



037



Editores / Editors

Jetro de Château
José Manuel Ruiz Carvajal
Mark Favreau

Equipo de HispaBrick Magazine / Staff

Adrian Barbour Jesus G. Martín
Antonio Bellón Carlos Méndez
Mark Favreau Rafa Muriel
Vicente Lis Oton Ribicé

Nuestro agradecimiento a / Thanks to

LEGO® System A/S

Colaboración / Collaboration

Colaborar con HispaBrick Magazine® es muy fácil, solo envía un correo electrónico con tus ideas a info@hispabrickmagazine.com y te ayudaremos a "construir" tu artículo. Si tu idioma nativo no es el español o el inglés, no te preocupes, encontraremos una solución. Collaborating with HispaBrick Magazine® is very easy, just send an email with your ideas to info@hispabrickmagazine.com and we will help you to "build" your article. If your native language is not Spanish or English, don't worry, we will find a solution.

Créditos de imágenes / Image credits

Portada/Cover, 74-75: Beverly Thomas, Stuck In Plastic. P2: Ann Perminova. P3, 9 fondo/bottom, renders 11-61, 25, 45, 51, 100, 101: Mark Favreau. P3-6: artistas anotados/artists noted. P8, 10: Rafael Muriel. P12, 18: José Manuel Ruiz Carvajal. P9 Hoth, 10 top/superior: Antonio Bellón. P19, diagrams 11-61 and 94-95, 60, 61-63, 65, 86 top/superior, 87-88: Jetro de Château. P31, 37: Robert Prusinski. P38 Juan Ruiz. P66-69: Andrea Lattanzio. P70-73: Chema Pérez. P76: Gary Ramos. P77: Fanabriques. P78-79: Breeks. P80-81: thebrick.gr. P82-83: Oton Ribicé. P84-85, 86 fondo/bottom: LEGO. P89-93: Adrian Barbour. Photos P94-95: Ahmad Sahar P96-99: artistas anotados/artists noted.

Puedes contactarnos / Contact us at

info@hispabrickmagazine.com
También puedes encontrarnos en Facebook: [facebook.com/hispabrickmagazine](https://www.facebook.com/hispabrickmagazine) y Twitter: @H_B_Magazine • You can also find us at Facebook: [facebook.com/hispabrickmagazine](https://www.facebook.com/hispabrickmagazine) and Twitter: @H_B_Magazine

Información legal / Legal information

Los artículos, imágenes y marcas comerciales de esta publicación son propiedad de sus respectivos autores y pueden estar protegidos por derechos de autor. Esta publicación puede distribuirse libremente sin modificaciones. Si desea utilizar todo o parte del contenido de esta revista, comuníquese con nosotros para obtener los permisos correspondientes. LEGO y el logotipo de LEGO son marcas comerciales registradas de The LEGO Group, copyright 2021, que no patrocina, autoriza ni respalda esta publicación de ninguna manera. • The articles, images, and trademarks in this publication are property of their respective authors and may be protected by copyright. This publication may be freely distributed without alteration. If you would like to use all or part of the content of this magazine, please contact us for appropriate permissions. LEGO and the LEGO logo are registered trademarks of The LEGO Group, copyright 2021, which does not sponsor, authorize, or endorse this publication in any manner.



EDITORIAL

Por Mark Favreau

Si no me equivoco, y me equivoco a menudo, este intervalo de once meses es el más largo entre números de la historia de HispaBrick Magazine.

No estaba planeado de esta manera. En HispaBrick Magazine no se planifican muchas cosas, y si se planifican, el plan suele desaparecer sin ceremonias ni avisos.

Este número tenía algunas aspiraciones de ser algo, y tener un tema: "En el camino", que, hasta cierto punto describía el proceso de llegar hasta el final. El contenido estaba a veces "en el camino" de pasar de los redactores a la maquetación, el personal estaba "en el camino" de recuperarse de diversos males, las vacunas que debían evitar que tuviéramos enfermedades nos dejaban tirados, y las historias estaban "en el camino" de la ruina por no poder conseguir fotos con suficiente resolución o calidad. El JPEG existe desde hace décadas, y todavía no entiendo por qué la gente piensa que podemos coger una miniatura de 72x72 píxeles de su sitio web y convertirla en una fotografía impecable, de alta resolución y a toda página, que es doce veces más grande que el original. Pero eso es un escollo típico "en el camino" hacia la finalización de una publicación.

