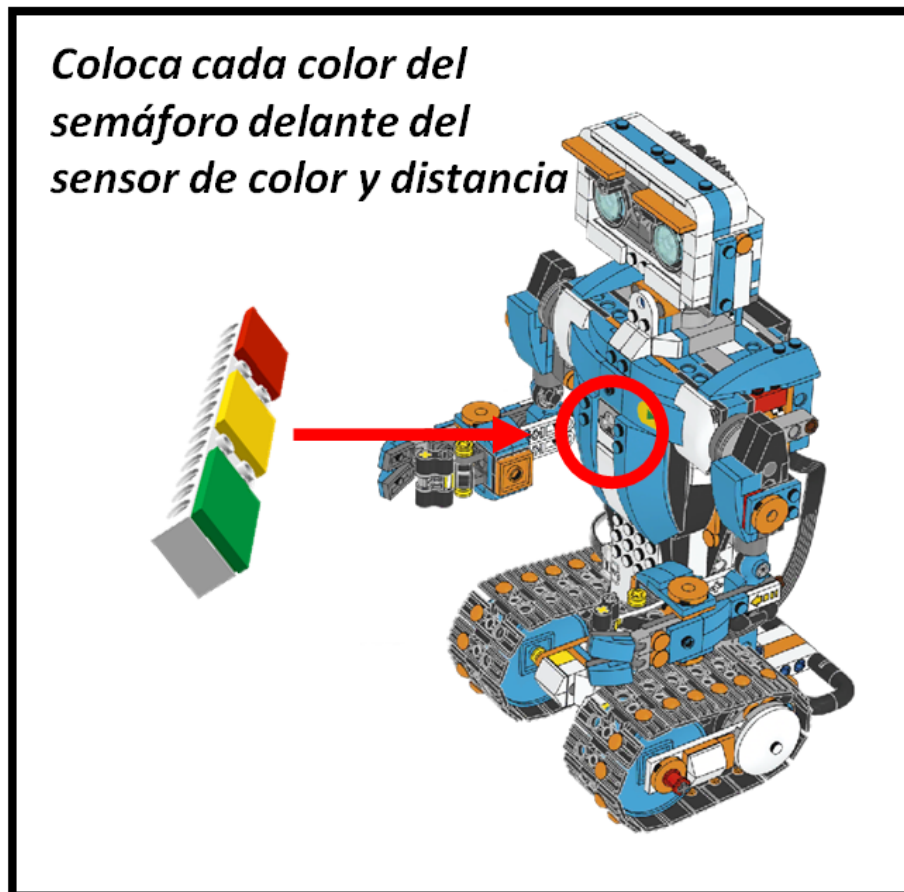
Por Sanjay Seshan y Arvind Seshan

Acerca de los autores

Sanjay y Arvind, o los Seshan Brothers, son los fundadores de EV3Lessons.com, una página popular para aprender a programar con MINDSTORMS. Disfrutan enseñando programación y compartiendo sus creaciones con otros.

Introducción

El entorno de programación de Boost es un tesoro oculto. Puedes comenzar por los modelos oficiales y sus programas, mientras que el Canvas Creativo te permite explorar más y crear programas muy sofisticados.

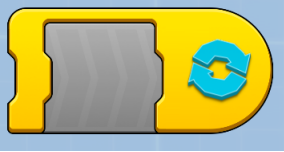
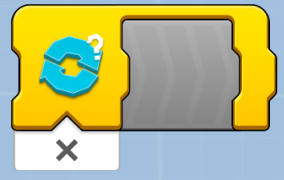
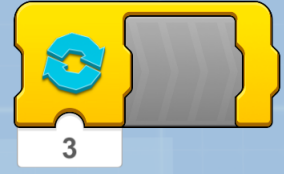


Objetivo de la lección

Boost te permite aprender conceptos de programación mientras te diviertes con los modelos oficiales. En esta lección usaremos a Vernie para explorar conceptos de programación adicionales. Programaremos a Vernie para que siga instrucciones dependiendo del color de un semáforo. Vernie se moverá hacia adelante cuando el sensor detecte verde, frenará al identificar amarillo y parará al ver rojo. Además, Vernie dirá el nombre del color que detecta. Lo programaremos usando el Canvas Creativo dentro de la app..

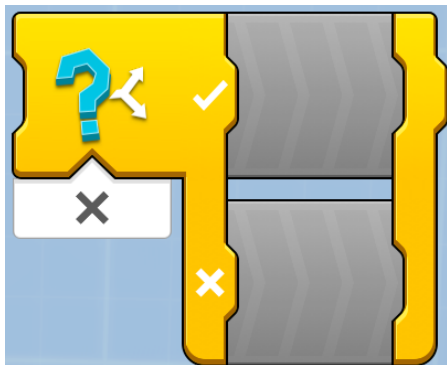
¿Qué es un bucle?

Un bucle te permite repetir cualquier código tantas veces como quieras. Boost dispone de tres bloques para bucles que se encuentran en la paleta amarilla de flujo.

<p>Este es un bloque de bucle infinito. Repetirá el código que contiene para siempre.</p>	
<p>Este es un bloque de bucle mientras verdadero. Ejecutará el código que contiene mientras la condición sea verdadera. Por ejemplo, si queremos que Vernie se mueva hacia adelante hasta ver rojo, la condición sería "no ve rojo".</p>	
<p>Este es un bloque repetir veces. Repetirá el código que contiene un determinado número de veces. Por ejemplo, puede que quieras que Vernie gire exactamente tres veces.</p>	

En esta lección usaremos el bloque de bucle infinito.

¿Qué es una bifurcación?

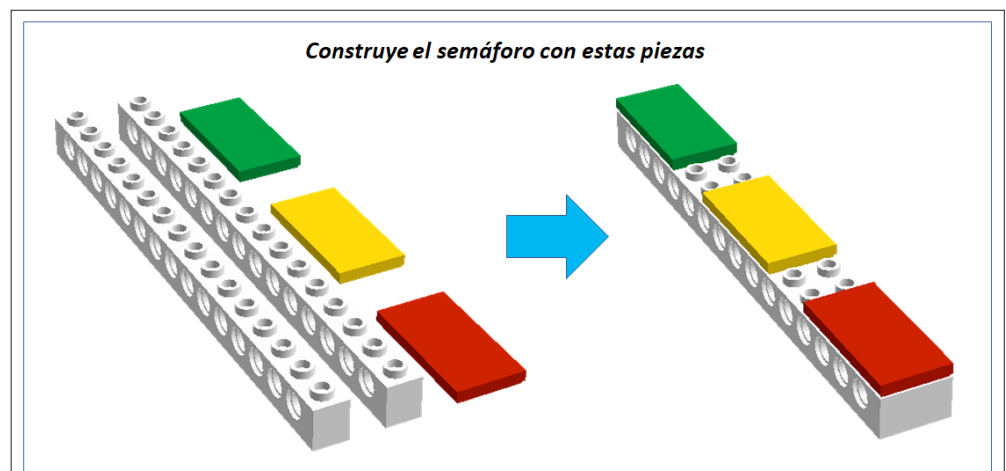


Un bloque de bifurcación permite elegir entre dos acciones diferentes. El bloque se encuentra en la paleta amarilla de flujo. En Boost, puedes elegir entre dos acciones a la vez con el bloque de bifurcación. Si la condición es verdadera, se ejecuta la secuencia superior. De lo contrario, se ejecuta la secuencia inferior. El bloque de bifurcación es como la respuesta a una pregunta de si o no..

En esta lección usaremos el bloque de bifurcación para elegir entre tres condiciones: Si Vernie ve una luz roja, amarilla o verde. Como el bloque de bifurcación no admite tres condiciones tendremos que programarlo una decisión a la vez, usando una bifurcación dentro de otra. La primera bifurcación comprobará si Vernie ve rojo y luego toma una decisión. Si Vernie no ve rojo, usamos una segunda bifurcación para preguntar si Vernie ve amarillo. Si tampoco lo ve, usaremos una tercera bifurcación para preguntar si Vernie ve verde.

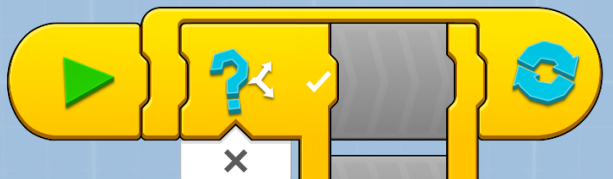
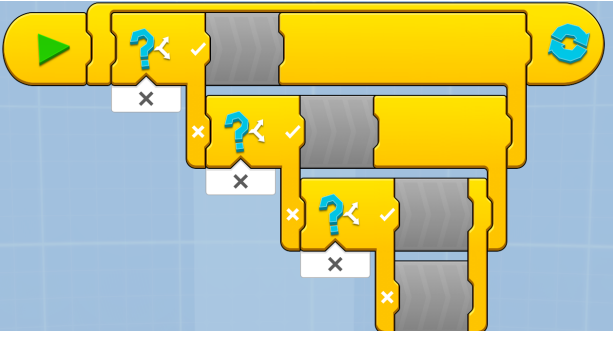
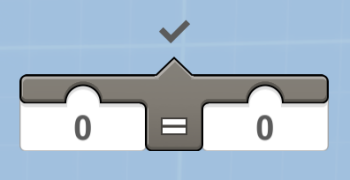
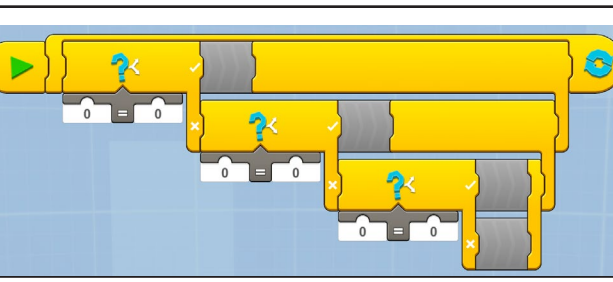

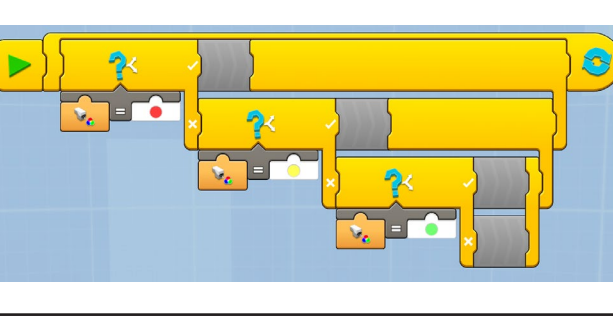
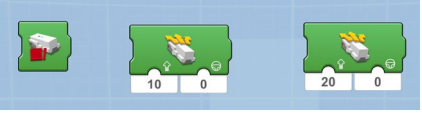
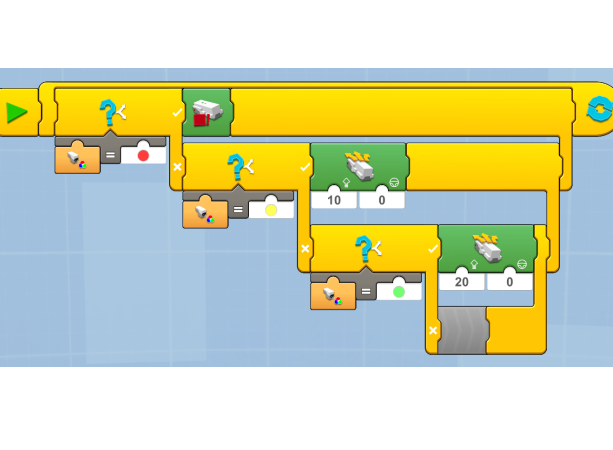
Diseño del Robot

Sigue las instrucciones de construcción en la pp de Boost para construir Vernie. Además, construye un semáforo con las piezas sobrantes.



Pasos de Programación

Ve al Canvas Creativo de la app de Boost.

<p>Paso 1: Arrastra un bloque de inicio desde la paleta amarilla</p> <p>Paso 2: Añade un bloque de bucle infinito</p> <p>Paso 3: Coloca una bifurcación dentro del bloque de bucle infinito</p>	
<p>Paso 4: Coloca otro bloque de bifurcación dentro de la parte inferior (la condición 'x') del bloque de bifurcación. Repite la operación hasta que haya tres bloques de bifurcación como se muestra en la imagen (uno para cada caso: luz roja, amarilla y verde, como se explica arriba)</p>	
<p>Paso 5: En la paleta blanca de matemáticas, selecciona el bloque comparación igual.</p>  <p>Coloca uno en cada bloque de bifurcación.</p>	
<p>Paso 6: Desde la paleta naranja de sensores, añade un bloque leer sensor a cada condición que se añadió en el paso 5.</p>  <p>En el lado derecho, cambia el parámetro para que corresponda al de cada color(rojo, amarillo y verde)</p>	
<p>Paso 7: En cada uno de las bifurcaciones, añade el bloque de movimiento verde para parar controlar los motores:</p> <p><u>Luz roja:</u> Usa el bloque parar motor</p> <p><u>Luz amarilla:</u> Usa el bloque motorverde Motor Block y elige el nivel de potencia 10</p> <p><u>Luz verde:</u> Usa el bloque motor verde y elige el nivel de potencia 20</p>  <p>Rojo Amarillo Verde</p>	

Paso 8: Es el momento de crear unos sonidos divertidos que correspondan con los colores del semáforo. Para crear los sonidos, selecciona la paleta violeta de micrófono. Pulsa en el '+' para comenzar. Graba 'rojo'. Pulsa en el icono con forma de bloque para crear un icono. Pulsa sobre la flecha para seleccionar iconos de dirección. Elige el icono con la mano roja para la grabación de la palabra 'rojo'.

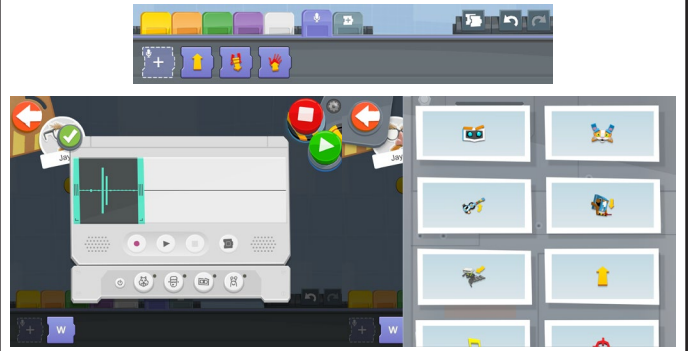
Repite este proceso para crear un sonido específico para 'amarillo' y 'verde'. selecciona un icono distinto cada vez..



Verde

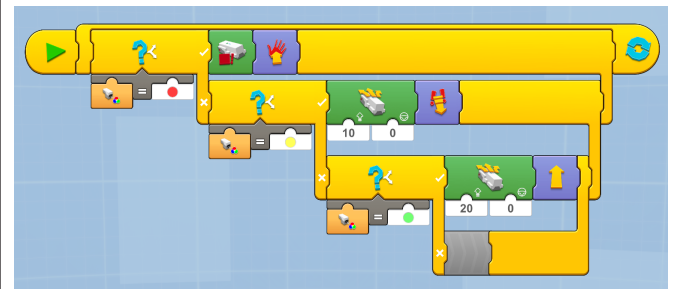
Amarillo

Rojo



Paso 9: En la paleta violeta de micrófono, selecciona los tres sonidos que has creado y coloca cada uno en la bifurcación correspondiente.

Paso 10: Ahora podemos jugar con Vernie. Pulsa en el triángulo verde. Muestra cada color del semáforo delante del sensor de Vernie.



#



Bricktastic

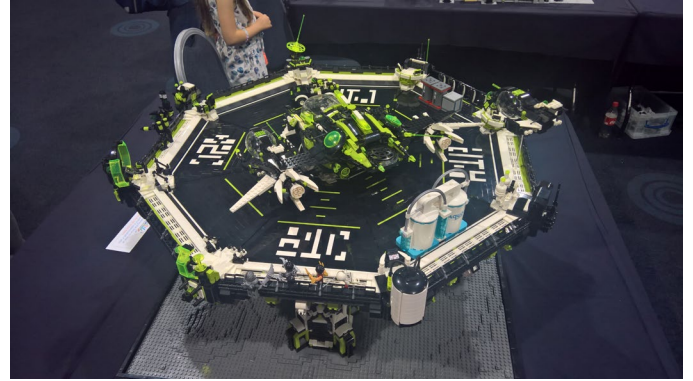
Texto e imágenes por Eduard Petrač



Siempre es difícil elegir entre los muchos eventos impulsados por AFOLs cual visitar. Siempre ayuda tener el pulso de la Comunidad. Esta vez, después de escuchar solo grandes cosas la elección fue "Bricktastic" en Manchester, Reino Unido.

El evento tuvo lugar en un edificio con valor histórico y arquitectónico, Manchester Central – la antigua terminal de tren Manchester Central Railway Station. Daba una sensación especial pasar por el parking que una vez tenía los andenes de los trenes, o por la parte de la exhibición donde se palpaba la historia de las paredes alrededor. Esta fue la tercera edición de "Bricktastic" y con los años está demostrando que es un evento perfecto para cualquier familia o fan enamorado de LEGO®. "Fairy Bricks" se encargó de la organización y preparó una fiesta para muchos sentidos. Disfrutamos de algunas primicias: Jamie Douglas mostró su "Palace of Westminster" que es absolutamente increíble, Brick to the Past creó una gran construcción representando "The Jacobite Risings". La Space crew construyó el "Moonbase Display" y había máquinas Steampunk geniales construidos por Rod Gillies. También destacaron los "Wacky Racers" de Martin Redfern y construcciones espaciales de Luc Byard – muchas y de variadas temática. Era difícil saber dónde había más interés del público.





Bright Bricks también presentó una gran muestra de sus dioramas, entre ellas estaba "The Flying Scotsman" y una serie de animales.





Había unos cuantos “fosos con ladrillos” donde cualquiera podía dejar volar su imaginación y perderse durante horas. Había una habitación especialmente dedicada a Mindstorms® donde todo el mundo podía aprender un poco acerca de programación y cómo hacer “funcionar” robots.

También había unas cuantas tiendas, por lo que era posible conseguir sets de LEGO® ya descatalogados, minifigs custom y accesorios de otro tipo de mercancía relacionada con LEGO®.

Una de las atracciones fue un enorme mosaico que el público construía. Fue emocionante ver cómo cobraba vida con tantas pequeñas manos trabajando en los pequeños módulos que conformaban el gran total.

No queremos dejar de mencionar que todo el dinero que se recaudó durante el evento se donó a la ONG “Fairy Bricks” que proporciona LEGO® para niños en hospitales. Por supuesto cada niño que visitaba el evento recibió un pequeño regalo.

La noche de AFOLs fue el momento de juegos y diversión con un tradicional “Bingo” y un concurso de preguntas dirigido por Rod Gillies. Fue una oportunidad de disfrutar un auténtico curry inglés y otras delicias en el bar del hotel.

Lo que noté y experimenté durante “Bricktastic” es que el público está muy interesado en interactuar con los exhibidores y saber sobre sus construcciones. La ausencia de una barrera lingüística seguramente ayuda y al ver que pasaba igual con la mayoría de exhibidores la sensación era muy enriquecedor al explicar nuestras ideas y dioramas. Y realmente fue emocionante formar parte de un evento que produce caras felices no solo en el público, pero también en niños hospitalizados.

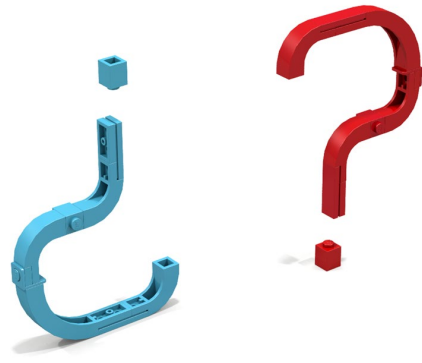
#



EL BRICK QUIZ CONTRAATACA

Por Janos Roemer

Esperamos que hayas disfrutado de la primera entrega del Brick Quiz en el anterior número de HispaBrick Magazine. ¿Estás listo para la siguiente serie de preguntas del concurso del RLUG Kockice? ¿Cuántas preguntas podrás contestar sin la ayuda de Google?



