



Vol. 031 #03/2108



031

HISPA BRICH MAGAZINE®



Redactores / Editor board / Uredništvo

Lluís Gibert (lluisgib)
Jetro de Château (Jetro)
José M. Ruiz (Satanspoet)

Equipo HispaBrick Magazine® / HispaBrick Magazine® Team / Tim HispaBrick Magazine®a

Antonio Bellón (Legotron)
Adrian Barbour (BrickMonkey)
Jesus Delgado (Arqu medes)
Jesus G. Martín (manticore)
Oton Ribic
Vicente Lis (Otum)

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

Adrian Barbour
Ahmad Sahar
Antonio Bellón (Legotron)
Arvind and Sanjay Seshan
Christian Breinbauer
Eduard Petrac
Iva Pavlic
Jasna Bronic Miklin
Jesús Delgado (Arqu medes)
Jetro de Château (Jetro)
José (Satanspoet)
Julein Ballester
Kristijan Vuletin
Lluís Gibert (lluisgib)
Luigi Priori
Martín Redfern
Masao Hidaka
Oton Ribic
Richard Jones
Vibor Cavor (V-Borg)

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 Magazine®a 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 Magazine®a.

- 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



031



Portada por / Cover by / Naslovnicu izradio

SiP - Stuck in Plastic

En este número de HispaBrick Magazine®

- 5 Editorial
- 7 Cómo organizar un safari para fotografiar juguetes en 10 minutos
- 10 Entrevista: LEGO® Creator Expert
- 17 Reeditar el monorraíl?
- 22 LEGOLAND Japan
- 29 Conoce al ganador del Concurso de Diseño del Trofeo LEGO® Ideas 2018
- 32 Crear bloques personalizados con la Caja de herramientas creativa
- 36 Programar el EV3 con Swift Playgrounds

KOCKICE Corner

- 38 LEGO® Architecture Skylines
- 41 Minidolls vs Minifigures:
- 43 LEGO® World Copenhagen
- 46 LEGO® Animals
- 51 Entrevista Space
- 55 Japan BrickFest 2018
- 60 Brickfest Chile 2018
- 63 Review web – EV3Lessons.com
- 65 The LEGO® Boost Idea Book
- 67 Review 75222 - Traición en Ciudad Nube
- 73 Review 10261 - Montaña rusa
- 77 Review 21042 - La Estatua de la Libertad La Gran Dama
- 80 Review 21041 - Great Wall of China
- 83 Benny's Corner por Luigi Priori
- 84 Desmontados por Arqu medes
- 85 Colabora con la revista
- 85 Nuestros colaboradores en Internet



17



22



67



10

Editorial

Jetro de Château (linmix)



Cada número de HispaBrick Magazine® es una ventana al mundo de fans de LEGO®. Es una ventana para aquellos que la leen, pero más incluso para los que la hacemos. Nuestro primer número dependió de la generosa colaboración de los AFOLs con los que hablábamos habitualmente en foros. Sin embargo, a medida que pasó el tiempo, más y más del contenido de la revista vino de colaboraciones con personas con los que de otra manera tal vez no habríamos coincidido.

Por un lado tuvimos el privilegio de entrevistar un buen número de personas que de forma directa o indirecta forma parte de LEGO®. Entrevistamos al general manager de LEGO® Iberia en nuestro primer número, pero pronto salimos de nuestras fronteras, entrevistando a Tormod Askildsen (Encargado de relaciones con los AFOL), Kjeld Kirk Kristiansen o Jørgen Vig Knudstorp. En este número entrevistamos a Jamie Berard, de nuevo. Le entrevistamos para los números 007, 011 y 016, así que ya era hora de charlas con él de nuevo.

Por otro lado, la revista nos ha puesto en contacto con muchos AFOLs alrededor del mundo que han trabajado con nosotros para colaborar en artículos. En este número hay contribuciones desde Japón, Australia, los Estados Unidos, Malasia y Chile, además de media docena de países europeos. A veces estas colaboraciones vienen de un solo AFOL, y otras veces hay toda una comunidad detrás de ello. Grandes ejemplos de lo segundo son las colaboraciones con el colectivo de fotógrafos de juguetes Stuck in Plastic y el RLUG croata Kockice.

Y a veces estas colaboraciones pasan casi desapercibidas. Después de celebrar nuestro décimo aniversario en el anterior número decidimos que era hora de renovar nuestra página web. Cuando el embajador del RLUG serbio Beockocka se enteró de nuestras necesidades su comunidad vino al rescate. La mayor parte del trabajo lo hizo uno de sus miembros, Jónás Kovács, quien hizo un excelente trabajo y puso en marcha un proyecto que llevaba mucho tiempo esperando: un práctico índice de todos los artículos que hemos publicado en la revista en estos años (así es como encontré fácilmente las entrevistas con Jamie). Gracias al apoyo de Beockocka ahora tenemos una nueva página web, fácil de navegar y con dos opciones de newsletter, una para recibir aviso de nuevas revistas y la otra para el blog.

Por último, pero no menos importante, estáis vosotros, nuestros lectores. Vuestro interés en HispaBrick Magazine®, el que lo compartís en vuestras comunidades y que nos hacéis saber lo que pensáis de cada número, nos proporciona otra ventana al mundo de los fans de LEGO®. ¡Gracias por ser parte de nuestro proyecto!

#





Cómo organizar un safari para fotografiar juguetes en 10 minutos

Por Julien Ballester (aka Ballou34)

Después de ir a Suecia, Alemania o el Reino Unido, nosotros (Stuck in Plastic[1], the international toy photographer collective) organizamos nuestro safari anual para fotografiar juguetes en una de las más hermosas ciudades del mundo: París. Lo sé, soy un tanto parcial porque es la ciudad en la que vivo y era yo quien lo organizaba.



La Comunidad del ladrillo – por Shtacyp

¿Pero, qué es un safari para fotografiar juguetes?

Sencillamente, es una reunión de gente que trata de capturar imágenes de juguetes que cobran vida en entornos exteriores. Es como si persiguiéramos animales por la sabana para sacar fotos, solo que lo hacemos con nuestras minifiguras de LEGO®.

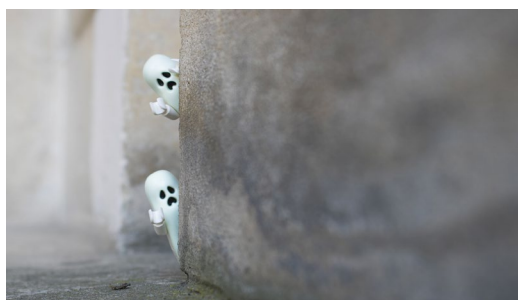
En esta edición, que llamamos 'SiP goes Paris 2018'[2], 20 personas de siete países (República Checa, Inglaterra, Finlandia, Alemania, Suecia, Turquía y Francia) nos reunimos en París. Pasamos tres días enteros caminando, unos 50 km, tomando miles de fotografías con cientos de minifigs de LEGO® (y algún que otro juguete).



Listo para un gran safari para fotografiar juguetes - por Ballou34

Si quieres saber más acerca de lo que hicimos durante esos tres días, os invito a leerlo en nuestro blog (<https://www.stuckinplastic.com/2018/06/sip-went-paris-2018/>) así como en los bonitos comentarios que la gente dejó en nuestro libro de visitas (<https://www.stuckinplastic.com/2018/07/sip-went-paris-2018-the-quest-book/>).

Los safaris para fotografiar juguetes son una gran oportunidad para conocer otra gente que comparte la misma pasión por los juguetes y la fotografía. Nosotros, en Stuck In Plastic, organizamos encuentros internacionales, pero también puedes organizar un encuentro local en tu zona. Así que, permíteme compartir algunos consejos que aprendí para organizar un gran evento



Los fantasmas del Louvre – por HerrSM

1) Redes sociales

Cuando organizas un evento como este, habla de ello en internet. Las redes sociales son una gran manera de invitar a gente para que participe. Para facilitar la comunicación, usa algún tipo de imagen o poster para hablar del evento y un hashtag correspondiente que le gente puede usar al compartir sus imágenes.

En nuestro caso, usé una imagen que tomé en las alturas de París e incluso cree un logo correspondiente al hashtag de nuestro safari #SiPgoesParis2018.



Bienvenido a Paris - por Ballou34

2) Ubicación

Cuando organizas un safari, descubrirás la ciudad o el lugar donde estás para sacar fotos en lugares interesantes. Hace falta explorar un poco para preparar el camino. Si vives en la zona, ya conocerás algunos sitios interesantes donde llevar a la gente. No siempre es fácil saber cuánto tiempo querrá quedarse la gente en el mismo sitio para tomar sus fotos, así que necesitarás un horario flexible. No hay prisas.



Sacré Cœur – por Lolitabrick

Para SiP goes Paris 2018, preparé un recorrido por París en papel. Cada día visitamos lugares diferentes de la ciudad y nos desplazamos hasta ellos a pie o en transporte público. Salvo para la primera ubicación de cada día (y la cena que estaba reservada - vea abajo), no había un horario específico. De ese modo, si un determinado lugar gustaba a la gente podíamos pasar allí el tiempo necesario sin prisas.



Felices juntos – por Mickebaq

Llevé a todo a los puntos de referencia de la ciudad (la torre Eiffel, La catedral de Notre Dame, el pirámide del Louvre, el Sacré Coeur), pero también quería compartir algunos lugares menos conocidos para tomar fotos allí (un cementerio en Montmartre, unas vías de tren abandonadas, y varios parques y jardines).



T-Rapped en Paris – por Reiterlied

Es interesante porque cuando vuelves a esos lugares con amigos, los descubres desde otro ángulo, desde otro punto de vista. Aunque todos pasamos tiempo en el mismo lugar, no todos lo usamos de la misma manera y fue muy instructivo.



Elegante en Paris – por Nutelasabe

3) Comida

La comida es importante :)

Aunque se tome fotos en grupo, la fotografía es un pasatiempo solitario. De hecho, aunque es genial colaborar con otros fotógrafos de juguetes en algunas imágenes, la mayor parte del tiempo estás en tu propia burbuja, creando historias. Así que es importante tener momentos sociales en los descansos. El almuerzo y la cena son los momentos perfectos.



French spiders – by Fubiken

Así que si planeas un encuentro de un día, organiza el almuerzo en un restaurante, y si planeas un evento de varios días, y si planeas un evento de varios días, puedes llevar unos bocadillos para el almuerzo y cenar en un restaurante. Será el momento perfecto para charlar y hacer vida social con tus compañeros fotógrafos. Así que elige un buen restaurante y la gente estará contenta.



Demasiado viento – por LEGO__fun

4) Actividades

Una de las cosas que nos gusta hacer en los safaris es el intercambio de fotos impresas. La idea es sencilla. Traes tus fotos impresas para darlas a los demás y a cambio recibirás fotos impresas de todo el mundo. Es un momento genial. Se puede volver algo desorganizado cuando las fotos van pasando por la mesa, pero saldrás con unos souvenirs geniales. ¡Me encanta! Personalmente, después del safari, llevo todas esas fotos impresas a mi oficina y las cuelgo en la pared. Es una pared con vida propia, que se extiende como si fuera una enfermedad. Muchos de mis colegas entran en mi oficina simplemente para ver las nuevas incorporaciones.



Haciendo amigos – por Stepping_on_bricks

Otra cosa que hicimos en safaris anteriores fue el “One toy to share” (un juguete para compartir) (<https://www.stuckinplastic.com/2017/10/one-toy-to-share-in-scotland/>). Para eso, trajimos un juguete y todo el mundo lo tenía que fotografiar durante el fin de semana. Es divertido ver como todos lo usamos de manera diferente y con nuestro estilo propio. Es un gran ejercicio que tenemos que volver a intentar la próxima vez.



Vroom vroom – por Pulup

Para este safari, improvisamos un gran partido de fútbol. Todos pusieron algunas de sus minifigs en el evento deportivo y les tomamos fotos. Es curioso ver cómo cada uno lo enfoca de manera diferente. Y demuestra que la colaboración es algo divertido de explorar durante un safari.



El partido de fútbol – por Reiterlied

5) La gente

Al final, con toda la preparación que puedes hacer, la mejor es pasárselo bien. No pasa nada si tienes que improvisar. A lo largo del fin de semana sucederán cosas que no hayas planeado, y simplemente tendrás que adaptarte.



El pequeño mundo de París – por Eatmybones

Pero lo más importante es que estás entre amigos. Aprenderás un montón de la gente que te acompaña. Organizamos estos eventos para pasar tiempo con gente.. No somos nics en Instagram. Somos gente.



La tradicional foto de grupo de sigfigs – por _Me2_

Últimas palabras

Espero que este artículo te ayude a dar el salto de fé. Te puedes unir a nosotros en nuestro próximo safari que tendrá lugar en 2019. Aún no sabemos dónde será, pero estamos trabajando en ello. Esperamos verte allí.

Julien y el equipo de Stuck In Plastic

#

[1] <http://www.stuckinplastic.com>

[2] You can find all the pictures of the event using the hashtag #SiPgoesParis2018 on Instagram



Entrevista: LEGO® Creator Expert

Por HispaBrick Magazine®

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



HispaBrick Magazine®: ¿Puedes decirnos por favor su nombre y puesto en la empresa?

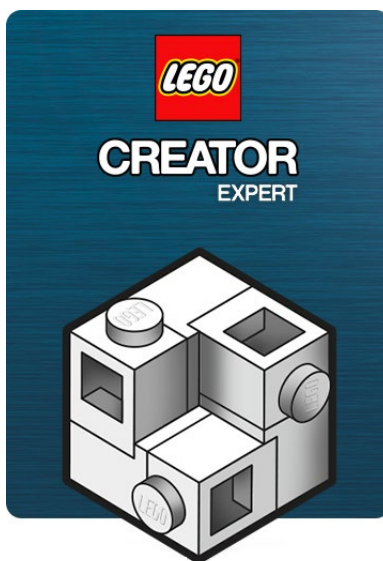
Me llamo **Jamie Berard** y soy design manager specialist para Creator Expert y LEGO® Architecture.

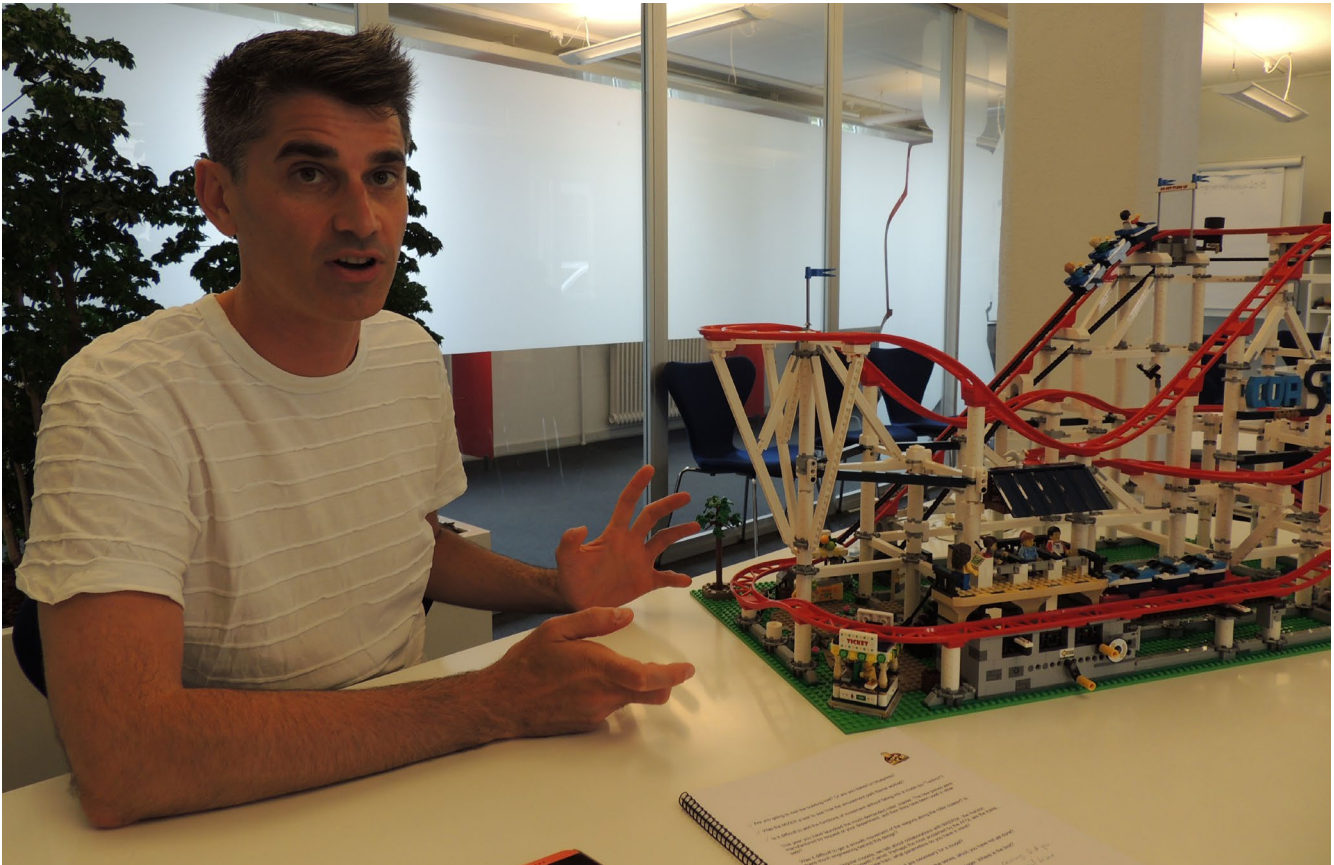
HBM: ¿Cuál es el público objetivo de la serie CREATOR EXPERT?

JB: Nuestro enfoque principal es adultos y el núcleo son los fans de LEGO® adultos, pero a lo largo de los años hemos notado que hay una selección de gente más amplia que está interesada en la línea. Tenemos muchos datos de NPS (Net Promoter Score) que demuestran que hay muchos niños que aspiran a construir los modelos más grandes y les encanta. También tenemos cosas como los sets estacionales que dan un resultado muy extraño de una manera maravillosa: adultos, abuelos,... todo tipo de personas. Pero cuando diseñamos un modelo, es para adultos y fans adultos.

HBM: Al principio se llamaron “advanced models”. ¿Por qué se cambió el nombre a CREATOR EXPERT?

JB: Solíamos llamarlos Exclusives (D2C Exclusives). La cuestión es que nunca tuvieron un nombre externamente. Vosotros (es decir, los fans) fuisteis bastante espabilados para pensar en “advanced” y todos los demás nombres, pero nos dimos cuenta que los mercados los llamaban la serie 10.000 y otros nombres y que era realmente difícil encontrarlos. ¿Cómo puedes encontrar algo que no tiene un nombre? Por eso decidimos usar “Creator Expert”, porque la conexión más próxima era con el equipo de Creator. De ahí salen muchos de los modelos, y luego pensamos que esto sería la versión para edades más avanzadas. Pero incluso dentro de esto sigue habiendo cosas que no siempre encajan como extensión de Creator, pero formamos parte de un grupo que siempre acaba haciéndolos porque aceptamos cualquier oportunidad que se nos brinda..





Jamie Berard con el último set de Creator Expert, la Montaña Rusa

HBM: ¿De dónde salió el logotipo de CREATOR EXPERT?

JB: Es genial ¿verdad? Creo que fue Roberta. Es una de nuestras diseñadoras gráficas. Intentábamos imaginar todo tipo de cosas y hablamos de los elementos que eran especiales para nosotros y comentamos sobre el Erling[1]. Ella imaginó esa cosa fantástica. No puedo presumir de haberlo pensado, pero me gusta. Creo que es genial.

HBM: Hablemos de los modelos. Dentro de la línea hay modulares, vehículos a escala, la línea Winter, Architecture, las atracciones de las ferias y otros modelos únicos. ¿Cuánta gente está dedicada a diseñar estos sets?

JB: La menor manera de describirlo es que tenemos tres recursos dedicados para Architecture y Expert juntos. Luego tenemos invitados 'famosos' y traemos gente para hacer modelos según necesidad. Así que hay un núcleo y luego siempre hay al menos una o dos personas trabajando con nosotros en un proyecto de forma temporal.

HBM: ¿Hay equipos independientes según la temática?

JB: La mayor parte de Architecture la hacen Rok y Lars Joe quien solía estar al cargo de toda la línea Architecture. Ahora dirige ese grupo, pero también construye. Expert siempre cuenta con Mike Psiaki como núcleo y traemos diferentes personas para trabajar en ello. La montaña rusa fue principalmente Robert Heim, que en ese momento pertenecía al equipo MINECRAFT, y Carl Merriam[2] de equipo de Boost también trabajó en el modelo..

HBM: ¿Cómo se decide la temática de los modulares?

JB: En los comienzos teníamos un plan mucho más claro. Cuando salió el Café Corner sabíamos que haríamos el Green Grocer y los bomberos. Después tuvimos planes de cinco años que no siempre usamos en el orden inicial. Movíamos alguna idea para antes y otra para más tarde. Ahora nos hemos dado cuenta de que es más divertido permitir que se exploren tres opciones diferentes y luego intentamos elegir el mejor momento, o los mezclamos. Así que decir que el año que viene vayamos a hacer un determinado tipo de edificio sería algo prematuro, porque queremos revisar todas las ideas y tal vez algo nos sorprenda y cambiamos de rumbo. También tenemos talleres de construcción y a veces salen ideas divertidas de eso, como el cuadrilátero en el Diner. Eso provino de un taller de construcción en el que uno de los diseñadores propuso ese tema.

HBM: ¿Crees que esos modelos son los que más presión de los fans generan?

JB: Creo que tienen un nivel de expectación más alto y que hay más gente haciéndolos así porque hay más con qué compararlos. Hay tanta gente que ha hecho una estación de bomberos y de policía y bancos que cuando hacemos un banco o un edificio de bomberos ya hay otros quince y la gente dice "me gusta más aquél", así que tenemos que mantener un buen nivel e intentar sorprenderlos. Incluso si un banco no es una idea novedosa, si hacemos uno, queremos sorprenderlos con maneras divertidas e interesantes de usar los elementos o tal vez añadiendo una lavandería al lado que espero es algo que no se haya visto antes. Eso es lo que creo que nos genera un poco más de presión para pensar en algo nuevo.

HBM: ¿Te inspiras con MOCs que ves en internet?

JB: Me inspira todo. Es menos probable que use internet para buscar. Debo admitir que en general no soy muy activo en internet. No tengo tiempo para visitar páginas web, pero sí visito eventos de fans y allí me inspiro con las cosas que veo en persona y al hablar con la gente, porque cuando hablas con ellos es más probable que se abran y te cuenten lo que les hizo hacer las cosas así. Eso me inspira mucho. Pero a veces también es duro, porque hay algunas ideas fantásticas y entonces pienso: "oh! ¡Eso sería genial de hacer!". Pero ahora conozco a alguien que ya lo ha hecho, y eso a menudo hará que empiece a pensar que me gusta la idea, pero que tal vez lo pueda llevar en otra dirección. Al menos me inspiró a pensar, pero también evitó que lo hiciera. Más veces sí que no, cuando sale un set y hay similitudes y la gente dice que es similar a otra construcción. Mi esperanza (al menos en mi caso) es que les gusten esas coincidencias y cuando creas es inevitable que las haya. Pero realmente quiero tener la sensación que cuando lanzamos algo es nuestra creación. Por supuesto todos somos influenciados por otros, pero nunca quisiera simplemente copiar algo e incluirlo.

HBM: ¿Cómo llevas las críticas?

JB: ¡Sinceramente me encantan! Conozco mucha gente que cree que eso es extraño, pero creo que ya sea porque les encanta o porque lo odian, si hablan de ello estoy feliz. Porque significa que les interesa. La peor cosas del mundo es que se lance algo y luego haya silencio y puedas escuchar los grillos grillar. Eso es como morir. Realmente fallamos si a la gente no les gusta.

HBM: ¿Alguna vez pasa?

JB: Afortunadamente para nosotros no mucho y ahora mismo no se me ocurre un ejemplo, pero ha habido ocasiones en las que la gente ha, por decirlo, asentido y nada más y te da la sensación que podías haberlo hecho mejor. Pero cuando salió el Fire Brigade fue como si acabara de abofetear a la madre de alguien. La gente estaba ofendida. Les parecía demasiado americano, que la bandera era feísima, y "sólo tiene dos plantas, todo el mundo sabe que los modulares deben tener tres plantas", etc. Había mucha gente muy crítica, pero al final supe que es el modular que atrajo a más gente a los modulares. Y tuvo muy buenos resultados. Incluso comparado con hoy día tuvo muy buen resultado. Sin embargo, si lees los foros de aquel entonces, mucha gente estaba ofendida. Realmente pensé que acababa de echar a perder toda la línea. Pero no me paré a pensar cuanto gente hablaba de ello. Y luego ví que después de poco tiempo se acostumbraron a los cambios, y empezaron a decir que realmente les gustaron los cambios, que lo hacía diferente. Es extraño como a menudo la reacción inicial de los fans es "no me gusta si no es como yo pensaba" y tan pronto empiezan a construirlo lo miran de nuevo y dicen, "pero esto me está gustando" y luego les encanta y cambian de parecer. Espero poder tener la suficiente paciencia para escuchar lo que la gente dice realmente y distinguir cuales son los auténticos problemas de lo que es "esto es incómodo para mí ahora" pero con el tiempo se ajusta. Eso es un arte. No siempre acertamos, pero creo que estamos mejorando en el filtrado.

HBM: ¿Cuál es tu edificio Modular favorito? ¿De cuál estás más orgulloso?

JB: Yo diría que el Assembly Square fue un gran momento para mí. Fue bonito juntar todo el departamento, mucha gente contribuyó a ello y fue realmente refrescante y divertido. Pero mirando atrás, con en el que más disfruté trabajando creo que fue con el Parisian Restaurant. Llevaba dos años sin hacer

los modulares, Astrid había hecho los dos anteriores, y hubo algo en dar un paso atrás de una cosa que me encantaba hacer y volver a ello. Simplemente me divertí. Es como mejor puedo describirlo. Todo evolucionaba de forma natural. Tenía demasiadas ideas y tuve que hacerlas funcionar. Fue una experiencia muy diferente para mí, abordar algo que había hecho muchas veces antes y comenzar de nuevo y encantarme de nuevo.



10243 - Parisian Restaurant

HBM: ¿Alguna vez te has fijado en los edificios modernistas de arquitectos como Gaudí? Si es así, ¿son demasiado curvos para reproducir con ladrillos de LEGO®?

JB: Es un estilo maravilloso que es muy difícil de captar con LEGO®. Incluso tienes que estar allí en persona de alguna manera para apreciar y verlo y disfrutarlo, y con nuestras limitaciones en ladrillos potencialmente acabaría siendo un desastre. Ya es un reto hacer edificios "normales": reducir los detalles, dejar una cosa fuera para que otra funcione. Puede acabar siendo muy denso y tus ojos se pueden perder. Me temo que es un estilo arquitectónico particularmente complejo y estoy intentando pensar en una escala en la que funcionaría, pero es un buen reto.

¿Has visto alguna versión que alguien haya construido y que funcione bien?

HBM: Solo una y estaba razonablemente bien según la perspectiva.

JB: Sí, y eso es el tema. A veces ves una foto cuando vas a internet y está diseñada para una sola toma. Recuerdo ver algunas cosas en el pasado, hace años, en The Brothers Brick. Había una de una preciosa casa blanca y negra que daba miedo y era una construcción maravillosa. Y cuando lo ves la primera vez piensas que es escala minifig, porque así es como pensamos todos. Luego me puse a mirar los detalles y vi que era mucho más grande. Más tarde vi algunas imágenes del costado y me di cuenta de que se construyó justo para esa imagen. Si girabas la cámara medio grado verías todos los puntos ciegos. La primera vez que lo vi estaba realmente impresionado, pero si solamente construyes para la foto y cuando estornudas se cae en pedazos... entonces pierde mucho de esa encanto original.

HBM: Con relación a los vehículos a escala, ¿los elegís vosotros? ¿O son solicitados por el departamento comercial?

JB: Suelen ser nuestras peticiones de lo que nos gustaría hacer. Somos muy afortunados de estar en una posición donde muchos fabricantes de coches se acercan a nosotros para establecer una colaboración. Simplemente tenemos que pensar en la mezcla o el equilibrio de lo que queremos conseguir. No me puedo arrojar el mérito de las selecciones, pero propongo lo que me gustaría y luego se aprueba. Eso está mucho más planeado, más de lo que lo solían estar los modulares. Con los vehículos tenemos mucho más entendimiento de lo que quisiéramos hacer y por qué, así que tenemos ideas de qué modelo diseñar cuando retiramos un modelo del mercado para poder atraer a un público similar. Pero queremos asegurarnos de tener diferentes públicos para cada uno, de modo que esperamos que los veas y tengas tus favoritos, pero no necesariamente que quieras tenerlos todos. De todas formas cubrimos bastante cuota de mercado con la variedad disponible. Es un poco como los modulares. Intentamos que cada uno sea diferente para que uno no canibalice a otro.

HBM: ¿Hasta qué grado participa el fabricante?

JB: Bastante. Algunos más que otros. Sin entrar en detalles de las conversaciones con algunos socios, creo que ha habido casos donde han sido muy específicos, hasta el ángulo del parabrisas. Si se desvía un grado no es su coche y hay que corregirlo. Ha habido casos en los que el socio no entiende la interpretación en LEGO® - por ejemplo si solo estaban acostumbrados a hacer modelos estampados. Y ha llevado mucho trabajo conseguir que lo entiendan, que puedan transigir, y entonces les mostramos algo como el VW Camper Van, que es una serie de concesiones. Se supone que el frente es curvo y liso y también los postes a cada lado del parabrisas... hay tantas cosas que se han 'LEGOizado' pero que son una maravilla y a todos les encanta. Es un gran producto. Así que a menudo usamos eso y decimos "sabemos que esto es una concesión". Incluso las puertas que abren hacia dentro y las bisagras y cosas así, pero eso es lo que les encanta a la gente de LEGO®. Y para un fan de coches que quiere perfección en cada línea y sombra, es difícil que acepten este dial en el costado de su vehículo, pero al final suele funcionar.



10220 - VW Camper

HBM: La serie Winter se ha convertido en un clásico. ¿Es difícil encajar el tema de las navidades sin tocar la parte religiosa?

JB: No. Te puede parecer bien o mal, pero el tema se ha comercializado tanto que desde nuestro punto de vista simplemente es un pueblo de fantasía, una pequeña comunidad utópica. Y en ese sentido, puedes exagerar muchos de los detalles y meter mucha nieve y pasarlo bien

sin tener que preocuparte de realmente representar algo importante relacionado con la fiesta. Simplemente es un pueblo adorable con algunos personajes divertidos. Añade un light brick y un par de elementos decorativos, capta algunas de las cosas que tienen que ver con irse de vacaciones ... Mucho de eso es la preparación, como ir a correos para enviar paquetes y solo hay unas pocas ocasiones como Santa's Workshop en los que usamos a Santa de forma explícita y ni siquiera eso es religioso. Así que creo que no nos supone un problema, y si fuéramos a ir en una dirección más religiosa me costaría más pensar en cómo expresar eso de manera divertida y lúdica. Así que es mejor dejar eso de lado y tratarlo como una fiesta comercializada.