Por lo demás, estábamos "en el camino" hacia nuevos trabajos, "en el camino" hacia nuevas aventuras y "en el camino" hacia nadie sabe dónde en la Tierra pandémica.

Este número también es el primero compuesto casi exclusivamente en la suite de software de diseño gráfico Affinity. Décadas de postrarse ante el gran señor Adobe llegaron a su fin, y nos encontramos "en el camino" de nuevas formas de realizar viejas tareas. Si a esto le unimos el hecho de que la revista se ensambló completamente en un ordenador portátil en lugar de los habituales monitores dobles de 27 pulgadas, la finalización fue un camino lento casi desde el principio. Este tema tuvo un trabajo particularmente intensivo de procesamiento, teniendo que renderizar (y a menudo re-renderizar y re-renderizar) varios

modelos MILS, conseguir que amigos crearan piezas que utilizamos en los módulos pero que no estaban disponibles en Stud.io, para que pudiéramos crear diagramas y renders, volver a comprobar las listas de piezas de los módulos MILS, tener animados debates sobre qué módulos incluir o excluir, que aunque a menudo es una experiencia muy alegre no es necesariamente de ninguna manera un medio eficiente de llegar a una resolución.

La gran cantidad de contenidos "prácticos" de este número ha requerido más tiempo para su realización. Quizás no tanto tiempo como el que se necesitó para resolver el gran debate sobre cómo llamar a esa parte del módulo MILS que está a los lados de la calle. Tenemos colaboradores de todas partes, y cada uno tiene una palabra preferida para esa cosa... acera, banqueta, vereda... y otras cosas, y no pudimos dar con un término común que todo el mundo entendiera de forma nativa, así que todos o muchos de ellos se utilizaron, y no sé si el término preferido de alguien se quedó en el camino. Por suerte, un módulo de MILS utilizaba "hierba", así que al menos eso no fue objeto de un fuerte debate durante siete meses.

Para complicar aún más las cosas, pero otras cosas, estaba el sitio web. Por alguna razón seguía explotando cada semana y nos llevó meses encontrar al culpable, que creemos fue un viejo script de reescritura enterrado en un archivo .htaccess. Convenientemente reescribía la página de inicio de forma aleatoria. Tiempos divertidos. Y algo también se metió en el script de google analytics y siguió inyectando código de nuestro antiguo Foro en el mismo. Aún no hemos encontrado la solución. Así que, una vez resuelto todo eso, el proveedor del sitio nos puso en el cómico problema de tener que modificar la base de datos al tiempo que nos negaba el acceso a la misma. Es de suponer que para cuando leas esto, esa situación se habrá resuelto, de lo contrario no habrá manera de leer esto.

Ahora que has sufrido una letanía de excusas por no haber entregado este número antes, espero que nos encontremos "en el camino" de una ruta más rápida hacia el destino del próximo número.



EN ESTE NÚMERO

Editorial

Características

- 4 Ruedas construidas con ladrillos
- 8 Carreteras MILS
- 60 Convirtiendo la Estación de Policía en un módulo compatible con MILS

Programación de

- 64 Programando el hub R15 con Python

Comunidad

- 66 Andrea Lattanzio
- 70 Hachiroku24
- 74 Beverly Thomas: Foto de portada
- 76 Bricks En Chile

LUGs

- 77 Fanabriques
- 78 Breeks
- 80 thebrick.gr

Reviews

- 82 21161: Minecraft—The Crafting Box 3.0
- 84 41499: Casa familiar de Andrea
- 89 10271: FIAT 500