1.

En 1952, el desarrollo de los ladrillo LEGO® se hizo posible gracias a qué vehículo?

- a) locomotora
- b) autobús
- c) tractor

2.

¿Donde más se encuentran los dos compañeros robot de Star Wars™?

- a) en Harry Potter
- b) en Indiana Jones
- c) en Batman

3.

¿Qué es lo que controla el primer minifig de piernas cortas?

- a) el castillo
- b) la fuerza
- c) una pelota

4.

El logo de LEGO® se comparó con qué comida?

- a) una salchicha
- b) una hamburguesa
- c) una patata frita

5.

¿Qué es lo contrario de la filosofía de diversión y juego de LEGO®?

- a) Ogel
- b) Radia
- c) Ice Drone

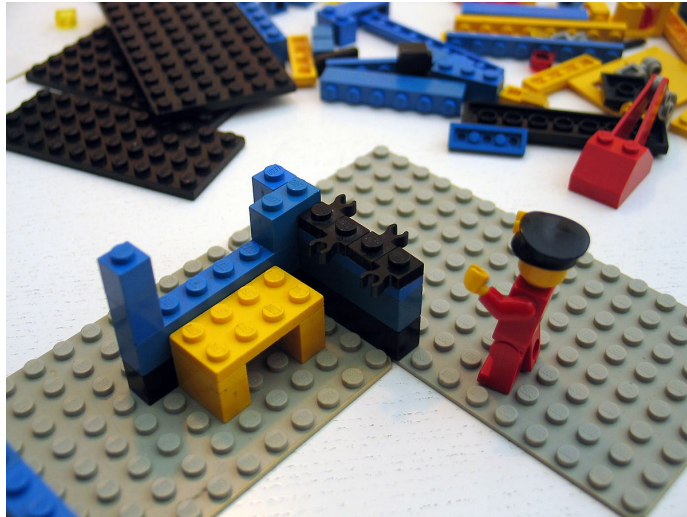
6.

¿Qué no encaja en este set?



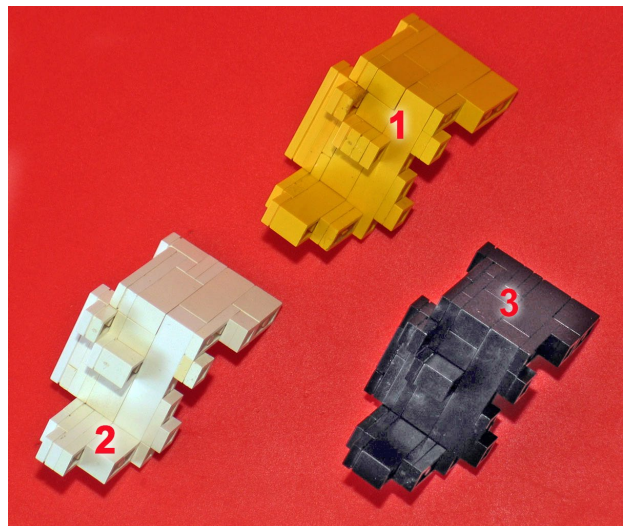
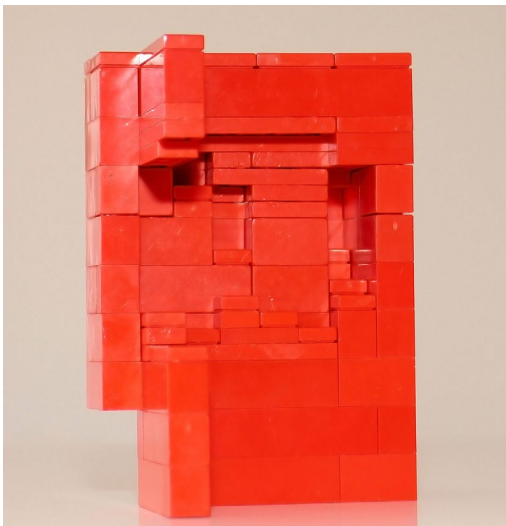
7.

¿Qué novedad admira el minifig al construir el set 6363?



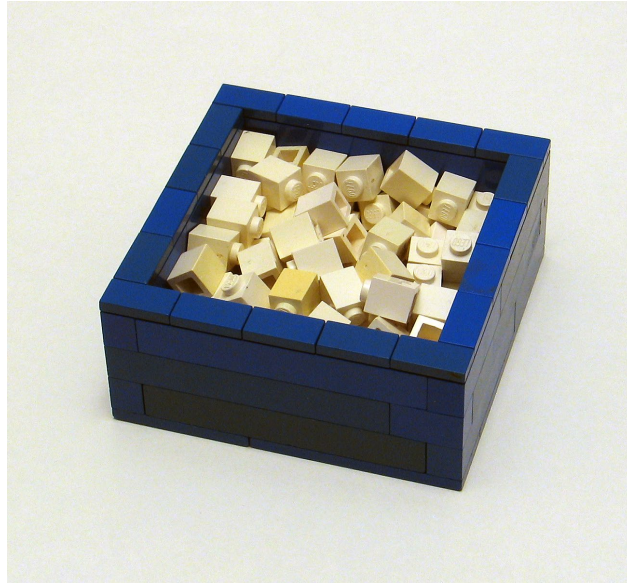
8.

¡Completa el puzle! ¿Qué bloque se cayó del monumento?



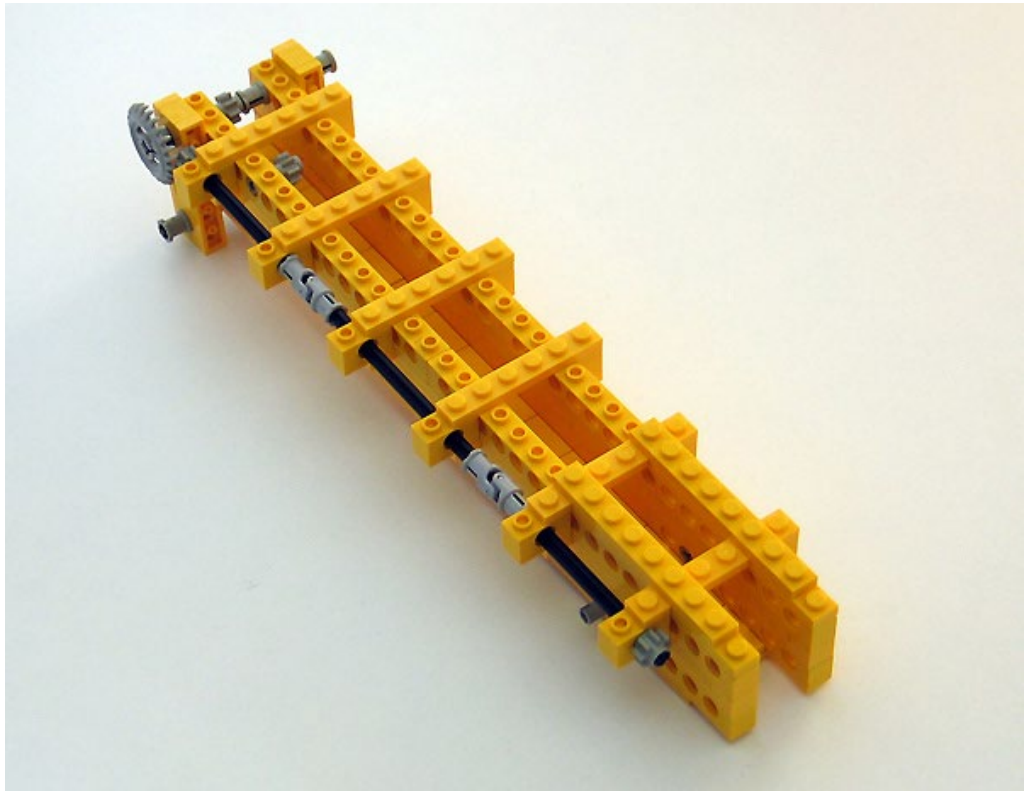
9.

¿Cuántos ladrillos 1x1 blancos hay en la caja?



10.

¿De qué set es este montaje? ¿Qué no estaba en el set original?



Las respuestas correctas están en la página 61

Bodylicious!

Minidolls vs. Minifigures

Por Jasna Miklin

Digamos que quieres construir un avatar de LEGO. Y estoy seguro de que sí, porque, ¿por qué no? ¿Eliges las minidolls o las minifigs? ¿Cómo se combinan las piezas de mini para crear una entidad satisfactoria?

El montaje básico de las minidolls y de las minifigs es el mismo. Ambas son montadas usando piernas, una pieza de torso con brazos y manos, y una cabeza. Añadir una pieza para la cabeza es admisible, pero opcional, por tanto no lo trataremos ahora. Sólo nos centraremos en las minis de apariencia humana.



Una nota rápida, sólo en caso de que no lo sepas: las piezas de las minidolls y de las minifigs no combinan. En absoluto. Sólo hay una excepción a esta regla y la veremos en el artículo "Poniendo cabezas" del próximo número. Por tanto, cuando se monta una minifig, podemos apartar libremente todas las piezas de minidolls.



Ambas minis vienen en varios colores de piel. Las minifigs tiene piel amarilla en la mayoría de los temas originales de LEGO® y tienen tonos de piel humana de la vida real en los sets de licencias. Y por "vida real" también se entiende superheroes, mutantes, aliens, matices robóticos y de personajes fantásticos.

Las minidolls utilizan complejiones realistas en todos los temas. De nuevo, por "realistas" se incluye cualquier color que la minidoll necesite según el personaje.

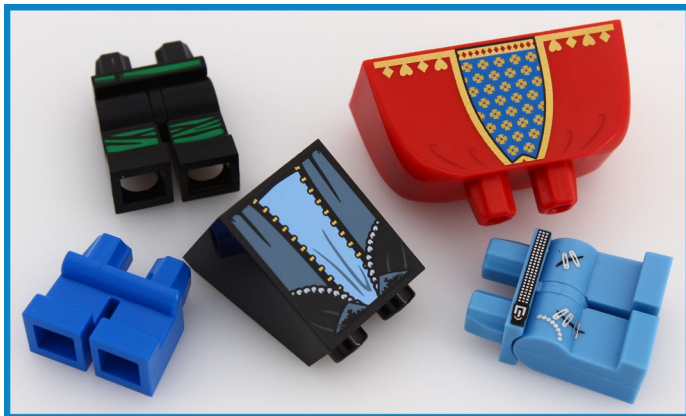


Todos estos tonos de piel añaden variedad al grupo de opciones, pero también tiene sus desventajas. Se debe tener en cuenta que diferentes colores de piel dan una apariencia desagradable cuando se utilizan en una única mini. A excepción de si ese es el efecto que se está buscando - en tal caso, ¡¡adelante!! No te detendremos.

Todavía no se han puntuado ninguna de las partes, porque por ahora han sido muy similares. para ver donde realmente brillan las minis, necesitamos echar un vistazo más de cerca a las minifigs y a las minidolls por separado.

Cuando se elige una pieza de piernas para las minifigs, se tiene las siguientes opciones en lo que respecta al molde: las piernas estándar, las piernas cortas, la falda larga y el vestido de baile. Las tres últimas no tienen partes móviles. El vestido de baile tiene la misma altura que las piernas estándar, las pierna cortas son más cortas y la falda larga son más altas. La falda se acopla al torso sólo con la ayuda de dos studs. Es

por ello que a veces la falda es inadecuada para jugar - la minifig parece mucho más alta y el torso se cae con facilidad.



Básicamente, en casi todo los casos, se debería arrancar con las piernas estándar y únicamente elegir la impresión que encaje. Las faldas estampadas no son muy creíbles, pero se puede cambiar individualmente las piernas y las caderas. No es aconsejable hacer esto porque las articulaciones nunca volverán a ser las mismas, pero se puede hacer y eso hace que las minifiguras reciban su primer punto hoy.



El torso de la minifig viene únicamente en una forma, pero con abundancia de impresiones. Algunas son específicas de género, y algunas son neutrales. Pero este no es el final de los posibles retoques. También se pueden cambiar los brazos y manos para afinar el aspecto que se esté buscando. De nuevo, no se debe hacer si es posible evitarlo - a las minifigs simplemente no les

gusta. Sin embargo, las minifigs ganan dos puntos más con esto, llevando al resultado general de 3-0 para las minifigs.



Pero este resultado todavía no incluye las fortalezas de las minidolls para adaptar el avatar perfecto.

Las minidolls visten pantalones largos, pantalones holgados, dos tipos de pantalones recortados, shorts, faldas cortas, faldas cortas de doble capa, faldas de abrigo, dos tipos de faldas de doble capa asimétricas, faldas hasta los tobillos, faldas largas y vestidos de baile. Todos ellos son de la misma longitud y se unen al torso de la misma manera. Tal consistencia hace ganar a las minidolls su primer punto. Y reciben el segundo por tener ropa 3D, porque el molde transmite mucho más significado que uno simplemente impreso.



Pero la variedad de diseños no se detiene en la línea de la cintura. Los torsos de las minidolls vienen en un total de cuatro moldes diferentes - dos para cada género, uno más pequeño y otro más grande. La pieza del torso pulido masculino es ligeramente más alta que el resto, lo que la hace más creíble. Este surtido realista le da a las minidoll su punto final, finalizando la batalla en un 3-3, empate.



¿Qué significa esto para tu avatar? ¿Deberías usar las minifigs o las minidolls? Esto significa que ambas tienen sus debilidades y fortalezas: las minifigs tienen partes intercambiables, mientras que las minidolls se expresan a través de la forma y la impresión.

Así pues, simplemente elige la mini que prefieras.

La serie Minidolls vs. Minifigs es también una playlist de YouTube. el video de Bodylicious se puede encontrar [aquí](#).

En la primera batalla, la del tamaño, las minidolls ganaron con un resultado de 3-1, por tanto el resultado total por ahora es de 6-4, pero todavía quedan dos batallas más que luchar antes de juzgar el resultado de esta guerra.

#

LEGO® Architecture

Por Iva Pavlić

LEGO® y la arquitectura siempre han estado conectados. Muchos arquitectos han construido sus primeros edificios con piezas de LEGO® y han jugado con las formas y los colores. Las líneas de LEGO® Town o City han tenido edificios siguiendo las tendencias contemporáneas, pero no fue hasta 2007, cuando LEGO® empezó a sacar edificios reconocibles como el Taj Mahal, de miles de piezas, en la temática Advanced Models. Esta serie podría verse como la precursora de LEGO® Architecture, aunque fueron diseñados de una forma muy distinta. Set con semejante cantidad de piezas tienden a ser muy realistas, mientras que los sets de Architecture capturan la esencia de las principales características con el menor número de piezas posible.

El tema LEGO® Architecture empezó con Brickstructures en 2008, seguido de los subtemas Landmark y Architect. 5 años después se lanzó el set 21050 Architecture Studio. Su concepto era diferente al de los otros sets, que se crearon para ser construidos y expuestos. El set Architecture Studio contenía 1210 piezas, en su mayoría blancas con algunas pocas que eran transparentes, y exploraba los conceptos arquitectónicos de edificios famosos, todo ello con la ayuda de un manual de ayuda de 272 páginas, lo cual significaba que se podía estar construyendo y reconstruyendo una y otra vez.

Una nueva serie salió en 2016, Skylines, que eran grupos de diversos edificios emblemáticos de Venecia, New York, Berlín, etc. Partiendo de una simple línea, los edificios se transformaban en una composición tridimensional. En Sydney, el edificio de la Opera rompía la línea, mientras que en London, la noria (the Eye) está en un segundo plano. Se puede diferenciar muy fácilmente la temática LEGO® Architecture de otras temáticas simplemente viendo las cajas: Letras blancas sobre fondo negro y una sola foto en el frente. Son muy elegantes y más resistentes que las otras cajas, aunque la mayor pega es que lo que contienen esas cajas eso no siempre justifica su tamaño.

El número de piezas varía desde 57 hasta las 2276 del set Robie™ House, y el promedio es de alrededor de 500. Cada uno de los sets contiene un tile negro con el nombre del edificio serigrafado. Los manuales de instrucciones son más pequeños de lo habitual, hechos en un papel más grueso y brillante de fondo negro y letras blancas. Los folletos contienen información básica, descripciones y fotografías de los edificios reales y sus principales características.



21002: Empire State Building, 2009.

El Empire State Building es un rascacielos construido en New York en 1931. En aquel entonces, la planta de un edificio estaba limitada por la superficie de terreno que ocupaba, de cara a asegurar suficiente luz y aire en las calles de la ciudad. Ese fue el motivo por el que este rascacielos art deco tiene esa forma distintiva, las plantas superiores son más pequeñas, a medida que se va subiendo, ya que la altura solo estaba limitada por la tecnología de entonces. Aunque fuera de New York no estaba establecida esa ley, el estilo se extendió por todo el mundo, allá donde se construyesen rascacielos en las décadas de 1920 y 1930.

El modelo se construye con bricks y tiles, y algunas partes están indentadas medio stud mediante el uso de jumpers. Está técnica y el esquema de un solo color enfatiza su forma de modelo resistente y estable de 26cm de altura. Como el rascacielos real, el modelo está coronado por una antena, que es la razón por la cual el rascacielos se estiraba hasta los 443,2m, convirtiéndolo en el edificio más alto del mundo durante 36 años, hasta que se construyó la torre Ostanskino de Moscú.

21003: Seattle Space Needle, 2009.

La Space Needle es una torre de observación en Seattle, construida para la exposición mundial de 1962. fue diseñada como un trípode con un pilar central, que la hicieron robusta y resistente a huracanes y terremotos. El restaurante Skycity se sitúa a una altura de 150 metros y rota como un platillo volante, completando una rotación en 47 minutos. La estructura tiene 158m. de altura y el modelo de LEGO® mide 22,2cm.



La Space Needle es el set más pequeño de la línea, con solo 57 piezas. Pero no hay ningún otro set que sea más sorprendente en su selección de piezas: casi todas son Technic y de color light bluish gray, salvo los tiles negros de la base. El proceso de construcción es muy sencillo y rápido, pero tenemos un hecho inusual aquí también, y es que hay que cortar los hoses de 160mm hasta los 133mm. Estos han de insertarse en unos conectores en la base y debajo de la pieza del restaurante y atraviesan la pieza wheel pulley (4185). Esta técnica es la que le da su característica forma de trípode, con las patas dobladas, que hacen que el modelo sea tan sólido y estable como la estructura real. El restaurante rotatorio con dos simples piezas radar dish (3960), entre las cuales hay un technic gear (3649), y se asienta sobre un pilar hecho con axles y conectores. Un radar dish más pequeño y una antena coronan el edificio.



Es posible que sea el más pequeño, pero también es el set más inusual y visualmente más interesante de la temática. Aunque solo es un modelo de exposición se presta a ser desmontado para quitar y volver a poner los hoses en su sitio.

21011: Brandenburg Gate, 2011.

La Puerta de Brandemburgo es un arco triunfal construido en Berlín en 1791. En cada lado tiene 6 columnas, que flanquean cinco zonas de paso, sobre las que se coloca un enorme entablamento con frisos, coronado por una cuadriga, un carro tirado por 4 caballos montado por la Diosa de la Victoria. En 1868 se añadieron dos alas con más columnas a cada lado.

Las masivas columnas dóricas del modelo se construyen con brick round de color tan y tiles. El entablamento, construido con brick rounds y plates comunes en dos filas, tiene la misma planta que el conjunto de la puerta. En la parte de arriba se sitúa la azotea, que es un stud más ancha gracias al uso de jumpers. La cuadriga es una fantástica combinación del brick 1x1 with 4 studs on sides (4733) con un plate round 1x1, y los caballos son taps (4599b) de color gris.