10245 - Santa's workshop

HBM: ¿Por qué la mayoría de sets de Winter tienen un ambiente clásico (coches, carruajes...)?

JB: Creo que simplemente es ese "mundo viejo". Hay muchas pinturas y cosas que ves que te transportan a otro tiempo. Y creo que las fiestas son una contradicción tan extraña, cuando vuelves a casa, a una realidad y una familia y algo muy real, y para mucha gente esa es la razón por la que quieren escapar. Necesitan salir de allí, porque todo es demasiado real. Así que creo que es bonito que les podamos ofrecer ese pequeño pueblo de ensueño en una esquina cuando estás con todo el caos y ruido y gente, para que tengas tus momentos en ese lugar utópico donde no se escucha tanto ruido. Solo se escucha la nieve caer. Creo que hay algo agradable en los caballos y algunos de los vehículos antiguos. Nunca estuviste allí, así que solo puedes imaginarte la mejor parte.

HBM: En cuanto a los edificios de Architecture, ¿Cómo decides el tamaño en el que los vas a reproducir?

JB: Eso se basa en un elemento clave. Para algo como el Big Ben, tuvimos que hacer la cara del reloj y eso determinó la escala de toda la torre y lo demás. Para algo como el Sydney Opera House, eran las conchas. Lo habíamos intentado tantas veces y fallado, hasta que finalmente dimos con esa única combinación que sabíamos se podía hacer en diferentes escalas, pero sabíamos que el tamaño más pequeño era ese, y luego todo lo demás se calculó a partir de allí. Creo que normalmente es una única cosa. También en nuestros coches. Suele ser un detalle, el guardabarros o la rueda, el parabrisas. A veces hay un aspecto que lo define; lo construimos y todo lo demás parte de allí.

HBM: ¿Visitas los edificios personalmente? ¿O usáis los planos de los edificios?

JB: No solemos visitar los sitios. Mucho depende de tiempo. No tenemos mucho tiempo para viajar a cualquier sitio y explorar. Zonas como Londres son más fáciles. Estamos allí con más frecuencia por otros motivos y entonces paramos y tomamos fotos del Big Ben sabiendo que es algo que quisiéramos hacer. Pero si no, tiramos de Internet. Incluso cosas como planos son cada vez más difíciles de encontrar ahora porque muchos de los edificios que hacemos son muy famosos o conocidos y en el ambiente actual muchos de esos materiales se han eliminado de internet en un intento de protegerlos, así que por razones de seguridad no se nos da tanto acceso como hace años. Pero por el contrario, internet es un lugar maravilloso y puedes conseguir muchas imágenes. Es casi como compensar los planos con suficiente material gráfico de referencia que hasta puedes ver si alguien dejó su cepillo de dientes en la ventana en uno de esos edificios. Habrá una foto de eso. Así que dependemos bastante de fotos..

HBM: ¿El Fairground Mixer fue una prueba para ver que tal funcionaría la temática de las ferias?

JB: Fue más yo intentando hacer algo que siempre quise hacer. Por años quise hacer el tema de las ferias. Por eso me contrataron y es una de mis pasiones. Y finalmente tenía un director que estaba abierto a la idea y que preguntó "¿De qué estás hablando? ¿Qué puedes hacer?". Entonces pensé que si iba a hacerlo quería mostrar lo que para mí era una de las cosas más complejas e interesantes que es colocar la atracción sobre un camión. Mirando atrás no necesariamente volvería a hacer lo mismo hoy en día, pero fue divertido hacerlo así. Y entonces se entusiasmaron y dijeron "wow, puedes hacer eso" y no tenían otra cosas con la que compararlo así que les gustó. Pero ahora nos damos cuenta de algo como la noria es mucho más sencillo de entender, un carrusel, una montaña rusa, ... No hace falta decir mucho, todo el mundo lo conoce y lo entiende. Pero di "Mixer" y la gente va "¿y qué es eso?" Y luego la gente lo ve y algunos preguntan "¿y entonces, qué hace?". Y una vez se pone en marcha les encanta, pero fue un producto extraño, lo admito, aunque nos puso en marcha así que no me quejo. Nos sirvió bien. Pero es un tanto extraño y especial.

HBM: ¿Es difícil añadir funciones y movimiento sin hacer un modelo que sea demasiado "Technic"?

JB: Sí. Hay una importante lección allí. Aunque me encanta la feria y me encanta el movimiento y me encanta MINDSTORMS y Technic (compro muchos modelos Technic) me gusta el reto de no usarlo en exceso o de usar Technic como una muleta para ayudarte a hacer algo. Cuando miras algo como la montaña rusa, muy al principio estábamos decidiendo si simplemente hacerlo con elementos Technic como soporte para todo. De muchas maneras hubiera sido más sencillo y habría sido muy fuerte, pero es una solución muy técnica y la experiencia de construcción es que constantemente construyes hacia los lados y nunca apilas. Es una experiencia diferente. Y creo que cuando la gente compra un producto Creator Expert tienen la expectación de técnicas de construcción divertidas, y un grado de construcción que no se limita a juntar vigas Technic. Creo que tenemos un delicado equilibrio. Intentamos usarlo cuando es necesario, y por lo demás reducirlo y preguntarnos "¿puedo solucionar esto de otra manera, dentro de System?". Podemos discutir si estamos en el nivel adecuado ahora mismo. No estoy seguro. Pero creo que al menos es un reto divertido ver si podemos construir más con ladrillos tradicionales. Yo lo prefiero.

HBM: Este año habéis lanzado la tan demandada montaña rusa. ¿Fue difícil conseguir un movimiento suave de los vagones a lo largo de la montaña rusa? ¿Hay mucha ingeniería detrás de este diseño?

JB: Sí. Fue todo un reto. Por cierto, Robert es el diseñador de esto y él podría dar más explicaciones, pero lo que puedo decir es que fue un esfuerzo de colaboración. Mike Psiaki trabajó en ello, Carl Merriam... yo también trabajé en ello durante un tiempo, pero Robert hizo la mayor parte. Y luego teníamos todo un equipo de ingenieros detrás de ello, porque lo extraño de este producto es que es uno de los pocos que hemos diseñado en el que estábamos diseñando el producto a la vez que diseñábamos el sistema que lo apoya. Mientras se estaba desarrollando Boost, que conectará con la montaña rusa, hubo cosas que cambiaron en el proceso de desarrollo y nos tuvimos que adaptar. Fue un toma y daca. Se cambiaron algunas de las piezas de las vías de nuestra montaña rusa, pero nosotros también cambiamos la montaña rusa por algunos cambios que se tuvieron que introducir en diferentes piezas. Fue un proceso muy orgánico con muchos cambios, pero por ejemplo la cadena era específicamente para nosotros. Estuvimos muy cerca de eliminarlo como opción porque era complicado encontrar una solución que hiciera que los coches se engancharan de forma consistente. Se podría decir que hicimos lo mejor que pudimos. La cadena tiene que estar bastante tensa para que funcione y algunos que compran el set verán que tienen que quitar un eslabón o dos, hacerlo más tenso y así conseguir un funcionamiento mejor. Pero el reto es que por el peso, los coches tiran hacia atrás y eso hace que se elevan de la cadena, y si no tienes tres coches, el primero tira hacia atrás, el segundo hacia delante y hace falta el tercero para equilibrarlos. Nos costó bastante entender lo que hacía falta para que funcionase. Y luego está la estructura. Simplemente poder levantarlo, inventar una estructura lo suficientemente robusta para que la persona media pueda levantarla... pero si lo llevas entre dos hay que poder levantarlo desde los dos extremos. Eso requirió dos maneras diferentes de apoyarlo, y eso fue un reto enorme. Hizo que tuvimos que añadir las ruedas en la parte superior, porque inicialmente el modelo era incluso más largo y había otra remonta para rodear a la primera así que no necesitábamos las ruedas. Pero cuando decidimos que se estaba haciendo demasiado largo tuvimos que encontrar una solución y añadir las ruedas, lo que no es malo porque hay ruedas en muchas atracciones de las ferias. Así es como se paran y arrancan muchas cosas. Así que es lo suficientemente auténtico, pero costó mucho trabajo encontrar la solución. Creo que es maravilloso que tengamos esta opción porque los adultos que los usan harán que funcione. Encontrarán la manera. Pero los niños no lo necesitan, y por eso en la montaña rusa pirata hay que subir los coches a mano porque es más intuitivo y para ellos tiene sentido. Pero me gusta que hayan decidido hacer un sistema que es para todos. Es lo bastante sencillo para que lo puedan usar niños. Pueden enganchar los coches y empujarlos. Pero si realmente quieres puedes hacer una montaña rusa tan grande como esta habitación y eso es genial.

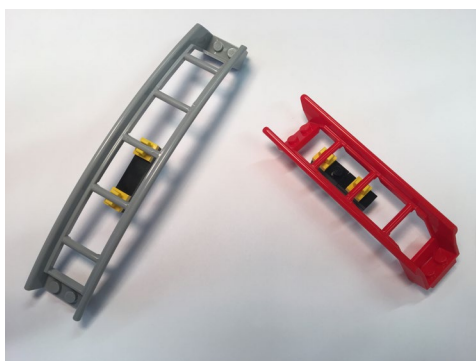
HBM: ¿Las nuevas piezas se fabricaron por petición de vuestro departamento, y luego se han utilizado en otros sets?

JB: Tengo la suerte de que mi historia en la empresa me permite representar diseños en algunas áreas. Queríamos crear algo grande, un nuevo sistema que sorprendería a todo el mundo. Teníamos muchas opciones, pero acabamos haciendo las vías para la montaña rusa porque se pueden usar para estructuras, para grúas y escenarios y todo tipo de cosas. Querían algo versátil y flexible. Fui parte del proceso

para encontrar ese factor sorpresa. Una vez se decidió, fui una de las personas que representó el diseño cuando nuestros ingenieros y lo que llamamos el laboratorio de diseño estaban intentando averiguar cómo tendría que ser el sistema. Porque la geometría de este sistema es fascinante. Intentar hacer que encaje en sistema de LEGO®, pero funcionar lo mejor posible como montaña rusa. Exploramos usar vías flexibles, curvas. Hemos hecho todo el mapa de elementos. Hay mucho potencial en este sistema. Intentamos averiguar cada aspecto del elemento. Por ejemplo, ¿cuál debería ser la separación entre las barras?, dado que una separación uniforme en una curva no se alinea con la cuadrícula vertical. Nuestra solución fue colocarlas siempre a múltiplos de medio stud lo que permite conectarlos con clips sobre plates o jumpers. Algunas de las discusiones principales como esa fueron fascinantes. Y luego decidimos la necesidad de incluir triángulos en algunos mientras que otros necesitaban soportes diferentes porque si no no había espacio para que pasara la cadena. Fue deliciosamente complicado pensar en todos los usos que queríamos dar a los elementos. Y luego había que asegurarse de que se podían hacer los moldes, etc. Fue un proceso divertido, pero había mucha gente envuelta y mucho trabajo.



La vía cóncava no tiene travesaños en diagonal para permitir el paso de la cadena



Las vías encajan en el sistema

HBM: Dentro de los modelos singulares, hablamos de colaboraciones con MAERSK, el Horizon Express o el Sopwith Camel. Quizás los más aclamados por los AFOL son los trenes. Cuando pensáis en un nuevo tren, ¿qué parámetros tenéis en mente?

JB: Cuando hacíamos trenes con más frecuencia queríamos asegurarnos de que el primero fuese un tren de vapor que incorporara power functions. Teníamos el motor XL y acabábamos de quitar el sistema 9V y la gente estaba disgustada, así que queríamos darles algo realmente interesante que fuese para adultos y que mostrase el potencial del nuevo Power Functions. También significaba que queríamos hacer ruedas de tren grandes, que era algo que los fans de tren estaban deseando, y queríamos hacer las dos cosas a la vez: apoyar el nuevo sistema Power Functions e introducir las ruedas de tren grandes.

Luego nos preguntamos qué podíamos hacer que fuese bastante diferente, y eso sería un tren de alta velocidad. Así que de nuevo intentamos cubrir un mercado muy amplio y mostrar expresiones muy diferentes. Si tienes un tren de vapor y un tren de pasajeros muy rápido, ¿qué hay en el medio? Pues tienes el tren MAERSK, que es un tren de mercancías con lo que completas los tipos de trenes. Creo que el proceso de decisión fue muy sencillo en relación al tipo de tren. Una vez decides el tipo de tren toca decidir cual específicamente. Podrías preguntar por qué no hacer un Shinkansen (tren de alta velocidad japonés), y mucho de eso tiene que ver con la estética y el interés... Algo como el Horizon Express me recuerda a los trenes de los 80 con los que yo crecí y pensé que era una maravilla. Hoy lo miro y sonrío, porque es bastante sencillo. Y sin embargo, el impacto que tuvo en mí como niño sigue allí, así que pensé que podría servir de punto de partida. ¿Cómo podríamos actualizar ese tren y darle forma con los nuevos elementos curvos y otras novedades?. Creo que no conocía el Shinkansen lo suficiente como para siquiera considerarlo. (Desde entonces he estado en Japón y ahora lo conozco muy bien.) También es importante que tenga una presencia global, que la gente lo conozca lo suficiente y eso era un poco más subjetivo al comienzo. Nos hacíamos un poco de idea de lo que pensábamos simplemente preguntando a la gente alrededor nuestra sobre lo que sabían. Ahora tendemos a tener muchos más datos, tenemos estadísticas para saber qué conoce la gente y por qué, de modo que cuando tomamos una decisión no es una simple conjetura porque se basa en más conocimiento.

HBM: ¿Podéis diseñar nuevas piezas que sean necesarias para algún modelo?



10233 - Horizon Express

JB: Sí. No a menudo y no muchas, pero cosas como las nuevas curvas de cuarto del VW Beetle. Como no podemos hacer muchos elementos, intentamos que sean lo más versátiles posibles. Los usamos en el Beetle, luego en el autobús, y otras personas los han usado en otros modelos. Intentamos que las nuevas piezas sean realmente genéricas para poder usarlas más. Luego está el parabrisas del Ferrari que luego pudimos usar en el coche Creator. Siempre intentamos asegurarnos de que otros puedan usarlas también. Pero no podemos diseñar un nuevo elemento muy a menudo, y casi siempre es para un coche a causa de nuestros socios que son muy precisos. Dirán “este coche necesita nuestra llanta” o parabrisas u otra cosas y hacemos la versión LEGO® lo mejor que podemos

HBM: ¿Qué tema os gustaría hacer dentro de la serie, que todavía no hayáis hecho?

JB: Esa es una pregunta complicada, porque si lo puedo imaginar lo podemos hacer. Pero si lo digo, se hace más difícil

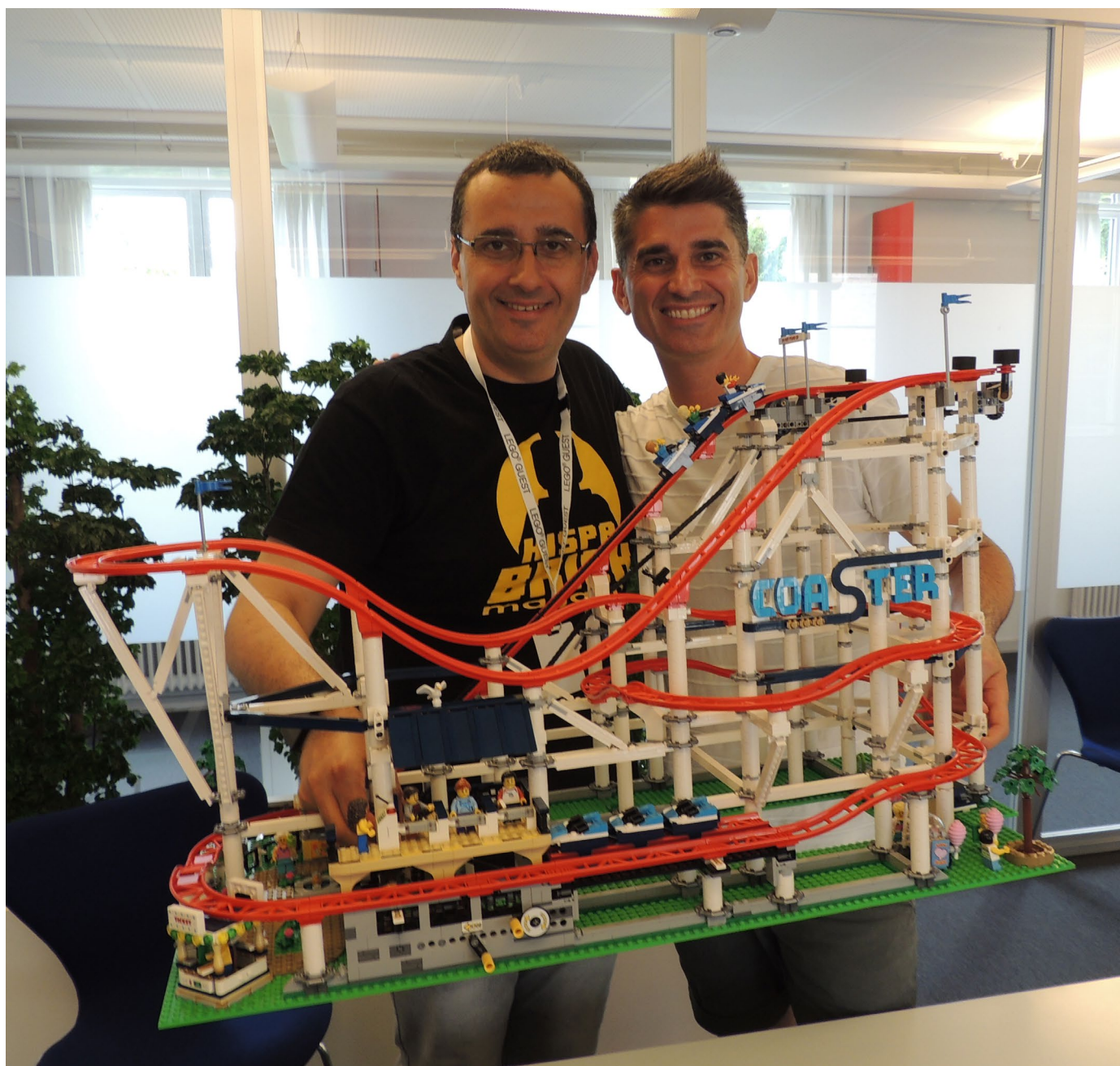
porque la gente sabrá lo que he dicho. Así que tendré que ser un poco malo y decir que soy optimista y prefiero no decirlo para que puedan llegar a hacerse, así que mejor no digo nada.

HBM: Cada vez los modelos CREATOR EXPERT son más grandes ¿Dónde está el límite?

JB: La montaña rusa demostró que podemos hacer modelos grandes que la gente quiere y hasta ahora ha habido mucho interés en el set. Creo que no soy tan reacio a la limitación de tamaño. Pienso más en si la línea es lo suficientemente interesante para que le emocione a la gente. Hay un número limitado de cosas que son tan grandes. Y el reto está en encontrar aquellas que conectan con mucha gente.
#

[1] Angular Brick 1x1, llamado por el diseñador de LEGO® Erling Dideriksen, también conocido como “headlight brick”

[2] Vea nuestra entrevista a Carl Merriam en HBM028



Jamie Berard y nuestro editor Lluís Gibert

Reeditar el monorraíl?

Por HispaBrick Magazine®

Imágenes por Masao Hidaka



Masao Hidaka - Japón

Durante los últimos 10 años o más, hemos oído miles de veces la petición de traer de vuelta el monorraíl. Todos sabemos que esto no es algo que entre en los planes de LEGO®, básicamente porque el monorraíl no fue lo que podríamos llamar un “éxito” a principio de los 90.

Nuestro colega AFOL Masao Hidaka (Japón) decidió montar un monorraíl con piezas estándar y usando Power Functions. Las vías están construidas con bricks y tiles, aprovechando la pequeña holgura entre bricks, que permite hacer formas curvas.

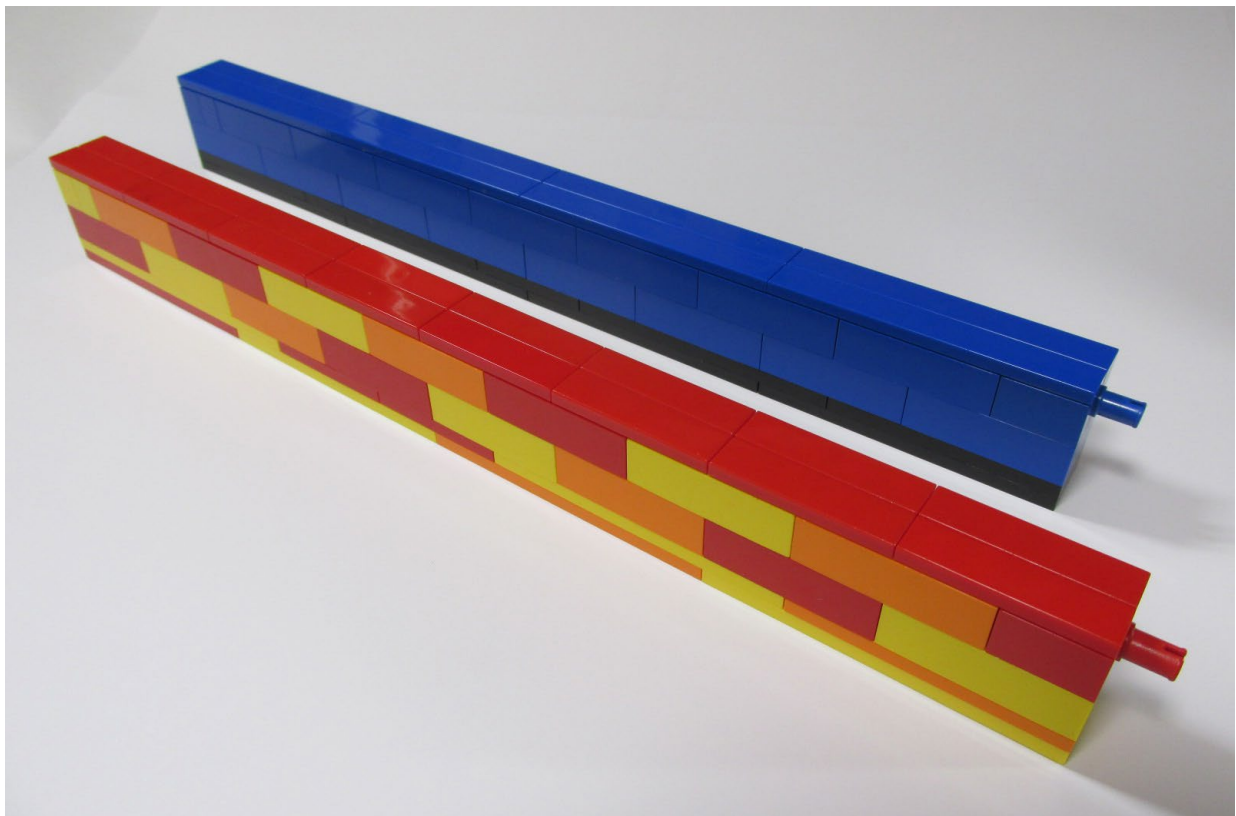
Los resultados son más que aceptables, y numerosos fans de otras partes del mundo han usado el sistema de Hidaka-san para construir monorraíles. Ahora es momento de conocer a Hidaka-san y su sistema.

HispaBrick Magazine®: ¿Qué te inspiró para construir un monorraíl?

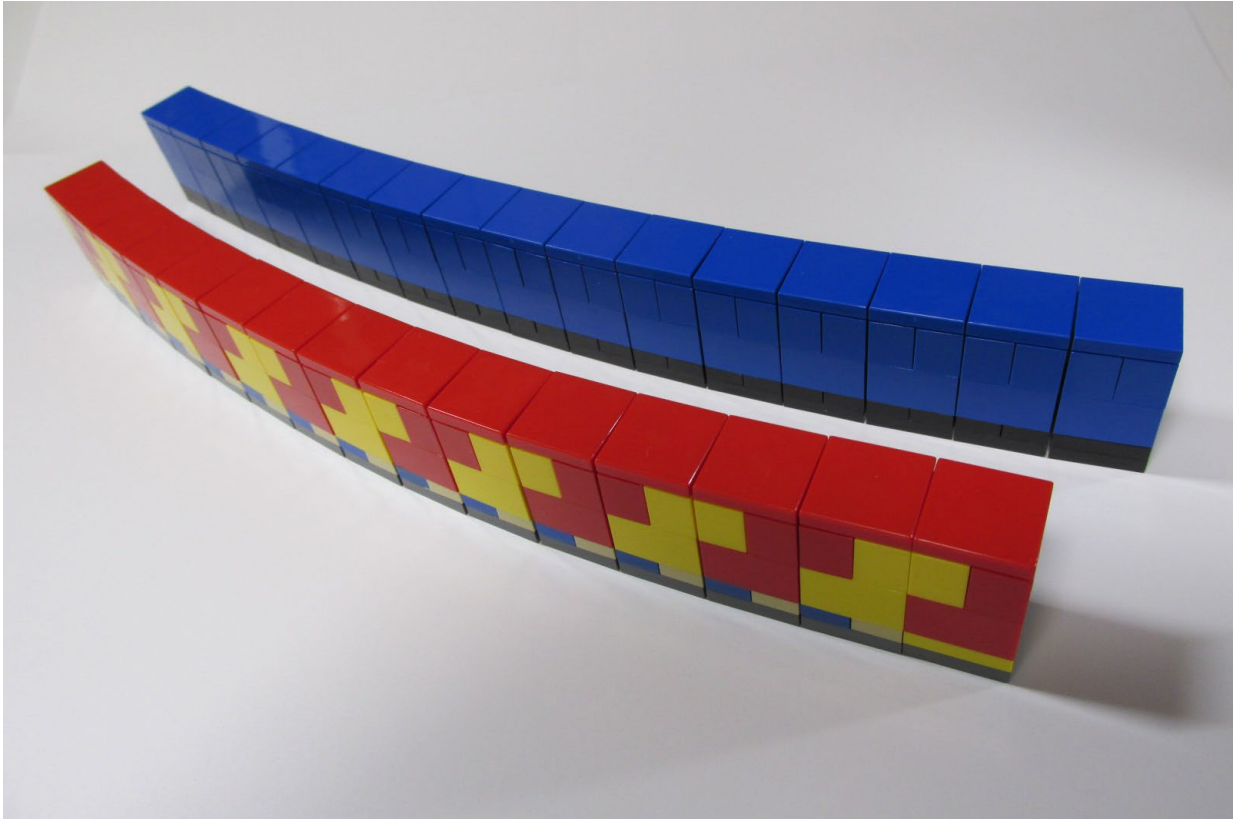
Masao Hidaka: En mi infancia, no pude ver el verdadero monorraíl. Este fue el vehículo soñado para mi. Desde que me convertí en adulto lo recuerdo, así que he intentado hacer el monorraíl con LEGO®.

HBM: ¿Cómo se construyen las vías?

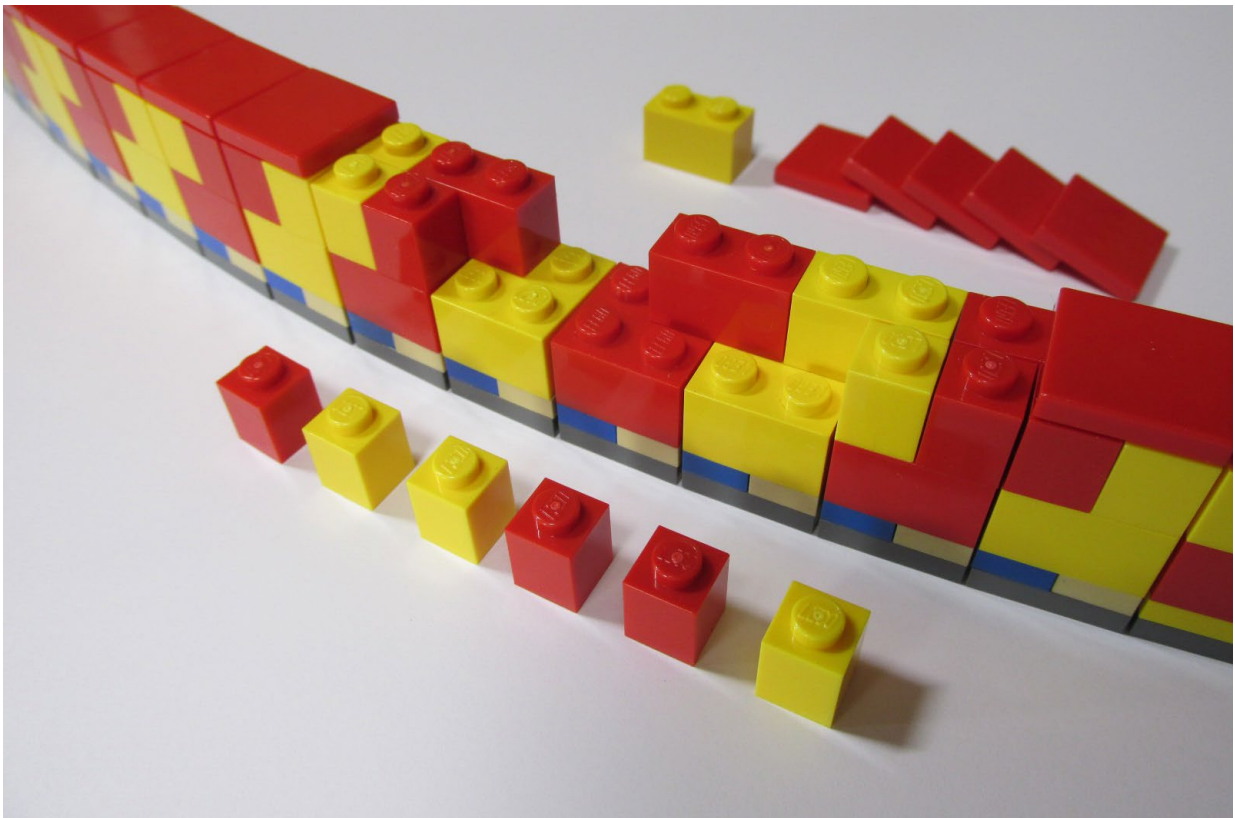
MH: Puedo construir las vías de monorraíl con ladrillos básicos de LEGO®, sin piezas especiales. Puedo construir fácilmente las vías y la posibilidad de diseño de circuitos no tiene límite. Pero algunas personas dijeron que las curvas que utilizamos están “haciendo estresar los ladrillos”. Creo que sí, y es verdad. Pero creo que la forma en que construyo las curvas es una de las soluciones para hacerlas. Es fácil señalar mis fallos en el diseño del monorraíl, pero logré el monorraíl más realista posible utilizando ladrillos básicos de LEGO®. Creo que el objetivo de hacer las vías “con ladrillos básicos de LEGO®” es muy importante.



Vía recta. La vía de colores muestra como está construida.