MOCs

- 94 La fabricación del camion de madera R15
- 96 Top MOC

Humor

- 100 Más allá de los Desmontados



SR-76. Andreas Lenander
<https://www.flickr.com/photos/124068149@N02/>

RUEODAS

construidas con ladrillos

Por Carlos Méndez

La cuestión de qué fue antes, si las ruedas o la carretera, no es por supuesto, tan filosófica como la de la gallina y el huevo. Y es que las ruedas nos han acompañado desde el momento en que nos vimos en la necesidad de transportar algo más que nuestros sufridos cuerpos de un sitio a otro, y observamos en la naturaleza lo bien que ruedan los troncos o los cantos rodados al caer por la ladera, o las bolas de estiércol empujadas por un escarabajo pelotero. De ahí a la rueda no tuvimos que pensar mucho. Y en lo referente a LEGO, la historia es igual de antigua. Ya el mítico pato de madera, que podría nombrarse dentro de los primeros pasos de la historia de LEGO, tenía ruedas. . . Sin embargo tenemos que irnos a alrededor de 1964 (lo siento si me equivoco, pero no es fácil encontrar material de la época) para poder construir los primeros modelos de vehículos con ladrillos y ruedas. Hasta ese momento los coches eran de una sola pieza, parecidos a los vehículos de metal y plástico en miniatura que se pueden comprar a cientos en cualquier juguetería. A partir de ahí, como todo en la vida (excepto el Brick 2x4), la rueda LEGO ha ido evolucionando tanto en su forma como en su anclaje. Pero no voy a aburrirlos con un artículo sobre la evolución del

neumático LEGO, no me ha dado tiempo a investigar tanto, esta vez os voy a hablar de esos genios inconformistas que han decidido que no hay reto imposible para nuestros ladrillos preferidos. Y que si hay que construir una rueda con piezas, se construye, y que los neumáticos son solo un lujo y un atajo y no la forma correcta de construir un vehículo.

Supongo que todos, yo incluido, hemos usado alguna vez un brick o un plate round como rueda. Algunas veces por necesidad, por ejemplo al intentar construir modelos alternativos con las piezas de sets pequeños intentando dejar con la boca abierta a nuestros sobrinos con nuestra técnica e imaginación. Otras veces es pura estética, intentando dar a nuestros MOCs una

Bulb-O-US. Joeri Ridder
<https://www.flickr.com/photos/128561206@N08/>





Space School Bus. Legohaulic
<https://www.flickr.com/photos/33263295@N00/>

imagen diferente, un toque futurista, un toque extraterrestre. Al final el motivo no importa, solo los resultados, y si eres aficionado a los eventos mensuales que la comunidad de fans de LEGO celebra en internet, sabrás que el "FebRover" es una fantástica fuente de inspiración si has decidido que los neumáticos standard son demasiado aburridos para ti.

Pero empecemos ya a llenar nuestro cerebro de inspiración con el talento de estos genios.

Aunque ya hemos hablado del uso de piezas más o menos redondas para sustituir a los neumáticos, el SR-76 de Andreas Lenander y el Bulb-0-US Rover de Joeri Ridder son claros ejemplos del magnífico resultado que se puede obtener simplemente dando un uso alternativo a