Las alas del edificio están hechos con bricks y vallas color tan, y el tejado, que es un poco problemático, está hecho con slopes 1x1. Aunque las esquinas quedan bien, los ángulos de dos aguas no. Además, la parte más alta de la primera fila de slopes es más alta que la segunda fila, lo que le da un aspecto erizado.



21013: Big Ben, 2012.



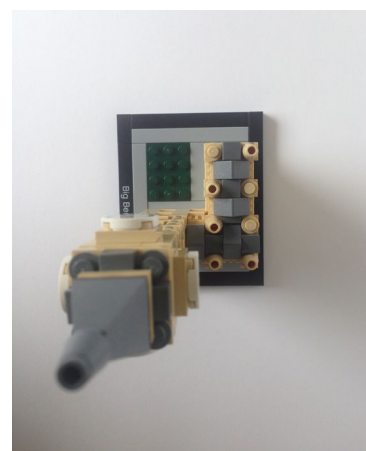
El
la



Big Ben es en realidad la campana, aunque también a la torre se la conoce como Big Ben. Fue construido, en estilo neo-gótico, en la parte noroccidental del Palacio de Westminster, en Londres. Los 61 metros inferiores están hechos de ladrillos recubiertos de piedra, y la parte superior es de hierro fundido. La altura total es de 96m, y del modelos es de 19,4cm.

La mayor parte de la construcción se ha hecho con técnica SNOT: tile 1x2 modified with grille colocados en bricks 1x1 with 4 studs on sides, enmarcados con bricks y tiles. De esta forma en quedan perfectamente representadas las ventanas alargadas de la torre y del Palacio adyacente, y no quedan comprometidas por los pisos hechos con plates., seguramente gracias al esquema de color monocromático. La misma técnica funciona de maravilla para la esquina cóncava del palacio. Su tejado está hecho alternando slopes 45 2x1

double y tiles 1x1 gris oscuro. Al combinarlos con round plates 1x1 se enfatiza el estilo gótico del tejado. La parte más floja del set es el reloj, cuyas esferas sobresalen demasiado, y las piezas serigrafiadas tampoco quedan muy bien. Quizás la parte más elegante del set es la parte superior de la torre, con sus tiles, plates y round plates tan y dark bluish gray coronados por un slope 75 2x2x2 quadruple convex (3688) y un cone 1x1.



21020: Trevi Fountain, 2014.

La construcción de la Fontana de Trevi terminó en 1762. Su pared de fondo es el Palazzo Poli, con sus masivas columnas corintias, que se extienden a lo largo de dos plantas. En el medio hay un arco triunfal, en el centro del cual está Océano y su carruaje de dos hipocampos. La fontana mide 49,15 metros de ancho, y 26,2 de alto, y el modelo 26cm y 19cm respectivamente.



El modelo es blanco con rocas grises. En ese esquema monocromático, el azul transparente centellea como el agua real y el cristal. Es difícil quedarse con un detalle: los plates trans blue de las ventanas, los plates 1x2 with handles (60478) de los balcones, los tiles de las pilastras, que ensalzan el efecto de alargamiento... El nicho está construido usando un brick arch y bars, mientras que los frisos se han encajado con jumpers para lograr un indentado de medio stud. Todas las esculturas menos las tres centrales están representadas con conos 1x1 (4589b) sobre plates. El arco triunfal tiene otro friso construido con plates 1x2 with door rails (32028) blancos y vallas, con un escudo y conos en la parte superior.

Las rocas están meticulosamente realizadas con slopes grises de varios tamaños, unos 50. Tienen tanto detalle que a veces es difícil seguir las instrucciones. Los plates azules del agua parecen como si discurriesen entre ellas.



La parte menos atractiva del set y su mayor pega son los caballos. Comparadas con las esculturas cónicas, lo suficientemente abstractas para entrar en el modelo, parecen muy detallados. El brick modified 1x2x1 1/3 with Curved Top de la cabeza y los brazos de los esqueletos de las patas no quedan bien. Esta parte arruina el simplificado estilo barroco, que no pierde ni un ápice de su riqueza en el resto del modelo.

21022: Lincoln Memorial, 2015.

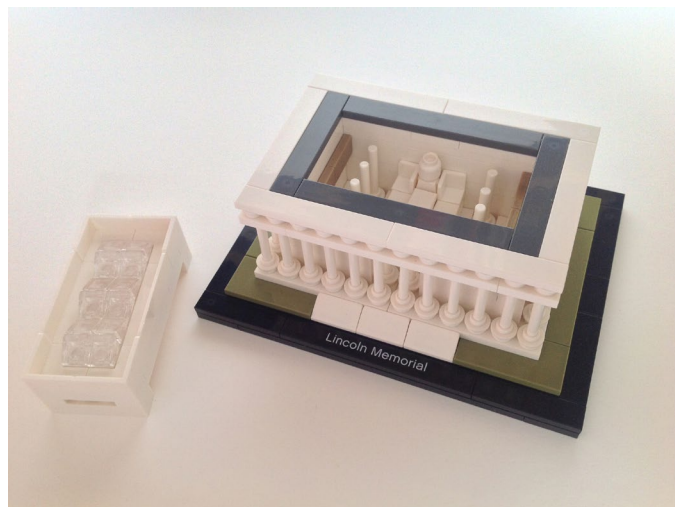


El Lincoln Memorial es un monumento construido en 1922 en Washington, en memoria del XVI presidente de los EE.UU., Abraham Lincoln.

La forma es una reminiscencia de los templos griegos clásicos. El peristilo, con sus 36 columnas, simboliza los 36 estados de la Unión en tiempos de la muerte de Lincoln. Sobre ellas se sitúa un friso con los nombres de los estados, medallas y una cornisa. La gigantesca estatua del presidente se haya en su interior, y el único cambio significativo desde su construcción son los 29 agujeros hechos en el mármol del techo para iluminar la estatua.

El color predominante del modelo es el blanco. Las columnas están hechas con bars blancos (87994) en clavadas en los studs abiertos de round plates 1x1. Estas columnas aparentan ser tan resistentes como las reales. El friso de la parte superior está hecho con plates blancos y tiles. El tejado se apoya sobre tiles, por lo que puede ser quitada fácilmente para poder ver su interior. Gracias a unos slopes transparentes (54200) que dejan pasar la luz, se puede ver la microfigura del interior desde la entrada.

#



Toma el control de tu ladrillo MINDSTORMS (2)

Por Oton Ribic

Después de artículo introductorio en esta serie en el cual repasamos la idea general la comunicación entre ladrillos inteligentes, entraremos más a fondo en materia, e intentaremos construir nuestro primer mensaje. Por ahora comenzaremos con ladrillos inteligentes EV3 ya que el flujo de trabajo es algo más sencillo, y más adelante haremos lo propio con el NXT. Ten en cuenta también que estas instrucciones funcionan con el firmware que el EV3 trae de fábrica.

Primero conectar

El primer paso en “hablar” con un ladrillo EV3 es establecer una conexión. La forma más conveniente de hacerlo es por Bluetooth — el dispositivo que va a conectar con el EV3, probablemente un ordenador, tiene que emparejarse con el EV3, lo cual es bastante sencillo de hacer a través de las opciones de enlace del dispositivo. Sin embargo, antes de empezar a mandar mensajes hay que configurar una terminal o puerto, que se usará para comunicar con el ladrillo con el que hemos emparejado.

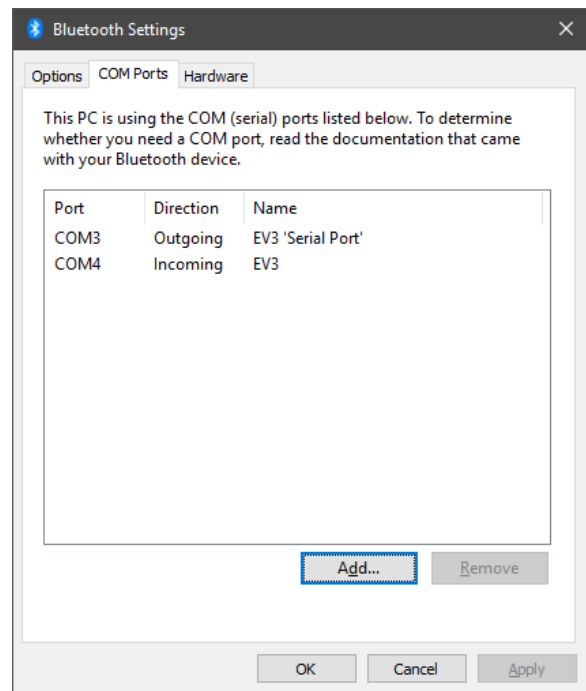
En un PC, iremos a la configuración Bluetooth, y luego abriremos la pestaña COM Ports, pinchamos en Añadir, y creamos un puerto de salida al EV3 con el que conectamos previamente. Anota el número que el ordenador asigna al nuevo puerto COM. Sin necesidad de entrar en más detalles técnicos, diré que se trata de una emulación, un puerto de comunicación virtual que se basa en el estándar ya antiguo (igual de antiguo que Classic Space) aunque ubíquo y fiable llamado COM. Toda comunicación hacia y desde el EV3 tiene lugar a través de este puerto COM que canaliza la comunicación por Bluetooth. Por si te lo preguntabas, no estamos pirateando, sino usando el método estándar y recomendado de comunicación entre dispositivos.

Mensaje y cómo funcionan

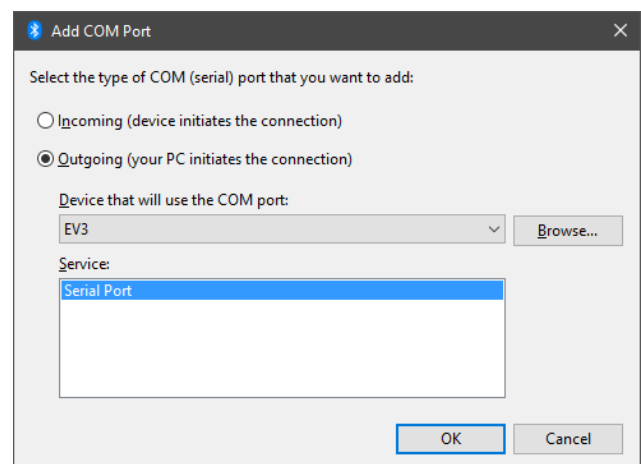
Ahora que hemos emparejado los dispositivos y establecido un canal de comunicación, miremos más de cerca la estructura del mensaje. En general, cada mensaje en cada dirección, es una secuencia de bits (ceros y unos digitales), agrupados en bloques de ocho llamados bytes. Cada mensaje se construye siguiendo una serie de reglas exactas para que se puede recibir e interpretar correctamente. Veremos esas reglas en unos instantes, pero antes de eso veamos exactamente cómo funcionan estos mensajes.

Hay excepciones, pero en general cada mensaje se puede considerar como el contenedor de un bloque de instrucciones, o un conjunto de bloques de instrucciones or a set of instruction blocks del programa oficial de MINDSTORMS, colocados en secuencia. Por ejemplo, un bloque que hace girar el motor B 600 grados en sentido del reloj con una potencia del 75% se puede encapsular en un mensaje Bluetooth message para el EV3, junto con todos sus parámetros. Como veremos más adelante, aquí es donde radica la diferencia con el NXT — y por lo que el EV3 es más práctico.

Por supuesto, al controlar el ladrillo inteligente, la comunicación real tiene lugar en las dos direcciones: habitualmente querremos recibir una confirmación del ladrillo inteligente de que el mensaje se ha recibido e interpretado correctamente. En otros casos, el ordenador (u otro dispositivo controlador) querrá acceder a los datos de determinados sensores; entonces depende del EV3 para enviar tanto la confirmación de recepción como los datos obtenidos. Este intercambio de mensajes entre los dos dispositivos puede ser muy rápido y casi siempre empieza con un mensaje enviado



Para configurar un puerto COM Bluetooth, ve a configuración Bluetooth y pincha en Añadir



Luego crea el puerto de salida para el EV3. ¡Anota el número del puerto COM que se asigna!

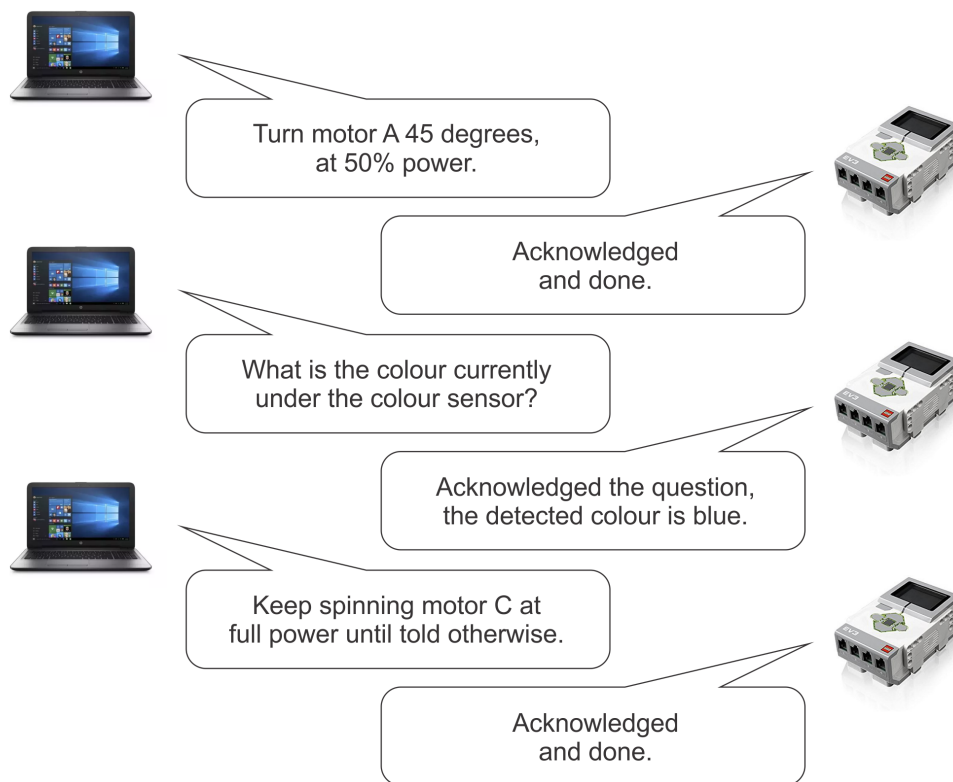
por el ordenador, seguido de la ejecución del mensaje y la confirmación del ladrillo inteligente que envía un mensaje de éxito o error. Cuando necesitamos asegurarnos de que cada instrucción se ha completado con éxito antes de comenzar la siguiente, este mensaje final suele ser un indicador práctico de que el EV3 ha hecho todo lo requerido y está listo para recibir la siguiente instrucción.

Bits y bytes

¿Qué aspecto tienen estos mensajes? Comencemos con algunos parámetros al inicio que son comunes y obligatorios para todos los mensajes, mientras que el resto es más flexible y se tratará más adelante.

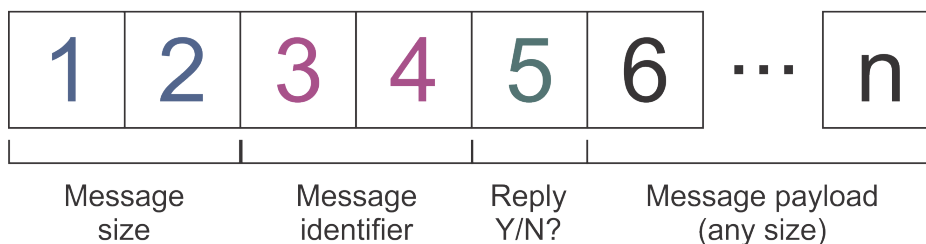
Cualquier mensaje, independientemente de quién o envía o recibe, comienza por indicar su tamaño en un número hexadecimal (de 0 a 65535, dividido en dos bytes con valor entre 0 y 255) y, según las reglas de la informática, con el byte más pequeño primero y el más grande después, sin incluir el propio indicador de tamaño. Por ejemplo, si el mensaje es de 300 caracteres, el primer byte de tamaño será de 44 y el segundo de de 1, porque $1 \cdot 256 + 44 = 300$. Si no estás familiarizado, aunque sea de forma superficial, con cómo funcionan los sistemas binarios y decimales, ahora es el momento de aprenderlo! Wikipedia y muchas otras fuentes gratuitas en Internet ofrecen mucha información sobre este tema.

Puede parecer redundante informar del tamaño del mensaje de antemano (no avisas del número de caracteres en un correo electrónico, ¿verdad?), pero es una buena práctica que asegura que no hay ambigüedades ni información perdida.



Después de los primeros dos bytes que indican el tamaño, sigue otro bloque de 16 bits (dos bytes) que identifica el mensaje. Puede ser un número arbitrario, ya que sirve para que el EV3 pueda identificar un determinado mensaje por su número al responder. En la mayoría de los casos no hace falta, pero en algunos casos (que no trataremos en esta serie, pero si te pica la curiosidad lo puedes investigar) cuando se envían múltiples mensajes conjuntamente, puede ser de utilidad para identificar a qué mensaje se refiere el EV3 al confirmar la recepción, etc.

Message bytes



El quinto byte del mensaje indica si se espera o no una confirmación del EV3. Si es cero se requiere una confirmación y si es 128, el EV3 aceptará el mensaje sin contestar. En circunstancias normales, se esperaría una confirmación de cada mensaje, pero como esto puede retrasar el flujo de datos uno o dos décimos de segundo, en algunos momentos donde la velocidad de transmisión es crítica, se puede omitir.

Si todo esto parece confuso no te preocupes. Se volverá más claro cuando empecemos a construir mensajes en el siguiente artículo, ¡Hasta entonces!

#

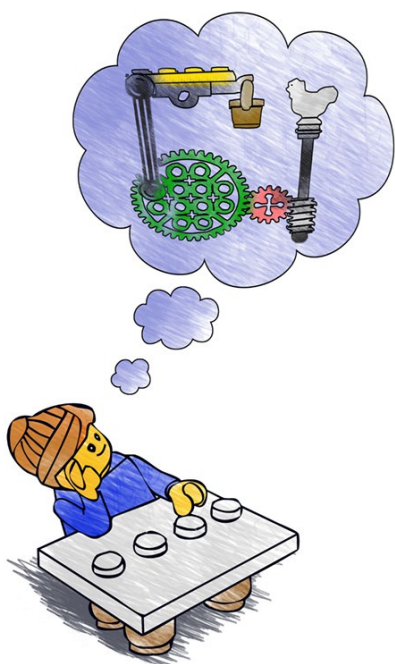
Invertir el proceso creativo

Por Sven Franic

Ya sea si desarrollas un pasatiempo o aspiras a ser un diseñador de juguetes algún día, es probable que tu proceso creativo sea muy diferente ahora que cuando eras un niño.

No abordaré las teorías del proceso creativo, ya que el proceso varía tanto entre las personas que es casi imposible categorizarlo en pasos.

Hay varios enfoques distintos para la construcción. Si le preguntas a un diseñador de LEGO® cómo comienza un proyecto, cada uno te dará una historia diferente. Algunos diseñadores van directos a los ladrillos y comienzan a apilar, a veces infringiendo las limitaciones del sistema al usar herramientas de corte y pegamento en las etapas iniciales. Algunos disparan ladrillos digitales y otros llegan al tablero de dibujo, crean sofisticados mapas de color y navegan por Internet en un intento de visualizar mejor su idea.



El objetivo aquí es crear algo de acuerdo con su idea. Esto significa que los elementos tienen que adaptarse a su visión y debe encontrar la mejor pieza o técnica para lograrlo.

Lo que muchos de nosotros hicimos de niños, en un tiempo sin Bricklink ni tantas piezas a nuestra disposición o conocimiento avanzado de los elementos, fue tratar de encontrar qué se podía hacer con las piezas que teníamos. Si la forma no coincidía exactamente con lo que imaginamos, simplemente culpamos a las limitaciones de los ladrillos. No buscamos otras soluciones o intentamos obtener diferentes elementos.