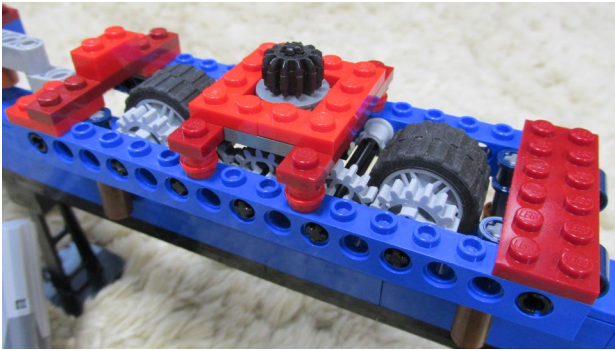
Vía curva. La vía de colores muestra como está construida.



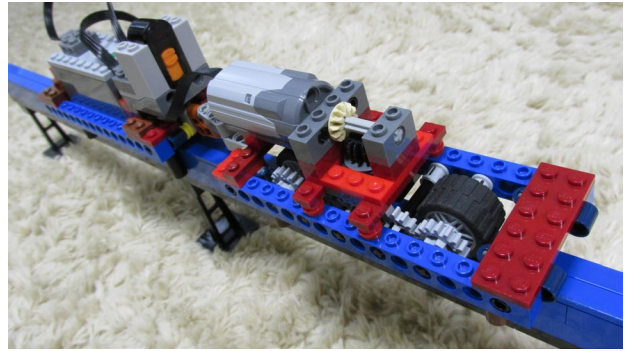
Vista interna de una vía curva.

HBM: ¿Cómo funciona tu sistema?

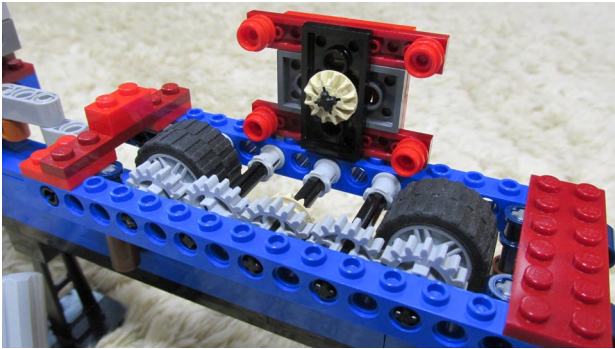
MH: Uso el sistema Power Function, y dos motores para el monorraíl. Tanto el primer y tercer coche tienen motor, y el segundo tiene la batería y la unidad receptora. El motor controla las llantas de carreras de la serie LEGO® CITY. La estructura es muy simple, abrazándose al rail con la guía de ambos lados. Y luego, uso el sistema Power Function para los cambios de aguja. Los hice modelando el verdadero.



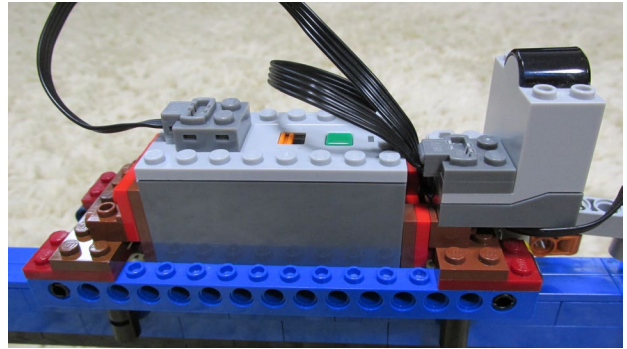
Vista del vagón con tracción



Conjunto de vagón con tracción y vagón con batería



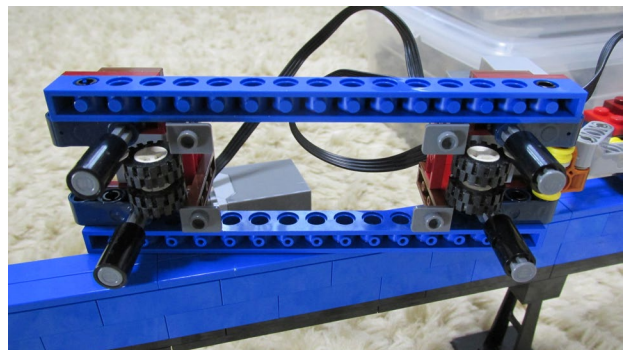
Construcción del vagón con tracción



Vista superior del vagón con batería



Vista inferior del vagón con tracción



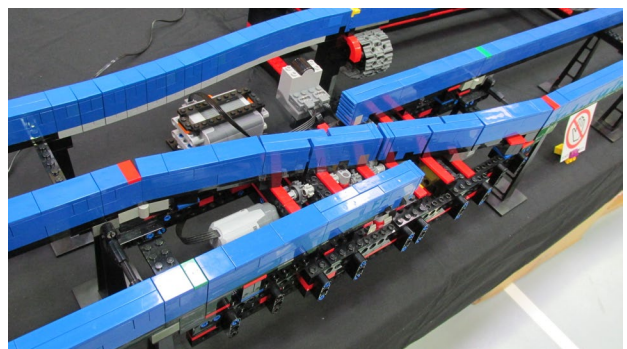
Vista inferior del vagón con batería

HBM: ¿Fue muy complicado desarrollar los cambios motorizados?

MH: Es complicado hacerlos. Porque pienso que es sencillo hacerlos sin limite de tamaño, pero los quiero hacer compactos. Sigo repitiendo el método de ensayo y error para diseñarlos.



Cambio de aguja - Posición 1



Cambio de aguja - Posición 2

HBM: ¿Qué piensas de la nueva plataforma Powered Up? ¿Es compatible con tus diseños?

MH: En la nueva plataforma Powered Up, dos motores no pueden conectarse. Ahora, es difícil de usar para el monorraíl. Pero para cambios de aguja es OK. Con Power Function se pueden usar cuatro canales y 8 motores. Por tanto uso tres canales y 6 motores para los cambios de aguja. Pero ese es su límite. Con Powered Up, los puedo incrementar.

HBM: ¿Hay algo que no hayas sido capaz de construir todavía para tu sistema de monorraíl?

MH: Pienso que hay muchas cosas por hacer. Debo mejorar la estructura del monorraíl y el cambio de agujas. Además, ya he hecho el monorraíl de Tokyo, el monorraíl de Osaka y el Yi Rail, pero hay numerosos monorraíles en el mundo. Y luego quiero hacer una ciudad con este monorraíl. En cualquier caso, disfrutaré haciendo este monorraíl en el futuro.

#



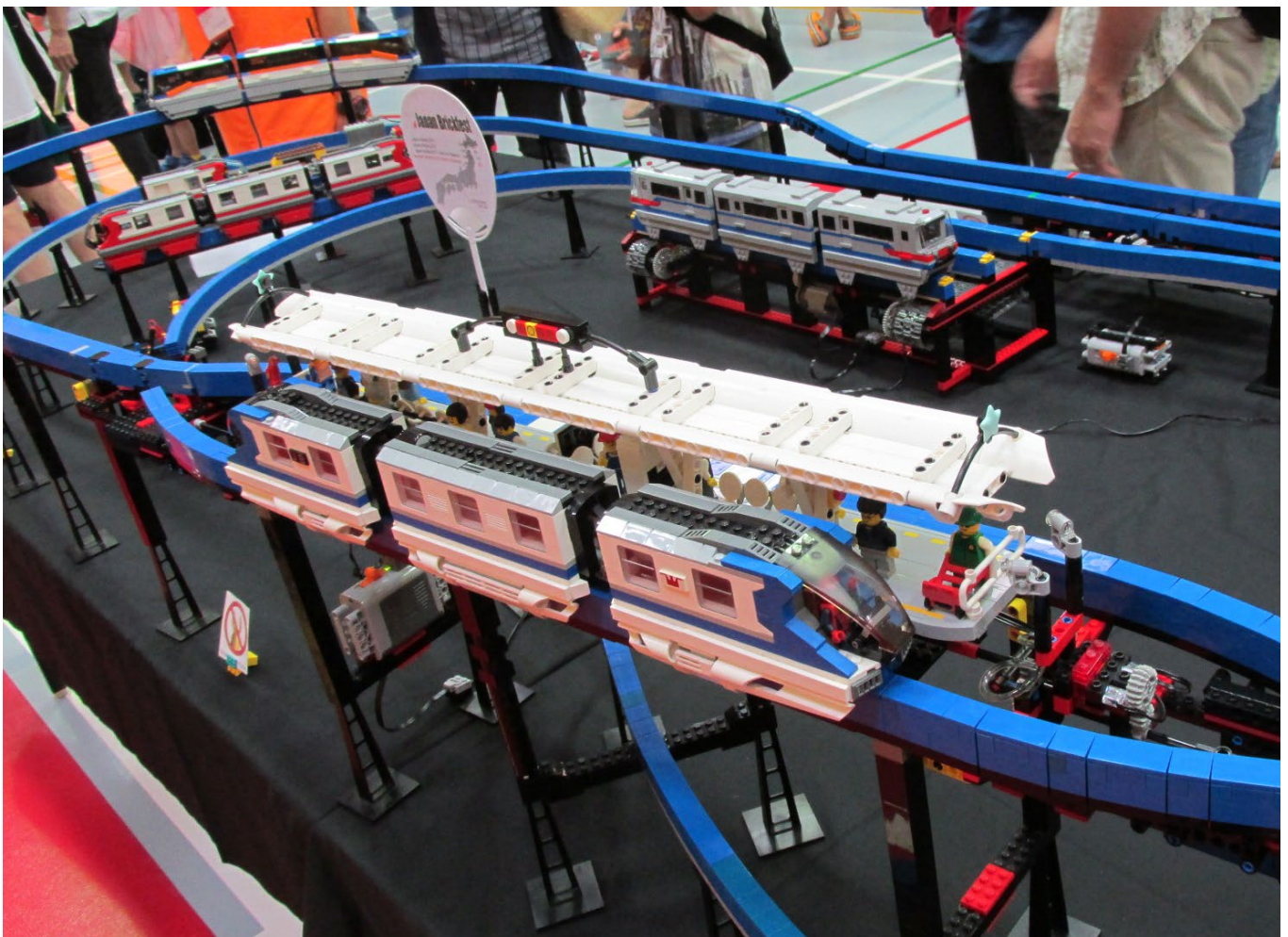
Monorraíl de Masao Hidaka en el Japan Brickfest 2018. Se observa que el sistema permite añadir mensajes a las vías.



Circuito en el Japan Brickfest 2018.



Diferentes monorrailes de distintas ciudades japonesas.



Monorraíl parado en la estación

LEGOLAND Japan

Texto por lluisgib

Imágenes por lluisgib y Delia Balsells



Como AFOL, visitar un LEGOLAND es siempre una experiencia interesante. En el pasado había visitado el LEGOLAND de Billund (HispaBrick Magazine® 007) y el de Günzburg (HispaBrick Magazine® 010). En 2017 se abrió el LEGOLAND de Nagoya y, aprovechando mis vacaciones de verano en el país del sol naciente, no podía dejar escapar la oportunidad de visitar el nuevo parque (aunque fuera durante un tifón...).

Sin duda una de las atracciones principales para cualquier AFOL es el miniland (la reproducción a escala LEGOLAND de los monumentos y ciudades más característicos del país en el que está el LEGOLAND. Con el precedente de los LEGOLAND Discovery Center de Tokyo (HispaBrick Magazine® 020) y de Osaka (HispaBrick Magazine® 024) mis expectativas eran bastante altas.

Tengo que reconocer que el miniland no me defraudó. Quizás fue por el hecho de que reconocí la mayoría de los elementos mostrados, o por mi conocida pasión por la cultura nipona. Fuera lo que fuera, es un miniland excepcional, más pequeño que los de Dinamarca o Alemania, pero con un nivel de detalle mayor, tal vez por que el parque es más nuevo y los constructores tienen más referentes a los que acogerse.

Se realiza una ruta a través del miniland por la que se pueden ver, entre otros, los lugares más conocidos de Tokyo (Cruce de Shibuya, Ginza, Tokyo Tower, Sky Tree, Estación de Tokyo, Templo de Asakusa), Kyoto (Templo Kinkaku-ji, Templo Fushimi-Inari, Templo Kiyomiz-dera), Osaka (Dotonbori, Castillo de Osaka, Edificio Umeda), Hiroshima (Templo Miyajima), Sapporo o la ciudad que acoge el LEGOLAND, Nagoya, con su castillo, o el estadio de Baseball (éste a escala minifig).

Entre chaparrón y chaparrón, iba saliendo el sol y pudimos sacar algunas buenas fotos, que os ofrecemos en este reportaje. Como en cualquier miniland, las fotos no hacen justicia a lo que se puede ver. De todas formas podéis haceros una idea de cómo es un miniland con una arquitectura y reproduciendo un estilo de vida totalmente distinto al que estamos acostumbrados en occidente.

El resto del parque no dista tanto del resto de parques LEGOLAND. Si que es cierto que, a diferencia de los más antiguos, hay muchas minifiguras y vehículos de gran tamaño que están hechas con moldes, en lugar de estar hechas con piezas. Reproducen elementos de sets actuales, como puede ser una moto de policía o la limusina del edificio modular Palace Cinema. Tal vez no soy muy purista en este aspecto, pero debo decir que me encantaron y estuve a punto de comprar un billete de avión extra y adoptar una de ellas ;). También hay esculturas hechas con piezas: fuentes, animales, y otras decoraciones.

Hay algunas atracciones idénticas a otros parques, como el Cine 4D, donde pudimos ver una película hecha con los personajes de la LEGO® Película, el parque de bomberos, o la LEGO® Factory, donde te enseñan el proceso de fabricación de la piezas, y luego te puedes llevar una pieza moldeada allí mismo, con una decoración exclusiva.

Otras atracciones, como la montaña rusa, nos sorprendieron, ya que eran una mezcla de dos atracciones de otros parques. En un principio, haces un paseo por una cueva donde hay muchos modelos, decorada con temática Castle. Después de salir de la cueva, los vagones aceleran y entras de lleno en la montaña rusa, que está en el exterior. Lamentablemente, al ser una montaña rusa, no pudimos utilizar la cámara de fotos. También hay una zona dedicada al antiguo Egipto, otra a la exploración ártica, con un acuario con pingüinos... ¡e incluso una zona DUPLO para los más pequeños!

Si estáis por la zona de Nagoya, no perdáis la oportunidad de visitar este LEGOLAND. Conoceréis Japón a través del miniland, disfrutaréis de atracciones interesantes y de una decoración excepcional.

PD: En caso de tifón, tenéis al lado del LEGOLAND el interesante Museo Ferroviario Nagoya Maglev Museum, que fue donde nos refugiarnos cuando el tiempo empeoró ;D.

Quiero agradecer a Itsuka Oguri, por permitirnos el acceso a LEGOLAND para poder hacer este reportaje.

#











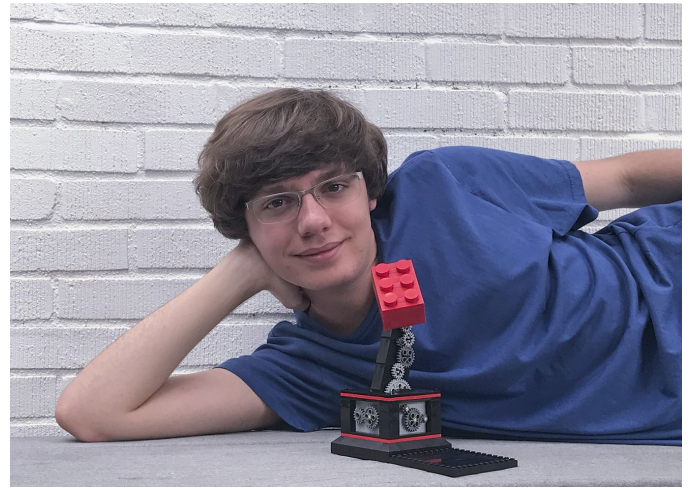


Conoce al ganador del Concurso de Diseño del Trofeo LEGO® Ideas 2018

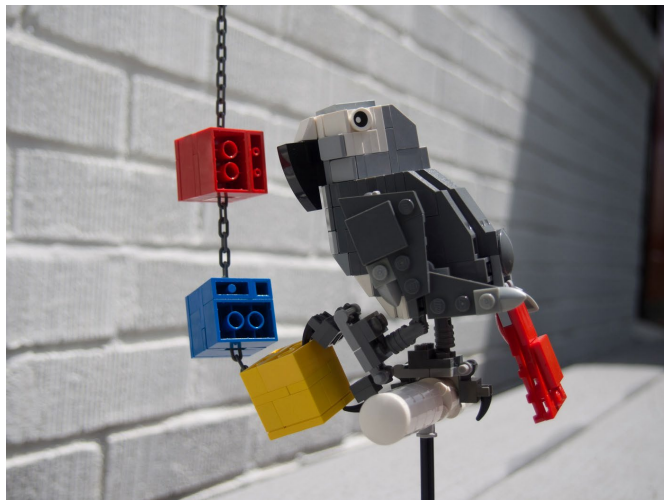
Por Sanjay Seshan y Arvind Seshan

EV3Lessons.com y FLLTutorials.com

Quinten, también conocido como Nasa105, es un joven diseñador LEGO® de Pittsburgh, Pennsylvania. Comenzó a construir con ladrillos LEGO® cuando tenía cuatro o cinco años de edad. Le encanta construir con LEGO®, pero también le gusta salir con amigos, las páginas de cómics, viejas comedias televisivas, probar nuevas comidas, repetir líneas de películas divertidas con su hermano y el deporte de tiro al plato.



Quinten, nasa105



Earl, el Loro Africano Gris



Yello Hot Rod

Quinten ha participado en concursos de LEGO® durante años. Muchas veces, ha estado cerca de ganar. Por ejemplo, su modelo Loro Gris Africano, Earl, fue mencionado en el blog de LEGO® Creator y cuelga en el aviario de Pittsburgh. Su Hot Rod Amarillo fue utilizado en la web de LEGO® Creator. Sin embargo, en la primavera de 2018, Quinten fue nombrado ganador del concurso de diseño de trofeos LEGO® Ideas con su modelo llamado El 2x3. Su diseño de trofeo combina el icónico ladrillo rojo LEGO® en un pedestal con engranajes móviles en todo el modelo. El 1 de agosto, invitamos a Quinten a asistir al evento de inicio de la FIRST LEGO® League para que pudiera ver el concurso para el cual había diseñado el trofeo.



Meeting de Quinten en FIRST LEGO® League kickoff

¿Cómo se te ocurrió tu diseño del trofeo?

Unos meses antes del concurso, vi algunos trofeos geniales que otros fans de LEGO® habían hecho, y pensé: "Oye, sería genial hacer un trofeo alguna vez. Sigo entrando en concursos y no precisamente ganando, pero he trabajado mucho y mis habilidades están mejorando, así que tal vez debería construir un trofeo para recordarme a mí mismo el seguir intentándolo, seguir adelante y seguir construyendo". Tuve algunas ideas dando vueltas en mi cabeza durante un par de meses, y luego ¡surgió el concurso de Ideas LEGO®! Fue una gran oportunidad para sacar la idea de mi cabeza. Sacar las ideas de la cabeza y construirlas de verdad, libera espacio para muchas ideas nuevas. Ah, y me enteré del concurso en los últimos 10 días, ¡así que tuve que darme prisa!

¿Qué representa tu trofeo y cómo los diferentes elementos en su diseño lograron este objetivo?

Para mí, este trofeo me dice que siga intentándolo. Participé en muchos concursos de LEGO®.com y perdí todos, pero no dejé que eso me detuviera. Si no ganas un concurso, eso no significa que tu construcción sea mala, solo significa que tienes que seguir intentándolo y perseverar en ello. Estaba construyendo El 2x3 para mí, para decirme a mí mismo que solo siga construyendo. Gane o no, El 2x3 iba a estar allí para decirme que siempre siga intentándolo. Espero que El 2x3 pase a representar eso para los participantes en la FIRST LEGO® League.

El trofeo también representa la creatividad (el color rojo) y la ingeniería (los engranajes grises). Me encantan las esculturas cinéticas de LEGO® y los modelos que combinan funciones y elegancia, y realmente quería capturar el espíritu de esos diseños en mi trofeo. Creo que hay arte y belleza en la tecnología y quería que el trofeo lo mostrase esculturalmente. Quería que se sintiera bien en mis manos, para tener una sensación sólida. Y quería que el trofeo fuera algo icónico para mirar incluso años después, ¿y qué es más icónico que un ladrillo clásico LEGO®?

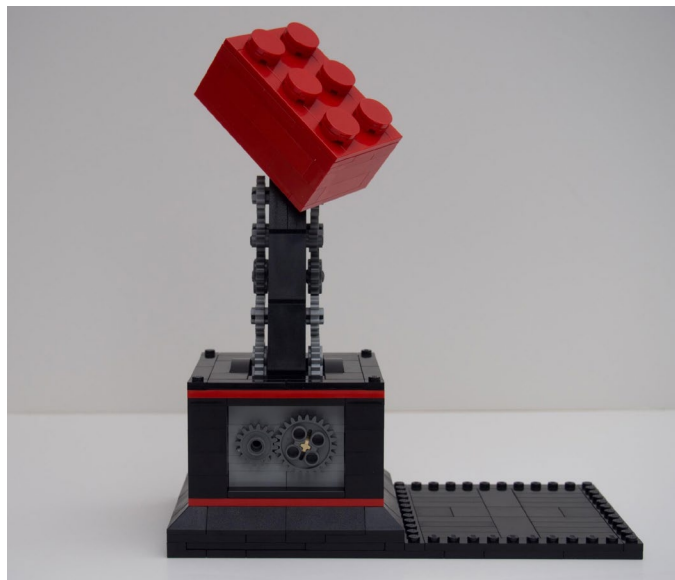


Vista frontal del 2x3

¿Pasaste por muchos diseños?

Para este concurso, tenía una muy buena idea de lo que quería presentar, pero ha habido otros concursos en los que he tenido casi una docena de ideas. La idea y el diseño de El 2x3 se formaron rápidamente, pero no vinieron de la nada. He tenido años de preparación y práctica con LEGO® antes del concurso, así que cuando llegó el momento, estaba listo.

Solo me quedaban 10 días para construir mi trofeo y participar, así que no tuve mucho tiempo para pasar por muchas iteraciones. Al principio hice algunas pruebas en LEGO® Digital Designer para los primeros intentos para la base, lo que hubiera llevado más tiempo en la construcción física. Sabía que quería que fuera una versión física, por lo que LDD era una gran herramienta para acelerar ese proceso. Así no perdí el tiempo de búsqueda de ladrillos LEGO® (¡aún estoy trabajando en clasificar mi colección!).



Vista lateral del 2x3

¿Cuál fue la parte más difícil de crear tu trofeo?

Tenía una idea general de la forma del trofeo desde la base hasta el ladrillo, pero no podía visualizarlo, del todo, cuando se trataba de los engranajes. Tuve que jugar un poco con los engranajes y probar diferentes combinaciones para ver qué se veía mejor. Me tomó un tiempo para encajar los engranajes en la columna mientras seguía manteniendo el efecto de escalada orgánica, pero al final, valió la pena. También me di cuenta desde el principio que los paneles de engranajes requerirían un toque similar a la columna, por lo que cuando estaba construyendo la base hice que cada panel fuera modular. Esto realmente ahorró tiempo en el proceso de diseño.

LEGO® Worlds fue fundamental en el diseño final de mi trofeo. No hay ninguna construcción SNOT personalizada o Technic disponible en LEGO® Worlds, sólo una construcción vertical ascendente y descendente con ladrillos LEGO® System. Esto me dio la oportunidad de practicar mis habilidades de construcción no SNOT y de ver de verdad el potencial en los ladrillos LEGO® comunes, una vez más.

Antes, a veces usaba construcción SNOT más como una muleta que como un elemento de diseño, pero ahora puedo distinguir mejor los tiempos correctos para usarlo. Algunas personas se han quejado de las limitaciones de LEGO® Worlds, pero esas limitaciones me han hecho más ingenioso. Si realmente quieres mejorar tu construcción uniforme del Sistema LEGO®, LEGO® Worlds es una gran herramienta para eso.

¿De qué otras creaciones de LEGO® te sientes especialmente orgulloso?

Ya sea un modelo que construyo para un concurso, un modelo que construyo con amigos y familiares, o un modelo que construyo yo mismo, siempre aprendo algo nuevo de él. Cada nueva técnica que aprendo va a mejorar el próximo modelo, por lo que son muy especiales para mí debido a las diferentes cosas que aprendí de cada uno. Aprender cosas nuevas de diseños anteriores nos permite crear mejores cosas en el futuro. Todos son como los buenos amigos, y es imposible determinar qué amigo es más especial.

Aquí hay un modelo que específicamente influyó en mi trofeo. Esta es Holly Jolly Conifers, toda una Granja de Árboles de Navidad construida en LEGO® Worlds. Por supuesto ME ENCANTA la Navidad, así que el año pasado quería hacer algo en LEGO® Worlds que realmente capturara el espíritu navideño. Además, había un concurso de LEGO® Worlds Winter Wonderland en LEGO®.com, ¡así que pensé que lo probaría! Sin embargo, Holly Jolly Conifers no ganó el concurso, y eso fue un poco desalentador. Sabía simplemente como otro intento fallido. Sin embargo, ese desaliento pasó a alimentar El 2x3 de una manera excelente. Me di cuenta de que, sin embargo, había aprendido mucho sobre iluminación y nuevas técnicas de diseño mientras construía Holly Jolly Conifers, y aunque, sin embargo, es bueno ganar de vez en cuando, aprender cosas nuevas para mejorar el próximo modelo es lo más importante.



Holly Jolly Conifers

¿Qué consejos tienes para otros que quieran participar en los concursos de diseño de LEGO®?

El feedback es importante en cualquier modelo que hagas. Lo mejor es encontrar personas en las que confíes para que te den buenas críticas constructivas, ya que pueden ayudarte a detectar un problema que de otra manera no habrías notado. Siempre me gusta pedirle comentarios a mi familia. Necesitas feedbacks de las personas que te conocen a tí y cómo diseñas, porque entonces sabrán cuándo decirte que presiones más, que lo intentes una vez más, o incluso retrocedas un poco. Mis feedbacks son realmente importantes para mis construcciones.

¿Qué sucede después de ganar un concurso LEGO® IDEAS?

Me sorprendió lo mucho que había que hacer después de ganar: correos electrónicos, reuniones, discusiones de diseño, algunas construcciones físicas y entrevistas como esta; pero también es una experiencia realmente increíble conocer gente de toda la comunidad LEGO®. Es genial ver de primera mano cómo funciona y diseña LEGO® sus modelos, y estoy impresionado por lo mucho que se preocupan por la calidad de cada construcción. Aunque, creo que la mejor parte es trabajar con un diseñador de LEGO®. ¡Es como entrar a la fábrica de chocolate de Willy Wonka!

Quiero agradecer a LEGO® Ideas, a LEGO® Education, a FLL y a LEGO® en general por ser tan amables y atentos. También me gustaría dar las gracias a todos en el Equipo de Desarrollo de Juegos de TT por crear LEGO® Worlds: El 2x3 no habría sido lo mismo sin él. ¡Y quiero agradecer a los hermanos Seshan por ofrecerme esta gran entrevista!

#



Tutoriales



Crear bloques personalizados con la Caja de herramientas creativa

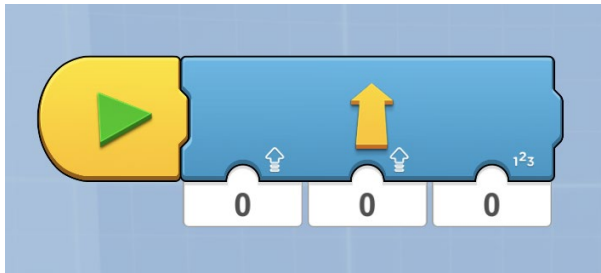
Por Sanjay Seshan y Arvind Seshan

Acerca de los autores

Sanjay and Arvind, o los Seshan Brothers, son conocidos en la comunidad de robótica con LEGO®. Son los fundadores de EV3Lessons.com, una página web popular para aprender a programar con MINDSTORMS, y también son los ganadores del prestigioso FIRST LEGO® League World Festival Champion's Award. Les encanta jugar con todas las plataformas de robótica de LEGO®, y disfrutan enseñando programación y compartiendo sus creaciones con otros.

Introducción

LEGO® Boost dispone de muchas posibilidades de programación. Comienzas con los modelos integrados y sus programas. Sin embargo, el canvas creativo que hay dentro de la aplicación te permite explorar más y crear programas muy sofisticados.



Objetivo

Boost te permite aprender muchos conceptos de programación mientras te diviertes con los modelos integrados. En esta lección usaremos a Vernie para explorar conceptos de programación adicionales. Aprenderás a programar Vernie para que avance una distancia específica que mediremos en centímetros. Crearás un bloque personalizado para Vernie que te permitirá ingresar tanto la velocidad como la distancia que Vernie debe avanzar. Lo programaremos usando el canvas creativo dentro de la aplicación.

Diseño del robot

Sigue las instrucciones en la aplicación de Boost para construir Vernie. No haremos ninguna modificación. Sin embargo, necesitarás una regla con escala en centímetros o un metro para la siguiente parte del tutorial.



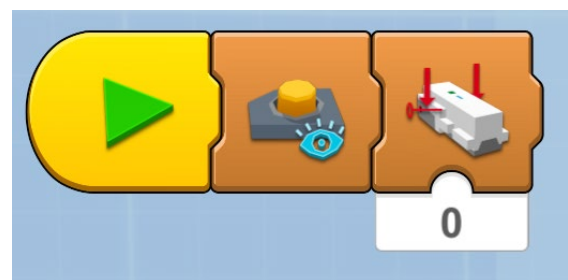
Convertir centímetros en grados

El primer paso en la creación del bloque personalizado es calcular cuántos grados gira el motor por cada centímetro que Vernie avanza. Coloca Vernie en el suelo, al lado de una regla o metro.

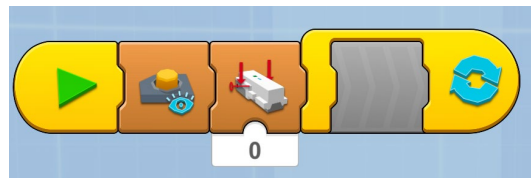
Paso 1: Arrastra un *Bloque iniciar* secuencia al canvas

Añade un *Widget de botón* para que se muestre un botón

Añade un bloque *Resetear sensores de rotación* e ingresa un valor de 0 para resetear los sensores de rotación

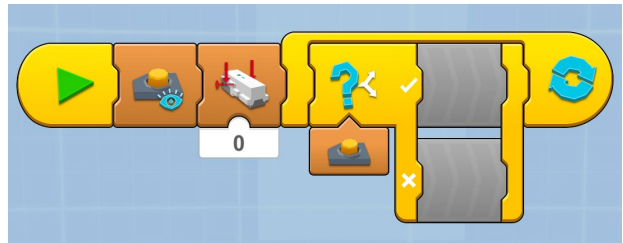


Paso 2: Añade un *Bucle para siempre* para que el programa muestre el sensor de rotación de forma permanente



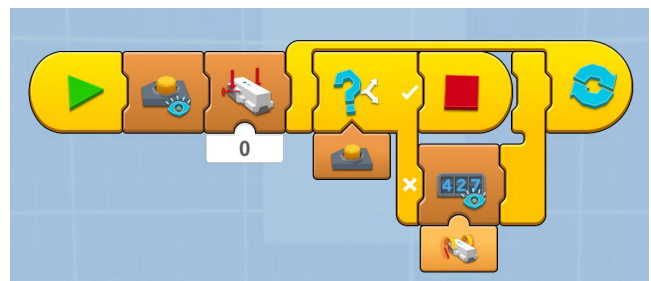
Paso 3: Añade una condición *Si/Si no* dentro del bucle

Añade a Estado de widget de botón al bloque Si/Si no



Paso 4: Añade *Detener todas las secuencias* al valor "Si" para que el programa termine al pulsar el botón

Añade un bloque *Mostrar widget de pantalla* en la condición "Si no" y un *Estado de velocidad de base motriz (=hub)* debajo de *Mostrar widget de pantalla* de modo que los valores del sensor de rotación se muestren en la pantalla mientras no se pulse el botón



Paso 5: Mide los grados

Inicia el programa que creaste. Ahora mueve Vernie manualmente a lo largo de la regla por una distancia determinada (por ejemplo 30 cm).