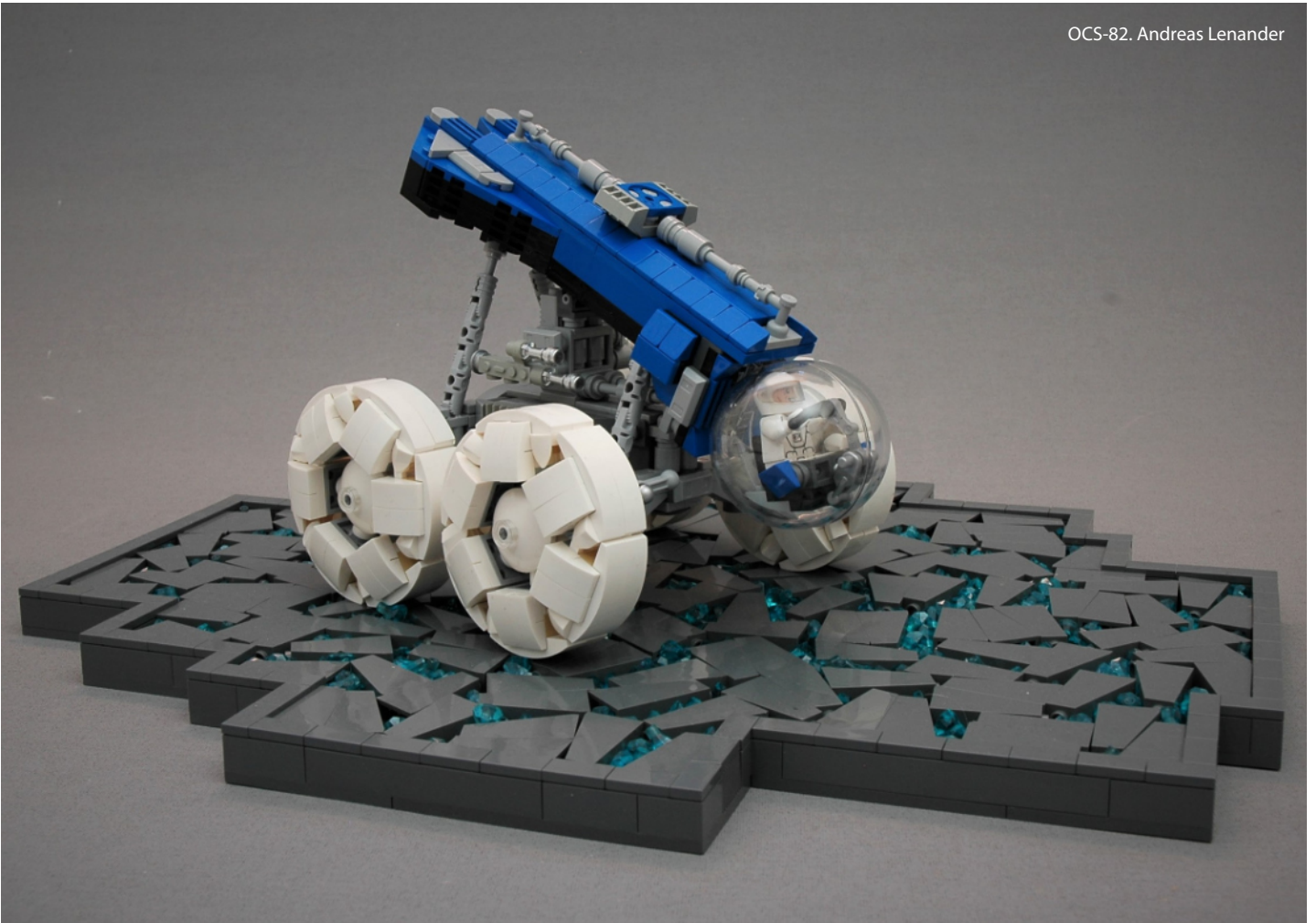
determinadas piezas. Como dice Andreas Lenander: "Cuando se trata de construcciones para el FebRover en general, me encanta construir las y solo trato de divertirme creando un montón de vehículos en diferentes estilos durante ese mes, con el enfoque principal, por supuesto, en las ruedas. He hecho algunas ruedas con bricks que son "bastante legales", pero la mayoría de las más divertidas son todo lo contrario, ¡jaja! Mientras termines con una forma circular al final, no importa cómo llegaste allí."

Sin embargo este concepto se puede complicar todo lo que queramos. Y para muestra el Space School Bus de Legohaulic. El propio autor nos comenta lo siguiente: Me encantan todos los nuevos elementos curvos y quería usarlos. Grandes ruedas de gran tamaño parecían el lugar perfecto. Me divertí mucho llenando el área del cubo de la rueda con divertidos greebles espaciales. Los dishes de 10x10 tienen el mismo diámetro que las piezas curvas y las crestas creadas al apilarlas forman un divertido patrón de huella espacial."