Al observar cómo crecen los niños en nuestros eventos, noté que la coordinación del color no es una prioridad. Solo tienen alrededor de tres o cuatro colores de ladrillos 2x4 y, sin embargo, no ves que un solo niño se dé por vencido solo porque le falta una pieza que funcionaría mejor para su proyecto. De hecho, creo que los niños serían menos creativos si tuvieran un amplio inventario de ladrillos categorizados a su alcance. La abrumadora elección y orden se convertiría en un desafío.

Como adulto, pierdes este flujo despreocupado de creatividad. Esto se debe a que la idea final ya está formada en tu cabeza, y necesitas tu medio artístico para adaptarte a tu idea de la mejor manera posible. Cuando el medio no puede manejar las formas o los colores que imaginabas, entras en un proceso de diagnóstico y pruebas un enfoque diferente.

Vaciar una caja de elementos aleatorios frente a ti para crear una construcción sustancial sería ahora una tarea exigente, mientras que el niño sentado a tu lado probablemente prosperaría en este entorno, explorando y descubriendo en forma aleatoria, inspirándose en las piezas mismas.



Anulando tu creatividad



Un par de concursos de construcción de AFOL están diseñados en torno a la idea de revertir el proceso creativo tomando una pieza, generalmente una muy oscura, y tratando de encontrar los mejores usos alternativos para ella. En otras palabras, dar forma a la idea en torno a las piezas, en lugar del enfoque tradicional donde sus elementos se adaptan a su visión predefinida. Algunas de las creaciones más imaginativas surgen de estas competiciones, que tienden a anular tu formación natural de ideas, devolviéndote al asiento del piloto de un niño, solo que con más experiencia y conocimiento.

El nivel de habilidad de los diferentes constructores sorprendentemente varía en este entorno en comparación con la forma en que normalmente construyen. Este tipo de reinención in situ es una habilidad que a TLG le gusta probar en potenciales reclutas de diseñadores y probablemente pueda aplicarse a otros aspectos de la vida, fuera del ladrillo.

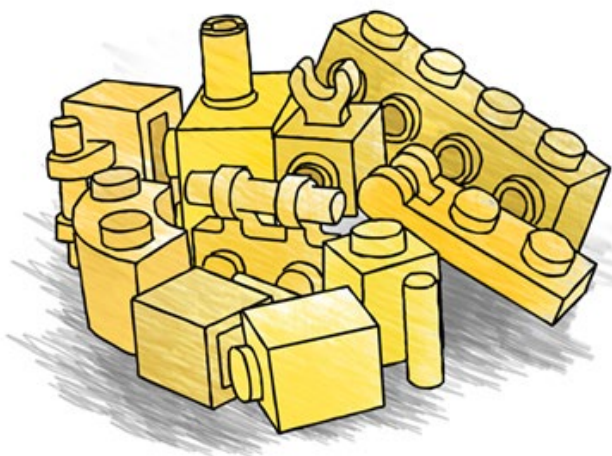
Clasificación y almacenamiento de ladrillos

La forma en que clasifiques y almacenes los ladrillos finalmente afectará tu proceso creativo. Los constructores AFOL tienden a tener colecciones orgánicas de piezas que a veces se interponen en el camino para mantener condiciones de vida aceptables. Considero que clasificar los ladrillos es un

proceso meditativo, pero por lo que he escuchado, la mayoría de la gente no es tan entusiasta a la hora de colocar cada pieza en su contenedor correspondiente.

El debate sobre cómo almacenar ladrillos LEGO® es interminable y muy personal. Incluso si finalmente reconoces que quizás podrías haberlo hecho mejor, es poco probable que lo admitas si significara tener que reinventar todo el sistema y romper los hábitos establecidos.

Clasificar las piezas por color parece visualmente más atractivo, pero lleva más tiempo encontrar las piezas porque tu cerebro distingue los colores de forma más eficiente que las formas. Esto significa que encontrarás más fácilmente un ladrillo amarillo con clips en una caja de ladrillos con clips que en una caja de ladrillos amarillos.

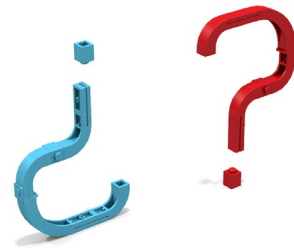


Lo que no encontrarás en una caja de ladrillos con clips, sin embargo, es inspiración. Con el fin de hacer uso de tu imaginación de "cerebro infantil", a veces necesitas una pila de ladrillos al azar. No puedes inspirarte en piezas clasificadas categóricamente porque, para cuando abres el contenedor de almacenamiento, ya sabes lo que está buscando.

Incluso el sistema de clasificación más avanzado puede beneficiarse de una caja de elementos mezclados cuando experimentas un bloqueo mental o deseas obtener un buen uso de piezas (NPU - nice part usage) en tus construcciones.

#

RESPUESTAS CORRECTAS



1.

c) *tractor*

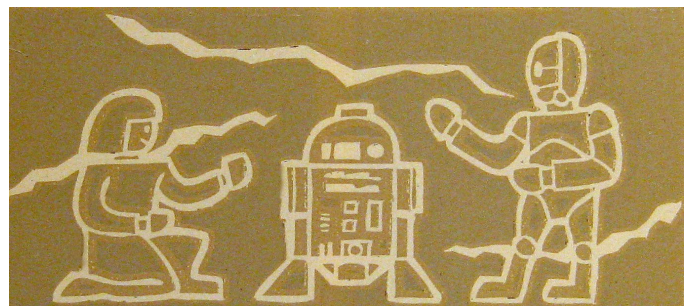
Debido a la industrialización de la agricultura en Europa, muchos granjeros empezaron a cambiar caballos por tractores, lo que hizo que el tractor de LEGO® fuera un gran éxito – se vendieron 75.000 ejemplares en el primer año. Los beneficios permitieron invertir en el ladrillo que aún tenía que demostrar su valor.



2.

b) *Indiana Jones*

En el set 7621 Indiana Jones and the Lost Tomb, se pueden ver dibujos de R2-D2 y C-3PO en los jeroglíficos que Indiana Jones inspecciona.



3.

b) *La fuerza*

Es Yoda, el maestro de la fuerza! Él es el primer minifig con piernas cortas, una parte obligada de cualquier minifig que representa un niño.



4.

a) *Salchica*

Desde que la fábrica se llamó LEGO®, el logo ha tenido una veinte versiones diferentes. En los años 50. Cuando las letras redondeadas con borde blanco y fondo rojo se introdujeron, a menudo se hacía referencia al "logotipo de las salchichas".



5.

a) *Ogel*

Ese era el nombre del malo en la línea Alpha team - LEGO® del revés.





A - Abuela

La abuela (¿o debería decir la suegra?) no encaja. La madre, el padre y los dos hijos viven en la casa familiar 5629, si quieres que les visite la abuela tendrás que conseguirla en otro set.

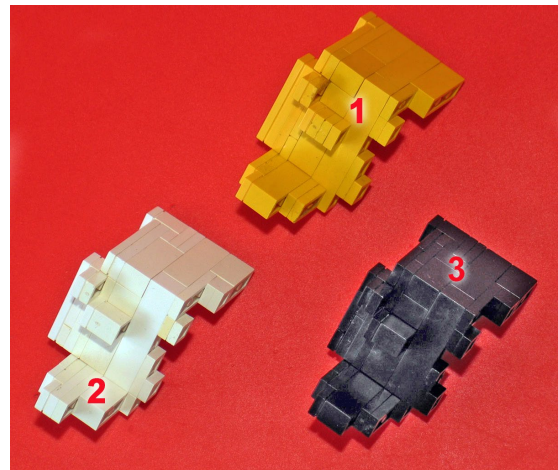


La minifig admira los plates con clip (Plate, Modified 1 x 1 with Clip Vertical), que apareció por primera vez en 1980. Otras novedades fueron la silla (que aquí se emplea como gato para los coches!) y los Brick, Modified 1 x 1 with Headlight, que también aparecieron en ese año. Los diseñadores de LEGO® tardaron otros diez años antes de girar lo el clip 90°.



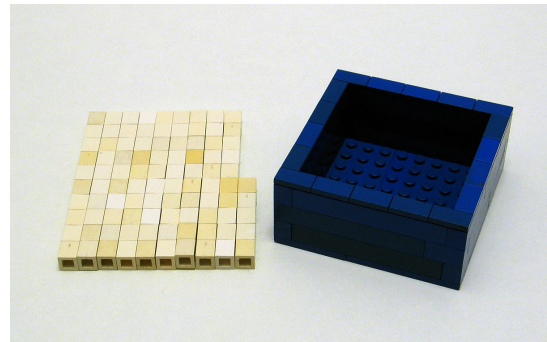
3 - EL NEGRO

El amarillo tienen la protuberancia a la izquierda del número demasiado bajo y el blanco tiene un error en el final, al lado del número dos.



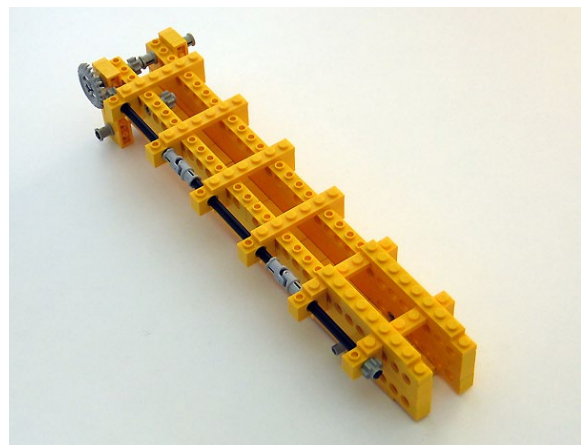
95

¡Esta foto muestra lo que sucede con los ladrillos blancos después de décadas de uso!



Es parte del brazo del 855 Mobile Crane (955 en USA), un clásico. La caja original no contenía:

- 1 –Un plate con tubo vacío: solo se producían plates con tubos sólidos entonces.
- 2 – Cardan de 3L: sólo existían los cardanes de 4L
- 3 – Axle 10: como se usó un cardan corto en la imagen, también se ajustó el largo del eje.



HispaBrick Magazine® Event 2017

Por HispaBrick Magazine®

Fotos por HispaBrick Magazine®



Un año más, los días 8 y 9 de diciembre de 2017, se llevó a cabo una nueva edición del evento de nuestra revista, la 6ª edición del HispaBrick Magazine Event, un encuentro de aficionados a las construcciones de LEGO®, celebrado en el mNACTEC de Terrassa (Barcelona).

El público asistente, cerca de 7000 personas, además de la exposición de construcciones de piezas de LEGO®, pudo disfrutar de las diferentes actividades realizadas en el museo: un juego de pistas, talleres de robótica y un espacio de juego infantil de construcciones.

Como viene siendo habitual en los eventos de HispaBrick Magazine, se pudieron ver dioramas colaborativos basados en el sistema MILS: La batalla de Hoth de Star Wars, un diorama medieval, El Señor de los Anillos y del Oeste.

Por supuesto, no faltaron el diorama de City, un gran parque de atracciones con elementos en movimiento, la batalla de Endor, el ataque a Jakku, dioramas NINJAGO, Steampunk, Friends, una gran colección de vehículos de Panzerbricks y de coches fórmula 1, entre otros.

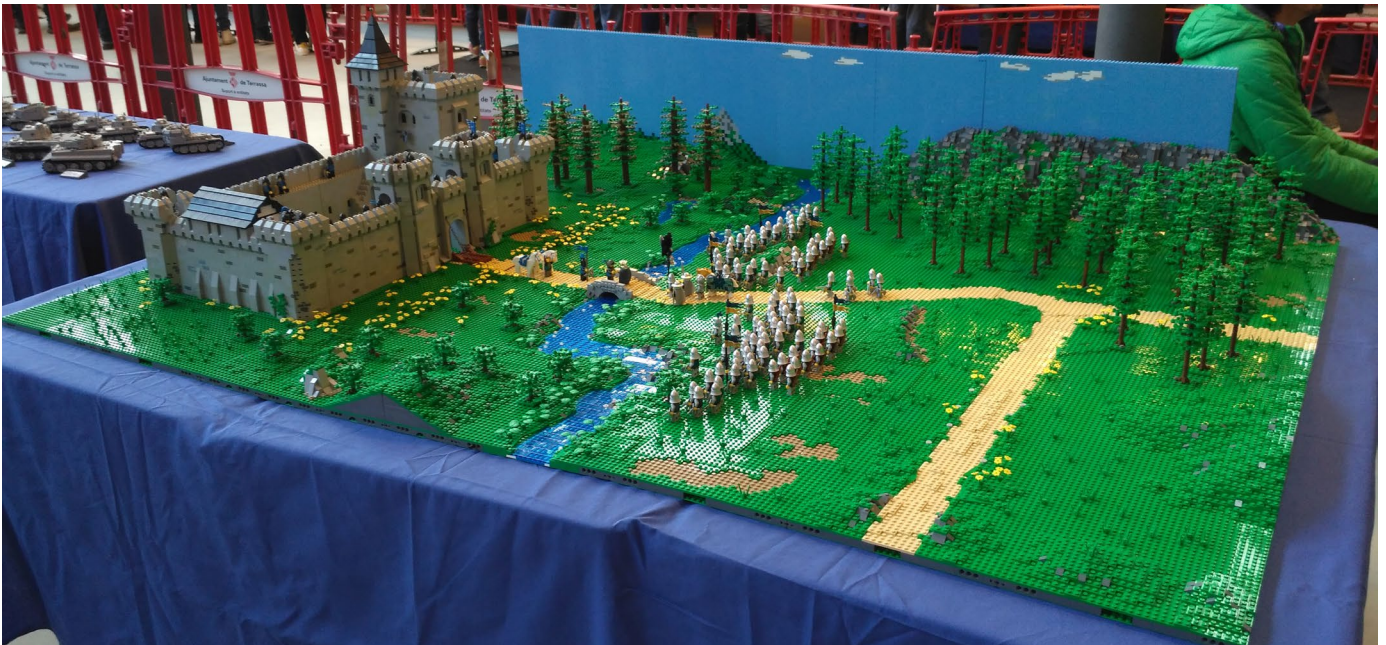
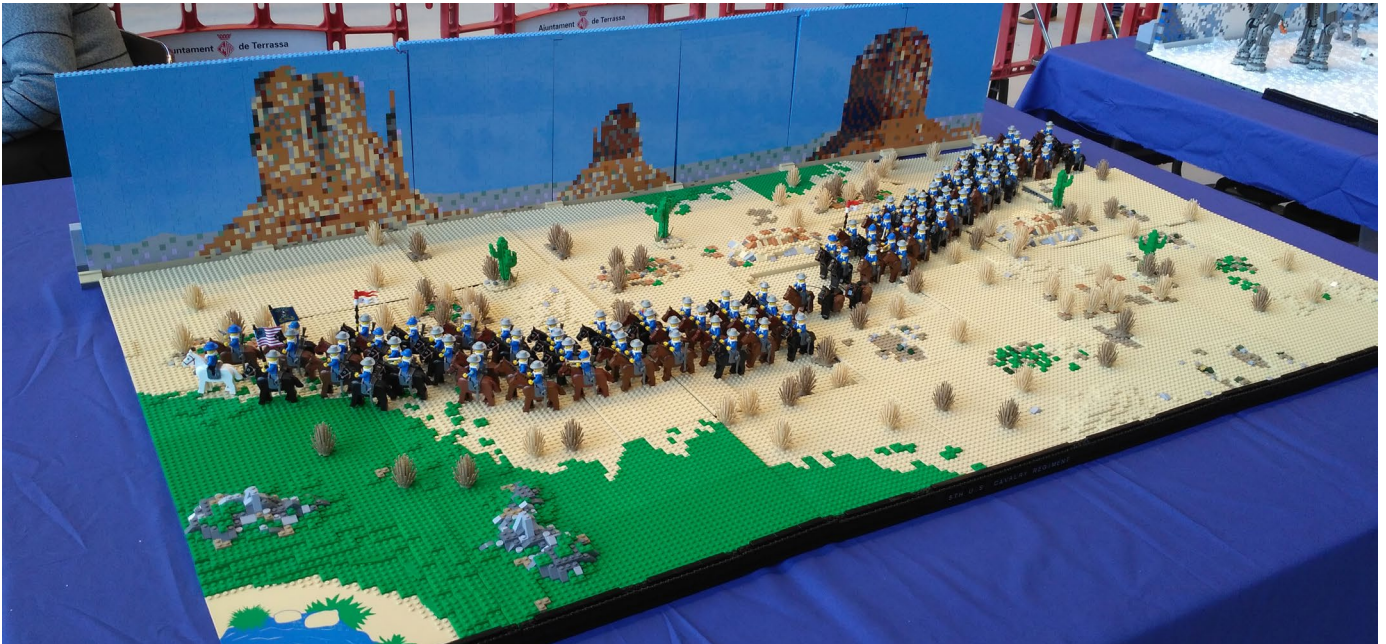
Y una vez más y como en años anteriores, MINDSTORMS y Technic fueron la atracción más visitada tanto por niños como adultos.

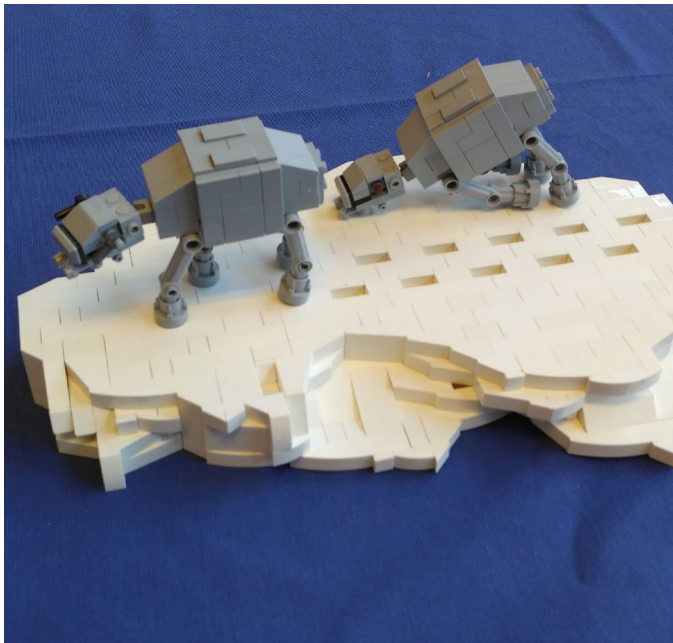
En esta edición, hemos contado con la presencia de Christian Giudicise de Promobricks y hemos tenido en exclusiva el set Downtown Diner, que unos cuantos AFOLs hemos tenido la oportunidad de ir construyéndolo en directo durante la celebración del evento.