Coloca tus manos firmemente en las orugas y muévelas hacia delante para conseguir una buena lectura



Observa el contador en tu pantalla. Se mostrarán los grados que el motor avanza.

Paso 6: Calcular grados por centímetro

Toma los grados que indica la pantalla y divídelos entre los centímetros que has avanzado (30 cm en nuestro ejemplo) para obtener los grados que Vernie gira por centímetro. Anota este valor.

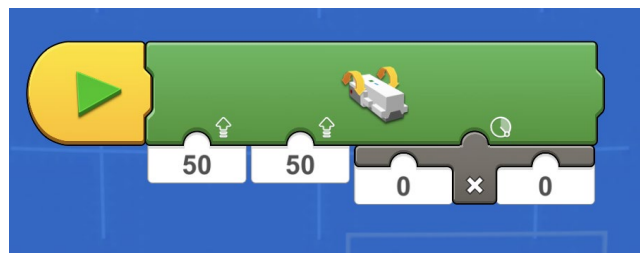
Usarás este cálculo en el Paso 6 de los Pasos de programación más abajo.

Pasos de programación

Ve al canvas creativo de la aplicación Boost.

<p>Paso 1: Iniciar un bloque personalizado</p> <p>Pulsa la pestaña gris de la paleta de bloques.</p> <p>Pulsa sobre el signo “más” para crear un bloque nuevo.</p> <p>Pulsa sobre el rectángulo azul oscuro dentro del bloque personalizado.</p>	
<p>Paso 2: Personalizar el icono</p> <p>Pulsa sobre el icono generado de forma automática para cambiarlo. Selecciona la flecha amarilla que apunta hacia arriba.</p>	
<p>Paso 3: Crear el bloque personalizado</p> <p>Arrastra un bloque <i>Iniciar secuencia</i> de la paleta amarilla.</p> <p>Añade un bloque <i>Mover base motriz como tanque por distancia</i>.</p>	

Paso 4: Desde la paleta blanca de operaciones matemáticas, añade un *Operador de multiplicación*. Añádelo al último parámetro del bloque *Mover base motriz como tanque por distancia*.

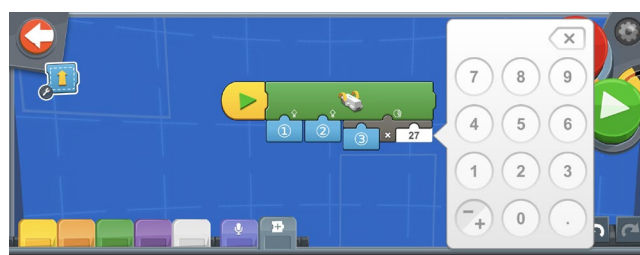


Paso 5: Vuelve a la paleta gris de bloques personalizados y añade tres variables. Las variables 1 y 2 son para la velocidad de los motores A y B. La variable 3 será para el número de centímetros.



Paso 6: Ingresa el número de grados que Vernie avanza por centímetro en el último de los parámetros.

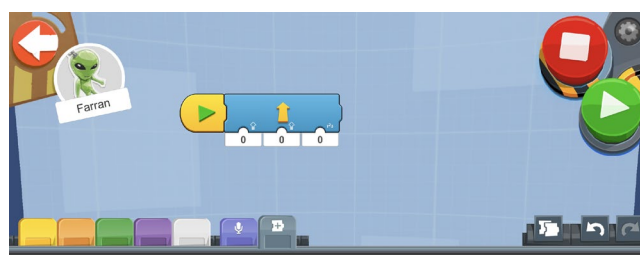
Calculaste este valor en la sección **Convertir centímetros en grados** arriba.



Paso 7: Pulsa el botón atrás para salir del bloque personalizado.

Paso 8: Ahora estás en disposición de programar Vernie para que avance un número concreto de centímetros con una velocidad específica.

Tu nuevo bloque con el icono de la flecha amarilla se encuentra en la paleta gris de bloques personalizados. Usa tu nuevo bloque para programar que vernie avance a cualquier velocidad durante la distancia que elijas. (Por ejemplo, prueba '50' como velocidad para los motores A y B y '30' como distancia y observa lo que sucede.



#

Programar el EV3 con Swift Playgrounds

Lección 2 – Mover en línea recta

Por Ahmad Sahar

Hola, soy Shah de nuevo. Para aquellos que no lo sepan, soy formador profesional especializado en software y hardware MacOS e iOS y también doy clases de desarrollo de aplicaciones iOS y LEGO® Mindstorms.

En la anterior lección creamos un sencillo programa para mostrar texto en la pantalla. En esta lección construiremos un robot y lo haremos mover hacia delante y hacia atrás.

Lo que necesitas:

- Un iPad con Swift Playgrounds instalado
- LEGO® Mindstorms EV3 Education (set no. 45544) o Home (set no. 31313)

Antes de empezar

Para esta lección tienes que construir bien el robot educacional con el set 45544 o DrivingBas3 con el set 31313.



Las instrucciones para el robot educacional están aquí: http://robotsquare.com/wp-content/uploads/2013/10/45544_educator.pdf

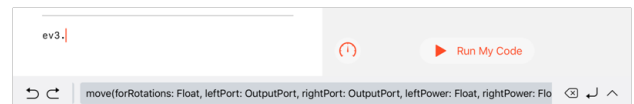
Las instrucciones para el DrivingBas3 están aquí: <http://ev3lessons.com/RobotDesigns/instructions/DrivingBas3.pdf>

Asegúrate de tener pilas nuevas en el robot y de que tu iPad esté bien cargado. Conecta tu iPad con el EV3 mediante Bluetooth.

Mover en línea recta

Puedes usar la plantilla que usamos en la anterior lección, o puedes descargar una copia nueva. Elimina todo el código de la plantilla y conecta con el EV3..

Pulsa ev3 en la lista de sugerencias. Aparece en la página. Pulsa el punto en la lista de sugerencias. Busca en la lista de sugerencias hasta encontrar esta que empieza por “move”:



Pulsalo para insertarlo en la página.

Esta es una función de Swift que es similar al bloque EV3-G de movimiento de tanque.

Tiene algunos parámetros:

forRotations: Número de rotaciones que se ejecutan

leftPort: El puerto al que se encuentra conectado el motor izquierdo. Puede ser .a, .b, .c o .d

rightPort: El puerto al que se encuentra conectado el motor derecho. Puede ser .a, .b, .c o .d

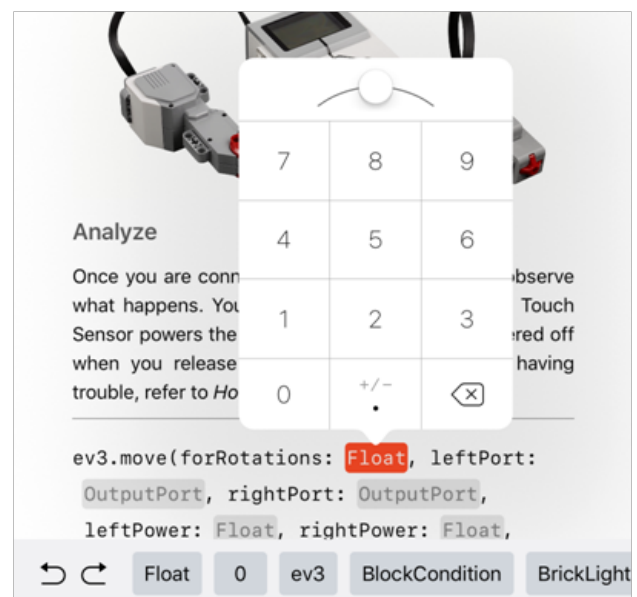
leftPower: El nivel de potencia especificado para leftPort.

rightPower: El nivel de potencia especificado para rightPort.

brakeAtEnd: Frenar o no frenar al final de “move”.

En general, para cambiar el valor de algún parámetro, pulsa el parámetro y tendrás bien un selector para elegir el valor o podrás escoger una opción de una lista.

Comenzaremos cambiando el parámetro de *forRotations*. Pulsa el parámetro representado por la palabra *Float*. Cuando aparezca el selector, elige 1. Esto fija el número de rotaciones a ejecutar en 1.



Pulsa el parámetro *OutputPort* de *leftPort*, y pulsa el punto en la lista de sugerencias.

Después aparecen los puertos de motor a, b, c y d en la lista de sugerencias. Elige b. Esto selecciona el puerto B del ladrillo programable como parámetro de *leftPort*.

Pulsa el parámetro *OutputPort* de *rightPort*, y pulsa en el punto de la lista de sugerencias. Elige c de la lista de sugerencias. Esto fija el puerto C del ladrillo para *rightPort*.

Pulsa el parámetro *Float* de *leftPower*. Aparece un seleccionador. Entra 50. Esto fija el nivel de potencia para el motor izquierdo en 50.

Pulsa el parámetro *Float* de *rightPower*. Aparece un seleccionador. Entra 50. Esto fija el nivel de potencia para el motor derecho en 50.

Finalmente, pulsa el parámetro *Bool* de *brakeAtEnd*. Pulsa true en la lista de sugerencias.

En este punto la función tendrá este aspecto:

```
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: 50, rightPower:
        50, brakeAtEnd: true)
```

Ahora vamos a hacer que el robot espere un segundo con la función *wait*.

Pulsa en el espacio debajo del código que has creado y elige ev3 de la lista de sugerencias. Pulsa el punto y busca en la lista de sugerencias hasta encontrar *waitFor(seconds: Float)*. Seleccionalo.

```
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: 50, rightPower:
        50, brakeAtEnd: true)
ev3.|
```

Esta función de Swift es similar al bloque esperar de EV3-G.

Tiene un solo parámetro, *seconds*, que representa el número de segundos a esperar.

Pulsa en el parámetro *Float* de *seconds*. Elige 1 en el seleccionador para que el programa espera 1 segundo.

La función debería tener este aspecto:

```
50, brakeAtEnd: true)
ev3.waitFor(seconds: 1)
```

Selecciona todo el código que has ingresado hasta el momento y copialo. Pulsa debajo del código existente y pegalo.

Para hacer que el robot se mueva hacia atrás, vamos a cambiar los valores de potencia de la segunda función *move* a -50 para ambos motores. Pulsa el parámetro *leftPower* de la segunda función y, cuando aparezca el seleccionador, busca la tecla que muestra +/- . Pulsalo y arrástralo hacia abajo. Verás que el valor se cambia a -50. haz lo mismo para el parámetro *rightPower* . El resultado debería ser el siguiente:

```
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: 50, rightPower:
        50, brakeAtEnd: true)
ev3.waitFor(seconds: 1)
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: -50,
        rightPower: -50, brakeAtEnd: true)
ev3.waitFor(seconds: 1)
```

Pulsa debajo del código que has escrito hasta ahora y vuelve a pegar.

Elimina la última línea de código, y obtendrás esto:

```
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: 50, rightPower:
        50, brakeAtEnd: true)
ev3.waitFor(seconds: 1)
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: -50,
        rightPower: -50, brakeAtEnd: true)
ev3.waitFor(seconds: 1)
ev3.move(forRotations: 1, leftPort: .b,
        rightPort: .c, leftPower: 50, rightPower:
        50, brakeAtEnd: true)
```

Ejecuta el programa. El robot debería avanzar una rotación, pausar un segundo, mover hacia atrás una rotación, pausar otro segundo y mover nuevamente una rotación hacia delante.

¡Buen trabajo! Hemos llegado al final de esta lección. En la siguiente lección haremos girar al robot..

Si quieres saber más acerca de mí y de mi trabajo, puedes visitar la página de mi empresa, <http://tomafuwi.tumblr.com>, mi página de Facebook <http://facebook.com/tomafuwi>, o seguirme en Twitter https://twitter.com/shah_apple

¡Hasta la próxima!
#

LEGO® Architecture Skylines

Por Iva Pavlic

La serie de Skylines de LEGO® Architecture empezó en 2016 con tres sets: 21026 Venecia, 21027 Berlín y 21028 Nueva York. Tras el éxito de estos primeros sets, salieron en 2017, el 21032 Sydney, 21033 Chicago y 21034 Londres. Este año los Skylines han regresado pronto, con el 21039 Shanghai. Un Skyline de Las Vegas fue, también, anunciado, pero no ha sido puesto a la venta. La razón detrás de esta decisión radica en el trágico evento de octubre de 2017 en Las Vegas: un hombre disparó contra una multitud de asistentes a un concierto desde el piso 32 del hotel Mandalay Bay. Debido al número de muertos y heridos, el evento será recordado como el más mortífero tiroteo realizado por un solitario en EEUU. El hotel Mandalay Bay iba a ser parte del LEGO® Skyline de Las Vegas.

Los sets Skyline no son Skylines en el puro sentido de la palabra. En realidad, cada uno está compuesto por la combinación ideal de los edificios más conocidos de la ciudad. Al igual que los sets de Landmarks, son un souvenir ideal de cada una de las ciudades representadas. La idea se ve frustrada sólo por el hecho de que todas están disponibles a nivel mundial. Este tema ha sido uno de los más ambiciosos desde su inicio: sinceramente la mayoría de los edificios (y monumentos) más característicos han sido incluidos y, más frecuentes que no frecuentes, sus características principales son bien representadas a esta pequeña escala.

21028

New York City

Nueva York es la ciudad más densamente poblada de EEUU por tanto no es sorprendente que su Skyline se componga de rascacielos corporativos: el One World Trade Centre, el Edificio Chrysler y el Empire State Building, el (algo más bajo) Edificio Flatiron y la inevitable Estatua de la Libertad.

Dos de los edificios de este Skyline ya han aparecido como Landmarks: el edificio Empire State, al cual le dedicamos una parte de nuestro artículo del número anterior, y el Edificio



Flatiron. El Landmark del Edificio Flatiron fue bien adaptado: enmarcado por la Quinta Avenida y Broadway, su forma inusual fue sabiamente construida en tan y dark tan. En la versión del Skyline, a fin de encajar con el resto de edificios, la forma en sí fue una prioridad, por tanto es el edificio menos reconocible del set.

El Empire State Building es uno de los primeros sets Landmark. Está construido con algunos detalles y prácticamente por completo en bricks tan. La forma exitosamente representada hace que el edificio sea instantáneamente reconocible. En este set, no sólo la forma está perfectamente construida, sino también las característica fachada del edificio, con sus líneas verticales capturadas usando grille tiles. Ligeramente más detallado es la parte más elevada del rascacielos, convirtiéndolo en el más reconocible, mejor diseñado y por descontado el edificio más bonito del set.

El edificio más ambicioso de este Skyline tiene que ser el One World Trade Centre. Echemos un vistazo al edificio real, con sus triángulos invertidos y sus secciones cruzadas, yendo desde un cuadrado en la base hasta otro cuadrado en el tope, pero octogonal en el medio, y tendrás dudas de cómo la geometría simple, precisa y original puede ser siquiera transformada al mundo LEGO®. El resultado del intento es un precioso rascacielos, elegante, combinando gris y sand blue, construido con técnica

SNOT. El conjunto se monta con cuatro partes separadas: las dos inferiores son rectangulares, la tercera es un intento de capturar la forma octogonal utilizando slopes, y la cuarta de nuevo es rectangular, pero girada 45° con respecto a la base, con una antena en lo más alto. A pesar de que la geometría simple del edificio se ha intentado aquí, este es un buen ejemplo de las limitaciones de los bricks de LEGO® en esta escala tan pequeña. El rascacielos es reconocible sólo después de pensar en las similitudes entre las geometrías.

La forma del Edificio Chrysler también ha sido bien capturada, pero la alternancia de plates transparentes y opacos hacen que parezca más transparente que el edificio original.

21034 London



Londres es una de las ciudades más visitadas del mundo, y contiene una amplia diversidad cultural: 8,5 millones de personas viven en Londres y hablan más de 300 idiomas. Londres, en este caso, está representada por la National Gallery, la Columna de Nelson, el Big Ben, el London Eye y el Tower Bridge. Todas estas edificaciones están conectadas por la rica historia y cultura de la ciudad.

Además de los edificios, también está el Támesis, representado por tiles transparentes bajo el Tower Bridge, con un bote navegando bajo él. El Tower Bridge se levanta en determinadas ocasiones para ciertos barcos, y también puede ser levantado en este modelo: el nivel inferior está construido utilizando clip tiles y handle plates. El nivel superior es el famoso paso peatonal, y en la realidad tiene un suelo de cristal. La característica barandilla azul suave son simples tiles con un diente vertical en el medio, donde se encuentra el Escudo de Armas de la Ciudad de Londres. Además de ser móvil, el Tower Bridge también es suspendido. Los cables de acero están contruidos muy sencillos, pero muy fielmente. En su color característico (medium blue), un eje flexible se une arriba mediante un handle y mediante un clip en la base del puente.

La parte más a la izquierda es la National Gallery. Las columnas del pórtico están hechas con grille tiles blancos colocados verticalmente y están descompensados con su propia frontal, mientras que las alas están compensadas.

Magníficamente construida es su famosa cubierta art deco, la cual en un primer vistazo puede parecer imposible de construir en esta pequeña escala. Ubicando cuatro conos 1x1 en un round tile, encima del cual hay un brick con studs laterales con un brick round, otro cono y una antena. Plates tooth girados para arriba y añadidos a los studs laterales del brick, junto con el brick round 1x1 crean la característica parte superior con sus escalonados arcos curvados.

La Estatua de la Libertad es reconocible, no sólo por la microfig con el bien conocido tono verde, sino también por las finamente construidas formas de la base, utilizando los plates y tiles más pequeños.

Encima de la parte central, detrás del gablete está la reconocible cúpula. Construida de esta manera, es el modelo perfecto de una edificación clásica, hecha reconocible además con una parte de la Plaza Trafalgar y la Columna de Nelson delante de ella.

En mi humilde opinión, una de las dos construcciones más originales de la serie Skylines es el London Eye. Mayoritariamente se han utilizado piezas Technic, sin ellas una ambiciosa miniatura como esta no hubiera sido posible. El ojo se sostiene en dos brazos suspendidos en forma de wishbone Technic, ligeramente descompensados para crear el triángulo unido arriba por un pin. La noria es brillantemente simple: un simple plate transparente y dos clip tiles son unidos a la longitud de los dos hoso para representar cada una de las cápsulas de pasajeros. Este crea dos raíles que forman la rueda, unida por conectores angulares en el fondo y pins en la parte superior. Hay un total de 16 cápsulas, cuando en realidad hay 32, cada una de las cuales representa uno de los distritos de Londres. Una barra une los conectores angulares a la base como soporte principal.

El Big Ben está construido con bricks grille que representan la ornamentación vertical de la torre. El reloj es un brick 2x2 con la impresión del de verdad. En el caso del Big Ben versión Landmark su mayor debilidad era el reloj, es una pena que semejante excelente impresión no haya sido utilizada para ese. El Big Ben apareció en la versión Landmark (21013 de

2012), como parte del Skyline de Londres, en algunos sets de Cars de 2011, y también como el espectacular Advanced Model de 2016, set 10253, con 4163 piezas. Por tanto el

Big Ben es la edificación que los diseñadores LEGO® han construido con igual éxito con 50, 350 y más de 4000 piezas.

21039 Shanghai

Shanghai se encuentra en la desembocadura del río Yangtze. Gracias a esta localización, en los últimos años se ha convertido en uno de los más grandes y concurridos puertos del mundo. El rápido desarrollo es más evidente en la arquitectura urbana: edificios Art Deco están combinados con el siempre creciente número de rascacielos contemporáneos.

El templo Ciudad de Dios y la Pagoda Longhua son las dos pequeñas estructuras en la parte más a la izquierda del skyline. La Pagoda es tan simple como se ve, construida alternando round plates 1x1 rojos con plates 1x1 negros y una pequeña antena arriba del todo. El templo del siglo XV y la pagoda del siglo X son parte de la arquitectura tradicional de Shanghai.

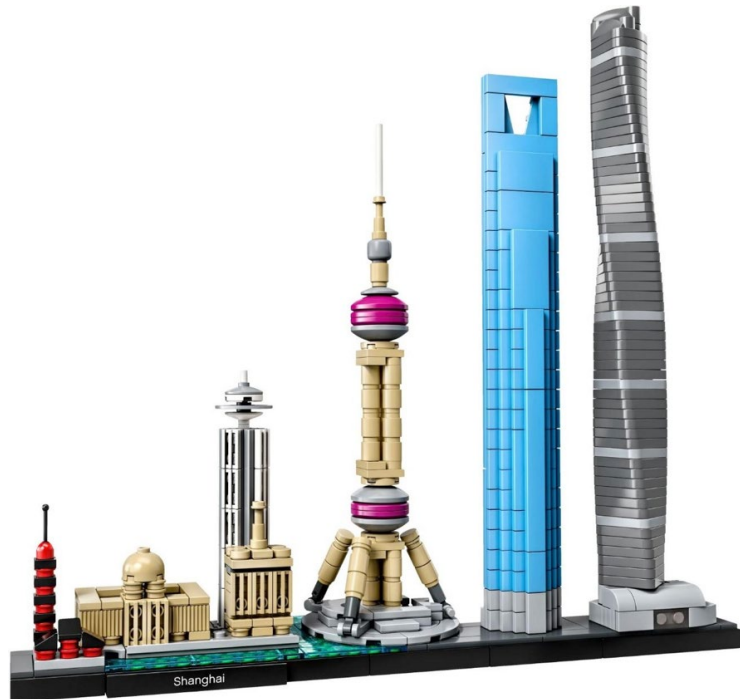
El Edificio HSBC, neoclásico, y el Edificio Aduanero son parte del Muro, un área ribereña a lo largo del banco del río Huangpu. El Edificio HSBC está construido con similar estilo a la National Gallery en Londres: la fachada son grille tiles, y encima de ellos la cúpula. La diferencia está en las alas, que en este caso están construidas con

grille bricks. El río se construye con tiles trans light blue, y en la parte opuesta del banco del río está la Torre Perla de Oriente, una torre de radio y TV con un aspecto futurista y once esferas, grandes y pequeñas, asentadas sobre tres columnas. La primera y mayor de ellas tiene un diámetro de 50 metros (164 pies). La base de la torre está elegantemente construida, mientras que las columnas de apoyo son simplemente round bricks 1x1 tres veces. Encima de ellas hay una esfera magenta y light bluish grey, inteligentemente montada con dishes. Por encima de nuevo hay tres columnas hechas con round bricks, mientras que las esferas pequeñas, ubicadas entre ellas, no están en la versión LEGO®. La esfera superior también está formada por dishes. La torre termina en un round brick y una cabeza de minifig en light bluish grey, cuyo remate final es una pieza tipo telescope y una barra. La mejor parte del proceso de construcción es el final: dos round bricks en una barra, completado con un tile round en un extremo y un bar holder con clip en el otro. El clip se engancha a la base, mientras que las partes superiores descansan contra el plate debajo de la primera esfera. A pesar de la gran reducción del nivel de detalles y con un uso repetitivo de los elementos, la torre está espléndidamente construida y reconocida.

El Hotel Radisson Blu está construido uniendo rail plates con grille tiles a bricks con studs laterales. Esto representa el cuerpo "palmeado" del rascacielos muy acertado. Arriba del todo está el restaurante giratorio con la cúpula de cristal, construido con dishes y otros elementos redondos. El World Financial Centre de Shanghai es un prisma donde sus dos caras opuestas se dividen cada una en dos curvas, las cuales, luego se conectan arriba del todo, debajo del cual está la apertura trapezoidal. Gracias a este diseño, el rascacielos recibió el mote de "El abridor de botellas". Al igual que con el Centro World Trade One, la forma aquí es imposible de capturar en su totalidad en bricks para una escala pequeña como esta. En el Skyline, el World Financial Centre de Shanghai es un rascacielos elegante con una parte inferior en light bluish grey, unida a la base con clips, y una parte superior en medium blue. Va gradualmente estrechándose hacia la parte de arriba mediante el uso de un gran número de jumpers, de cuatro studs de ancho hasta uno. El mismo patrón se repite en el lado opuesto, utilizando plates. El modelo, en sí mismo, es bonito, la elección de colores es genial - incluso la apariencia de abridor de botellas está ahí - pero a pesar de que de alguna manera está más cerca del original que el Centro World Trade One, no es una coincidencia plena.

La Torre Shanghai es el segundo edificio más alto del mundo, con 632 metros (2073 pies). Está edificada sobre pilares de hormigón de 70 metros con el fin de resistir tifones y su forma es tan aerodinámica que reduce las cargas por viento en un 24%. La Torre versión LEGO® está construida mediante liftarms de cuarto de círculo 3x3 finos de Technic. Cincuenta liftarms apilados alrededor de dos ejes y posteriormente girados manualmente para producir el aspecto irregular, aerodinámico y casi orgánico de la torre. El modelo es estable gracias a un eje central, el cual es independiente de la "órbita externa" de liftarms. La estructura está coronada por dientes Bionicle con axle holes. En mi opinión, la Torre Shanghai - gracias a su aparentemente simple a la par que espectacular forma orgánica hecha con piezas Technic - es uno de los mejores modelos de cualquiera de los sets Skyline, directo al top junto con el London Eye.

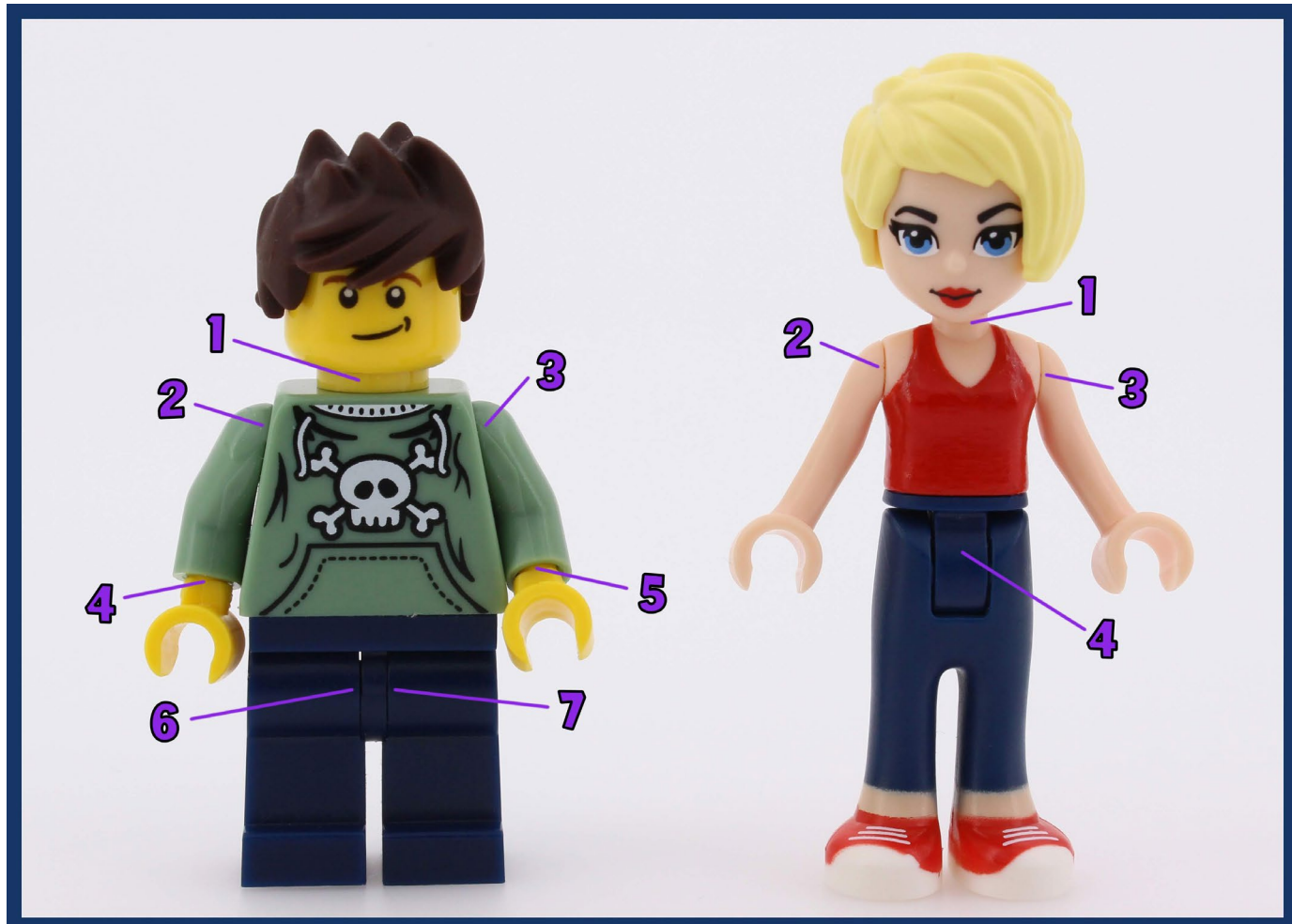
#



Minidolls vs Minifigures:

¡Pon una pose!

Por Jasna Bronić Miklin



Hoy responderemos a quién puede adoptar una pose mejor: ¿las minidolls o las minifigs?

Ambas minis tienen sus ventajas y debilidades cuando se trata de movimiento. Las ventajas provienen de las articulaciones y las debilidades de la falta de ellas. Una minifig tiene siete puntos de articulación, mientras que la minidoll tiene solo cuatro. ¿Es eso suficiente para que las figs ganen esta batalla y posiblemente incluso la guerra? Porque en este momento, las minidolls van ganando 8-6.

Comenzaremos el análisis con la cabeza. Tanto las figs como las dolls pueden girar la cabeza 360°. La mayoría de las personas reales no pueden hacer eso, pero es una característica notablemente útil para las historias de terror. Eso les da a las minis su primer punto hoy. Es 1-1 en el marcador.

Los brazos de ambas minis tienen una articulación en el hombro que les permite moverlos hacia atrás. Es cierto que una pieza de cabello voluminoso puede ser un obstáculo para las minidolls, e incluso la cabeza es un obstáculo para las minifigs, pero aún así ambos obtienen un punto. Hasta ahora, las dolls y las figs parecen ser iguales.



Es hora de que las minis nos muestren sus manos. Bastante literal. Las dolls no pueden moverlas y eso provoca muchas complicaciones en sus vidas diarias. Todo, desde comer hasta andar en bicicleta puede ser un verdadero desafío. Por el contrario, las manos de la minifig giran. Eso no significa que nunca tengan problemas, solo que tienen menos. Y por eso, las figs toman la delantera; 3-2.