Otra técnica bastante utilizada es usar eslabones de cadenas para perfilar ruedas, pero la particular geometría de los eslabones de LEGO permite construir circunferencias sin necesidad de una pieza interior sobre la que asentar dichos eslabones. Llevando esto al extremo y dándole unos toques de ciencia a ficción podemos



BT-65. Andreas Lenander

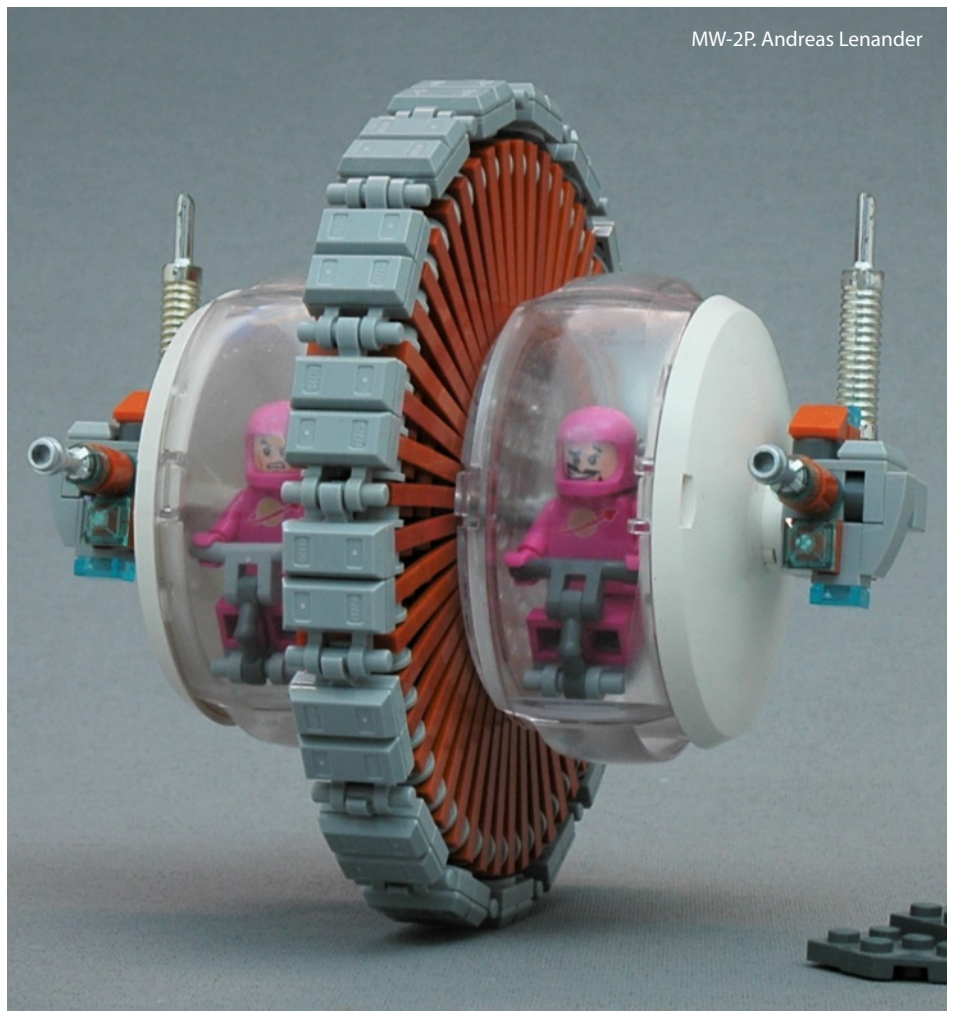


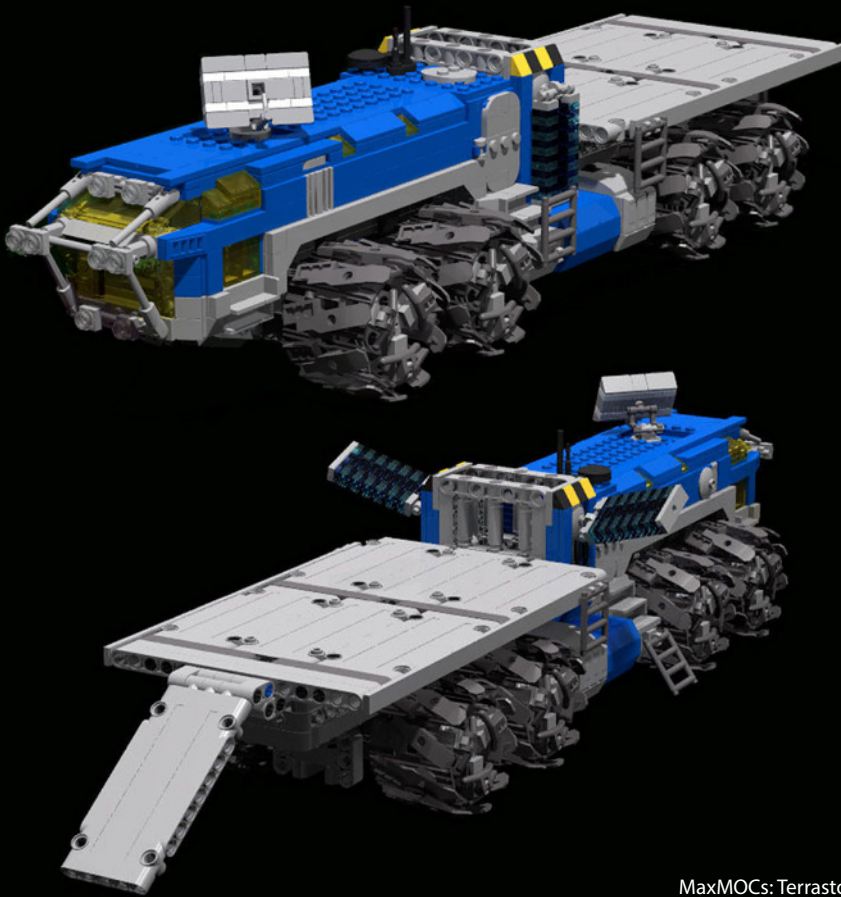
encontrarnos con el BT-65S de nuestro amigo Andreas. En este caso lleva el concepto de la rueda sin eje central diseñada por Sbarro a finales de los años 80 a un extremo épico.

Tampoco podemos olvidarnos de una de las técnicas más utilizada para hacer desaparecer los studs en las zonas de nuestros MOCs en las que queremos una superficie lisa o aprovechar determinados ángulos de las piezas imposibles de conseguir de otras maneras. Me refiero a la técnica SNOT que seguro que ya todos conocéis. Pues sí, también se puede usar para construir ruedas. El OCS-82 y el MW-2P de Andreas son claros ejemplos.

Pero, ¿y por qué no buscar la inspiración en otros objetos con una forma similar?. Eso mismo pensó MaxMOCs para su Terrastorm. Él encontró en un motor que el constructor Nublebun había diseñado para una nave espacial un diseño perfecto para las ruedas de su creación.