#







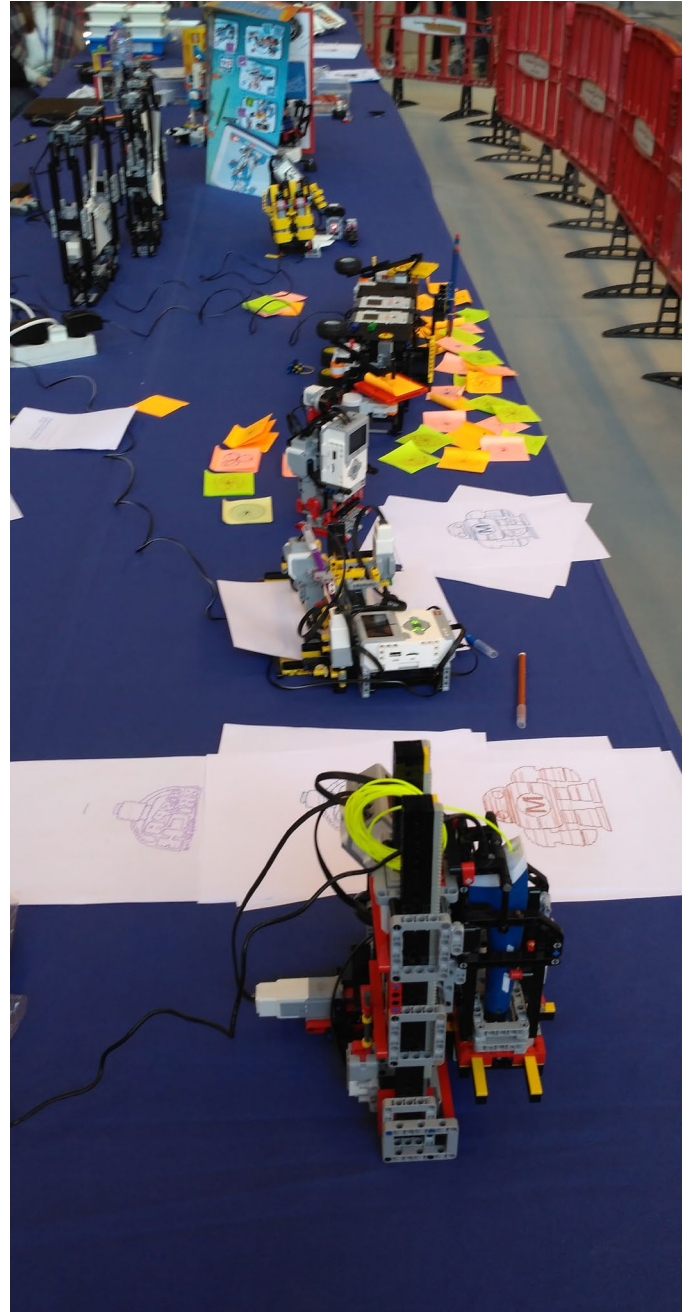












Pre-inauguración LEGO® House

Texto por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Alexander Alekseev

Quizás uno de los eventos más esperados de los últimos años tuvo lugar el pasado 22 de Septiembre en Billund. Unos 500 AFOLs tuvieron la oportunidad de asistir a la pre-apertura de la LEGO® House.

Los fans estaban citados a las 9:30 de la mañana en la puerta del edificio. Solo se podía acceder con invitación, ya que el aforo era limitado. Después de conseguir la pulsera que da acceso a la zona de exposición y actividades, se concentraron todos en la gran plaza interior. Allí Kjeld Kirk Kristiansen, nieto del fundador de LEGO® y actual propietario, y Jesper Vilstrup, General Manager de la LEGO® House dieron la bienvenida a todos los participantes y comentaron algunas particularidades del proyecto. Destacaron como han involucrado a los AFOLs en las distintas etapas del proyecto.

Se abrieron las puertas y los AFOLs se repartieron por todas las estancias del museo. Lamentablemente no hubo el efecto sorpresa en la visita. Se había visto prácticamente todo el interior debido a la cantidad de tests que se habían producido en las semanas anteriores, donde los visitantes habían publicado cientos de fotografías.

Quizás las partes más interesantes para los AFOLs son la

“Key Stone” y el sótano, donde se encuentra la historia de la compañía. En el centro la Key Stone hay los 3 dinosaurios en 3 podiums. Cada uno construido con cada sistema de juego: DUPLO, System, Technic. Varios AFOLs participaron en la parte creativa de estos dinosaurios. Alrededor de los dinosaurios se pueden ver las creaciones de los AFOLs invitados. Cada uno de ellos tenía una selección de sus modelos más conocidos. Cualquiera que se mueva por internet, es capaz de reconocer la mayoría de ellos, aunque esto no le resta interés, ya que poder ver los modelos en directo es siempre un placer y te permite observar muchos detalles que no se ven en las fotos online. La mayoría de esos AFOLs estaban allí y mostraban con (comprensible) orgullo sus creaciones. ¡Felicidades!

En el sótano se puede hacer un recorrido por la historia de la compañía. Al acceder, se pasa por una primera sala “recibidor” donde se puede ver un molde en los cimientos del edificio a través de un cristal que hay en el suelo. Continuando la visita, se llega a un recorrido cronológico donde se pueden ver algunos de los modelos, líneas o elementos más icónicos de la compañía. Es un recorrido interesante, sobretudo en una pequeña vitrina donde aparecen figuras y piezas decoradas con logotipos de grupos de la comunidad.



El Sr. Kjeld Kirk Kristiansen y Jesper Vilstrup durante la presentación

En el centro del sótano hay una sala con 3 grandes mesas circulares, simulando un brick 2x4 visto desde abajo. Cada una de estas mesas contiene varias cajas de sets antiguos, así como unas pantallas en las que puedes rellenar un estante virtual con los sets que prefieras. Alrededor de esta sala hay otros estantes llenos de cajas de sets icónicos de la historia de LEGO®.

El resto de la LEGO® House es un conjunto de experiencias y actividades. Hay una mezcla constante de la parte física (ladrillos) y la digital. En cada una de las experiencias te registras con tu pulsera. Una vez terminada, el contenido se sube a la nube y con una App te puedes descargar desde casa el resultado de lo que has hecho durante el día. Por ejemplo, puedes construir un pez, ponerlo en un escáner y el pez luego te aparece en una pecera virtual. Al ser esta pre-apertura un test más, los escáner no funcionaban todo lo bien que cabría esperar, ya que no fue capaz de reconocer el diseño. Pero seguro que a día de hoy funciona correctamente.



Robots de la actividad MINDSTORMS

Hay otra actividad que utiliza unos robot MINDSTORMS para rescatar a unos exploradores atrapados en el hielo. Desde una pantalla táctil se controlan los robots. Se introduce una secuencia de movimientos, que pueden ser avanzar, girar o fundir hielo, y el robot ejecuta la secuencia programada. Esta actividad funcionaba muy bien y se veía a los AFOLs disfrutar de la experiencia.

Otras zonas a destacar son:

- **Biblioteca:** donde se pueden encontrar todo tipo de libros y revistas relacionadas con los ladrillos.
- **Dioramas:** a escala minifig donde los detalles y los guiños están presentes por doquier. Un lugar donde pasar muchas horas observando pieza a pieza lo que se ha construido.
- **Gran Cascada de Ladrillos:** una escultura multicolor que simula una cascada de agua, pero hecha con ladrillos de todos los colores.
- **Terrazas:** El exterior también se puede visitar (sin pagar). Si se llega a la "Key Stone", el visitante se puede hacer una foto encima de los stud de cristal, y ver a los 3 grandes dinosaurios debajo de sus pies.

Durante la visita, se puede salir del recinto de exposición para ir a comer. El restaurante que más éxito tiene es el **Mini Chef**, que te permite "construir" tu comida. Cuando te sientas, recibes una bolsa con ladrillos y un menú con el significado de cada ladrillo. Tienes que construir tu comida con un ladrillo de cada grupo (hay 4 por grupo): Principal (rojo), Vegetales (verde), acompañamiento (Azul) y vegetales calientes (negro). Construyes tu menú, lo escaneas y el pedido se manda a la cocina. Hay dos robots que se encargan de la entrega, que bailan, hablan y hacen bromas para hacer más amena la espera. La comida tardó mucho tiempo en llegar (45 min), sin estar el restaurante lleno. Es un aspecto a mejorar. Al menos, la pequeña minifig exclusiva del restaurante que nos dieron compensó ese tiempo extra de espera.



Biblioteca

Al finalizar la visita hay una última actividad a hacer. Pasando la pulsera por un último escáner, se activa una especie de ruleta, y se asigna a cada visitante una de las 915 millones de combinaciones que se pueden hacer con 6 ladrillos 2x4. Es un código único para cada visitante, que se imprime en una tarjeta plástica y se entrega junto a una bolsa con 6 ladrillos 2x4 rojos que se acaban de fabricar en una máquina de moldeado que hay en medio de la plaza principal.

HispaBrick Magazine® agradece a LEGO® la invitación a esta pre-apertura. Este es el último de una serie de artículos que se han publicado durante 2 años sobre la LEGO® House, en los que hemos explicado toda la vida del proyecto, desde la concepción hasta esta pre-apertura. La apertura oficial tuvo lugar el 28 de Septiembre, pero HispaBrick Magazine® no fue invitado, por lo que no podemos explicar lo que allí sucedió. Desde ese día, el museo de LEGO® está abierto y le deseamos mucho éxito.

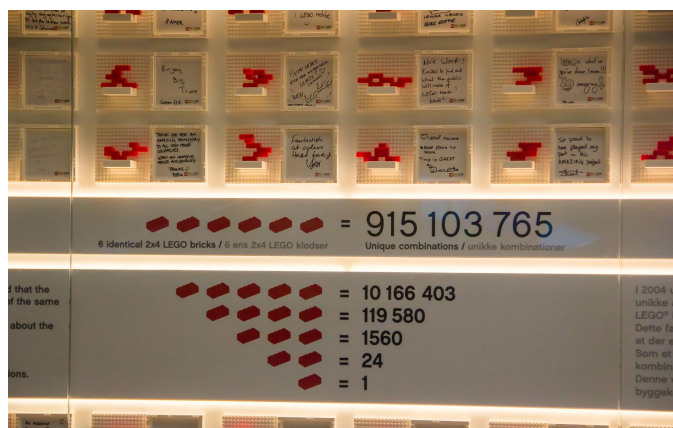
#



Dinosaurio SYSTEM



Señalética



Combinaciones de 6 ladrillos de visitantes ilustres



AFOL preparando un MOC para ser expuesto



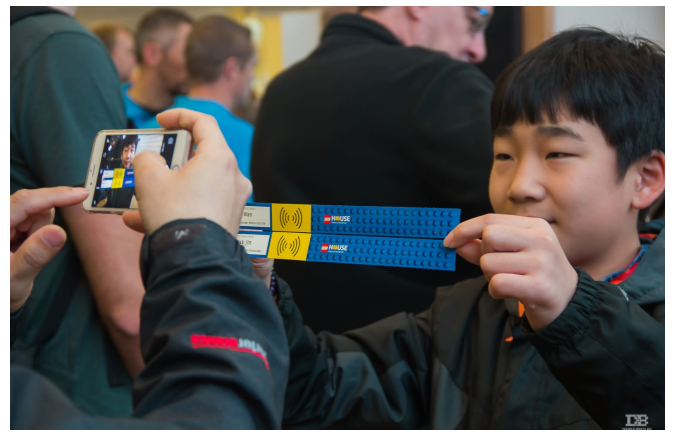
Cascada multicolor y zona de juego



AFOL ajustando su MOC en la vitrina



¡Listo para comer!



¡Mira mis entradas para la pre-inauguración!



Tatami de la actividad MINDSTORMS



Nuevo set de la LEGO® House



CITTÀ DI
DESENZANO DEL GARDA



In collaborazione con:
Cremona Bricks®
www.cremonabricks.it

MATTONCINI IN CASTELLO

21 - 22 Ottobre 2017

Via Castello, 1 - Desenzano del Garda (BS)



Sabato dalle 9.00 alle 22.00
Domenica dalle 9.00 alle 19.00
INGRESSO LIBERO

ingresso diretto soci It LUG®
(con tessera alla mano)



ESPOSIZIONE DI OPERE REALIZZATE CON MATTONCINI LEGO®
EXHIBITION OF WORKS MADE WITH LEGO® BRICKS

PER INFO E CONTATTI:
www.cremonabricks.it



www.facebook.com/cremonabricks

DESENZANO 4 YOU
www.desenzano4you.com

Desenzano Sviluppo Turistico





Mattoncini in Castello – Desenzano di Garda



in collaborazione con

Cremona Bricks®

www.cremonabricks.it

Texto e imágenes por HispaBrick Magazine®

Hacía años que no iba a un evento por el puro placer de charlar con los AFOLs y contemplar los modelos. Por eso, cuando vi en la página de Facebook de Cremona Bricks, que organizaban un evento a mediados de Octubre relativamente cerca de Milán, rápidamente entré en el buscador de vuelos y... et voilà, ¡mi destino estaba escrito para ese fin de semana!

El evento tuvo lugar en Desenzano del Garda, un pueblo a la orilla del Lago di Garda, a 75Km de Cremona y a 120Km de Milán. El recinto es un lugar idílico, un castillo del Siglo XI desde donde se puede ver el lago. En el patio interior se instaló una gran carpa donde se desarrolló la exposición. Alrededor de la carpa se ubicaron 3 zonas de juego para que los niños imitaran a los expositores en distintas actividades de construcción. En el interior del castillo se instalaron algunos puntos de venta y una sección de Pick-a-Brick para los visitantes, que servía para recaudar fondos para el RLUG.

En la zona de exposición, había un pequeño surtido de temáticas, modelos y dioramas. En la parte central había un gran diorama City. En él había una mezcla de sets y MOCs muy interesante con edificios modulares originales, modificados y modelos únicos. Me gustó especialmente un concesionario de Ferrari muy completo y moderno, con una gran cristalera y un aparcamiento que cualquier ricachón envidiaría... Como cualquier diorama city que se precie, no podía faltar un tren que recorría toda la ciudad.

Otro diorama que me gustó especialmente, por detallado y original, fue uno dedicado al antiguo Egipto. Aunque un gran modelo color tan puede parecer monótono, las pequeñas escenas y guiños le dieron una gran vistosidad. El diorama medieval era extraordinario. Era un diorama colaborativo con muchos estilos distintos y cientos de detalles que uno tarda horas en observar.

Además de los grandes dioramas, había escenas más pequeñas con temáticas tan diversas como Fabuland, Trenes de 4.5V, Friends, un modelo del Titanic o unos BrickHeadz de Star Trek.

Por la noche, la cena de hermandad fue muy animada y, a pesar de mi limitado Italiano, lo pasé en grande y conocí a muchos AFOLs. ¿El menú? Deliciosa pizza, como no podía ser de otra manera.

El evento contó con 58 expositores y unos 15.000 visitantes y aunque se puede considerar como un evento pequeño, si se tiene en cuenta la superficie de exposición, fue un evento exitoso y que recomiendo sobre todo por la cordialidad de los participantes. Algunos de ellos aceptaron colaborar con HispaBrick Magazine®, y podéis encontrar algunos de sus artículos en este número.

Quiero agradecer a Cremona Bricks todas las atenciones que tuvieron durante mi visita, y especialmente a Luigi Priori, quien me ayudó en toda la preparación del viaje.

#



Sabato dalle 9.00 alle 22.00
Domenica dalle 9.00 alle 19.00

ingresso diretto soci It LUG®
con tessera alla mano

ESPOSIZIONE DI OPERE REALIZZATE CON MATTONCINI LEGO®
EXHIBITION OF WORKS MADE WITH LEGO® BRICKS

PER INFO E CONTATTI:
www.cremonabricks.it



www.facebook.com/



ricks

DESENZANO 4 YOU
LUG®

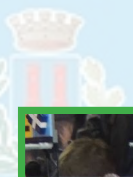
Desenzano Sviluppo Turistico





ingresso diretto sotto il LUG
(con tessera alla mano)





CITTÀ DI



In collaborazione con:

Cremona Bricks®



ES
EXHIBITION OF WORKS MADE WITH LEGO BRICKS

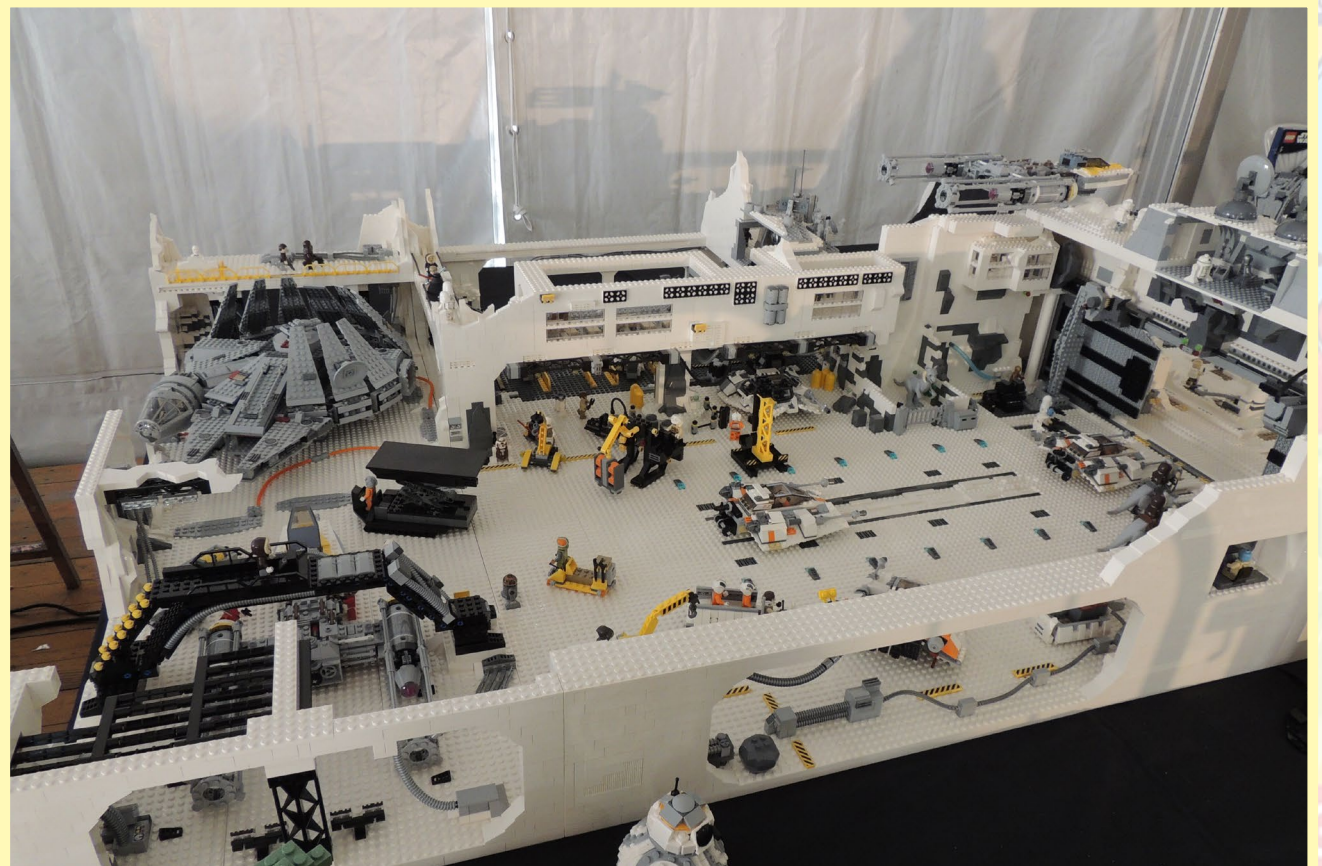
PER INFO E CONTATTI:
www.cremonabricks.it



www.facebook.com/cremonabricks

ricks



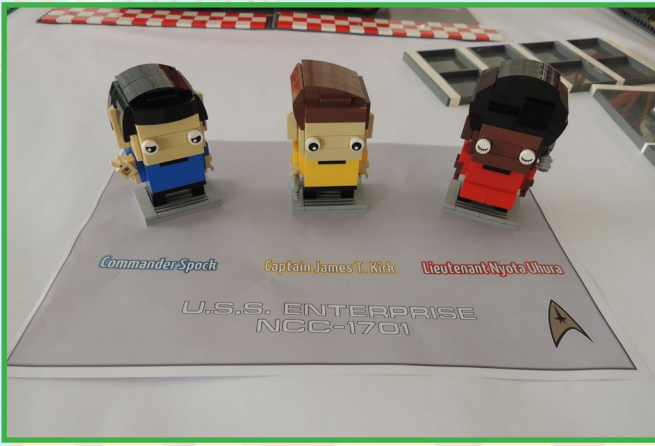


ESPOSIZIONE
EXHIBITION OF WORKS MADE WITH LEGO® BRICKS



(con tessera alla mano)





ES
EXHIBITION OF WORKS MADE WITH LEGO BRICKS



Reviews

Review: 10260 - Restaurante del centro

Texto e imágenes por lluisgib

Set: Restaurante del centro

Número de set: 10260

Piezas: 2480

Minifiguras: 6

Precio Recomendado: 149,99€ / \$169,99



El pasado día 7 de Diciembre, durante el HispaBrick Magazine Event 2017 (HBME2017), tuvimos el honor de hacer la presentación mundial en vivo del nuevo edificio modular para 2018, el set 10260 - Downtown Diner. Para hacer partícipes a los AFOLs y a los visitantes de esta presentación, construimos el set durante la primera jornada del evento. 4 AFOLs compartieron la experiencia y fue reflejada tanto en nuestro Facebook [1] como en la página Promobricks [2], gracias a la visita de Christian Giudici a nuestro evento. El set generó mucha expectación, y fueron muchos los visitantes que reconocieron el modelo.