Las piernas tienen las mayores diferencias entre las minis con respecto al movimiento. Las minifigs 'usan' piernas que se mueven independientes, pero también faldas y piernas sin ningún tipo de articulaciones. Como las "piernas independientes" es la pieza de cuerpo más común, la usaremos para la comparación. Las piernas móviles no solo son ideales para caminar, sino que también permiten que la fig se sienta o se recueste.



La mayoría de las piezas de las piernas minidoll tienen el mismo rango de movimiento, pero se mueven exclusivamente como una pieza, desde una posición de pie a una posición



sentada. Por lo tanto, solo pueden hacer las posturas de yoga más básicas y no pueden recostarse. Sobra decir que eso pone a las dolls en desventaja al huir, ya que solo pueden saltar o deslizarse. Las figs afianzan su ventaja en esta batalla con 4-2. Pero tenemos que reconocer algunas debilidades antes de que podamos coronar a los ganadores de la guerra.

Tened en cuenta que ni las dolls ni las figs son capaces de asentir o inclinar la cabeza, girar el torso, doblar los codos y las rodillas, o muchas otras acciones que son habilidades



comunes entre los seres humanos. Todas estas deficiencias al imitar a una persona tipo revelan cuán similares son las minis entre sí.

Y el resultado final muestra que: la guerra termina con un empate de 10-10.

Ninguna de las minis es mejor que la otra. Son diferentes y están hechas con objetivos finales específicos en mente. Las minifigs tienen un rango de movimiento más amplio y una estética más rectangular. Las minidolls usan una amplia variedad de moldes de piezas de cuerpo para parecerse más a los humanos.

¿Cuál es mejor para usar en un proyecto? Depende del proyecto. Para una película stop motion medieval, lo más probable es que quieras usar las figs. Para un montaje de una fiesta de pijamas realista, es probable que desees utilizar las minidolls. Pero el hecho de que puedas aprovechar las ventajas de una mini en particular no significa que debas hacerlo. Juega y construye con cualquiera que elijas. Y no tengas miedo de mezclarlas mientras luchan contra un dragón o disfrutan del sol; ambas son juguetes diseñados para jugar con ellas.

#

Este artículo también está disponible como video en el canal de YouTube de BrickoMotion: <https://youtu.be/UNfxzYmjpMY>

BRICKOMOTION
Videos with and about LEGO minidolls

LEGO® World Copenhagen, February 15-18, 2018

Por Eduard Petrac

Imágenes por Kockice, Maico Arts y Human Media Lab



The beginning of the year is typically slow and boring. Everything is still grey, we're recovering from cold days, and nature is slowly waking up from its winter hibernation. That's how LEGO® events around Europe unfold – they appear shyly but are perfect for unveiling new MOCs built during winter. That's how we came to LEGO® World in Copenhagen. Traditionally the first large event of the year, this year marked its tenth anniversary edition. It was four days of total joy for visitors of all ages.

Like every year, LEGO® demos all themes that are currently in production. Sometimes you can also see a presentation of something exclusive, but this time, we haven't had a chance to see anything spectacular. With one exception! We know

already that there are DIY solutions that allow you to connect





LEGO® parts to drones. But this year LEGO®, in cooperation with 'The Human Media Lab', presented its 'flying bricks'. Via a LEGO® console, which uses sensors and gyroscopes to track every movement of the user, it allows control of a swarm of mini drones that present a shape of bricks constructed on the console itself (Photo 1). The assembled console gets scanned with computer vision and directs the drones that can basically imitate any shape and movement of the user. Really impressive! It's hard to estimate if and when would this reach standard production, like Boost and Mindstorms have done, but it shows one vision of what the future of playing with LEGO® may look like.

Among the more interesting exhibits, one can point towards a large collection of historical LEGO® sets which, apart from here, can also be seen in Billund at the LEGO® House (Photos 2,3,4). Also, there was a section featuring building in the Architecture theme, full of nice work by the visitors (Photo 5). Mindstorms® and Boost were particularly popular, allowing the visitors to take part in programming and playing with the models. Everyone could find something after his

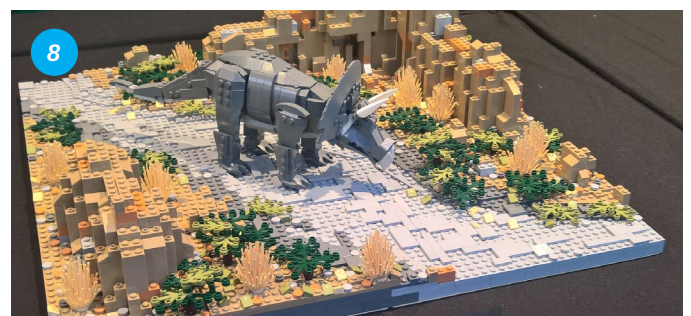
own heart. All areas were swarming with visitors, even those focused on classic 2x4 bricks in multiple colours. Then there was an impressive life-size McLaren 720S model (Photo 6).

And where else could one 'bathe' in LEGO® parts or build from a bag of freshly manufactured bricks and minifigs? Crazy good!

So, strolling from one zone to another, there is also the Fan zone.

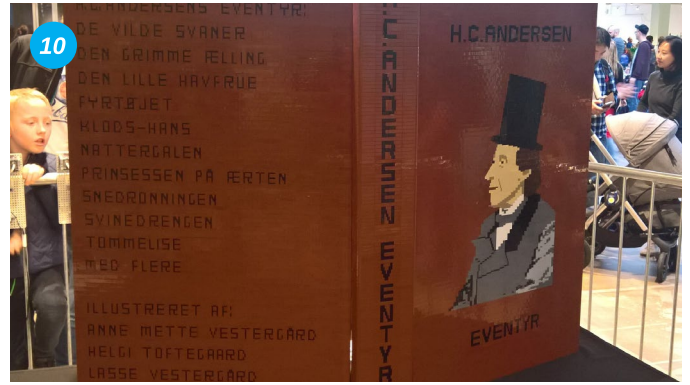


Each year, AFOLs from around the world strive to bring the best and nicest of their works, but an anniversary event asks for something special. So there were plenty of MOCs this year that drew one's breath away. As much as 1800 square meters covered with works by 59 attendees from 10 countries. It would be hard and unfair to single one builder out from among the many prominent AFOLs present, but some have been rewarded as the best – the first place according to the choice of the attendees was won by Jessica Farell (Brick.ie) from Ireland with 'Jurassic Brick Dinosaur Diorama Series models' (Photo 8), while the best work in the group City diorama was awarded to Arjan Oude Kotte from the Netherlands with 'Brickton Harbor' (Photo 9). Pictures tell more





9



10



11



12



13



15



14

than words, anyway. (Photos 10-18).

To complete the celebration, the GBC team has, for the tenth anniversary, prepared all its modules for the main event of the weekend – setting a new Guinness Record for the largest number of GBC modules. Maico Arts, Ben Jonkman, Klaus



16



17

Hansen, Lasse Deleuran, Brian Soholm Larsen and Elena Dimitrova assembled 259 modules into a single build, which the ball passed through in 40 minutes. Congratulations! (Photo 19).

#



18



19

LEGO® Animals

Por Kristijan Vuletin

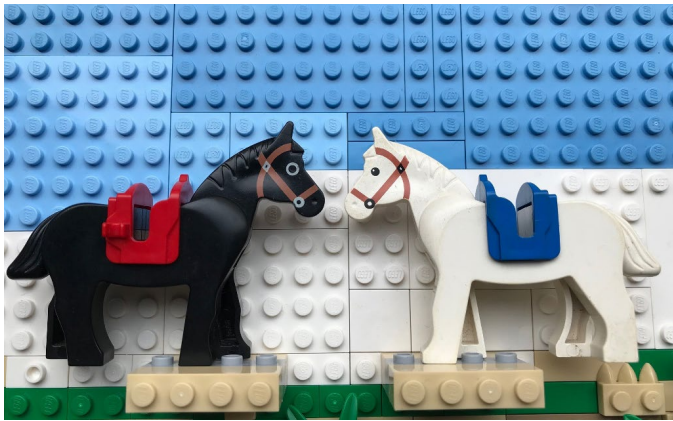


¿Qué fue primero: el pollo o ... el caballo? ¿O fue Fabuland? Puede que no se trate de la pregunta de todas las preguntas, pero el primer animal que apareció en un set de LEGO® fue... un caballo. Fue en 1984 en la línea Castle. Pero vayamos más atrás en el tiempo: si queremos ser 100% precisos, los primeros animales aparecieron entre 1979 y 1989 en Fabuland. No estamos hablando aquí de figuras de animales estrictamente, sino de una mezcla de cabezas de animales y cuerpos humanoides. Estas adorables figuras aparecieron en las primeras páginas de los catálogos de LEGO®, y con sólo mirarlas, a muchos de nosotros nos trae gratos recuerdos de cómo entramos en el mundo del brick.

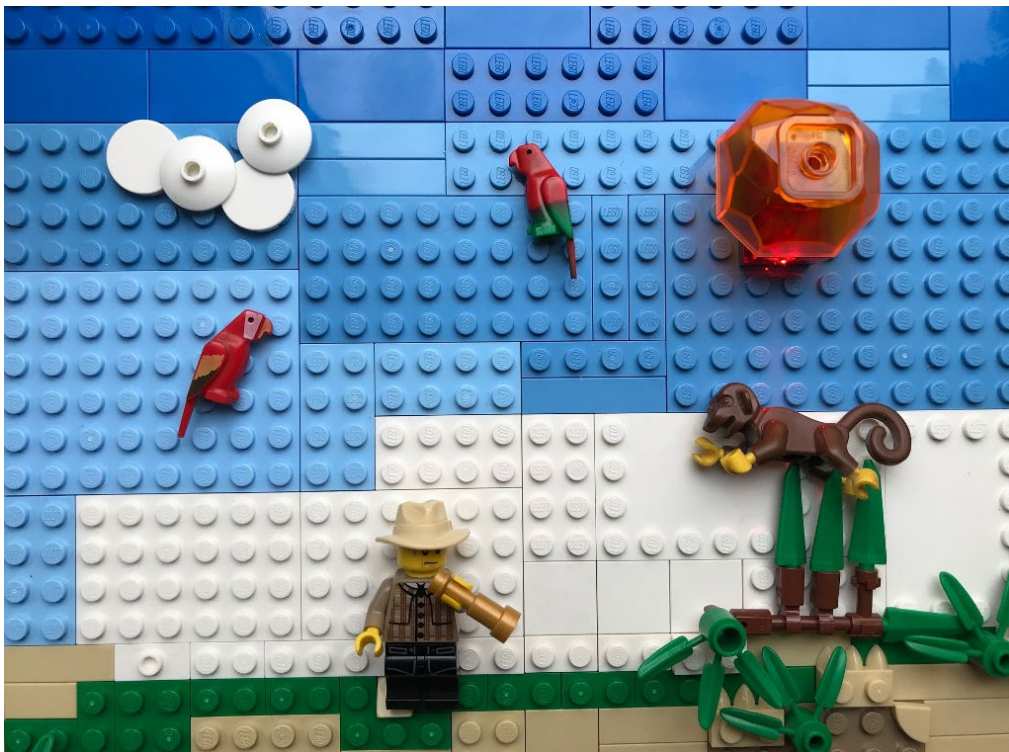


Fuente: <https://hiveminer.com/Tags/fabuland%2Cminifig/Recent>

Ahora es el momento de pasar a los animales 'como tal' y la forma en que entraron en su vida LEGO®. Como se mencionó anteriormente, la línea Castle trajo los primeros animales - caballos - en 1984. Al principio eran blancos y negros, mientras que la versión marrón llegó un poco más tarde, en 1986. Se mantuvieron sin cambios durante casi un cuarto de siglo, sólo para recibir un pequeño lavado de cara en 2010 - se alteraron los ojos. De un círculo negro con un contorno blanco, se volvieron más "realistas", y desde 2013 también tienen patas traseras móviles.



Otros animales no aparecieron hasta 1989, cuando la línea Piratas trajo monos, tiburones, pájaros y pulpos. Aunque el primer pájaro (en el 6270 Forbidden Island y en el 6285 Black Seas Barracuda) era un loro por forma y color, el mismo molde se ha utilizado desde entonces como un ave genérica y ha aparecido en numerosos colores.

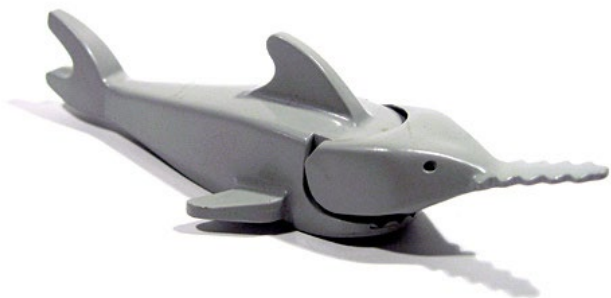


Belville engendró gatos y perros en la década de los noventa, y han aparecido en muchas líneas, así como en muchos colores, y finalmente se han convertido en parte de las líneas genéricas de LEGO® System. Al igual que con muchos otros animales, sus raíces se remontan a Fabuland.



(uno de los gatos que dice "estoy listo para comer" y el perro policía de 2011)

Gracias a Aquazone (1995-1999), aparecieron más criaturas acuáticas: delfines, peces sierra y mantas.



En cuanto a los animales pequeños, los años noventa trajeron cangrejos, escorpiones, arañas, serpientes, estrellas de mar y murciélagos.



Todos los animales mencionados son piezas unitarias, aparte del pez sierra, que es básicamente un tiburón con una mandíbula superior diferente. Los animales más complejos de la era de los 90 son el dragón y el cocodrilo.

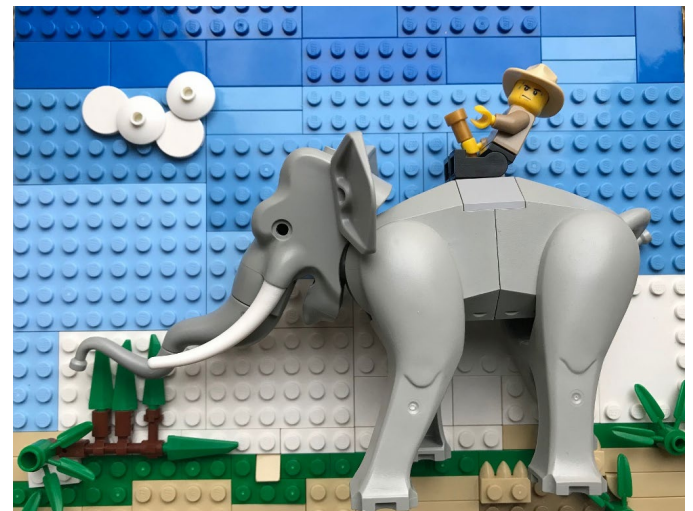


El nuevo milenio ha visto algunas novedades en el mundo LEGO®, en la propia empresa y también en el reino animal. TLG firmó un contrato con Warner Bros, que supuso la entrada de Harry Potter en el mundo del brick. Harry trajo consigo nuevas criaturas míticas, como el Hipogrifo, el Colacuerno húngaro y el Basilisco (o Fluffy), el perro de tres cabezas.





Los animales, en un sentido más tradicional, de esta época son las ratas (en Harry Potter desde 2001), las ranas (Belville, 2000), los elefantes (Aventureros, 2003), los osos polares (Ártico, 2000), los lobos (que aparecen en muchas temáticas desde 1976, más tarde conocido como perros policía) y vacas (desde 2009).

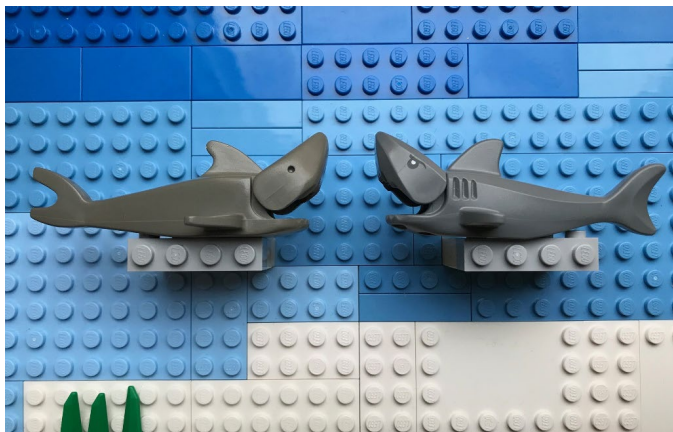


En la temática de los Vikingos de 2005 obtuvimos tres dragones nuevos, y lo interesante de ellos es que fueron diseñados específicamente para estos sets y no tienen la intención de reaparecer en otra temática.



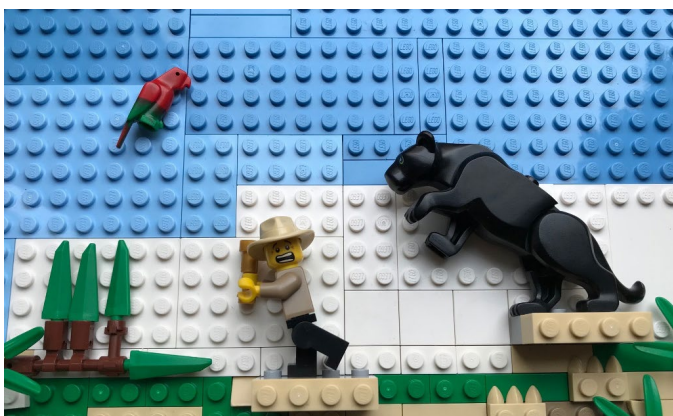
Hablando de diseños exclusivos, uno de los animales poco presente en sets (si no el menos presente) diseñado para un único set es el lémur del 3828 Air Temple, apareciendo sólo en este set del 2006.

Uno de los peores residentes de nuestras pesadillas tienen que ser los tiburones, y han estado viviendo en el mundo LEGO® desde los Piratas de 1989.

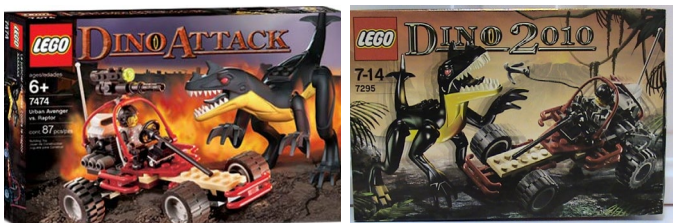


Además de aparecer en otro color (blanco), los tiburones también sufrieron un rediseño en 2008 con la temática de Agents

En 2017, en la Jungla, una subtemática de City, los animales más nuevos del mundo LEGO® son panteras negras, leones de montaña, tigres y leopardos.



Los dinosaurios LEGO® han aparecido en muchas ediciones a través de las líneas Dino Island, Dino y Dino Attack. Dino Attack era conocido en Europa como Dino 2010, y el nombre no era la única diferencia; en lugar de grandes armas, estos sets tenían ganchos y jaulas para atrapar a los dinosaurios.



Finalmente, los dinosaurios también formaron parte del tema de los estudios, que se lanzó en 2000 y se centró en películas stop-motion.

Observando la cuarta versión del popular T-Rex, es difícil imaginar que la primera vez que apareció en un set fue en 1997 ... en DUPLO.



Como veis, los animales LEGO® han crecido no sólo en número, sino también en formas, colores y pequeñas mejoras. Para muchos, a menudo son la razón principal para comprar un set, y el valor de varios ha crecido a lo largo de los años gracias a la rareza o la gran demanda.

#

Entrevista Space

Por Kockice

Paseando por las salas del evento 'Bricktastic' tropezamos con algunos de los mejores AFOLs de Space, de Gran Bretaña, Jason Briscoe, Gary Davis, Rhys Knight y Peter Reid. Intentemos averiguar si tienen algo nuevo que compartir con nosotros, ¿algún proyecto nuevo o colaboración quizás?

Kockice: Bueno chicos, para empezar algo sobre vosotros mismos, un poquito ¿puede ser? ¿Las infames "dark ages"?

Jason: Claro, quiero decir que podría llevar demasiado tiempo explicar cómo funcionó en mi caso, ya que estuve activo en la comunidad por un tiempo y luego tuve una recaída de diez años...

Rhys: Sí, bueno, Peter realmente nunca tuvo dark ages. Parece que nos hemos sacado mutuamente el uno al otro de nuestras dark ages.

Peter: (rie)

Jason: Para mí, Space Classic y los primeros sets de LEGO® Technic fueron mis favoritos cuando era niño. Hubo algunos otros sets en el menú, pero siempre regresas a las cosas que más te gustan.

Rhys: Sí, lo mismo para mí. Fue algo que te llamó la atención de inmediato.

Peter: Sí, para mí fue el Galaxy Explorer (928) el que me impulsó. Más o menos me puso en mi camino.

Gary: También necesitaríamos una buena cantidad de tiempo para mi caso...

K: Como constructores de Space Classic, ¿sentís que sólo atrae a cierto tipo de audiencia, recordándoles los viejos mejores tiempos? ¿Los "románticos"?

Rhys: Sí, eso creo. Muchas personas que no son AFOL y que jugaron con LEGO® cuando eran niños reconocen el símbolo inmediatamente.

Jason: Creo que son cosas diferentes para diferentes personas. Están aquellos que tienen que tener todos los sets de Space Classic que se hicieron y catalogarlos. Lo cual es genial, pero en realidad no es donde estamos. Entonces, tomando el romanticismo como punto, es el futuro que nunca podrá ser o podría haber sido.

Gary: Tuve una construcción expuesta en una LBR Store, pero no soy un constructor típico de Space Classic. Me gusta mucho la idea de Jason. Y sobre el atractivo, se trata de lo que era popular cuando cada uno de nosotros era un niño. Todo vuelve a eso. Entonces, sí, podrías decir que es algo romántico, claro.

Rhys: La reinención de cómo sería Space Classic ahora, explorando lo desconocido. Un estilo diferente, un nivel diferente. Hay un magnífico trasfondo para Space Classic. Mucho trabajo de fondo, y por supuesto tenemos a Peter.
Rhys: La reinención de cómo sería Space Classic ahora, explorando lo desconocido. Un estilo diferente, un nivel diferente. Hay un magnífico trasfondo para Space Classic. Mucho trabajo de fondo, y por supuesto tenemos a Peter.

Peter: Sí, cierto (risas)

K: Entonces, al construir Space Classic, ¿os sentís muy recompensados por el público? ¿Cómo responde la comunidad a vuestro trabajo? ¿Creeis que si cambiaríais y construyérais otra cosa, cambiarían cómo se sienten? Todos vosotros sois grandes constructores.

Rhys: Podríamos hacer eso. Pero al final acabaríamos volviendo a Classic Space. ¡No es necesario salir de nuestra zona de confort por mucho tiempo! Tenemos una paleta de colores clara y, de hecho, no tenemos que pensar demasiado sobre el cómo y el qué.

Jason: Es como tus viejos y cómodos zapatos. Siempre vuelves a eso. Pero



me gusta la idea de aportar una nueva perspectiva a Space Classic. De ahí mi mezcla de blanco con trans-amarillo como se ve en algunos de mis MOC como el 'Mooncat'.

Gary: Realmente disfruto de todo mi trabajo que se muestra al público. Por supuesto que construimos para nosotros mismos, pero siempre es bueno obtener comentarios positivos.

K: Entonces, ¡el diorama! ¿A quién nos falta aquí? ¿Quién más es colaborador? Con todos los detalles adicionales y brillo, es una de las estrellas del espectáculo. ¿Podéis compartir cómo surgió la idea?

Jason: Tim Goddard, Alec Hole y Andrew Hamilton no están aquí hoy. Pero originalmente, es la idea de Peter. Él quería hacer algo diferente, algo de archivo. La idea estaba ahí y estábamos socializando en Skaerbaek cuando Kevin Gascoigne mencionó que podríamos hacer algo espectacular para 'Bricktastic' de este año . ¡Y en esa conversación fui nombrado manager del proyecto! Aquí tengo que mencionar a Jeremy Williams, ya que también fue el culpable de todo el display. Volvíamos a casa desde el mismo Skaerbaek cuando las ideas comenzaron a volar alrededor de la enorme torre y el subterráneo. El proyecto parecía crecer con cada frase (risas).

K: Bueno, ¿supongo que tienes la última palabra en todo el proyecto, Jason? ¿Cómo llevaron los chicos seguir los criterios?

Jason: Más o menos. Todo fue muy fácil. Les di a los muchachos suficiente holgura para hacer lo que querían. Pero queríamos mostrar que no sólo el equipo de Bricks to the Past puede hacer algo grande. Comparado con sus enormes montajes, nos falta el tamaño. Y los suyos son históricamente precisos y, por supuesto, de alta calidad; no podríamos igualar eso; no de la manera que queríamos hacerlo. Entonces, lo que no pudimos hacer con el tamaño físico lo compensamos con detalles. Entonces todo está en los detalles.

Rhys: ¡Todos obtuvimos 'cajas' y dimensiones para rellenar, y literalmente hicimos lo que quisimos! Así de fácil. Por supuesto, siempre que sea Space Classic.

Jason: Quiero decir que no es como si no nos conociéramos. Si fuera con algunos tipos que no hubieras coincidido y no conoces, sería un proyecto difícil de manejar. Bueno, si me permites, una cosa que se 'impuso' como estándar fueron las puertas correderas - un diseño tan genial, fácil de hacer, simple - que en realidad fue idea de Alec.

Gary: Como Jason mencionó, no había reglas estrictas. Simplemente seguí el brillante trabajo de Peter Reid y terminó siendo increíble. Siempre es bueno tener flexibilidad al construir.

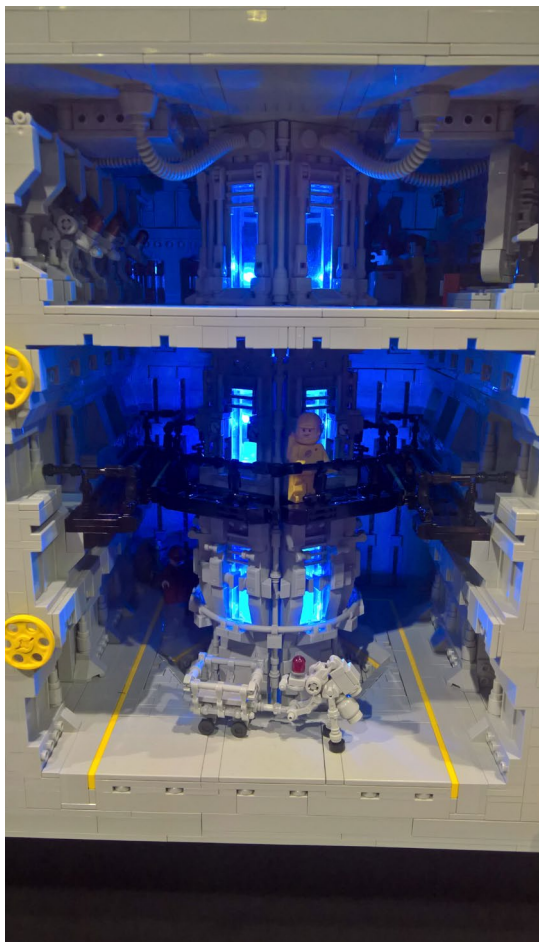
Rhys: Estaba haciendo mi parte y estaba manteniendo todo en el circuito, enviando fotos a los demás, luego obteniendo los comentarios y continuando el trabajo.

Jason: Hemos puesto mucho esfuerzo para mostrar la cantidad de detalles que se puede poner en ese espacio. Y es realmente atractivo para la multitud. Pasan por el montaje, se detienen por un momento y luego siguen mirando y buscando detalles durante diez minutos o más. Las llamativas llantas amarillas son una jugada genial de Alec - girándolas hacia la izquierda o hacia la derecha se abren y cierran las puertas deslizantes entre los módulos.

Rhys: Especialmente las luces intermitentes. Es fascinante para la mayoría. Crear montaje súper detallado fue nuestro objetivo. En un espacio limitado. Realmente no pensé que tendríamos tanta interactividad con la multitud.

K: ¿La inspiración proviene de series de televisión o cómics? ¿Algo especial esta vez?

Rhys: Ciencia ficción para el laboratorio genético, por ejemplo, donde se hacen experimentos. O un generador de estilo Tesla. Realmente tenemos mucho en esas 'cajas' (risas). Me refiero a que la sensación general del display es como un homenaje a la mayoría de la ciencia ficción.



Jason: Es como algo que realmente quisiste hacer siempre de pequeño pero nunca tuviste los bricks o la oportunidad de hacerlo.

Gary: Desde que me gustan los shows de Gerry Anderson, hay algunas referencias a esos shows.

K: ¿Alguna parte particularmente difícil del proyecto? ¿Algo que os haya frustrado tanto como para considerar abandonar el proyecto?

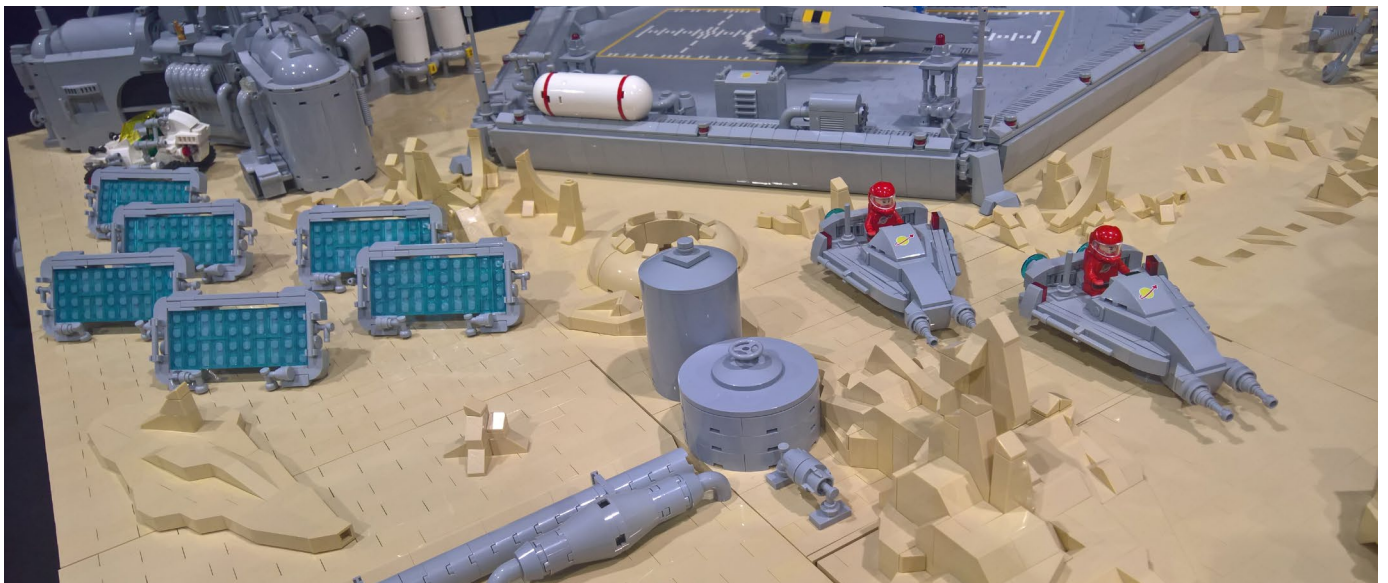
Jason: No, nada tan serio. Bueno, fue un poco tedioso hacer el paisaje tan.