🔴 <https://www.flickr.com/photos/noblebun/48752491998/in/feed-3625-1613070585-3-72157718249909026/>. Las adaptó y el resultado es impresionante. MaxMOCs nos da su opinión sobre las ruedas construidas con bricks: "Me encanta construir vehículos que sean ficticios y de ciencia ficción por naturaleza, pero que también evoquen las cualidades creíbles de los vehículos del mundo real. Experimentar con diseños de





MaxMOCs: Terrastorm

<https://www.flickr.com/photos/144618169@N08/>

ruedas construidos con ladrillos es una forma divertida de construir un diseño de rueda plausible sin limitarse a los neumáticos de Lego, y también es útil porque te enseñan algunas técnicas inteligentes.”

Y después de todo esto os preguntaré, ¿qué has dejado para el final? Una sola palabra. Bananas. Bien, he llamado vuestra atención ¿verdad? Difícil imaginar su relación con unas ruedas ¿verdad? Que hable primero el creador, que no es otro que Huw Gwilliam, aka Littlepixel™:

“¿Qué decir al respecto? Tomó forma en gran medida en un momento extraño cerca del final del impulso creativo de Febrovery y simplemente apareció en mi cabeza como una idea. Anteriormente había construido un buggy ‘Land Cruiser’ de Fabuland con ladrillos de meteoritos como ruedas unos días antes y obtuve una gran reacción, así que estaba navegando a través de los animales Fabuland disponibles en busca de inspiración. El mono parecía divertido y en poco tiempo había ideado un plan para construir algo con él, y Bananas parecía la única opción para un uso divertido de esa pieza.