Pero vayamos al modelo. El primer gran cambio, después de 10 años lo encontramos en las minifiguras. Ya no hay más caritas sonrientes clásicas. Sin embargo, cada una de ellas tiene su propia personalidad. De entre todas ellas me gustaría destacar a la camarera, con una camiseta a franjas azules y blancas y un pañuelo al cuello, el boxeador con sus guantes y un peinado clásico, y el cantante con su americana, camisa con chorreras, peinado tipo Elvis y una doble expresión: sonriente y cantando.



Los accesorios de las minifiguras también son interesantes. La camarera calza unos patines y una bandeja con las tortitas, la chica deportista tiene unas mancuernas y el cantante una guitarra eléctrica roja.

El coche que acompaña el modular sigue la estética de los años 50. Es un precioso coche rosa, con ese punto de exageración en las formas tan característico en los coches de esa época. Destaca especialmente la parte trasera, con dos aletas bien grandes que sirven de protección aerodinámica a los faros posteriores. En el coche caben 3 minifiguras. En este caso, los diseñadores se las han arreglado para que quepan 2 minifiguras delante, en un coche de 6 stud de ancho. En el habitáculo posterior cabe otra figura más.



La planta baja reproduce un típico restaurante de los años 50. A todos los que no hemos vivido esa época, nos evocará a películas como Regreso al Futuro, cuando Marty vuelve al pasado y se encuentra con su padre.

En la fachada se ha hecho un gran ejercicio de intentar mantener todo lo más "curvo" posible. Columnas, marquesinas y cristaleras intentan evitar las formas cuadradas de una manera muy efectiva. Como en el último par de años han aparecido bastantes tile curved y brick arch de distintas medidas, un diseño de este tipo es bastante más asequible. La combinación de colores en el exterior es muy retro, en blanco, rosa y la reintroducción del teal green (aka dark turquoise, visto por último vez en 2005).



La marquesina rodea el edificio de manera que llega a la parte posterior, y no solo cubre a los clientes del "Diner", sino que además cubre las escaleras laterales que dan acceso a los pisos superiores. En la parte frontal de la marquesina se añade el vistoso cartel de "DINER", en un color rosa más oscuro. Las letras están construidas con plates, bricks y brick round, y quedan muy bien fijadas a la estructura.

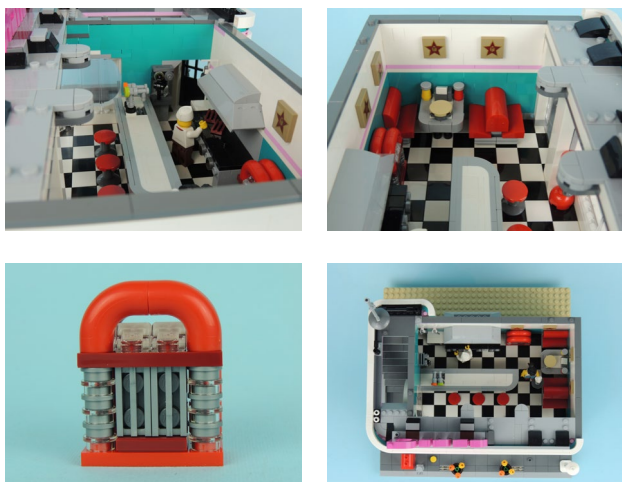


Para terminar con el exterior, la puerta de acceso al restaurante tiene impresa una nueva decoración, con el nombre del Diner: "Jims", un cartel de "Open" y unos bordes de decoración. En la calle encontramos un buzón de decoración. En este caso de estilo más danés que americano, dos maceteros con plantas y un nuevo modelo de flor, y un parquímetro de monedas.

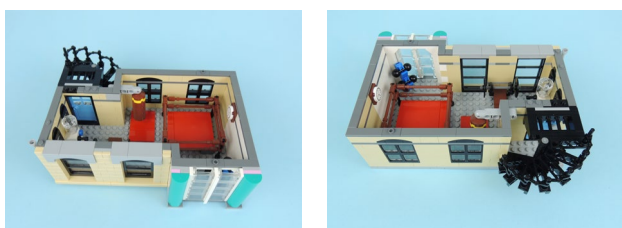


El interior del Diner está muy bien reproducido. El suelo es de baldosas blancas y negras. La cocina tiene 4 fogones, una campana extractora, utensilios de cocina, dos tiradores de refrescos y una cafetera de goteo. Una gran barra separa la cocina de la zona de los clientes. Delante de la barra hay 3 taburetes, y en la parte derecha hay una mesa con sofás a ambos lados, con un bote de ketchup, uno de mostaza y una

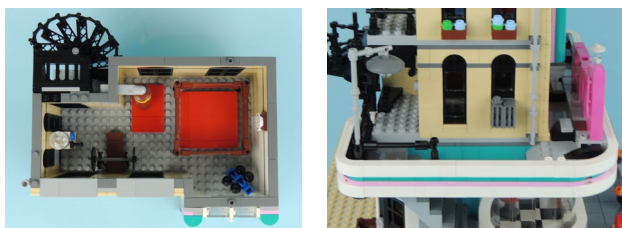
caja de servilletas. También hay una máquina de discos, tipo "Wurlitzer". La parte inferior de la pared es de color verde y la superior blanca, con una franja rosa, en conjunto con el exterior. Hay unos cuadros con estrellas de Hollywood. En la parte posterior izquierda, hay una salida al patio trasero para el personal del restaurante.



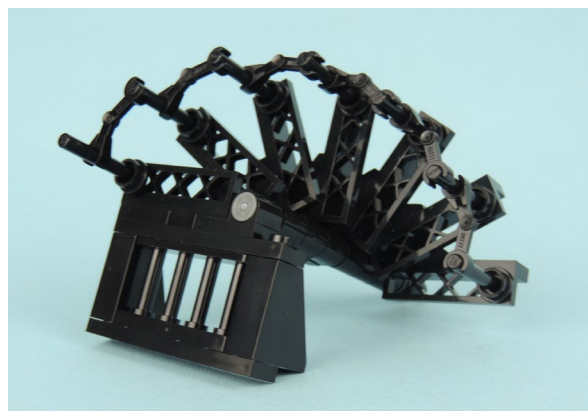
El primer piso es un gimnasio con un ring de boxeo, un saco de entrenamiento, un banco de pesas y unas mancuernas. Como la escalera lateral termina en la parte exterior del edificio, la puerta de entrada está por detrás. El ring de boxeo ocupa una superficie de 9x9 studs., por lo que caben 2 minifigs para luchar. En este caso, como solo hay una minifig con guantes de boxeo, tendremos que tirar de las minifigs de colección para buscar un contrincante. El saco de boxeo se mueve si se golpea. El efecto está bastante conseguido, mediante un ball-joint. Hay un soporte para las mancuernas justo delante de la cristalera. Una máquina de agua ayuda a los deportistas a apagar su sed.



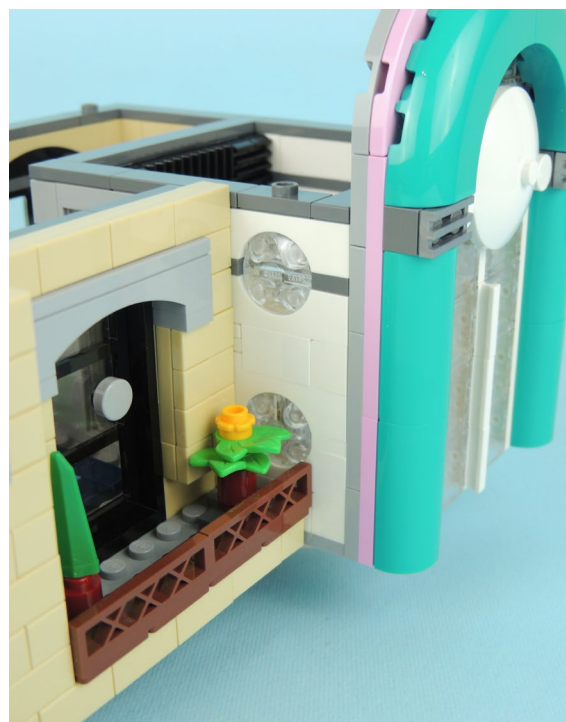
El exterior es bastante sobrio, excepto por la continuación de las columnas verdes que hay en la entrada del Diner, que protegen una cristalera que se levanta hasta la parte superior del edificio. La pared frontal está cubierta con baldosas. Se monta una pared de bricks with stud in one side, y con unos plates recubiertos de baldosas, se cubre la fachada frontal, dando un efecto de tocho muy interesante. En el lateral, encima de las escaleras de acceso, hay dos ventanas. Una de ellas tiene el compresor del aire acondicionado. En la parte posterior hay también dos grandes ventanales, y las escaleras que dan acceso al piso superior.



Me detendré un momento en estas escaleras, ya que su técnica de construcción es de lo más interesante que he encontrado en este set. Se construye cada uno de los escalones de manera idéntica, y se juntan todos ellos en un technic axle. Para que los escalones no se muevan se utilizan unos arm mechanical, battle droid, que ofrecen sujeción y separación, hasta llegar al piso superior. Han llevado la construcción de escaleras a un nuevo nivel :)



Exteriormente el piso superior es casi idéntico al intermedio. Como principal diferencia hay un balcón en lugar de uno de los ventanales. En este balcón hay unas plantas con otra pieza nueva, unas hojas para las plantas. La otra gran diferencia pasa bastante inadvertida. Se trata de unos ojos de buey que hay en la lateral del balcón. Está hecho con una técnica de inversión de ladrillos para que 2 brick arch puedan formar un círculo. Dentro se coloca un Plate, Round 2 x 2 with Rounded Bottom, de color trans-clear. Las columnas verdes que suben desde la planta baja, culminan en una estructura redondeada, dando el acabado perfecto para un edificio inspirado en los años 50.

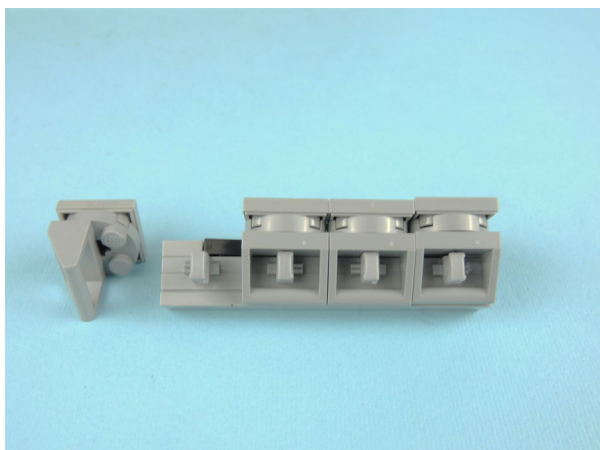


El interior de esta planta es un estudio de grabación totalmente equipado. Al entrar hay una sala de espera con un sillón, una mesita y una alfombra. Delante de la puerta del balcón hay otra alfombra y una mesa con bebidas. Como decoración, hay un disco de oro colgado en la pared, así como

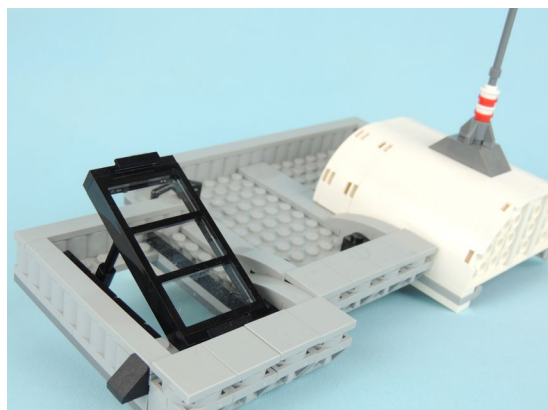
la portada del último disco del cantante que está grabando en ese momento. En la esquina encontramos el equipo de grabación. Una gran mesa de mezclas y un gran equipo de grabación con bobina tipo "Revox". La técnico de sonido tiene delante un cristal mediante el que puede ver al cantante en la sala insonorizada, y darle instrucciones. Esta sala tiene una pared con insonorización, y un gran micrófono de pie central, donde el cantante puede dar rienda suelta a su arte.



Finalmente el techo, al que se accede mediante una escalera que hay al lado de la puerta de entrada del estudio, tiene una claraboya abatible que queda justo encima de la sala de espera del estudio. Además tiene una cornisa hecha con una nueva técnica de construcción.



Un techo curvo remata la parte derecha, que sube desde la entrada del diner. De este techo sale una antena de radio. En la parte interior de este techo, hay una lámpara que ilumina la sala insonorizada del estudio.



Es un set fascinante. Es cierto que rompe con el tipo de edificio con el que LEGO® nos ha acostumbrado los últimos 10 años, pero ya que han roto con otros tabús, como el de las caritas clásicas, ¿por qué no dar más diversidad a nuestras ciudades?



Realmente es difícil no encontrar defectos a un set (reconociendo que siempre es fácil criticar cuando uno no lo ha diseñado...). En este caso, me cuesta mucho encontrar algo que criticar negativamente. El diseño es robusto, bonito, rompedor y muy divertido de montar, a tenor de los comentarios de los distintos AFOLs que han colaborado en su montaje en vivo en el HBME2017. La selección de figuras es excelente y todos los complementos, desde la máquina de discos hasta el vehículo, son acorde con el estilo del edificio. La combinación de colores es muy acertada. Da más presencia al Diner, y más austeridad a las dos plantas superiores. Dado que el Diner tiene una gran cristalera, estoy pensando en cómo iluminar su interior. ¡Puede quedar espectacular!

Damos gracias a LEGO® por proporcionarnos el set para poder hacer una reseña. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

[1] [facebook.com/hispabrickmagazine](https://www.facebook.com/hispabrickmagazine)

[2] [promobricks.de](https://www.promobricks.de)

#

Review: 41314 - Stephanie's House

Por Jetro de Château

Fotos por Richard Jones y LEGO® System A/S

La casa de Stephanie's es la tercera casa de las Friends. Como adulto estas casas me gustan especialmente porque incluyen también los padres, haciendo más diversa la selección de minidolls. Los padres se llaman Alice y James. Las gafas estiladas en la cara de Alice son otro gran detalle: no hay muchas cara de minidoll con gafas. Su peinado, corto y con las puntas hacia afuera, también es más de adulto. El torso de James es mi pieza favorita, pero ¿a quién no le encanta el sand green? Su cara tal vez sea algo joven para ser el padre de Stephanie, pero todos podemos soñar... Por desgracia no hay nada nuevo en la minidoll de Stephanie.



Estoy entre dos aguas cuando se trata de las instrucciones. Hay una tendencia de hacer un sólo libro en vez de incluir varios libritos en las construcciones grandes. Veo ventajas y desventajas. Los libros más grandes suelen venir envueltos en plástico (como en este set), lo que significa que llegan en perfecto estado – sin esquinas rotas o páginas dobladas incluso antes de abrir la caja. En el lado negativo, si hay más de una persona construyendo el set (a menudo tengo a dos construyendo) esto hace más difícil compartir las instrucciones. Afortunadamente están disponibles en formato digital, aunque los colores y la definición tienden a ser bastante malas. En este caso, sin embargo, funcionaron bien para construir varias partes de la casa a la vez.



La hoja con las pegatinas viene junto con el libro y tiene algunas impresiones muy atractivas, que se usan principalmente en el interior de la construcción. Eso significa que la mayor parte de las piezas que reciben pegatinas son paneles y tiles. Los paneles son fácilmente reciclables en construcciones alternativas ya que habitualmente no se verán las pegatinas (recuerda: se aplican en el interior) y las tiles son elementos decorativos (una alfombra, un cobertor para la cama o el asiento del sofá) que dan vida a la casa y son muy apreciados por el público principal de estos sets. Además ayudan a contar la historia del set. Las decoraciones más importantes están impresas sobre las piezas. En particular en las ventanas, pero ya llegaremos a eso... La construcción se divide en cinco partes y hay una bolsa numerada para cada



una de ellas, además de una sexta bolsa con algunas plates grandes. La **bolsa uno** sirve para construir la parte derecha de la planta baja, con la cocina y el comedor y el espectacular ventanal panorámico. Como tal vez ya hayas leído en la entrevista con los diseñadores de Friends, esta característica ya estaba incluida en el primer boceto de la casa, pero la ventana panorámica inicial era demasiado cerrada. Esto se mejoró en la segunda versión, empleando bisagras. Sin embargo, esa técnica era muy compleja para este set. El nuevo diseño – que emplea el Door Frame 4x4x6 Corner, que es nuevo en 2017 – permite mirar hacia fuera (y dentro) del comedor y las ventanas impresas lo convierten en algo muy especial. Se emplean tres hojas de ventana en este ventanal y tres más en otras partes de esta casa. La primera bolsa también contiene al conejo de Stephanie y piezas para hacerle una caseta, lo que hace el set tanto más jugable.



Las **bolsas cuatro y cinco** se usan para las dos habitaciones de la primera planta y de nuevo encontramos varios elementos heredados de los conceptos iniciales. Las ventanas panorámicas casi exigen un balcón para cubrir las. El jacuzzi que aparece en versiones anteriores se ha eliminado – ya aparece en el Heartlake Hotel – al igual que la barbacoa que aparece en varios otros sets. El dormitorio de Stephanie está colocado un stud hacia atrás, lo que crea espacio para el balcón sin perder espacio en el dormitorio. Mucha de la decoración de esta habitación depende de las pegatinas. Una foto de Stephanie con su conejo Chili, un calendario en la pared, una balda con trofeos y un espejo en otra pared, un cobertor para la cama... Las pegatinas realmente hacen la habitación, pero me deja con la pregunta si no se pudiera haber conseguido con menos pegatinas y mas decoración hecha con pegatinas, como se pudo ver en las casas concepto. En general se podría decir que una de las cosas que destaca en la progresión de concepto a modelo terminado es que las habitaciones se han vuelto menos abarrotadas y tienen mejor acceso para jugar. La sección superior de la habitación que representa un techo a dos aguas se separa, lo que facilita el almacenamiento.



La **bolsa dos** contiene las piezas para la otra mitad de la planta baja. Al contrario de la casa de Olivia, la planta baja no se divide en dos módulos, y eso permite crear una entrada en el centro de esta planta. El columpio en el porche es otra característica de la casa que ha sobrevivido de los primeros bocetos. Se ha modernizado y ensanchado para que los tres personajes del set se puedan sentar en ella. Además se han añadido paneles con divisor central para encajar las piernas y asegurarlos en el balancín. También se eliminó la valla para permitir un mejor acceso.



La **tercera bolsa** contiene principalmente decoración: cupcakes, herramientas de la cocina y otros detalles para la planta baja. También se añade una escalera en media curva de color lavanda que se construye en dos tramos. Esa se construye sobre un plate adicional que se conecta mediante una bisagra, lo que proporciona más profundidad a la casa. Delante de la escalera se coloca un televisor, y la bisagra permite abrir la sala para poder jugar en ella. La aspiradora es el broche de oro del set y se guarda (característicamente) debajo de la escalera.



En el segundo módulo de la primera planta, la bañera que aparecía en los conceptos se ha sustituido por una ducha, dejando espacio para un estudio. Creo que es una gran mejora. Curiosamente significa que en este caso hay más elementos de juego disponibles que en los conceptos, pero el resultado final sigue siendo muy estilizado.