Gary: Ah, sí. Fue el elevador de cohetes! Me llevó años resolverlo con todos los diferentes tipos de sistemas de railes, y no pude ponerlo en marcha. Pero el sistema actual - que es bastante simple, y lamento no haberlo usado originalmente - es uno con el technic rack (ID BL 2428).

K: ¿El montaje transcurre sin problemas? ¿U os distraéis fácilmente, como cuando el perro del vecino ladra interminablemente?

Rhys: Todos creamos por nuestra cuenta. Pero yo necesito un poco de ruido cuando construyo. Cuando estoy trabajando sobre ciencia ficción, me gusta tener algo de ciencia ficción en la televisión. Algún tipo de un ruido de fondo. Debido a que la gente habla, me hace sentir que estoy en un ambiente con otras personas. Escucho muchos videos y canales de Youtube. Me hace sentir que no estoy solo y puede que vea una técnica que pueda usar.

Jason: No puedo tener la televisión encendida. Me distraigo fácilmente de la construcción. Pero la radio, por otro lado, si es la música correcta y me da ritmo, es genial.



K: Considerando que es un proyecto bastante grande, ¿tuvisteis algún problema con el abastecimiento de las piezas? ¿Debéis tener colecciones grandes, pero sin embargo no podéis tener LEGO® suficiente.

Gary: Nos apuntamos para el Project Support de LEGO® para este montaje, pero el pedido todavía no ha venido (risas), así que tuvimos que recurrir a todo.

Jason: Tuvimos algunos problemas con el tan para el paisaje - recurriendo a los miembros para pedir prestado un poco. Y gris (risas). Es increíble cuántos bricks puede manejar un proyecto de este tamaño.

Rhys: La pieza más utilizada probablemente sea el tubo curvado tipo macarrón (ID BL 25214). Tengo un pedido que todavía no ha llegado, así que tuve que dejar espacio para ellos para cuando lleguen. Y finalmente tuve usar los lingotes pearl gold (ID BL 99563).

Jason: Qué gran pieza son esos tubos curvados tipo macarrón... Los amo.

Gary: El rodillo de pintura (BL ID 12885) de la serie CMF fue muy utilizado.

K: ¿Cómo reaccionaron sus familias durante el tiempo de creación del montaje? Deben haberse metido por medio en algún momento.

Rhys: ¡Mi esposa está feliz de haber recuperado su mesa de cocina! (risas) Ella está muy contenta con eso. Pero solo hice una pequeña parte del montaje, una esquina. Por tanto, cuando hagamos la expansión iré a por el módulo más grande. Tengo planes para lo que quiero hacer.

Jason: Logré mantenerlo en una habitación, así que fui bendecido. No fue muy duro.

K: ¿Ya echáis de menos todos los bricks que están en el proyecto, atrapados, llorando por un nuevo proyecto?

Rhys: No tengo tiles grises, ni plates. Nadie. Todo desapareció. Fui por los plates y por menos bricks.

Jason: Se ha reducido bastante mi situación. Pero me las arreglaré.

K: Entonces, las 'cajas' fueron inicialmente idea de Peter, construyendo en ellas. Obviamente, ¿había un plan para toda la idea?

Jason: Bueno, tuvimos algunas dificultades con las cajas, y para la próxima vez sabemos que tenemos que dejar algo de espacio adicional para la tolerancia de los bricks. Incorporar la iluminación también fue bastante desafiante. Pero logramos crear la profundidad perfecta para que la multitud vea todo lo que se nos ocurre.

K: ¿Cómo estáis de satisfechos con el producto final, ahora, después del primer día de asistencia y reacciones?

Rhys: Considerando que fue un proyecto muy relajado, creo que lo hemos logrado bastante bien. Es nuestra primera vez, el primer paso en un viaje más grande y las mejoras siempre son posibles.

Jason: Peter era nuestro tipo del "control de calidad" y bastante relajado al respecto. No hubo microgestión especial. Como he mencionado antes, se trataba de dejar que los chicos hicieran lo que quisieran. Hubo un poco de pánico durante la instalación, ya que la Torre se rompió en el viaje hasta aquí. Pero la cantidad de comentarios hasta ahora es gratificante y nos ayudará a crecer más la próxima vez.

Gary: Había una idea para motorizar las puertas para abrirlas, pero creo que es mejor así. El público puede jugar con ellas y ha sido bastante popular este fin de semana.

K: Bueno, el futuro del proyecto es bastante brillante. ¿Cuánto tiempo planeáis mantenerlo vivo?

Rhys: Bueno, aún no lo hemos discutido. Todo ha sido tan relajado hasta ahora. Pero crecerá. Refinaremos lo que tenemos actualmente y comenzaremos desde ahí.

Jason: Todavía estamos considerando tener que viajar a Skaerbaek o Paredes de Coura, pero nada definitivo todavía. Definitivamente lo cambiaremos para futuros shows. Probablemente veamos si Luigi (Priori) puede unirse a nosotros. Podemos usar ocho módulos más, creo, para empezar.

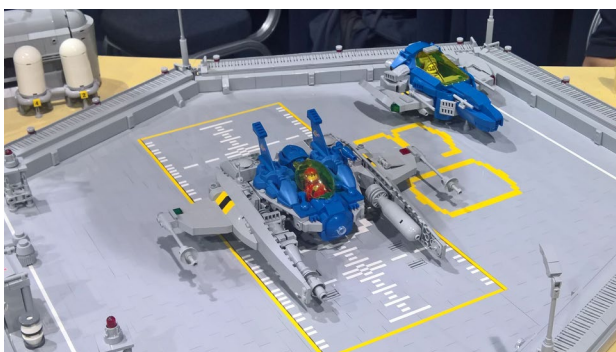
Gary: Definitivamente voy a trabajar más para abrir la compuerta del cohete y eventualmente hacer que salga el cohete. O hacer que funcione con LEGO® Mindstorms. Ya veremos.

Rhys: Sería genial colocarlo en una plataforma. Mucho más fácil de transportar y configurar. Eso también es algo a considerar como un próximo paso.

K: ¿Hay otros constructores por ahí, haciendo Space Classic, que os lleva a ser mejores?

Jason: Claro, nombraré a Soren (Johansen) que hace cosas geniales. Respeto su trabajo, y Luigi (Priori), gran material con detalles increíbles en sus escenas. Simon Liu también, además de muchos otros que sigo en Flickr.

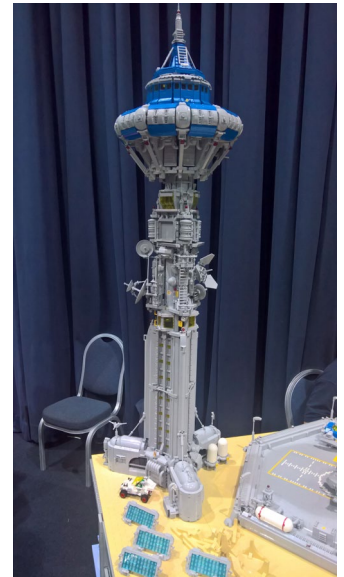
Gary: Sí, el trabajo de Soren en Skaerbaek el año pasado fue bastante impresionante.



K: Sería grandioso veros a todos vosotros juntos colaborar en el futuro.

Jason: Sí, quiero decir, por supuesto. Incluso aquí, hay bastantes personas comprometidas. Pero tal vez para Skaerbaek o Paredes de Coura vamos a ir más allá de los colaboradores del Reino Unido con nuestro montaje.

K: ¡Pues os deseamos buena suerte y esperamos que más AFOLS tengan la suerte de verlo en persona!
#



Japan BrickFest 2018

Por Richard Jones

El pasado junio visité la Japan BrickFest 2018. El cuarto Fan Weekend en Kobe tuvo lugar en la isla Rokko, en la ciudad portuaria de Kobe, cerca de Osaka y Kyoto. Organizado por Edwin Knight y miembros de Kansai LEGO® Users Group (KLUG), este evento es un LEGO® Hub Event en Asia. Acudieron expositores de todo el mundo, sobre todo de países en el entorno de Asia, aunque los EEUU y Australia también estaban representados.

Llegué un viernes por la tarde e instalé mis cosas en uno de dos gimnasios que se usan para el evento, acompañado de la mayoría de constructores que visitaban desde el extranjero. Compartimos el sitio con el Great Ball Contraption (GBC), un monorraíl hecho con ladrillos y un diorama de trenes.



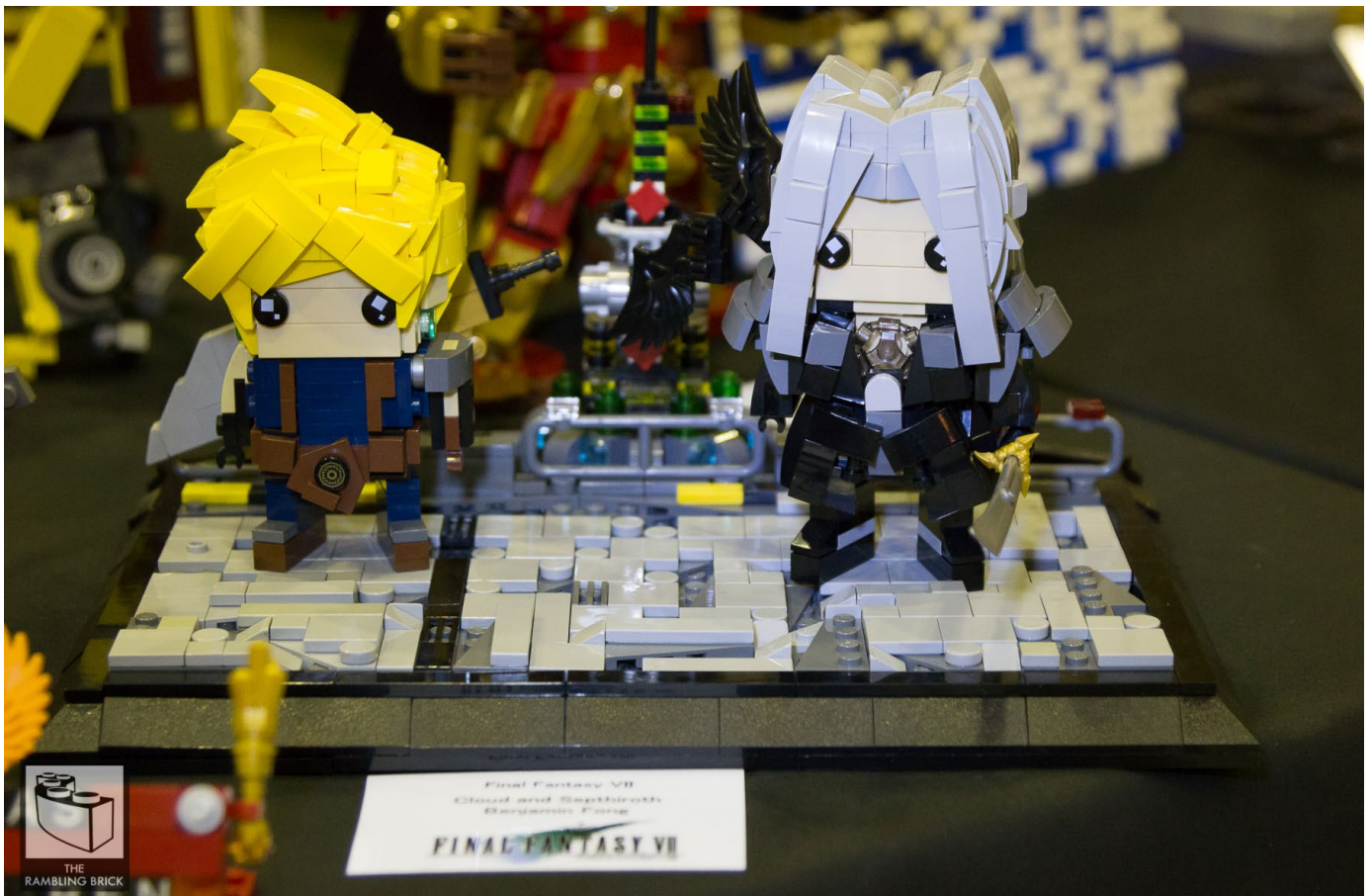
NEXO Classic Space por Richard Jones

LEGOLAND Japan tenía un exhibidor, y también había un sitio donde conseguir unos ladrillos y simplemente construir. El otro gimnasio acogía muchos expositores de Japan, y un teatro albergaba los modelos más grandes de miembros del Kansai LEGO® Users Group.

Yo llevé mi NEXO Classic Spaceships. [Imagina los Sets Classic Space de 1978-79 contruidos con elementos y colores de NEXO Knights]. Fue la tercera vez que los expuse este año, pero la primera vez que viajaron a más de 1000 km de casa. Me puse a descubrir cómo habían sobrevivido al trasiego de las maletas en los aeropuertos, además de mis saltos de tren en tren para llegar al evento.

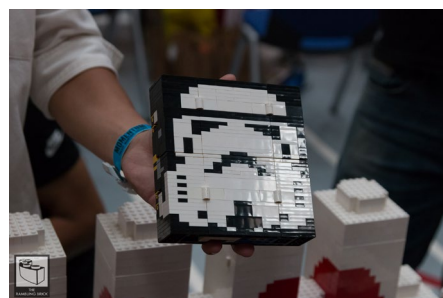
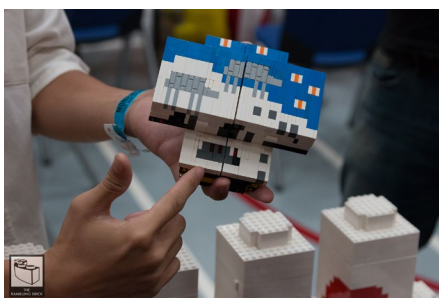
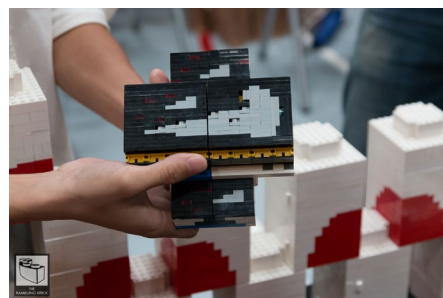
Preparé mi terreno e instalé la iluminación. Todo el mundo fue extremadamente amable, animándome a medida que iba desarrollando más piezas de las que recordaba envolver.

Invocando la ergonomía, me levantaba para dar un paseo de unos minutos y ver otras construcciones. En realidad aprovechaba esas oportunidades para echar un vistazo a algunas de las otras construcciones en el mismo recinto: a mi lado se reunían Mechas, tanques al otro lado y por detrás, al otro había sorprendentes construcciones que se desdoblaban o tocaban guitarra aérea. Entremedias había todo tipo de personajes.

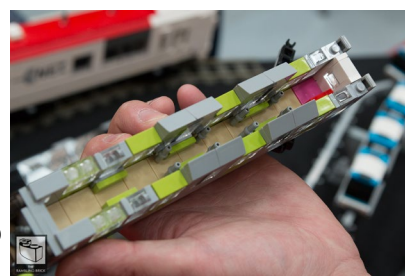


Los personajes fueron la estrella del lugar: algunos eran BrickHeadz, muchos no lo eran. Desafortunadamente no reconocía muchos de ellos. Algunos provenían del manga y anime, otros eran históricos o de videojuegos. Sospecho que algunos eran de personas reales. Había un nivel de detalle realmente sorprendente para modelos relativamente pequeños, y creo que hay varios factores que contribuyen a esto.

Tuve la gran suerte de compartir mi ubicación con el maestro de Mechas Lu Sim y otros miembros de PhLUG (LUG de Filipinas); y algunos expositores de Taiwan, incluyendo las sorprendentes construcciones plegables de Will Ho y la base lunar Neo Classic Space de Chris Yu's Moon.



Permitme un inciso: en los eventos australianos a los que he acudido, es común que cada miembro ocupe bastante sitio: no es infrecuente que una o dos personas construyen una ciudad que ocupa varias mesas. Si vives en una casa con tres dormitorios es fácil probar un diorama grande, y solo perderás el uso ocasional de algunos elementos grandes de tus muebles, como la mesa del comedor o el suelo de la sala de estar. Sospecho que en muchas ciudades de Asia el espacio es muy escaso. No puedes llenar tu casa con un MOC si quieres seguir haciendo las actividades esenciales de la vida como comer dormir y asearse. Y se hizo patente que muchos de los modelos eran más compactos de lo que se vería en un evento en Australia.



William Wong, un constructor de trenes de LEGO® de Hong Kong, comentó "mi espacio de trabajo es más pequeño así que ahora trabajo entrenes que tienen un ancho de tres o cuatro studs...a veces trenes de 4 studs de ancho tiene un interior completo y hasta pueden albergar a una minifig".

Además de dioramas más pequeñas, muchos MOCs que vi se basaban en personajes - no necesariamente del estilo BrickHeadz, pero en una escala similar; había muchos robots mecha y gigantes; y sobresalientes construcciones de Bionicle - más grandes y dinámicos de lo que había visto nunca antes. ¡Más que extenderse a lo ancho estas iban a lo alto! La mayor parte de los paisajes o edificios se basaban en una o dos baseplates, en vez de un par de mesas, aunque había un par de modelos y dioramas que desde luego merecían la descripción "bastante épicos".



Un increíble mecha de uno de los miembros de Brick Mech Avengers. Esta creación medía casi 60 cm de alto. Me encanta el uso de piezas en la parte inferior de las piernas

Una de las cosas que hacían que este evento fuera diferente de los que había visitado en Australia es la manera de rotular lo expuesto: A menudo usamos tarjetas MOC - una tarjeta que describe detalles como el nombre del constructor, del MOC, el número de piezas. No había un proceso formal para esto en el Japan BrickFest. Muchos constructores trajeron los suyos propios, pero había igual probabilidad de que solo había una tarjeta de visita o una postal con una foto del MOC y un enlace a imágenes de alta calidad en sus galerías en Internet.



Ejemplos de tarjetas que regalaban los expositores para poder encontrar su trabajo en internet

Jacky Chen, miembro del equipo de AFOL Engagement basado en China, tuvo una reunión con Embajadores de comunidades reconocidas RLUG y RLFM presentes en el evento. Fue una gran oportunidad para conocer representantes de LUGs de todo el mundo, además de renovar amistades con gente que había conocido anteriormente. Hablamos del enfoque que algunos LUGs representaban, además de los planes para el futuro próximo. Me fue especialmente grato volver a coincidir con los You-Tubers Joshua y John Hanlon de Beyond the Brick, además de Jun Weng Brickfinder.net, para hablar de la vida como LEGO® Fan Media.

Durante el fin de semana, hubo una serie de talleres para expositores registrados: uno sobre el GBC presentado por Akiyuki; uno sobre modelos 'monos' a cargo de Sachiko Akinaga; construcción de Mechas con Lu Sim (Messyworks) y construcción de esculturas con Schneider Cheung.

También hubo charlas de empleados de LEGO®: Stuart Harris, responsable del diseño de la experiencia del visitante en la LEGO® House en Billund, habló acerca de su trabajo con la empresa LEGO®, y también presentó un vídeo acerca del desarrollo de la LEGO® House, que está disponible en Netflix.

Frédéric Roland André, un senior designer de LEGO® también estuvo en el evento. A lo largo de los años Fred ha trabajado en NEXO Knights, Ninjago, Galaxy Squad y LEGO® Star Wars, además de otros amongst others over the years. Vivió en Japón durante algunos años, de modo que conoce la lengua, lo que ayudó en la conversación con constructores locales. Durante los días de exposición, el público también podía participar, en la construcción de un mosaico, un rally de sellos (en la que los niños coleccionan sellos que demuestran que han visitado toda la exposición) y una competición de Brickmaster - una competición de construcción con la posibilidad de ganar una estancia en familia en el recién estrenado hotel LEGOLAND en Nagoya. Otro punto álgido fue un taller de percusión japonés tradicional, y la banda de la casa, los Ofuromates, que tocaban melodías para el disfrute de los visitantes mientras paseaban por la exposición. Aunque la mayoría de los visitantes hablaba poco inglés, me encontré con algunos con los que pude hablar más detenidamente sobre mi MOC. Va siendo hora de ponerme a trabajar en mi conocimiento de idiomas más allá del inglés. Unos niños que observaban mis modelos con ojos grandes y arrastraron sus padres hasta allí para verlo me recordaban de lo que se trata: compartir el disfrute del ladrillo con gente de todo el mundo.

Específicamente para los AFOL's del evento, hubo entretenimiento el sábado por la noche: una cena, un festival de cine stop-motion, la presentación del set del evento y un concurso de preguntas. Las preguntas iban desde "cómo se llama esta minifig" (siempre interesante cuando el diseñador del set está en tu equipo) hasta "de qué color es la señal de Legoredó?". Los que participamos lo pasamos en grande. Tuve la gran suerte de estar en el equipo ganador, junto con CK Tsang de HKLUG, y



Josh Hanlon, Richard Jones y CK Tsang



Kit del evento

Josh Hanlon de Beyond the Brick. Se me ha acusado de ser demasiado trivial, pero ¡a veces merece la pena! Nuestro siguiente reto fue averiguar cómo mejor transportar este set de vuelta a nuestros respectivos países de origen.

[Dato curioso, la mitad del volumen de la caja del 31069 es aire. Los contenidos tal vez se hayan apelmazado durante el envío, pero proporcionó mucho espacio útil para transportar otras compras con algo de protección. ¿Pero significa esto que ha habido un pequeño cambio en la política de reducción de volumen de envoltorios que LEGO® anunció hace unos años?]

El domingo fue otro día con visitas de público, talleres y excelente compañía. Aprovechamos toda oportunidad para admirar las construcciones de todo el evento. Hubo tantos MOCs fantásticos que solo mostraré unos pocos.

Finalmente el fin de semana llegó a su fin: tomamos una foto de grupo con dron, recogimos nuestros modelos y nos despedimos. Fue una experiencia increíble: inmersión cultural en casi el mismo huso horario, rodeado de gente de alrededor del mundo que ama al ladrillo. Debo felicitar a Edwin y Miki Knight, y otros miembros de la Kansai LEGO® Users Group por la organización de este evento que crece año tras año. Un agradecimiento especial a Nathan además de Edwin y Miki por su hospitalidad mientras estaba en JBF2018. A los nuevos amigos que hice: espero verlos de nuevo en el futuro.



Para los que quieren asistir al evento el próximo año, Japan BrickFest será los días 8 y 9 de junio 2019. Te puedes registrar a partir del 1 de octubre: visita la página web del Japan BrickFest para más detalles. Junio es la época lluviosa en la región Kobe/Osaka. Puedes comprar un paraguas por alrededor de 600 Yen (aprox. 6USD), en la mayoría de tiendas. Hay buenos hoteles a poca distancia del evento. Si llegas o sales con el Shinkansen (tren bala) hay un autobús que va de la estación de Shinkobe al Sheraton Plaza, que está a unos cinco a diez minutos andando desde el evento. También hay una línea de tren elevada a la isla Rokko - es fácil acceder al lugar andando.

Viajar a Japón con una maleta llena de LEGO® tiene sus retos, pero es muy satisfactorio. La respuesta que recibí tanto del público general como de otros expositores fue de apoyo generalizado. Es un evento divertido, que demuestra un amplio rango de estilos de construcción, y con mucha gente amable y calurosa. Como estaba casi en el mismo huso horario (una

hora detrás de Melbourne), el jet lag no fue un problema de consideración. Lo recomiendo especialmente si vijas desde Asia, Australia o Nueva Zelanda.

En mi experiencia, los eventos de fans de LEGO® son una excelente manera de hacer nuevos amigos. Viajar a eventos internacionales proporciona incluso más oportunidades como aprender acerca de nuevos países y sus costumbres. Lo recomiendo encarecidamente como manera de explorar otras partes del mundo.

#

Brickfest Chile 2018

Por Chris Brickbauer



Viernes 1 de Junio, 21:00 hrs. Nos entregan las llaves del Centro Cultural Estación Mapocho, uno de los centros de eventos mas importantes de Chile, que ha albergado eventos de la talla de ComicCon, entre otros. Pero esta vez, sería una fiesta muy distinta; los invitados, bloques, que se tomarían por 2 días la sala principal del centro cultural, que cubre cerca de 3500 mts2.

Luego de revisar que todo estuviera en regla, empezó la maratónica misión de colocar los mesones, luego manteles y vallas de protección, para que los cerca de 100 expositores entre AFOLs, TFOLs e inclusive algunos KFOLs, pudieran mostrar al público sus creaciones y colecciones de LEGO®.

Si bien, esta era la 6ta versión de BrickFest Chile, la experiencia era un poco distinta a sus versiones anteriores. El año 2017, cuando se celebró en el Centro Cultural España, se recibió a mas de 5,000 personas en el único día de evento. Por eso, este año fue necesario no sólo cambiar de local, sino que también ampliar la apertura a público a 2 días. Y fue una sabia desición, ya que recibimos un poco mas de 10,000 personas entre los 2 días!!

El día sábado 2 de Junio, por fin se acercaban las 12.00 de la tarde, hora en que se abrió a público el evento, y ya llevaban un buen rato mucha gente haciendo fila hasta la calle. Niños ansiosos por sorprenderse, y también adultos, muchos que siguen el evento desde hace años ya, y otros amigos nuevos también.

Durante los 2 días del evento, pudimos compartir con varios LUGs de Chile; ChileLUG, ConcelLUG y Phenix Bricks, al igual que RLFM (R-Bricks y Revista Bricks in Bits), y Alfonso Garay, de México R-LUG, quien viajó especialmente para el evento. También algunos equipos escolares de robótica tuvieron la oportunidad de participar, entre ellos "The Mainstream", quienes ganaron el torneo nacional el año pasado, y representaron a Chile en Houston en el mes de Abril.

Tuvimos en exhibición varios MOCs, incluidos 5 modelos ganadores del concurso de Rebrick, que viajarán a decorar LEGO® House, en Septiembre de este año, de los AFOLs Luis Peña (2 modelos), Andrés Bevilacqua, Sergio Rojas y Felipe Yañez, junto con otros increíbles MOCs de distintos temas.

Ya el domingo 3 de Junio, a las 18:00 hrs, cerramos BrickFest Chile 2018, y luego de tomar la foto grupal de expositores, empezamos a desmontar y guardar los bloques para una próxima oportunidad. Terminamos muy cansados, pero con el corazón lleno de alegría y entusiasmo para el año que viene, para seguir haciendo de este, el evento de fans de LEGO® más grande de Chile, y sin duda, de toda Latinoamérica también!

#







Reviews

Review web – EV3Lessons.com

Por Jetro de Château

Si llevas algún tiempo leyendo HispaBrick Magazine® seguramente conocerás a los hermanos Seshan. Llevan colaborando con tutoriales y otros artículos sobre las plataformas programables de LEGO® desde HBM026. Cada colaboración tiene sus orígenes, y en este caso el trabajo que los hermanos Seshan han hecho con su página web EV3Lessons.com fue la chispa que encendió su participación en HispaBrick Magazine®. Hemos hecho muchos tipos de reseñas, pero nunca de una página web. Sin embargo, recientemente EV3Lessons ha celebrado una serie de logros que merecen una celebración y qué mejor manera de hacer eso que mediante una reseña de la página web.

¿Quiénes son los hermanos Seshan?

Cuando se fundó EV3Lessons, Sanjay y Arvind Seshan tenían 11 y 9 años respectivamente. Ya llevaban construyendo y programando robots de LEGO® algún tiempo y desarrollado su conocimiento para participar en la FIRST® LEGO® League (FLL)[1]. De acuerdo con el espíritu de los valores centrales de la FLL, decidieron compartir y colaborar con otros. A tal efecto, Sanjay y Arvind escribieron lecciones para enseñar a otros acerca de la construcción y programación de robots y poco después pusieron en práctica esas lecciones en un campamento de verano. Su conjunto de “Diez lecciones sencillas para programar tu EV3” se compartió en la página web de su equipo y más y más gente comenzó a descargarlas. Alentados por el interés, los hermanos Seshan escribieron más lecciones, desde nivel inicial hasta avanzado.



Seshan brothers

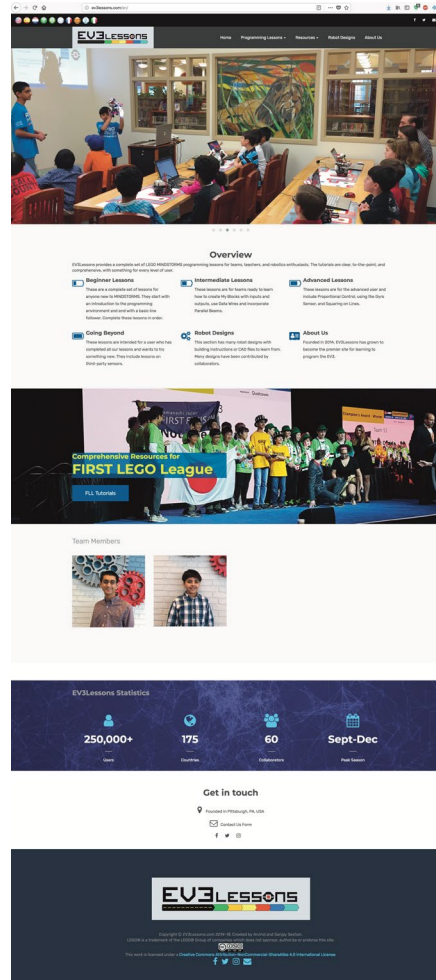
El nacimiento y la evolución de EV3Lessons

En octubre de 2014 se adquirió en dominio EV3Lessons.com y todas las lecciones de Arvind y Sanjay se transfirieron a esa web. Las lecciones siguieron gozando de mucho interés a nivel internacional, y en enero de 2015 un grupo de estudiantes de Eindhoven (Países Bajos) tradujo las primeras lecciones al neerlandés. En ese momento, la página web tenía 3000 usuarios de todo el mundo.

En menos de un año desde el nacimiento de la página, el número de usuarios creció hasta los 20.000 en 124 países. El sitio creció considerablemente e incluyó una sección

específica sobre el diseño de robots, lecciones para diseñar robots y actividades para fomentar el espíritu de equipo. Otra innovación en la página fue la incorporación de marcadores automatizados para la competición.

En 2016 el número de usuarios alcanzó los 90.000 procedentes de 150 países y se añadió una nueva sección: el rincón del coach en formato blog, para ayudar a coaches novatos de todo el mundo con ideas sobre cómo ayudar a sus equipos. Los hermanos retaron a su madre a contribuir a EV3Lessons como ya lo habían hecho sus amigos y compañeros. La respuesta de la madre fue la creación del rincón del coach que inicialmente escribió ella y que luego llegó a dirigir. Fue un encaje perfecto ya que tenía experiencia como coach y juez de robótica juvenil y estaba (y sigue estando) bien conectada con los adultos en la comunidad de robótica. El interés en la página y el número de visitantes acentuaban la necesidad para un canal de comunicación abierto y sencillo para participantes en la FIRST LEGO® League, que encarnara las metas y valores de EV3Lessons. Esto llevó a la creación de grupo afiliado en Facebook en enero de 2017: FLL: Share & Learn y una página derivada llamada FLLTutorials.com.