Las ruedas echas con bricks se han convertido en algo importante en Febrovery y supongo que quería causar impresión con algo interesante y tonto en cantidades iguales.

Una vez que los monos y los plátanos fueron las ideas clave, se unieron muy rápido. Ayudado por el hecho de que es digital y no tuve que esperar por un pedido loco de bananas a Bricklink :)

El amarillo era el color obvio, y esto era febrovery, pero un poco de lima para los plátanos más verdes lo ayudó a sentirse más algo propio que algo del tema Blacktron. Los límites de mi creatividad significaron que el chasis principal se basaba en el inimitable buggy lunar 883 de space clásico, pero fue muy divertido soldar las locas ruedas giroscópicas a la conocida carrocería.

Y luego elegí un casco, que me hizo reír, y esperaba que este sentimiento se transmitiera a otras personas cuando lo vieran.

Me encantan las ruedas construidas con ladrillos porque es una forma muy divertida de agregar más creatividad a una construcción. Los neumáticos grandes son geniales y, a menudo, la elección perfecta para un vehículo lunar, pero la opción de elegir no usar una pieza grande de neumático/rueda prefabricada y, en su lugar, construir algo intrincado, tonto e inesperado es algo que recomiendo de todo corazón.”

Bueno, espero que os hayáis entretenido, se que hay muchos modelos más y muy interesantes también en las redes, y os animo a que los busquéis. Yo solo he pretendido animaros a que experimentéis.

Nos vemos en la carretera . . .



Littlepixel™

<https://www.flickr.com/photos/96081007@N00/>



MÓDULOS DE CARRETERA MINIS

By Jetro de Château

HispaBrick Magazine comenzó a desarrollar los módulos MILS en 2011. El concepto nació del deseo de hacer dioramas a gran escala y de la necesidad de transportarlos y almacenarlos sin que ocuparan demasiado espacio. Después de hacer pruebas internamente, comenzamos nuestro primer proyecto MILS y construimos Módulos de Terreno Básico (BTM) así como Módulos de Terreno Compatible (CTM) con elementos de río, camino y pista. Nuestros primeros dioramas MILS se centraron en escenas de Castle, para las que estos módulos son la base perfecta.

Al mismo tiempo, algunos de nuestros miembros trabajaron en una norma MILS para su diorama de Star Wars, basada en la batalla de Hoth...

La clave de todos estos módulos es que los elementos adicionales (ya sea un río, una pista, un