El cuarto de baño aún tiene un lavabo, un inodoro, una ducha con dos grifos y una botella de champú. También tiene un grana gran ventana transparente - una extraña elección en vista del baño que carece de una cortina, pero desde afuera encaja con la estética de la casa. El estudio incluye un ordenador y una gran pegatina con un mapa del mundo. Parece que Stephanie está planificando unas vacaciones. La silla giratoria del escritorio es un bonito toque, aunque es difícil sentar allí una minidoll sin que se caiga.



Conclusiones

En general, la casa de Stephanie es una buena incorporación en el extrarradio de Heartlake City. Tiene un estilo y una paleta de color distintivos y un interior moderno y despejado. Hay demasiadas pegatinas para mi gusto, pero siempre puedes decidir no aplicarlas. Aún así, el nivel de detalle construido es bueno. También dispone de bastante elementos jugables Me gusta particularmente la profundidad que se crea con la escalera, el balancín y el espacio del balcón – el resultado de combinar el espacio encima del ventanal panorámico con retrotraer el dormitorio un stud. ¿Pero dónde duermen los padres? ¡Toca construir!

Me gustaría agradecer a LEGO® AFOL Relations & Programs Team la cesión de este set para la review. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Review: 70922 - The Joker™ Manor

Por Jetro de Château

Imágenes por Jetro de Château y LEGO® System A/S

Set: The Joker™ Manor

Número de Set: 70922

Piezas: 3444

Contiene: 10 minifigs

Precio Recomendado: 269,99€ / \$269,99



La mansión del Joker™ es el último gran set en la serie de sets relacionados con la LEGO® Batman™ película. Simplemente el tamaño del set en papel ya impresiona: más de 3440 piezas y 10 minifigs. Y por supuesto la caja es acorde al tamaño (y volumen) del set. ¿Merecerá la pena el set, incluso si no eres (muy) fan de la película? Veamos...

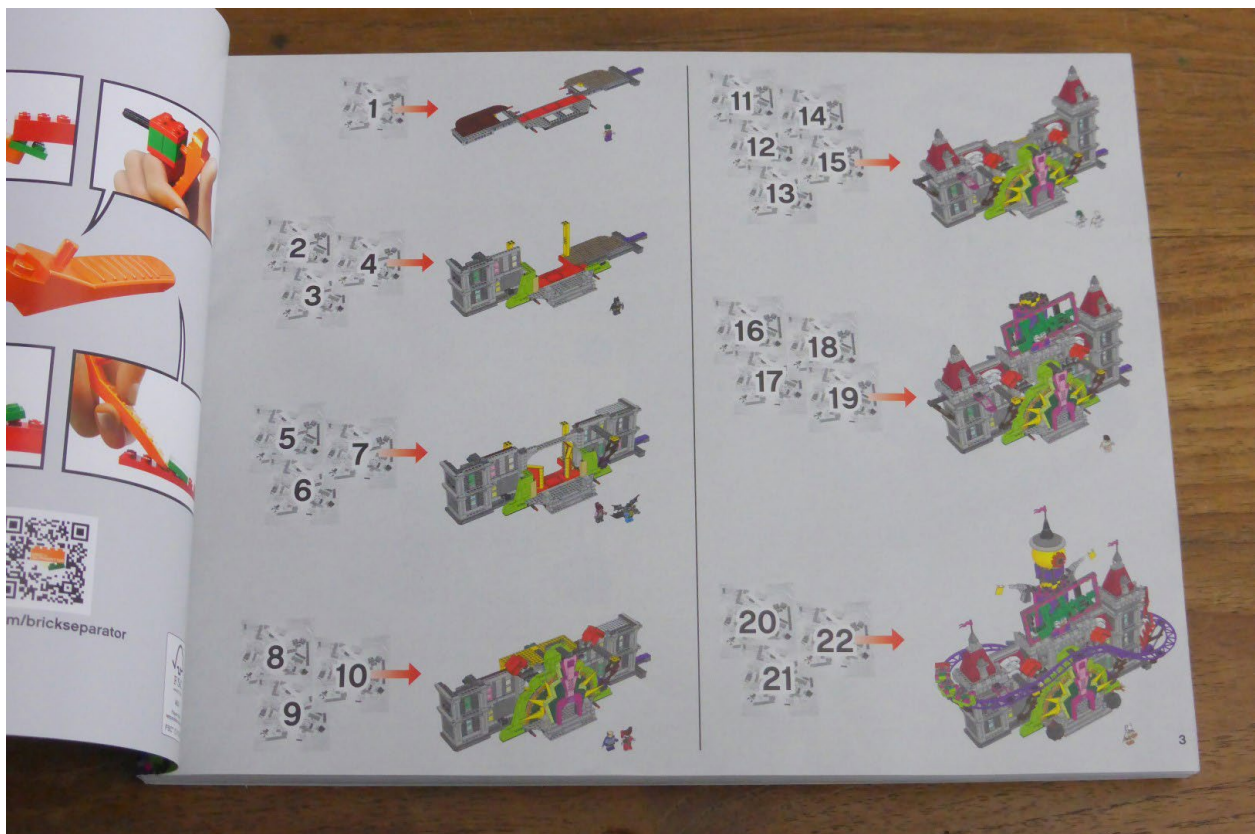
LEGO® tiene un importante porcentaje de sets de licencias y eso tienes sus ventajas y desventajas. Por un lado, así puedo aprovechar el tirón de determinadas modas, lo que atrae a un público fiel a la licencia además de los fans de la propia marca. Por otro lado, esas licencias tienen una clara repercusión en el precio de los sets – no solo hay que pagar las piezas y el trabajo de los diseñadores de LEGO®, sino que hay otra marca que quiere recibir un porcentaje. Cuanto más grande el set, ¿más se nota en el bolsillo? La verdad es que al hacer las cuentas (o simplemente acudir a Brickset para ver los ratios) me he llevado una grata sorpresa: el precio por pieza (que suele ser un indicador bastante fiable en sets de un determinado tamaño) indica que a pesar de la licencia, el precio del set es muy razonable. En España el precio del set es de 279,99€ lo que da un ratio de 8,1ct/pieza. Comparado con el nuevo modular, con un precio de 6,9ct/pieza evidentemente hay diferencia, pero mucho menos de los habituales 10 a 11ct/pieza de los set de Star Wars.

Vayamos al set.

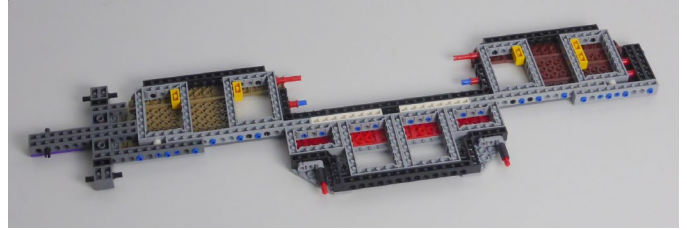
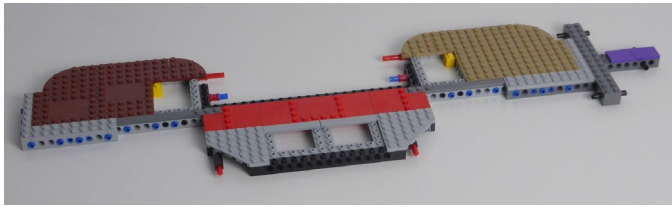
Dado el tamaño de la caja, LEGO® ha visto necesario añadir dos cajas interiores, para evitar que se deforme la exterior. 22 bolsas numeradas y dos con piezas adicionales.



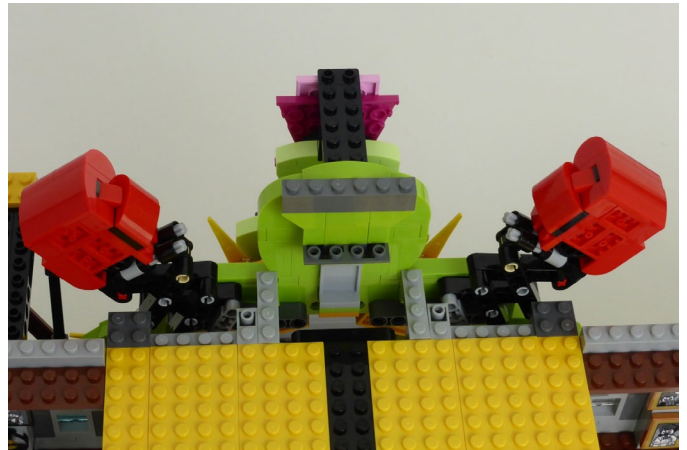
Que, como muestran las instrucciones, se agrupan en etapas de construcción de la mansión.



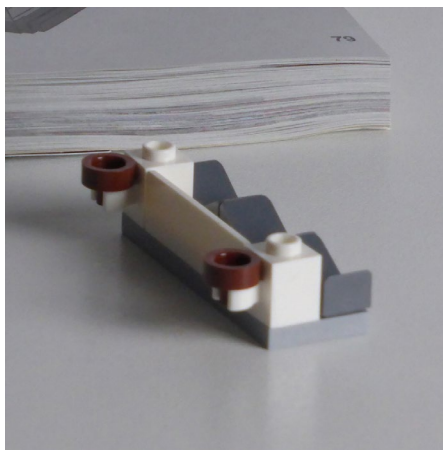
Un set de este tamaño requiere una base sólida. A diferencia de los modulares, que se construyen sobre baseplates, la Mansión de Joker™ está construida sobre una base hecha de Technic Bricks y plates. La verdad es que durante los primeros pasos no sabes si estás construyendo una nave, un coche o una casa, pero poco a poco la cosa va tomando forma.



La inclusión de elementos Technic se ve en varios lugares, tanto con fines estructurales como mecánicos. Es bonito ver que los diferentes sistemas dentro de LEGO® se complementan de esta manera.



No es solo Technic lo que destaca. Aunque la mayoría de las técnicas de construcción son muy sencillos – un ladrillo encima del siguiente y un poco de SNOT – hay algunas excepciones. La más notable es la que se emplea para la parte superior de las ventanas en ambas torres.



Otra construcción curiosa es la que se emplea para la gran entrada de la Mansión.



El cuarto de arco con rayos de sol que hay a ambos lados de la puerta se mantiene en su sitio gracias a un plate con barra y un clip.

Otro elemento que destaca es el “clip con hueco para bola”. Este elemento es perfecto para convertir una casa “tradicional” en una representación de comic. Las grandes flechas iluminadas y el “Ha! Ha!” del Joker™ se pueden colocar en los ángulos deseados gracias a estos elementos y confieren al set un aspecto muy acorde con la personalidad de su ocupante principal.



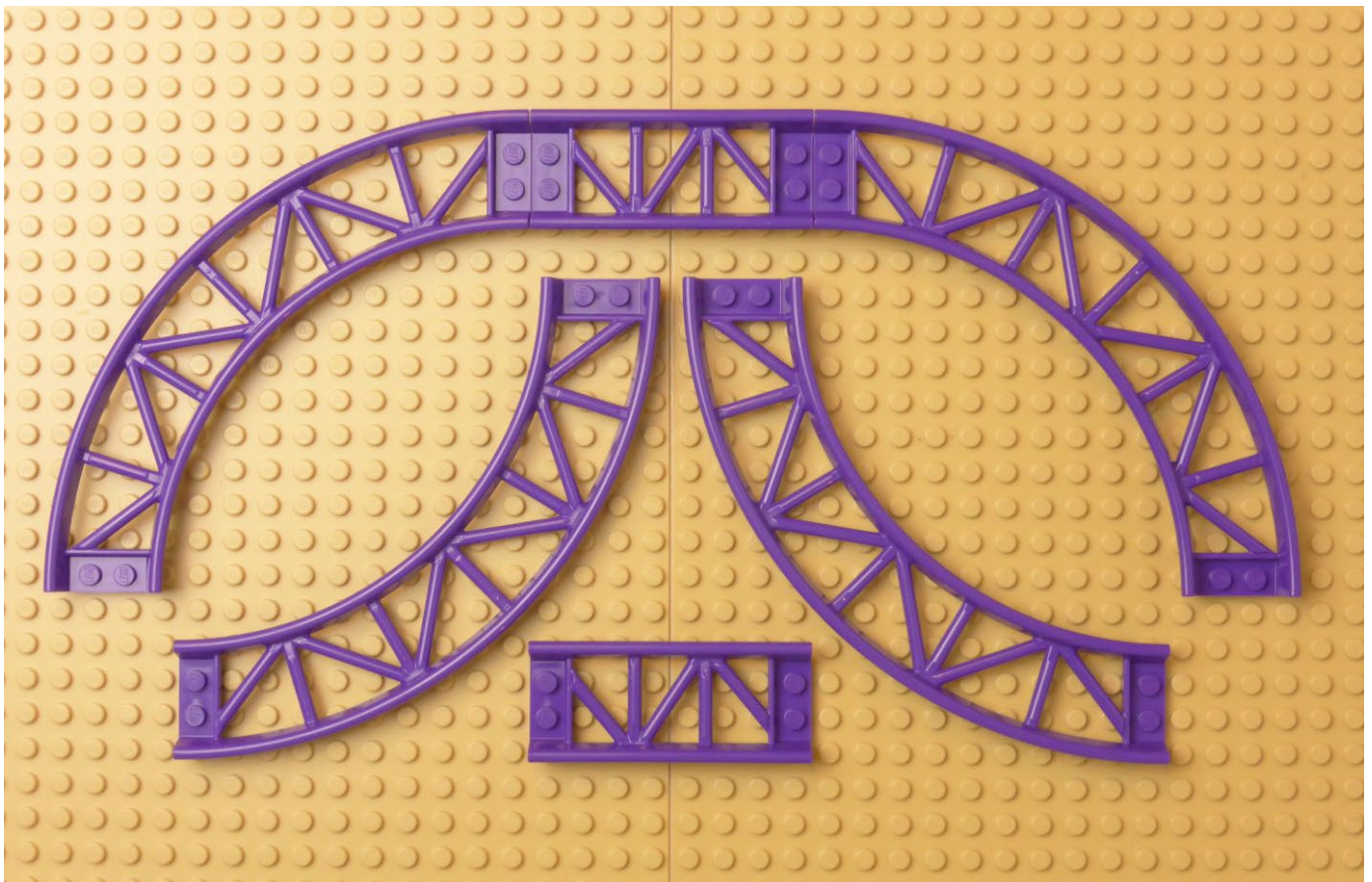
Otra interesante manera de conseguir un ángulo se observa en el cartel de Joker™ que además es de las partes más interesantes de construir por las técnicas que emplea para conseguir dibujar las diferentes letras. Inicialmente pensé que haría falta fijarlo en esa posición de alguna manera, pero resulta que la gravedad hace todo el trabajo. El lado izquierdo de la construcción es más pesado que el lado derecho.

Llegados a este punto es hora de traer a los “consultores externos”. No hay nada como tener hijos para que te pongan al día de sus películas favoritas, y afortunadamente la LEGO® Batman™ película se encuentra entre ellas. Es entonces cuando lo que ya se antojaba como un gran set cobra más y más valor. No hay detalle de la casa que no esté ligado de una u otra manera con la película. Desde la langosta temidor en el microondas, hasta la sala de proyección en la que Batman™ se retira.

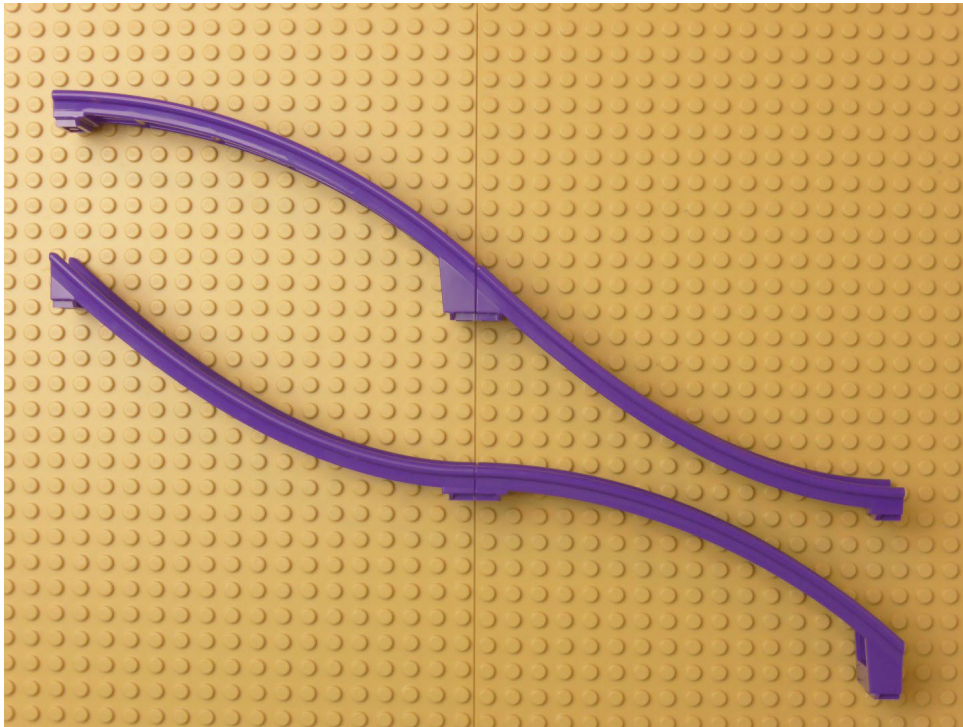


Cada habitación cuenta una parte de la historia de Batman™ y su huésped invasivo, el Joker™. El nivel de detalle es excelente. Pero no quiero desvelar demasiado de la película (por fin ya la he visto) así que sigamos con otra cosa.

Pasemos al plato fuerte del set: la montaña rusa. Hace mucho tiempo que diferentes AFOL han buscado la manera de crear montañas rusas, pero hasta ahora LEGO® nunca había sacado un elemento específico para este fin. El parque de atracciones de LEGO® Friends aprovechaba los carriles estrechos de los que solo existen rampas y curvas. Tan solo en este set aparecen 4 tipos de vías para montaña rusa. Primero están los elementos planos. Se trata de curvas (4) de y rectas cortas (2). Como se puede ver, los elementos se unen entre sí con plates o tiles 2x2.



Después hay dos tipos de rampa (rectas) de los que también aparecen 4 elementos de cada uno. El primer tipo conecta directamente con cualquiera de los anteriores elementos por ambos lados. Mide 16 studs de largo y con un desarrollo de 5 studs hacia arriba (o abajo) crea una ligera ondulación en el recorrido. Luego vienen dos elementos de rampa que hay que usar conjuntamente y que crean una pendiente mucho mayor.

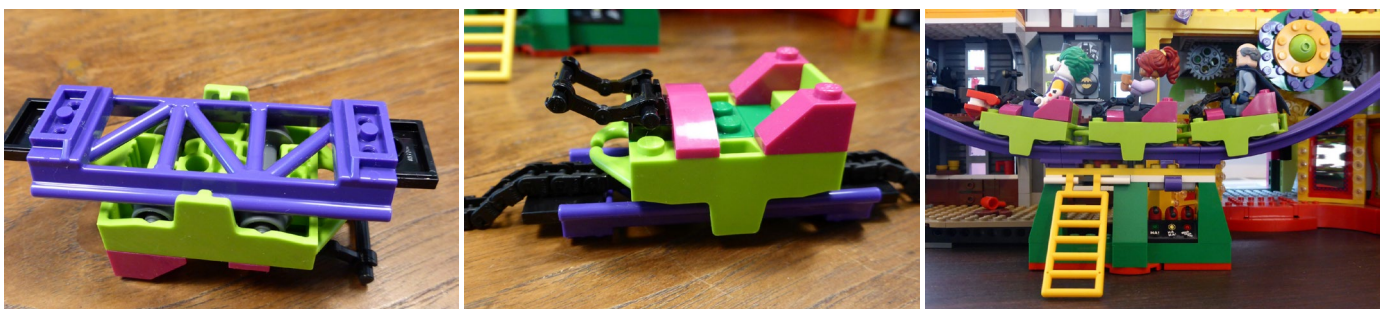


Como se puede observar en la imagen, puestas de la primera manera encajan perfectamente con el resto de elementos. Sin embargo, como muestra la combinación inferior, colocados del revés tienen un ángulo de entrada y salida que no es compatible, salvo con la pieza contraria de este conjunto.