Web EV3Lessons

Actualmente, las dos páginas tienen más de 300.000 usuarios de 175 países. Las lecciones están disponibles en 10 idiomas (inglés, neerlandés, español, árabe, portugués, griego, francés, catalán, hebreo e italiano) y los marcadores en 12 (inglés, neerlandés, español, portugués, alemán, francés, griego, italiano hebreo, húngaro, esloveno y rumano). Todas estas traducciones las han hecho voluntarios de todo el mundo.

En este momento colegios en todo EEUU y en otras partes del mundo usan la página. Recientemente un profesor italiano que usaba las lecciones decidió traducirlas al italiano y los compartió con EV3Lessons para beneficio de todos. EV3Lessons fue reconocido por la organización de FIRST en un evento promocional durante los campeonatos mundiales en Houston y Detroit en abril de 2018.

En junio de este mismo año la página fue rediseñada por completo. Ahora hay secciones en 10 idiomas diferentes. Tiene un diseño moderno y limpio y se puede usar desde dispositivos portátiles. Hay lecciones de programación organizadas por categorías que van de principiante hasta avanzado (todas basadas en "EV3-C", el lenguaje de programación oficial para el EV3). También hay lecciones dedicadas a combinar hardware de terceros con el EV3 (como el PixyCam, el Raspberry Pi y sensores de terceros) y EV3Dev. Estas lecciones están diseñadas para usuarios que quieren ir más allá y aprender a programar el EV3 con lenguajes diferentes.

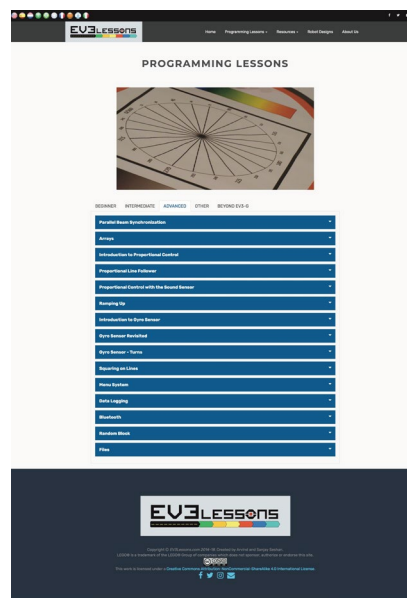
Cada lección sigue una secuencia clara. Al comienzo de la lección se remarcan los objetivos. A continuación enseña las herramientas necesarias para alcanzar esos objetivos y fija un reto. Después aparece un ejemplo de solución y sugerencias para más retos. Las lecciones incluyen pistas para indicar el camino a seguir para solucionar el reto. De esta manera los estudiantes aprenden los nuevos conceptos de forma rápida (porque se les proporciona las herramientas adecuadas) y lo hacen suyo porque encuentran sus propias soluciones. La sección de recursos también redirige a FLLTutorials.com, una página hermana que contiene información específica para las competiciones de la FIRST LEGO® League competition. Elementos como los marcadores y el rincón del coach se han trasladado a esta página. Un detalle sobresaliente es mientras la iniciativa claramente sigue siendo de los hermanos Seshan, la página se ha convertido en un centro de información con una gran comunidad, no solo de usuarios sino de colaboradores. Ya sea para instrucciones de montaje de proyectos o lecciones, la página contiene materiales de muchas fuentes que incluyen educadores distinguidos y equipos ganadores de la FLL.

La mayoría de los diseños en la sección de diseños de robot son de tipo educativo, enfocados a servir de punto de partida e inspiración para competiciones de la FLL, WRO y Sumo. También hay algunos diseños hechos por diversión. Muchos de los modelos son de los hermanos Seshan, pero también en esta sección hay contribuciones de diseñadores con talento. Los modelos encajan con la mentalidad global que la página alienta: reúne tus herramientas, sigue nuestras pistas e inspírate para encontrar tu propia solución!

Conclusiones

En solo 4 años, los hermanos Seshan han logrado construir, mantener y expandir una página web que se ha convertido en una referencia para equipos que quieren participar en la FIRST LEGO® League y la World Robot Olympiad de forma

específica, y usuarios del EV3 en general. Las lecciones no proporcionan soluciones sino que apuntan en la dirección correcta, suministrando las herramientas necesarias para solucionar la misión. Las lecciones se actualizan y mejoran con la experiencia y los comentarios que reúnen en los talleres que los hermanos imparten en diferentes colegios y de usuarios de todo el mundo. Esta ética de trabajo también explica el éxito de sus marcadores. Estos se actualizan de forma constante a medida que se publican aclaraciones de las reglas. También colaboran con jueces de la FLL e incluyen sus sugerencias. Los colaboradores son informados de los cambios para poder mantener al día cada una de las traducciones con la información más reciente.



List of programming lessons

Hay muchas páginas que proporcionan tutoriales para principiantes, pero encontrar tutoriales intermedios o incluso avanzados es más complicado. Además, las lecciones son breves y precisas. Y lo que es más importante, se mantienen, asegurando que la información es actualizada y libre de errores. Esta confiabilidad es la principal razón por la que la página tiene una reputación tan buena. Ya sea que participas como integrante de un equipo o como coach en una competición de robótica o porque simplemente quieres aprender más acerca de la plataforma de programación del EV3, EV3Lessons debería ser de los primeros sitios a visitar.

[1] Si quieres saber más acerca de su equipo "Not the Droids You Are Looking For" y lo que han logrado a lo largo de los años, visita: <http://www.droidsrobotics.org/>

Agradecimiento: Queremos dar las gracias a Asha Seshan y Marc-André Bazergui por proporcionarnos información histórica de la página.

¿Sabías que los hermanos Seshan recientemente han comenzado una nueva página web que se llama BoostLessons.com? ya contiene las lecciones sobre Boost que escribieron para esta revista y basado en la calidad y reputación EV3Lessons, ¡apunta a ser otro recurso sobre robótica con LEGO® a seguir!

#



The LEGO® Boost Idea Book

Por Jetro de Château

THE LEGO® BOOST IDEA BOOK



YOSHIHITO ISOGAWA



95 Simple Robots and Hints for Making More!

No es ningún secreto que soy un gran fan de Boost. Siempre me han interesado de forma especial los sets programables de LEGO®, ya sea el 8479 Barcode Truck o MINDSTORMS. Boost añade una experiencia diferente ya que se enfoca principalmente a un público más joven y emplea sobre todo

ladrillos tipo System en vez de las estructuras más complejas que usan casi exclusivamente el sistema Technic..

Además, Yoshihito Isogawa es conocido por sus diseños sencillos y elegantes. Entró en la escena internacional atrayendo la atención de los fans de Technic con su Tora no Maki [1] (una expresión japonesa que describe un sistema de referencia definitivo sobre un determinado arte). Originalmente lo publicó en su propia página web, pero se refinó más el concepto y No Starch Press lo publicó como una serie de tres libros con el título de LEGO® Technic Idea Books. Más tarde se hizo una versión “motorizada” en dos tomos, los LEGO® Power Functions Idea Books[2]. Además de las muchas ideas que estos libros contienen, tienen un estilo visual muy definido. Apenas contienen palabras (más allá de una breve introducción). Emplean iconos para indicar tipos de mecanismos y algunas flechas para resaltar cosas o describir acciones específicas.

Lo que tienen en común ambas series de libros es que aunque el autor emplea mayormente piezas de fácil consecución, no existe un solo set que los contenga todas. Eso cambió en el LEGO® MINDSTORMS EV3 Ideas Book [3] que solo emplea los elementos contenidos en el set 31313 LEGO® MINDSTORMS EV3.

Una mirada al contenido

El libro LEGO® Boost Ideas Book sigue el mismo concepto que los otros títulos de la serie. Contiene una breve introducción con algunos consejos prácticos sobre la app de Boost. Al texto lo acompañan imágenes muy claras que proporcionan sobradas pistas sobre lo que se trata de

Moving on wheels

#1

4 Moving on wheels

This joystick program includes a **Wait** block to introduce a slight delay in the program. Without the delay, the program could get confused since the device would read instructions to your robot continuously—too fast for it to respond!

Joystick Widget
You can control your car with this joystick.

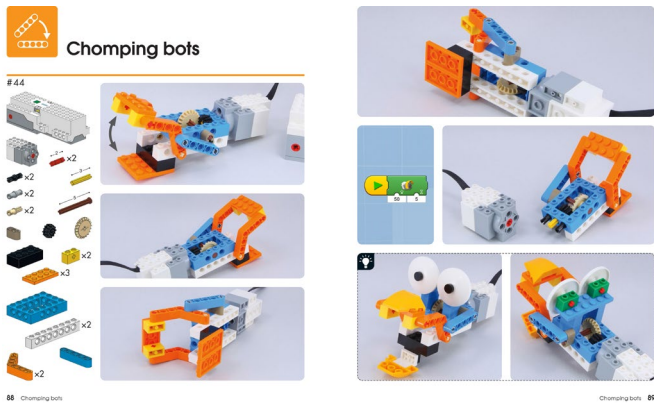
Moving on wheels 5

comunicar, de modo que incluso sin el texto se entiende el mensaje. El resto del libro se basa casi exclusivamente en indicaciones visuales. Aquí y allá hay algún breve texto. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, una mente inquisitiva ya habrá adivinado lo que se quiere decir antes de leerlo o lo averigua enseguida tocando algún botón o leva.

Como ejemplo, veamos la primera actividad que se propone en la primera parte del libro:

Al igual que las demás actividades, contiene una lista de elementos a usar e imágenes desde diferentes ángulos de la construcción para saber cómo juntarlas. Después aparece un ejemplo de código para probar la idea. Luego, el libro proporciona varias ideas adicionales. Hay varios bloques de código con indicaciones visuales de su efecto. El tercer ejemplo es más complejo y merece algo más de explicación, pero incluso con tan solo las imágenes ya se sabe cómo ponerlo en práctica. Finalmente hay algunas ideas de construcción adicionales.

El libro está dividido en tres partes. La primera parte (con pictogramas en azul), que incluye el ejemplo de arriba, describe cómo moverse con el Move Hub. La segunda parte (con pictogramas en naranja) se centra en el uso del motor externo y la tercera parte (con pictogramas en verde) proporciona más ideas. Esa parte muestra cómo lanzar un misil, construir un coche con dirección, construir una máquina que dibuja o usar los sensores que vienen con el set.



Conclusiones

El LEGO® Boost Ideas Book proporciona gran cantidad de ideas para construir mecanismos con tu set de Boost. Lo hace de una manera muy visualmente y atrayente. Como indica el subtítulo, contiene 95 robots sencillos e ideas para crear muchos más. Aunque el libro se centra principalmente en la construcción, también incluye algunas pistas y explicaciones sobre la programación que van más allá de las operaciones más básicas. Entre otras cosas muestra cómo crear un programa tipo mando joystick, cómo controlar el robot con el sensor de inclinación de tu dispositivo inteligente y cómo programar con sensores.

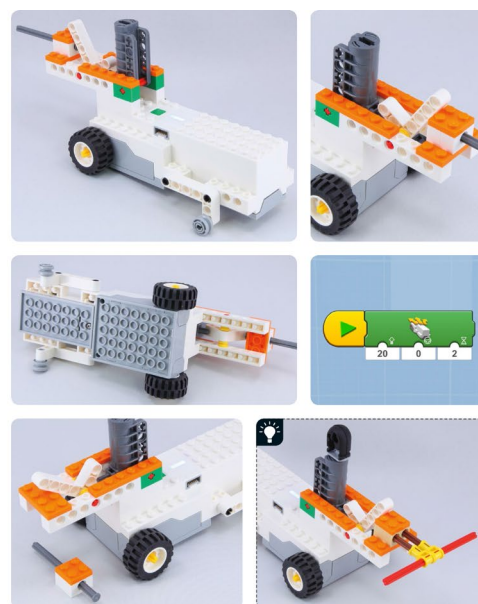
La introducción del libro incluye una noticia emocionante. Si después de completar todos los modelos de este libro te quedas con ganas de más, en unos meses se publicará el LEGO® Boost Activity Book de Daniele Benedettelli. Ese libro incluirá construcciones y programas más complejos y estará disponible a partir de enero, ¡de modo que podrás leer nuestra reseña de ese libro en nuestro siguiente número!

[1] <http://www.isogawastudio.co.jp/LEGOstudio/toranomaki/en/>

[2] <http://www.hispabrickmagazine.com/en/content/review-LEGO-power-functions-ideas-book>

[3] <http://www.hispabrickmagazine.com/en/content/LEGO-mindstorms-ev3-idea-book>

#



Review 75222 - Traición en Ciudad Nube

Texto por Iluisgib

Imágenes por Iluisgib y LEGO® System A/S

Set: Traición en Ciudad Nube

Número de Set: 75222

Piezas: 2812

Minifiguras: 18

Precio Recomendado: 349,99€



Desde que se lanzó la primera Estrella de la Muerte en formato playset, en 2008 (set 10188) ha habido discusión de si este tipo de sets se deberían considerar UCS (Ultimate Collector Series) o no. Opiniones a favor son las que dicen que son sets que, por su tamaño y significado, no se consideran sets estándar. Opiniones en contra dicen que no son reproducciones de naves a gran tamaño, que tienen una función más decorativa que de juego.

Parece que después de muchos años, en LEGO® tienen la voluntad de poner fin a esta polémica, y con el nuevo playset de Star Wars ha nacido una nueva "marca": Master Builder Series. No entiendo muy bien el concepto "Master Builder" ni que sets se lanzarán bajo ese paraguas. De todas formas "compro" esta nueva definición y tengo ganas de ver como evoluciona en el futuro.

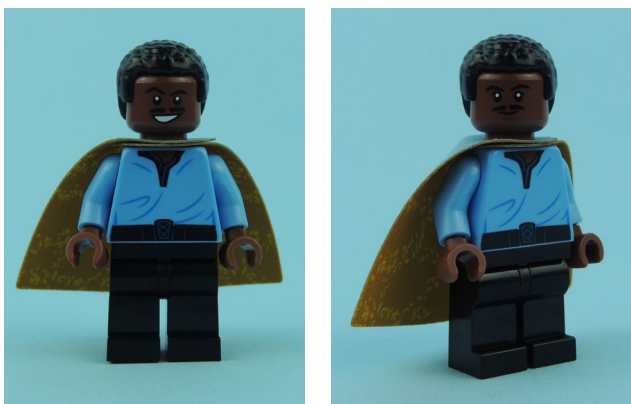
El set reproduce la Ciudad de las Nubes (Episodio V), un escenario que desde 2003 no teníamos en el universo LEGO® en forma de set. Es un set que gustará mucho a unos y generará rechazo a otros. Sabemos que es inevitable. De todas formas, el set de 2003 genera todavía mucha nostalgia y creo necesaria una revisión 15 años después. Y después del fracaso del playset 75098 - Assault on Hoth, creo que este set reconciliará a muchos de los fans de los playsets.

Minifiguras

El set incluye un total de 18 minifiguras y 2 droides. Es posible que la figura más deseada de este set sea Boba Fett, ya que emulando la figura del año 2003, está totalmente decorada, incluidos los brazos. En la nueva versión de Boba Fett, la figura totalmente decorada solo había salido en un set, el 75060 - Slave I UCS. La diferencia con esa figura es la expresión de la cara.



De todas formas hay muchas otras minifiguras que merecen atención. Lando Calrissian es el administrador de la Ciudad de las Nubes y juega un papel esencial en el Episodio V, tanto en traición como en el posterior intento de corregirla, después de ver que Darth Vader no cumple lo prometido. La figura, sin ser la más detallada de todas es muy bonita. A veces la simplicidad suma. Tiene una capa que es azul en el exterior y dorada en el interior. Además tiene 2 expresiones en la cara.



Lobot había aparecido únicamente en 2 sets, en el set 7119 - Twin-Pod Cloud Car todavía con la minifigura en color amarillo, y en set 9678 - Twin-Pod Cloud Car & Bespin, un Star Wars Planet Set con la nave a escala micro. La figura es casi idéntica a ésta última. Únicamente cambia la expresión facial, donde las cejas pasan de ser negras a color marrón, y aparecen algunas arrugas debajo de los ojos.



En este set aparecen 2 versiones de Leia. Me gusta la que lleva un vestido rojo con una capa blanca. Hay una nueva pieza que permite hacer una falda sin utilizar un slope. Con esta pieza, las minifiguras tienen ahora la misma altura, ya tengan piernas, o vistan falda. Además permite decorar la falda tanto por la parte frontal como la posterior, como ocurre en esta figura.



La otra Leia va vestida con el traje que lleva al llegar a la Ciudad de las Nubes. La decoración también es excelente y tiene muchos detalles tanto en el frontal como en el posterior.



Hay un Ugnaught, que es el operario de la sala de carbonita. Esta minifigura ha aparecido en el set 75137 - Cámara de congelación en carbonita. Pero en este set, cambia de vestido y de decoración en la cara. Las cejas están más marcadas y la barba la tiene en color marrón, en lugar de canoso.



Hay dos Han Solo en este set. Uno lleva la vestimenta en azul, reproduciendo la llegada a la Ciudad Nube. Esta figura tiene como elemento destacado la decoración de las piernas en el lateral, reproduciendo la funda del arma que empuña.



El otro es el que muestra el Han Solo en el momento en que se congela en carbonita. Es curioso ver que en esta segunda figura, hay una de las expresiones de la cara que es la misma de la pieza de Carbonita, es decir, que tenemos la figura con la expresión en el preciso momento en que se congela.



Hay dos Cloud Car pilots. Son minifiguras nuevas con decoración en el torso en la parte frontal y posterior, y un casco blanco con decoración roja. Hay pocas referencias a estos personajes, que no sean figuras de acción y algún frame en la película. De todas formas creo que es una figura bonita y que queda muy bien dentro del Twin-pod Car.



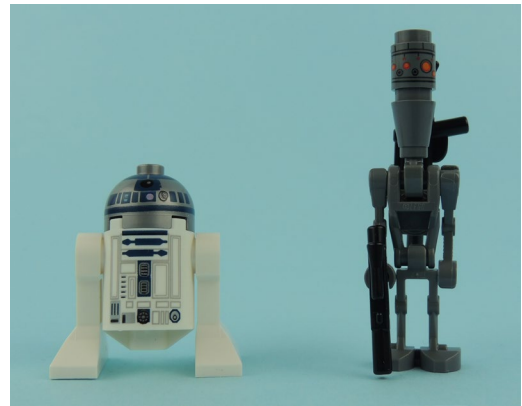
Luke aparece en este set vestido con el traje con el que lucha con Darth Vader. De nuevo, la figura es muy detallada, tanto el el torso como en las piernas. No podía faltar el Sable Láser de color azul. Aunque quizás es una de las figuras con más versiones en el universo Star Wars, esta versión es excelente.



Entramos en el grupo de figuras que ya conocemos de otros sets, y que tienen ligeras modificaciones (o ninguna). Se trata de las figuras de Darth Vader, C3PO, Cloud City Guards, Chewbacca y los Stormtroopers. No entraré mucho en estas figuras por que hay poco que explicar. De todas formas, la calidad es muy buena y, aunque sean minifiguras que conocemos, no dejan de tener interés.



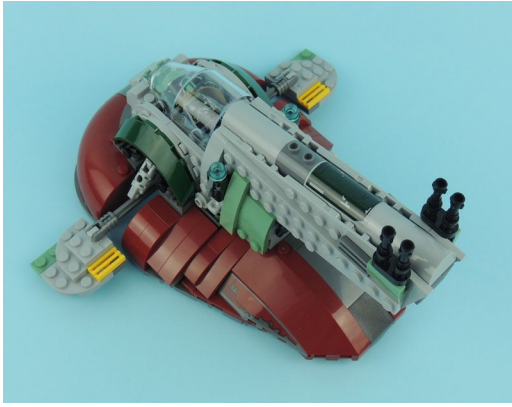
Finalmente tenemos dos droides. El R2-D2, que ya ha aparecido en 41 sets (para algunos el auténtico protagonista de la saga...) y el IG-88, que ha aparecido anteriormente en 4 sets.



Las Naves

El set contiene 2 naves. El Slave I, en este caso en una escala reducida, ya que no es el elemento principal del set. De todas formas, las formas, los colores y el acabado son muy buenos. En la nave cabe la minifigura de Boba Fett en la cabina, y también Han Solo en Carbonita en la parte inferior. No tiene la rampa de acceso a la bodega como tienen los Slave I de mayor tamaño, pero hay un receptáculo donde colocar la pieza.

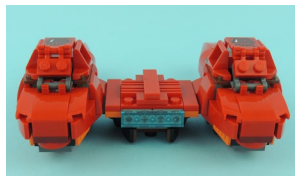
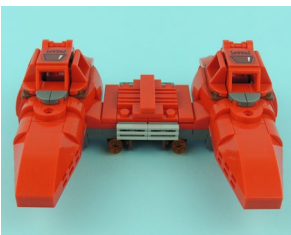
Realmente se ha hecho un esfuerzo para mantener la fidelidad de la nave y poder dotarla de alguna funcionalidad, como el movimiento de las alas, el cristal de la cabina practicable, o algunos cañones láser. También han previsto un clip para guardar el arma de Boba Fett mientras pilota la nave.



La otra nave es casi inédita. El Twin-pod cloud car es una nave que solo había aparecido en 2002, por lo que una nueva versión es bienvenida. La nave, al igual que el Slave I es de tamaño algo reducido. En este caso esto se puede ver en cómo encajan las minifiguras en la nave. Cuando las figuras están dentro, no tienen ninguna libertad de movimiento y, desde fuera, solo se pueden ver los ojos y el casco de las figuras.



La nave está muy bien modelada, y tiene la puerta y el techo articulados para poder abrir y meter las minifiguras. La nave es roja (no es el color exacto que aparece en la película, que sería más claro), pero los toques en naranja y granate rompen la monotonía del modelo.



La Ciudad Nube

La ciudad nube está dividida en cuatro cuadrantes, cada uno reproduciendo un escenario de esa parte del Episodio V, al estilo de la Estrella de la Muerte.

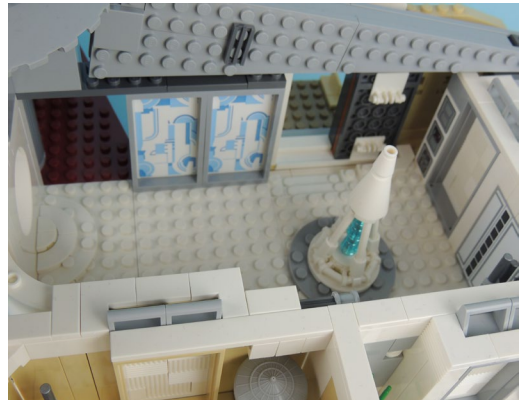
El hangar donde el Slave I de Boba Fett está aparcado es el cuadrante más simple del set. Es una plataforma de color beige con un reborde en beige oscuro, y con unas luces de señalización. El Slave I cabe justo en la plataforma y tiene un pequeño encaje con la plataforma que da acceso a las estancias de Lando Calrissian. El acceso se hace mediante una puerta corredera, flanqueada por dos paredes y unas luces de cortesía.



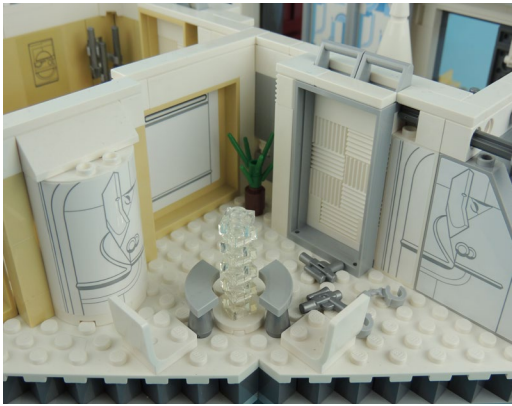
El segundo cuadrante reproduce las estancias de Lando Calrissian. Hay un comedor, con una mesa llena de comida y bebidas, y 5 sillas, 4 de ellas son piezas de silla estándar, y la quinta está construida con ladrillos y encabeza la mesa. Esta estancia tiene ventanas y decoración, incluyendo un aplique y una reproducción a escala micro de la Ciudad Nube.



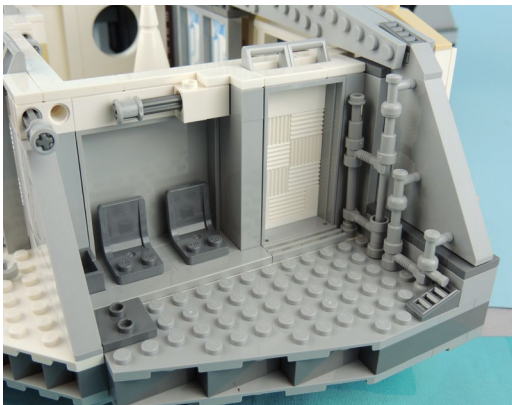
Una puerta da acceso a un pasillo, donde hay una fuente, y varias puertas que dan acceso a otras estancias de la ciudad. Este pasillo también tiene decoración, como un cuadro en la pared o un aplique.



Una de las puertas da acceso a una sala de espera que tiene una mesa con dos sillas y una escultura en el centro, hecha con plates trans-clear. También incluye una planta y algo de decoración hecha con pegatinas.



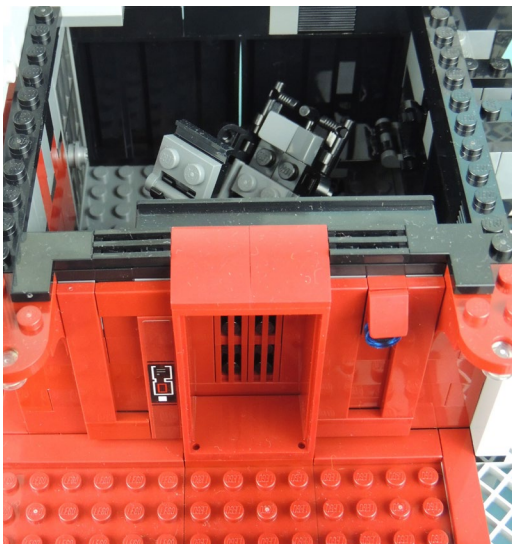
Otra de las puertas da a una pequeña sala, donde hay unas tuberías. La descripción oficial dice que es una sala de procesamiento de residuos, pero no soy capaz de ver algún elemento que corrobore este punto.



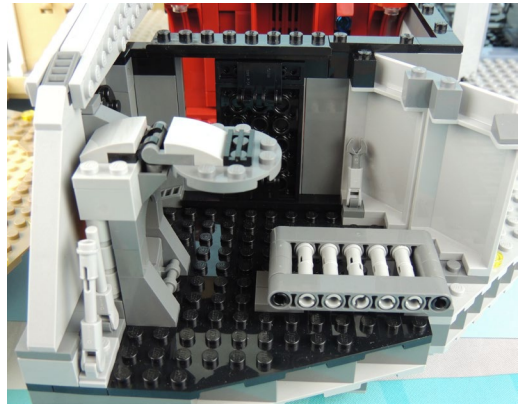
La tercera puerta da al hangar del Slave I.

En una esquina, hay una abertura sin puerta que da acceso al cuadrante donde está la sala de interrogatorio.

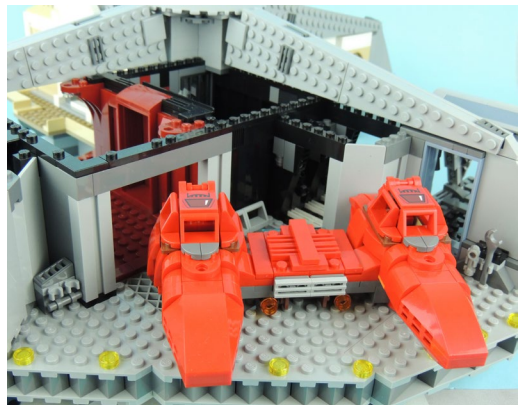
Este cuadrante, opuesto al anterior, consta de un pasillo con una estancia en cada lado. La sala de torturas es una sala donde hay una silla de torturas, una camilla y una pequeña celda. En esta sala es donde torturan a Han Solo.



En el otro lado hay otra sala de residuos. Esta sala contiene un rodillo transportador de basura y un horno para quemar los residuos. En la película, Chewbacca encuentra a C-3PO (o lo que queda de él) en esta sala.



Si cruzas el pasillo sin entrar a ninguna de las dos salas, llegas a un hangar donde aparca el Twin-pod cloud car. La nave cabe justa en el hangar. De hecho, la parte frontal de la nave sobresale de la estructura.

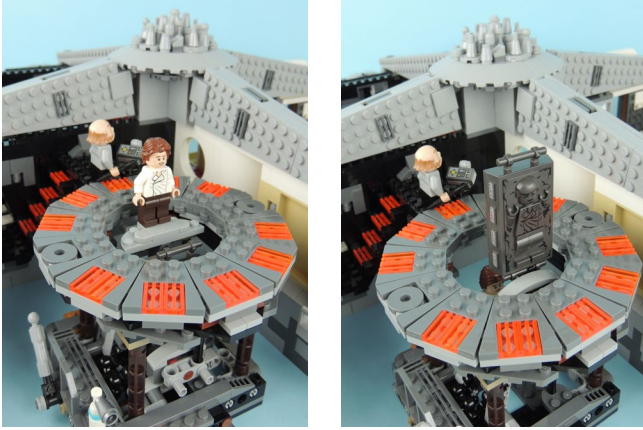


En esta zona hay una trampilla que se abre y permite escapar por la parte inferior de la Ciudad Nube, y dos puertas, una para acceder a las escaleras que dan acceso a la Cámara de congelación en Carbonita y la otra a la pasarela exterior, donde Luke y Darth Vader luchan.

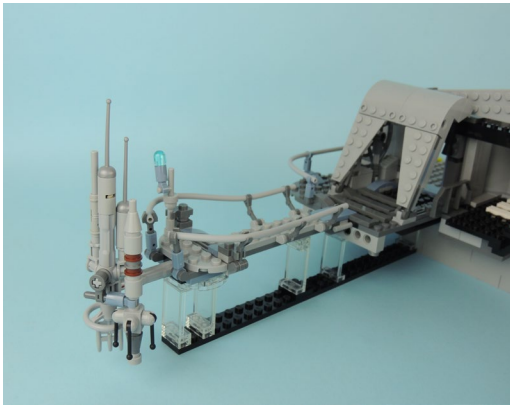


En el último cuadrante tenemos la Cámara de congelación en carbonita. Es un elemento totalmente distinto a como se reprodujo en el set 75137 - Cámara de congelación. Tengo que admitir que me gusta más este diseño que el anterior, ya que el mecanismo implementado, hace desaparecer a Han para hacer aparecer el módulo de carbonita. Además implementa la cámara entera (360°), aunque en un tamaño un

poco reducido.



Finalmente, tenemos la pasarela donde luchan Darth Vader y Luke. En el extremo de la barandilla tenemos un conjunto de sensores y antenas, que están flotando en el exterior. La pasarela está flanqueada por dos barandillas. Para hacerla "flotante", la pasarela está apoyada en unos paneles transparentes, aunque la base es un sistema de plates negros. Se podrían haber hecho también los plates en trans-clear para dar más sensación de que está en el aire.