El complemento de las vías son los vagones, que también son nuevos en este set. Aunque los ejes con ruedas vienen ya montados, se pueden soltar con poco esfuerzo. Y el elemento más interesante del vagón apenas se observa bien. Os doy una pista ¡En el centro del vagón, por la parte de abajo, hay un pin que sobresale! ¿Su utilidad?



¡Permiten usar una cadena Technic estrecha para impulsar los vagones! ¡Ya falta menos para que LEGO® saque una montaña rusa completa con sistema de motorización!!



Otro elemento nuevo es el que se emplea para los espejos. Al inicio era algo escéptico en cuanto a su funcionalidad, pero funcionan muy bien, siempre que apliques bien las pegatinas.



Hablando de pegatinas, teniendo en cuenta el tamaño del set 23 no son muchas (mas 4 de los espejos) y cada uno tiene su cometido y añade valor al set.

En resumen, me he divertido mucho construyendo este set. Hay elementos que se repiten como la estructura básica de las torres, pero en su conjunto es muy ameno de montar. Una vez terminado el set invita a jugar. Sobre todo la montaña rusa es muy atractiva, y lo mejor de todo, se deja motorizar con bastante facilidad.

En nuestro evento del pasado mes de diciembre (HispaBrick Magazine Event 2017) se mostró una manera de motorizar la montaña rusa. Las claves del éxito pasan por asegurar que hay suficiente holgura en el sistema para permitir que los vagones engranen bien y la cadena tenga algo de margen. Seguro que con la salida al mercado de más elementos para la montaña rusa podremos crear modelos más complejos y aún más emocionantes.

Damos gracias a LEGO® por proporcionarnos el set para poder hacer una reseña. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.

#



Review: 70618 - Barco de Asalto Ninja

Texto e imágenes por lluisgib

Set: Barco de Asalto Ninja

Número de set: 70618

Piezas: 2295

Minifiguras: 7

Precio Recomendado: 179,99€ / \$159,99



NOTA: Esta review está libre de spoilers

La película The LEGO® NINJAGO Movie nos ha ofrecido algunos sets muy interesantes. Después de analizar "La Ciudad de NINJAGO" en el anterior número de HispaBrick

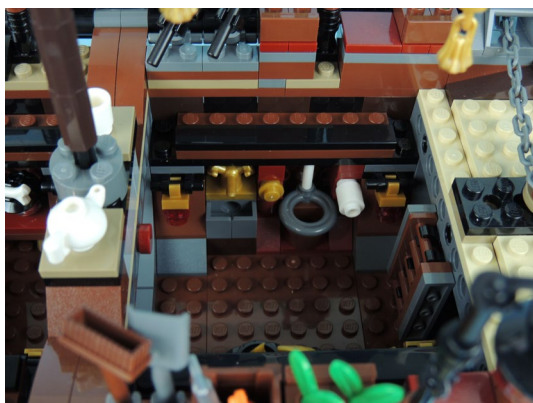
Magazine®, es momento de analizar otro de los sets estrella de la serie: el "Barco de asalto Ninja". El barco reproduce uno de los escenarios de la película. Pero tal y como he dicho al principio, no daré ningún detalle, para los lectores que todavía no la hayan visto.



El set incluye 7 minifiguras, los 6 ninjas (Lloyd, Jai, Kai, Zane, Nya y Cole) y el Maestro Wu. Únicamente las figuras de Cole y del Maestro son exclusivas de este set. Como no podía ser de otra manera, la decoración de las figuras es excepcional, incluyendo piernas y brazos. Además, cada personaje cuenta con su propia arma y con la nueva versión de capucha y máscara en dos piezas.

Como es habitual, la construcción del barco empieza por la parte “aburrída”, es decir, el casco. No hay mucho secreto que contar en esta primera etapa, que incluye las bolsas 1 y 2. Estructuras y base que permiten que luego crezca el resto del barco de manera sólida y estable.

En la bolsa número 3 empiezo a construir la decoración de la bodega. Incluye una habitación con una cama, una mesa con una foto de familia, un gracioso lavabo, un WC con papel higiénico y un gran arsenal de armas y armaduras de todo tipo. Podéis ver en las fotos que la cama está diseñada para poder introducir una minifig y tajarla con la manta.



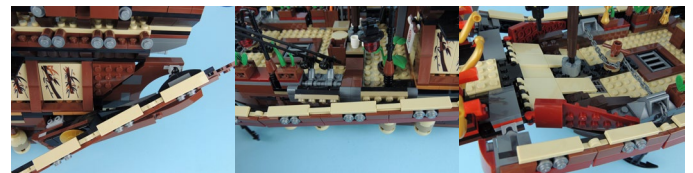
En el paso número 4 se prepara la cubierta para añadir posteriormente los elementos que se pueden extraer para acceder a la bodega, así como la estructura necesaria para alojar el camarote del Maestro Wu. Puedo considerar esta parte como “infraestructura” sin elementos de interés destacable.

Seguidamente (paso 5) se completa el casco, añadiendo ya partes de la cubierta frontal, y una viga intermedia que le da rigidez a todo el conjunto. Además, en este paso se añaden las anclas, una en cada lateral, que suben y bajan sincronizadamente. También se añaden en los dos laterales unos plates mediante unas uniones technic para poder darles una movilidad que posteriormente servirá para fijar la decoración lateral, así como las bases de soporte de las lámparas de cubierta.

En el paso 6 empieza lo interesante del modelo. Se añade a la parte frontal una plataforma donde se añadirán posteriormente las dos cabezas de dragón a modo de decoración. Esta plataforma sirve también de pasarela de acceso al barco. También se añaden unas rampas que facilitan el acceso a cubierta. Estas rampas son abatibles y debajo de ellas se esconden algunas armas que puedan necesitar los Ninja en caso de ataque. La cubierta delantera también se construye en este paso. Incluye una trampilla que deja entrar la luz a la bodega y unos cajones de almacenaje, así como algunas plantas que están en la cubierta.



Las etapas de construcción 7 y 8 sirven para construir la decoración lateral del barco, tanto las barandillas laterales, que van de proa a popa, como los dos “alergones” de popa, que sirven tanto como elemento aerodinámico, como de embellecedor. Podéis observar en las siguientes fotos el proceso de encaje de las barandillas en el barco.



Es en este momento donde utilizo los plates que os he comentado en el paso 5. El encaje es ingenioso, aunque algo frágil para manos patosas. Luego de colocar las barandillas tienes que hacer unos pequeños ajustes para que quede simétrico. Finalmente, para rematar la decoración se añaden las dos cabezas de dragón, hechas con ladrillos de color rojo, granate, dorado y blanco, destacando sobre los colores más sobrios del resto del modelo.



La cubierta posterior se construye a continuación. Esta cubierta es donde se asienta el camarote del Maestro Wu, que sirve de dojo (habitación de entreno y meditación). Es un espacio que contiene algunas armas, paredes de madera, un pergamino con las enseñanzas ninja y un maniquí de entrenamiento. Aunque el tamaño es reducido, cada uno de los elementos tiene su espacio definido, dejando un tatami central bastante grande para colocar varias figuras para que puedan entrenar. En el exterior, hay una escalera para poder acceder a la cubierta superior. En la parte posterior hay unas ventanas hechas con paneles modificados colocados verticalmente.

La cubierta superior es el puesto de mando del navío. Incluye el timón, los mapas y los instrumentos de navegación. Pero la parte que más destaca, y que para mí es uno de los elementos más bonitos de todo el modelo, es el techo de bambú. Está hecho con Garage Roller Door Section without Handle de color tan. Es la primera vez que aparece en este color y le da al barco ese toque "oriental" que necesita un barco relacionado con los Ninja. Esta cubierta también incluye unos maceteros con plantas, unas lámparas de popa, unos tubos de escape a los que no les acabo de encontrar el sentido, y una pancarta posterior.





¿Pero qué es un barco sin velas? En este caso hay 3 mástiles, uno en la proa, el principal en la parte central y uno en la popa, encima del techo de bambú. Los mástiles frontal y central tienen unas lámparas y unas banderas que enlazan esos dos mástiles dando un carácter festivo a la cubierta. La vela posterior tiene un escudo circular.

El modelo completo es bastante grande, aunque robusto. Sus medidas son de 45 cm de altura, 55 cm de longitud y 17 cm de ancho. Es muy detallado con accesorios por doquier, decoración de todo tipo, ya sea de elementos necesarios como armas o lámparas, y otros puramente decorativos

como las plantas o las pancartas. El esquema de colores es muy sobrio, lo que permite destacar pequeños detalles como las cabezas de dragón o la cubierta de bambú. Otra cosa que me parece destacable es que en un solo set hay todas las minifiguras de "los buenos". Hoy día es raro que en un solo set, aunque sea de los más importantes de la línea, aparezca un surtido de figuras que permita completar un set de personajes principales.

Damos gracias a LEGO® por proporcionarnos el set para poder hacer una reseña. Sin embargo, LEGO® no aprueba ni apoya las opiniones que publicamos sobre sus sets.
#



Benny's Corner

Por Luigi Priori

Me llamo Luigi Priori, vivo en Cremona, una ciudad en el norte de Italia, y entre AFOLs se me conoce como Priovit70. soy uno de los siete miembros fundadores de Cremona Bricks, y soy el embajador de este LUG desde que fue reconocido por LEGO® en 2014.

Siempre me ha encantado la fotografía. Nunca he tomado clases de fotografía. Soy totalmente autodidacta. y también construyo. En 2009 salí de mis Dark Ages con el Winter Village Toy Shop. Al año siguiente, cuando salió el Winter Village Bakery, empecé a pensar en hacer un diorama invernal y me topé con el problema de fotografiar mis creaciones - una temática mucho más pequeña que los paisajes que fotografiaba habitualmente..

El verdadero punto de inflexión para mí llegó en 2014 con "la LEGO® película". Y con Benny el astronauta. A la misma vez, ¡oh milagro! encontré una caja llena de ladrillos de mi niñez en el ático de mi madre, con algunas piezas de Classic Space. Para mi gran sorpresa, una de esas piezas fue el el 1x6x5 blue brick with a monitor que mostraba un cohete durante su lanzamiento (3754pb01). Era parte del set Beta I Command Base (6970), definitivamente mi favorito de todos los tiempos. Y con esa pieza en la mano pensé que, al final de todo, el astronauta del monitor podría haber sido un antepasado de Benny. Ese fue el comienzo de mi serie 'Benny's adventures in space' que publiqué en Flickr. Y ahora, después de dos años y medio, contiene 238 fotos.

Para mí, Benny se convirtió en astronauta, lleno de esperanzas y deseando explorar el universo en su nave espacial, y acabó en el Outpost Alpha, en un asteroide olvidado, llevando una vida menos emocionante de lo que había imaginado, pero siempre con una sonrisa en la cara – y con su compañero (y buen amigo, después de tantos años) Mr Robot. y como me gusta construir, justo después de sacar las primeras fotos empecé a trabajar en una auténtica nave espacial, que cabría en un único baseplate y con detalles sólo por dentro (ya que el exterior no tenía importancia para mi propósito). Ahí es donde se desarrolla la mayoría de las aventuras de Benny, añadiendo nuevos personajes y/o elementos cada vez. Hablando de nuevos personajes, hace un año presenté el profesor Kelly Wedgensen, de control de tierra. Ella es científica espacial y es de la tierra. Después de que se perdieran las comunicaciones con el Outpost Alpha, y siguiendo los protocolos de emergencia, tomó la primera nave espacial disponible y fue al rescate de Benny. Se dió cuenta de que el espacio es más emocionante que la tierra, así que decidió quedarse con Benny en Outpost Alpha. Tienen la misma edad, pero ella tiene la última tecnología y, más importante, ¡es una mujer! De modo que después de su llegada la vida en Outpost Alpha nunca volvió a ser la misma.

Espero que disfrutéis las fotos que he tomado para HispaBrick Magazine. Esta es la primera y se podría titular: 'Este es el último, ¡lo prometo!' y muestra a Benny jugando un viejo videojuego (con Mr. Robot apoyándola), mientras que Kelly intenta que vuelva a sus deberes como comandante del Alpha Commander.

#





LEGO® Digital

Por HispaBrick Magazine®



Hispano-Suiza Xenia por Peter Blackert

Muchos aficionados a LEGO® habrán oído palabras como LEGO® Digital Designer (LDD), MLCad, SR 3D Builder, POV-Ray™, LDraw, POV-Ray™ Converter...

Para los que se pregunten qué son, se trata de programas de diseño asistido por ordenador, herramientas que permiten a los aficionados documentar sus creaciones y crear modelos virtuales de LEGO® con el PC.

Gracias a esto, muchos aficionados que tienen problemas de espacio físico para determinadas creaciones, para almacenar las piezas, o simplemente no disponen de una colección de piezas que les permite la realización de un MOC, tienen la oportunidad de llevar a la realidad virtual éstas creaciones y esperar al momento adecuado para llevarlos a cabo con piezas reales.

En números anteriores de HispaBrick Magazine ya os hemos presentado tutoriales sobre estas herramientas digitales. A continuación, os mostramos algunos ejemplos de creaciones llevadas a cabo con estos programas, donde vemos su gran utilidad.

#

Minion Colonial Marine, Noviembre 2015

Autor: Carlos Méndez (car_mp) - España

Programas: LDD para el modelo y LDD to POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/photos/carpmp/>



Emotions: Winter, Diciembre 2016

Autor: Tamás Kovács (bigboy99899) - Hungría

Programas: LDD para el modelo, LDD2Pov-Ray para conversión del modelo y POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/photos/bigboy99899/>



LoR Heroes Guild, Noviembre 2014

Autor: Chris Beckett (Becheman) - Reino Unido

Programas: LDD para el modelo, LDD to POV-Ray™ para conversión del modelo y POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/photos/37535413@N05/>



Fort Henri, Enero 2017

Autor: Jens Fischer (Kolonialbeamter) - Alemania
Programas: LDD para el modelo y Bluerender para el render.
www.flickr.com/people/117866292@N02/



Light Cruiser "Chimay", Noviembre 2017

Autor: lego Pilot - Bélgica
Programas: Mecabricks y Blender.
<https://www.flickr.com/photos/legopilot/>



1953 Pegaso Z-102 'Thrill' Coupe, bodies by Touring, Diciembre 2017

Autor: Peter Blackert (lego911) - Australia

Programas: LDD para el modelo, LDD to POV-Ray™ para conversión del modelo y POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/photos/29987108@N02/>



Dog D-Nine Bulldozer, Enero 2017

Autor: Benjamin Heining (The Driving Dutchman) - Holanda

Programas: LDD para el modelo, LDD to POV-Ray™ para conversión del modelo y POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/people/thedrivingdutchman/>



Pinewood Forester, Octubre 2013

Autor: Juhász Péter (Yooha9) - Hungría

Programas: LDD para el modelo, LDD to POV-Ray™ para conversión del modelo y POV-Ray™ para el render.

<https://www.flickr.com/photos/67108346@N05/>



LEGO® Moc Christmas Scene, Diciembre 2017

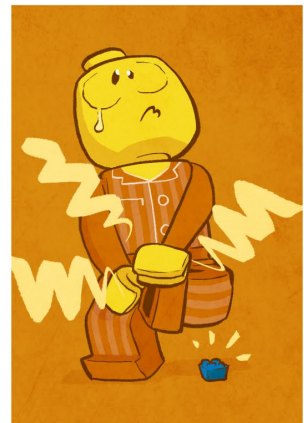
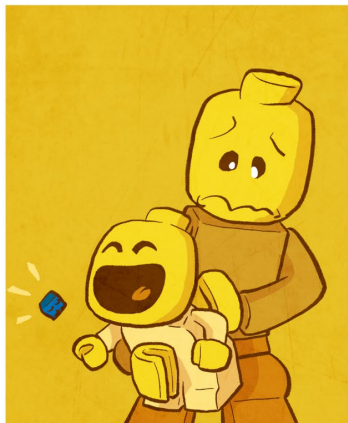
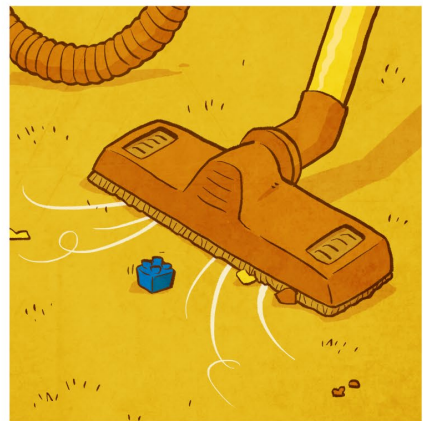
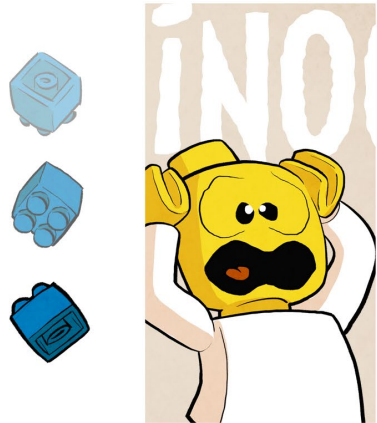
Autor: Björn Daniel Weissberg - Alemania

Programas: LDD para el modelo, POV-Ray™ para el render y editado con Adobe EA y Corel.

<https://www.flickr.com/photos/152191555@N04/>



Desmontados por Arqu medes



Colabora 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@hisfabrickmagazine.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/hisfabrickmagazine> o en Twitter: [@H_B_Magazine](https://twitter.com/H_B_Magazine)
#

Nuestros colaboradores en Internet

Adrian Barbour	www.bm-mocs.com
Alexander Allekseev	https://www.flickr.com/photos/28476480@N04/
Antonio Bellón (Legotron)	http://www.abellon.net/Panzerbricks/
Benjamin Heining (The Driving Dutchman)	https://www.flickr.com/people/thedrivingdutchman/
Björn Daniel Weissberg	https://www.flickr.com/photos/152191555@N04/
car_mp	https://www.flickr.com/photos/carpmp/
Chris Beckett (Becheman)	https://www.flickr.com/photos/37535413@N05/
Donát Rááb	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=AshValkoinen
Eduard Petrac	www.kockice.hr
Iva Pavlic	www.kockice.hr
Janos Roemer	www.kockice.hr
Jasna Miklin	www.kockice.hr
Jens Fischer (Kolonialbeamter)	https://www.flickr.com/people/117866292@N02/
Jesús Delgado (Arqu medes)	http://debiologoadibujante.blogspot.com/
Jetro de Château (Jetro)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=Jetro de Château
José (Satanspoet)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=satanspoet
Juhász Péter (Yooha9)	https://www.flickr.com/photos/67108346@N05/
Lego Pilot	https://www.flickr.com/photos/legopilot/
Lionel Gevaert	https://www.facebook.com/BrickBE/
Lluís Gibert (lluisgib)	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=lluisgib
Ludo Soete	http://www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=ludo-soete
Luigi Priori	https://www.flickr.com/photos/priovit70/albums
Martin Redfern	https://www.flickr.com/photos/153791817@N06/
Oton Ribic	www.kockice.hr
Peter Blackert (lego911)	https://www.flickr.com/photos/29987108@N02/
Richard Jones	ramblingbrick.com
Seshan Brothers	EV3Lessons.com
Sigpro	https://www.flickr.com/photos/28966137@N03/
Stephan Matthies	stuckinplastic.com
Sven Franic	www.kockice.hr
Tamás Kovács (bigboy99899)	https://www.flickr.com/photos/bigboy99899/



029

Descárgame gratis en www.hispabrickmagazine.com
Si te gusta impresa, puedes comprarlo solo en bubok.com
pagando únicamente los gastos de impresión y envío



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