Conclusiones

Es un set que bebe del concepto de la estrella de la muerte. Un conjunto de pequeños escenarios que conforman una localización, en este caso, del Episodio V. Además, era un escenario altamente deseado por muchos fans de Star Wars, ya que desde 2003 no había un set que reprodujera la Ciudad de las Nubes.

La selección de figuras es excelente, todas con mucha calidad de impresión y detalles. Muchas de ellas son inéditas. Las dos naves, aunque en tamaño reducido, están muy bien reproducidas. El Slave I era un poco arriesgada por que ha habido muchas versiones a lo largo de los años. El Twin-pod cloud car era más fácil, ya que el único antecedente era una nave de 2002 mucho más cuadrada.

La manera de recrear las distintas estancias de la Ciudad de las Nubes es muy inteligente, ya que hay un acceso para llegar a cada una de las partes del set, ya sea mediante pasillos o puertas. Además se ha intentado recrear ventanas, esculturas y otros detalles, con un uso bastante limitado de pegatinas, lo cual se agradece.

La distinción entre UCS y MBS ayudará a los fans a entender que pueden esperar del set. Evidentemente no es un UCS, es un playset. De todas formas, creo que es un set recomendable y que añade un escenario importante para el desarrollo de la saga. Para hacer la Ciudad de las Nubes como UCS deberíamos ir a un set del tipo 10143 - Death Star II, lo cual nos daría un set de exposición a escala micro.

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



Review 10261 - Montaña rusa

Texto por Iluisgib

Imágenes por Iluisgib y LEGO® System A/S

Set: Montaña rusa

Número de Set: 10261

Piezas: 4124

Minifiguras: 11

Precio Recomendado: 349,99€



Todo empezó hace 3 años, cuando se lanzó el Fairground Mixer. ¡Una atracción!. Creo que en ese momento todos empezamos a fantasear con una gran feria con todo tipo de atracciones, incluida una montaña rusa. En 2016 un set de LEGO® Friends, el 41130 - Amusement Park Roller Coaster, hizo que nos diera un vuelco al corazón... ¿sería el preludio de la tan deseada montaña rusa? Desgraciadamente no lo fue, ya que utilizaba vías de tren de 4 studs. Mientras tanto aparecieron la Noria y el Carrusel. Pero un gran número de fans continuaban soñando con la montaña rusa.

Pero todo cambió en diciembre de 2017, cuando un set de The LEGO® Batman Movie nos abrió los ojos a un nuevo y esperanzador mundo. The Joker Manor incluía una montaña rusa con un nuevo sistema de vías y vagones. ¡Que maravilla!. En The Joker Manor vimos el sistema, aunque para una gran montaña rusa faltaban algunos tramos. Tuvimos que esperar hasta junio para tener en nuestras manos el flamante set 10261 - Roller Coaster.

En este reportaje fotográfico desvelaremos algunos de los mejores elementos de este set.

1.- Las minifiguras

El set contiene 11 minifiguras, adultos, abuelos, una niña... Quizás lo más interesante de las figuras, a parte de la variedad de torsos y pelos, es que hay tres que son perfectas para el set: el chico asustado, el chico mareado y la niña triste por que no tiene la altura mínima para poder subirse a la montaña rusa.



2.- El acceso a la atracción

Muy bonito. Es un camino de arena que está encima de la hierba. Empieza en la taquilla donde, después de adquirir los billetes, podemos acceder a la atracción.



El camino sortea varias vigas de sujeción de la atracción con escalones. Pasamos por delante de un puesto de zumos y helados, que está delante de un pequeño estanque.



Al final, llegamos a las escaleras para acceder a la plataforma de acceso. Allí hay tres vías de acceso a los 3 vagones, y el cuadro de mandos de la atracción.



Al terminar, bajamos por otras escaleras y encontramos el otro lado de la taquilla, donde podemos comprar la foto que nos han hecho en la primera bajada del recorrido.



3.- El recorrido

Me sorprendió gratamente el recorrido cuando vi el primer video. Tiene un poco de todo, teniendo en cuenta que es un set, y que tiene que mantener un tamaño y un coste contenido. Después de la subida, tiene un tramo de bajada para ganar inercia, luego sube y hace una curva.



Una segunda bajada más suave, permite sortear un tramo tipo "baden" donde se te sube el estómago.



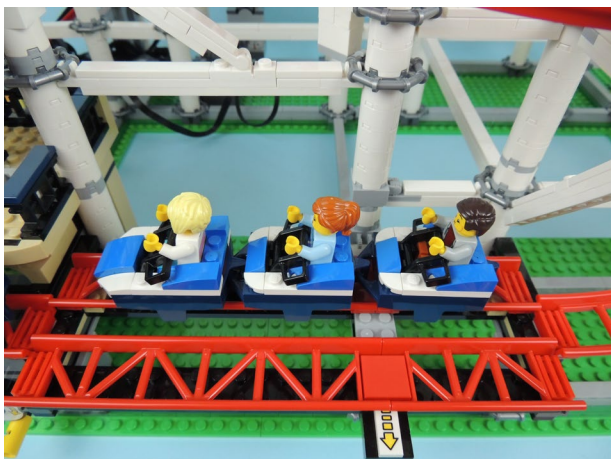
A partir de ahí, hay una curva de 180° y entonces encontramos 4 tramos de bajada + curva que permite llegar a la recta final



Un último tramo de bajada nos da acceso a la zona de carga y descarga de personas.



En esta zona hay un tramo recto que tiene una vía paralela donde se puede aparcar el segundo conjunto de vagones. Este tramo se puede deslizar para permitir que este segundo conjunto de coches pueda añadirse al recorrido.



4.- Detalles

El set tiene muchos pequeños detalles, que solo hacen que mejorar lo que se ve a simple vista.

El letrero "COASTER". Siguiendo el estilo de los edificios modulares el letrero está construido con piezas y rompe el esquema de colores rojo y blanco de la atracción, con un llamativo color azul celeste y azul oscuro.



Cambiando el color de la nueva pieza del panel de abeja, los diseñadores han logrado hacer una nube de algodón de azúcar. Y para que una niña pueda comerla, tiene que haber una máquina que lo haga. Pues el set incluye un puesto de algodón de azúcar portátil, que incluye todos los detalles necesarios para poder hacerlo.



Los árboles utilizan las nuevas hojas que han aparecido este año. Con un sistema bastante simple, utilizando tallos de flor en color marrón, han logrado un árbol muy compacto y más real que con los "plant leaves" habituales.



En la atracción tampoco faltan los detalles. Al llegar a la parte superior de la atracción hay un cartel que dice que los usuarios no se levanten. En el primer descenso hay una cámara de fotos para captar la cara de susto.



5.- Funcionamiento

Aunque esto es difícil de describir en una revista, el funcionamiento de la montaña rusa es muy suave. Durante todo el recorrido, los vagones no pierden velocidad debido al rozamiento, y llega sin problema al final del recorrido. No se notan sobresaltos de ningún tipo. Quizás la única pega es el remonte que, aunque esté perfectamente montado y alineado, a veces se notan algunas irregularidades al subir, probablemente debido a que no encajan perfectamente los resortes de los vagones en la cadena.

Conclusiones

A veces cuando esperas algo con mucho deseo, hay una cierta posibilidad de sentirte decepcionado. Cuando LEGO® mostró el primer vídeo de la montaña rusa, creo que el mundo AFOL quedó fascinado por el potencial del sistema.

En estos meses hemos visto modelos que aprovechan el sistema para hacer montañas rusas mucho más grandes, hasta llegar al punto de hacer adaptaciones del sistema para poder lograr giros verticales de 360°.

Creo que es uno de esos sets en los que el resultado supera con creces la experiencia de construcción. El montaje no es muy "entretenido" por que hay muchas partes que son básicamente el montaje de columnas y vigas. Y además hay que estar muy atento para no saltarte ni un paso, ya que haría que la geometría no encajara.

Es un set frágil de transportar y difícil de almacenar. Pero aparte de eso, es un set fantástico, lleno de detalles y, como todas las atracciones, motorizable. Creo que los elementos positivos superan en creces a las negativas- Básicamente creo que es el mejor set de la serie del parque de atracciones. No puedo imaginar qué será lo que veremos el año próximo. Pero será difícil subir más el nivel.

NOTA: En este número de HispaBrick Magazine® podéis leer una entrevista a Jamie Berard, donde podéis encontrar explicaciones de cómo se desarrolló el sistema de vías de la montaña rusa.

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



Review 21042 - La Estatua de la Libertad

La Gran Dama

Por Vicente Lis (Otum)

Fotos por José M. Ruiz (Satanspoet)

Entre los sets de Architecture previstos para este año hay uno que destaca especialmente por ser uno de los iconos más reconocidos del mundo, la Estatua de la Libertad, y aquí lo tenemos.

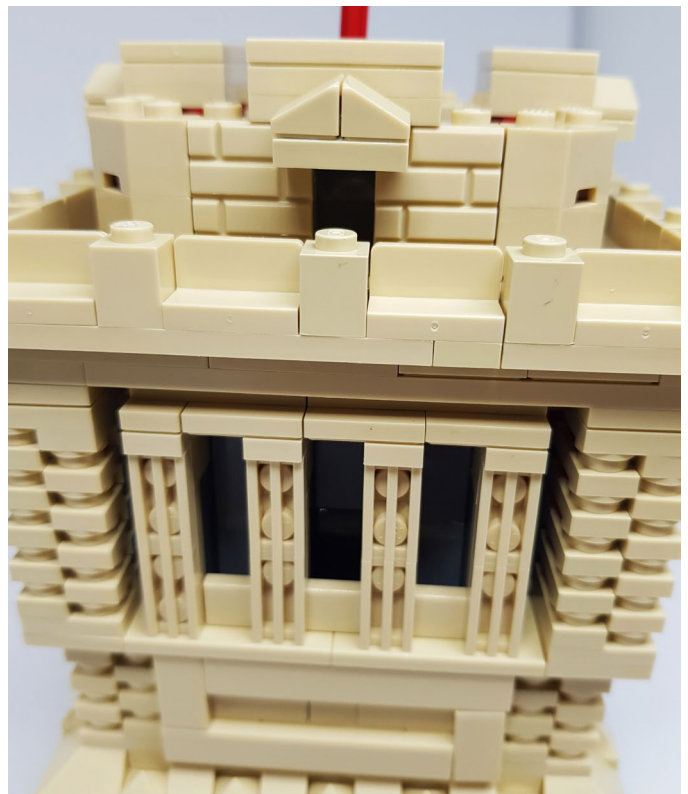
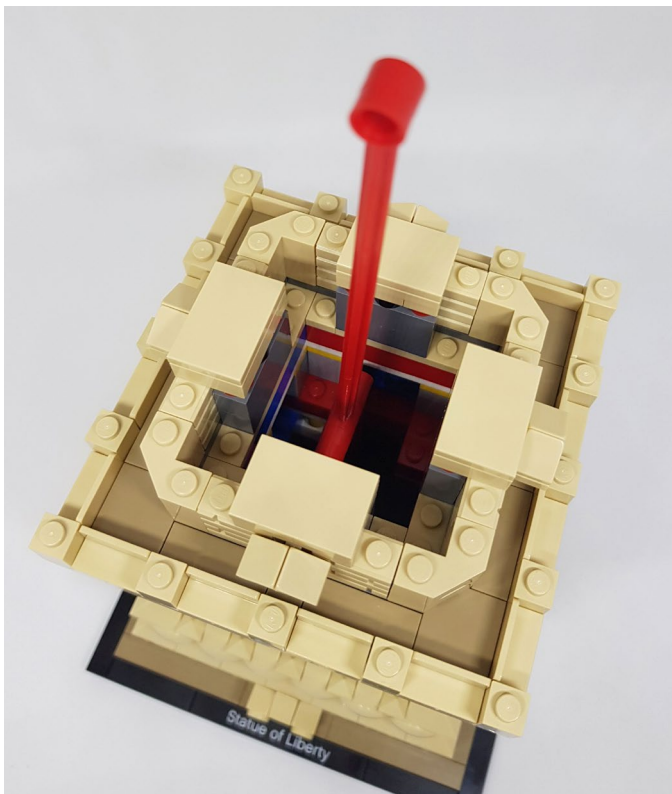


Set de 1685 piezas, viene en la típica caja negra de los sets de Architecture, eso sí, esta es una gran caja para ser de esta línea, es una caja que llama la atención por su tamaño. Dentro de la caja encontramos las bolsas de piezas, un total 10 bolsas, tres Technic link de 1x16 y el manual de instrucciones con una breve descripción histórica de la Estatua de la Libertad, en varios idiomas, incluida.

El montaje se divide en cinco partes, la primera parte se inicia con el montaje de la base donde viene el nombre del monumento impreso en un tile, y aproximadamente la mitad de la peana de la estatua. Es un montaje rápido y sencillo, donde lo más interesante es como se consigue unir la estructura cuadrada de longitud par con los accesos a la peana de longitud impar y que estos últimos queden centrados, utilizando una técnica sencilla y que se oculta en el interior de la peana.



La segunda parte del montaje del set nos permite terminar la peana por completo donde va a reposar la estatua, es un momento del montaje donde se utilizan muchas piezas pequeñas, la mayoría son plates 1x1 y round plates 1x1 para dar detalle al set, también es la parte del set donde el montaje es más débil, puesto que las técnicas utilizadas no son rígidas, hay muchas uniones que dependen únicamente de un stud, en especial en los adornos laterales de la peana.



Y con esto llegamos a la tercera etapa del proceso de montaje, la estructura central de la estatua, proceso muy repetitivo, consistente en utilizar plates y bricks modificados con studs laterales, siendo este el gran secreto del set, y sin mucho más que destacar con respecto a las técnicas de montaje, puesto que esta es la parte que va a quedar oculta. Las dos últimas etapas son las más interesantes, y divertidas del montaje final, dar textura a la estatua y vestirla con su manto final. Vuelve a ser un proceso que se basa en piezas pequeñas, donde mucho son slopes curvos para lograr la sensación de pliegues en la tela del manto, efecto bastante bien conseguido, todo sea dicho. Dos cosas a destacar de esta última parte del montaje, es como se monta la pierna doblada de la estatua, y el brazo de la antorcha, consiguiendo con el uso de los slopes que pese a no ser un montaje en ángulo recto, queden estáticos tras ensamblar todas las piezas.



Como conclusión indicar que este set presenta dos puntos en contra, el primero es que durante el proceso de montaje se repite varias veces las instrucciones de montar partes y luego repetirlo de nuevo unas 4 veces o cinco, sobre todo durante el montaje de la peana, lo cual tiene lógica si tenemos en cuenta que es un set de base cuadrada y simétrico. Y el otro aspecto negativo es su precio, pero teniendo en cuenta el número de piezas (0,07€/pc), los colores utilizados y que el resultado final es de un set grande para ser de Architecture, muchos pasaremos este dato por alto.

Las cosas a favor son numerosas, se trata de un icono mundial, fácilmente reconocible, con un proceso de construcción entretenido a pesar de ser sencillo, con unos colores que le dan un toque especial pues no son colores comunes, incluye el nuevo slope piramidal 1x1, y el efecto final es de un total éxito, teniendo en cuenta que no es nada fácil dar textura de tela con pliegues utilizando bricks.

Moraleja: Seas seguidor o no de la línea Architecture, este set es un gran set a tener si no te importa gastarte un poco de dinero, puede ser un gran elemento de decoración en la estantería de cualquier aficionado a LEGO®.

#



Review 21041 - Great Wall of China

Por Jose (Satanspoet)

Imágenes por Jose (Satanspoet)

Set: Great Wall of China

Numero de set: 21041

Piezas: 551



El primer set de LEGO® Architecture que no reproduce un edificio o estructura completa y está pensada para conectar varios modelos e ir ampliando lo que sería la Gran Muralla, declarada Patrimonio de la Humanidad.

En concreto, el set reproduce 2 torretas unidas por una serpenteante sección de muralla sobre un paisaje montañoso de color verde oscuro con frondosos valles, bosques y lagos.

Como es habitual en los sets de esta línea, está empaquetado en una caja negra plegable, con imágenes de la construcción y las instrucciones nos proporcionan información sobre el diseño, la arquitectura y la historia de esta construcción, en los idiomas inglés y chino.

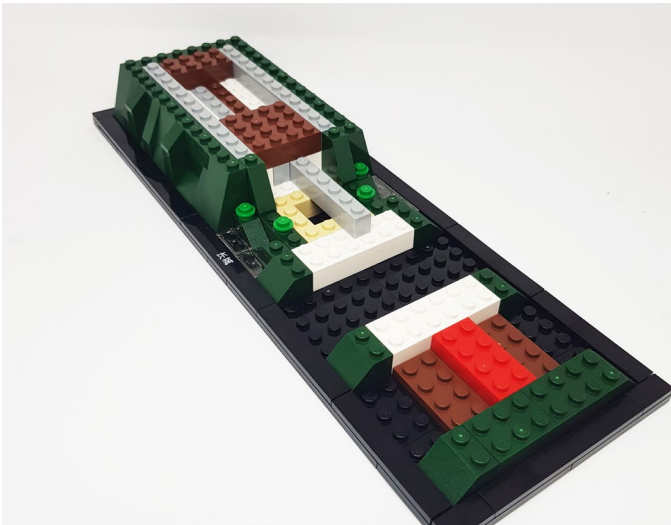
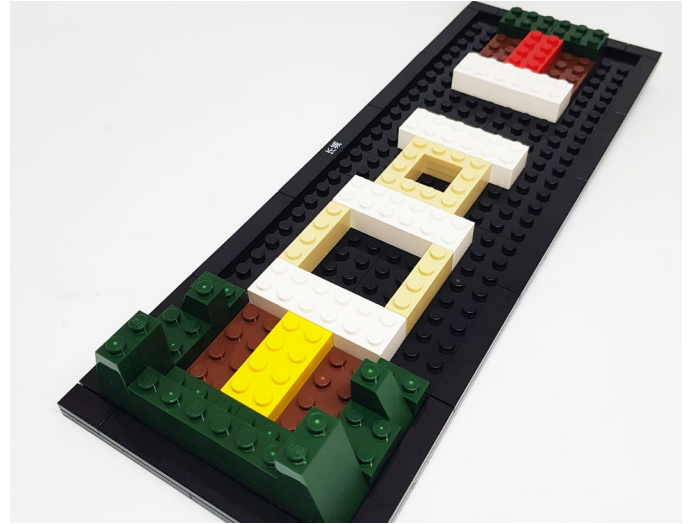
El contenido de la caja, aparte del librito de instrucciones, incluye cinco bolsas sin numerar con las piezas necesarias para construir el set.



Montaje

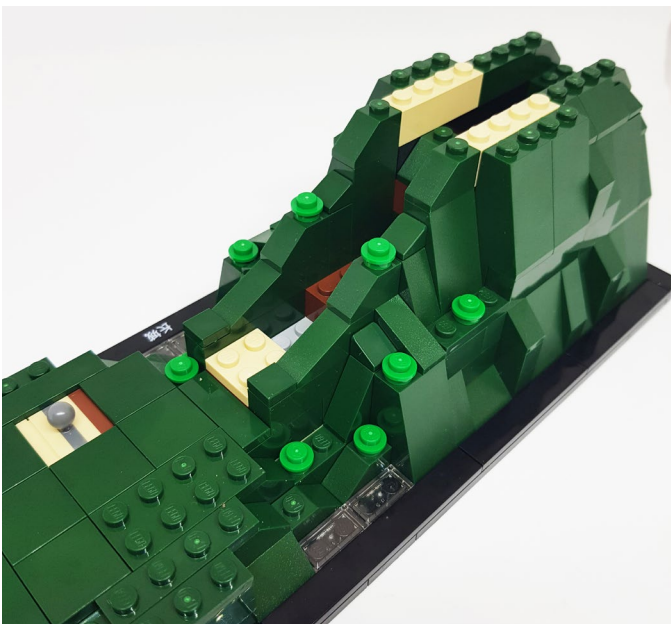
Al igual que con la mayoría de los conjuntos de arquitectura LEGO®, el montaje comienza con la base que es de 34x12. Como curiosidad, los tiles impresos con el nombre de la construcción, en esta ocasión vienen en inglés y en chino.

Vamos rellenando con piezas hasta ir logrando los cimientos del terreno circundante y el desnivel requerido para las colinas. Para los laterales de las colinas, se usan piezas de color dark green para conseguir el efecto de vegetación.

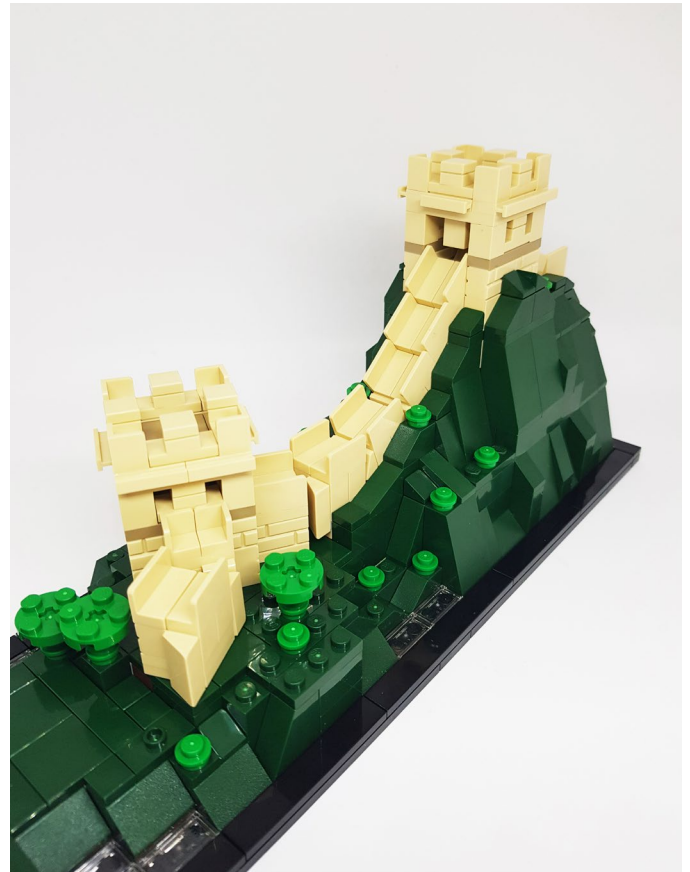


A continuación se va rellenado con más plates de color dark green, se crean los lagos con plates de color trans y comenzamos con la construcción de la primera torreta.

Una vez se tiene la torreta, se sigue con la construcción del muro que conecta con la siguiente torreta. Para ello, se utilizan piezas como hinges y bars, logrando las conexiones inclinadas y en ángulo.



Seguidamente se monta la segunda torreta, que irá sobre una rótula, la última sección de muralla y se termina rellenando con la vegetación y árboles.



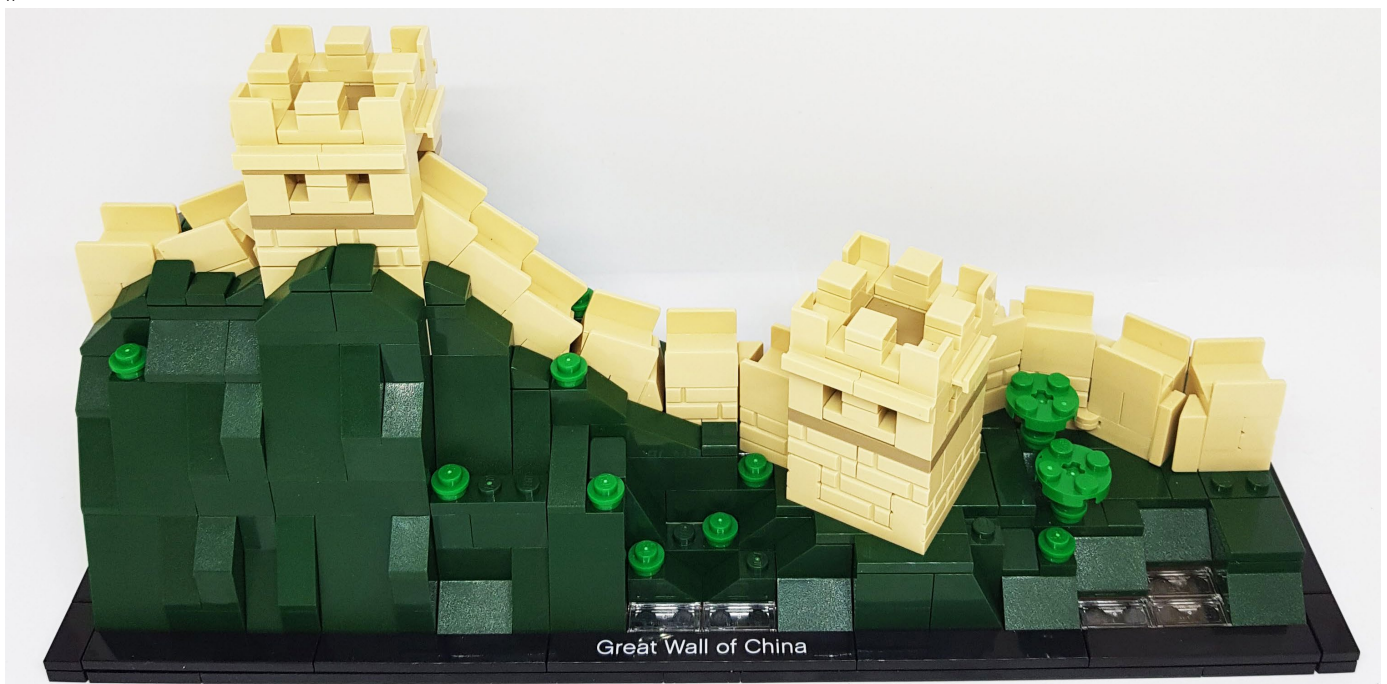
Conclusión

En general, se consigue un aspecto bastante decente y con los caminos y murallas que conectan las torretas se consigue captar bien la esencia de la gran construcción.

Es un set bastante sencillo de construir y rápido, en la que la particularidad y punto a favor que puede tener, es la posibilidad de ampliar con diferentes módulos llegando conseguir una construcción bastante espectacular. Eso implicará una inversión económica que no a todos nos gusta :)

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.

#

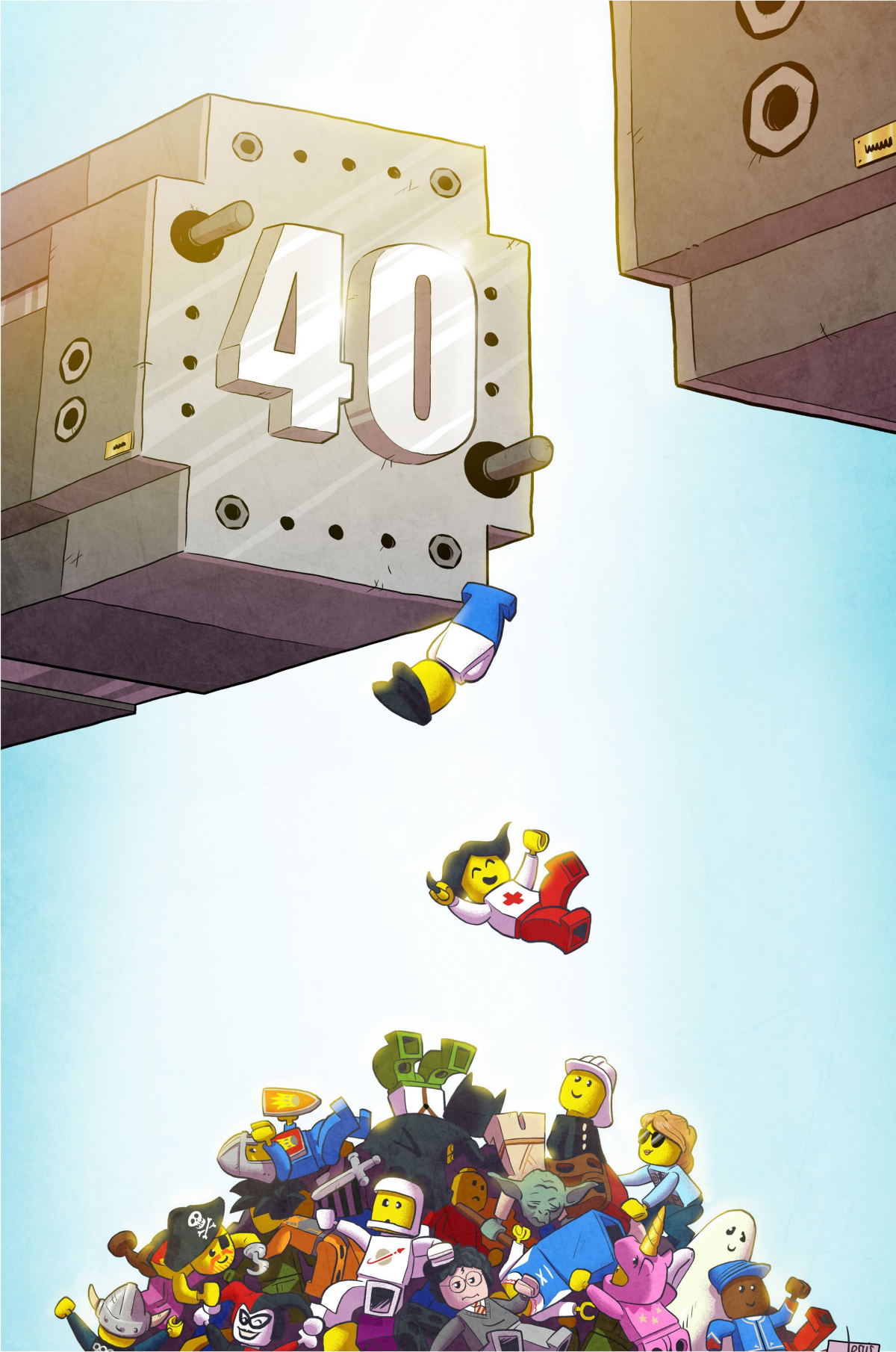


Benny's Corner by Luigi Priori

MAL FUNCIONAMIENTO DE LA GRAVEDAD ARTIFICIAL EN OUTPOST ALPHA



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
Ahmad Sahar	www.Tomafuwi.tumblr.com
Antonio Bellón (Legotron)	www.abellon.net/Panzerbricks
Arvind and Sanjay Seshan	www.boostlessons.com
Christian Breinbauer	www.chilelug.cl/
Eduard Petrac	www.kockice.hr
Iva Pavlic	www.kockice.hr
Jasna Bronic Miklin	www.kockice.hr
Jesús Delgado (Arqu medes)	debiologoadibujante.blogspot.com
Jetro de Château (Jetro)	www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=linmix
José (Satanspoet)	www.brickshelf.com/cgi-bin/gallery.cgi?m=satanspoet
Julein Ballester	www.stuckinplastic.com
Kristijan Vuletin	www.kockice.hr
Lluís Gibert (Lluisgib)	www.brickshelf.com/cgibin/gallery.cgi?m=lluisgib
Luigi Priori	www.flickr.com/photos/priovit70/albums
Martin Redfern	www.flickr.com/photos/153791817@N06/
Masao Hidaka	www.facebook.com/search/top/?q=masao hidaka
Oton Ribic	www.kockice.hr
Richard Jones	theramblingbrick.com
Vibor Cavor (V-Borg)	www.kockice.hr

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



ISSN 1989-0982



9 771989 098005 >

031 