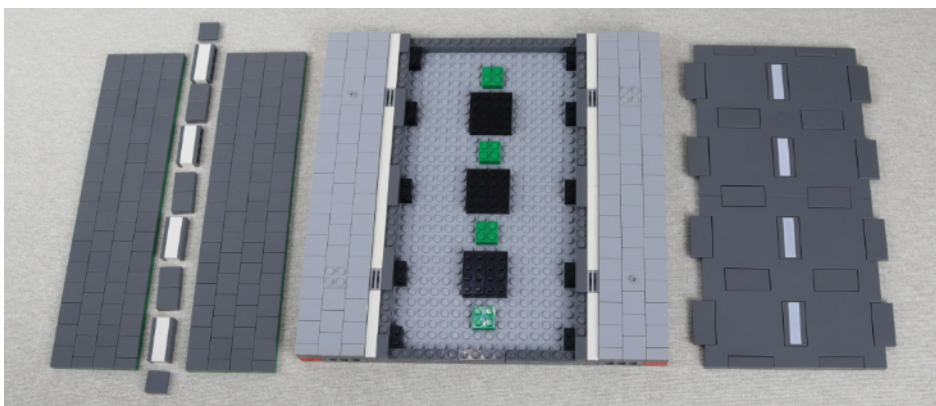


camino o cualquier otra cosa) están siempre centrados en el lado del módulo y siguen una anchura y altura estándar. Los caminos y las pistas tienen una anchura estándar de 4 y 8 studs respectivamente y su altura es la misma que la de un BTM. Los ríos tienen una anchura estándar de 8 studs y una altura de un plate + tile por encima de la placa base sobre la que se construye el módulo. Además, las orillas de los ríos se suben a razón de un plate por stud. Los ríos tienen una anchura estándar de 8 studs y una altura de un plate + tile por encima de la placa base sobre la que se construye el módulo. Además, las orillas de los ríos se inclinan hacia arriba a razón de un plate por stud. Todo esto asegura la compatibilidad entre todos los módulos con elementos similares, aunque sean de diferentes constructores.



Lo mismo ocurre con los módulos con colinas o montañas, aunque la configuración de estos módulos puede ser mucho más compleja.

El diseño original de los módulos básicos de MILS (BTM o Basic Terrain Modules) incluía un Arch Brick 1x4 en el centro de cada uno de los cuatro lados. Este Arch Brick es el perfecto ejemplo de aprovechar lo



Por casualidad, las nuevas placas de carretera de LEGO coinciden exactamente en altura con las secciones de carretera de nuestros módulos. Los dos conjuntos de carreteras son básicamente intercambiables sin necesidad de realizar ajustes en nuestra base MILS.

que se tiene a mano. Simplemente era una pieza de la que uno de nuestros miembros tenía muchas y quedaba bien colocarla en el centro del módulo. Una vez visto empezamos a especular sobre la posibilidad de aprovechar ese hueco para un posible cableado, ya fuera de luces o de motores para algún módulo. Al final nunca hemos utilizado esta opción en ninguno de nuestros módulos de la revista HispaBrick y muchos de nuestros módulos posteriores ni siquiera incluyen el Arch Brick. Ya sea que quieras incluirlo o no, o simplemente sustituirlo por un ladrillo estándar de 1x, depende totalmente de ti, o de las necesidades de tu comunidad.

Nos gusta mucho ver cómo otras comunidades utilizan el estándar MILS para sus dioramas. Algunas han seguido nuestras directrices internas al pie de la letra, mientras que otras han hecho adiciones y adaptaciones. Mucho depende de los intereses particulares de cada grupo. Construir una colección de módulos requiere tiempo y esfuerzo. También requiere una importante inversión en elementos de LEGO.

Adaptando el concepto MILS a las carreteras

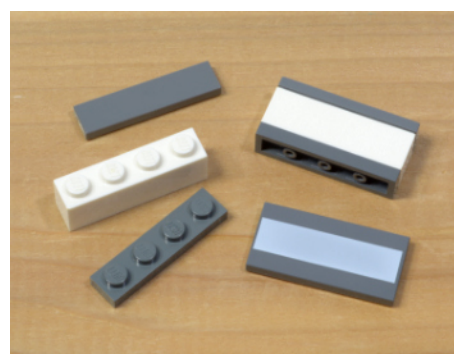
En esta ocasión, nos hemos centrado en el diseño de nuestra ciudad. En lugar de reinventar la rueda, miramos lo que otras comunidades han hecho para adaptar sus ciudades a MILS, y para adaptar MILS a sus ciudades. Pronto nos dimos cuenta de que la altura más práctica para nuestros módulos de carretera era placa base + brick + plate + tile. Como queríamos que la acera estuviera un plate por encima del nivel de la calle, eso significaba que también teníamos que elevar nuestros módulos preexistentes. Donde la altura de la base de nuestro módulo de construcción típico era baseplate + brick + plate + tile, necesitábamos hacerla baseplate + brick + plate + plate + tile, para que coincidiera con la altura del área adyacente a la carretera de nuestros módulos de carretera.

Poco después de construir nuestros módulos de carreteras, LEGO presentó sus nuevas bases de carreteras "gruesas" (disponibles en el set número 60304 y varios de los últimos sets de LEGO City). Es posible y bastante fácil utilizar estos nuevos plates de carretera dentro de nuestros módulos de

carretera MILS. Las nuevas carreteras tienen dos plates de espesor y la superficie de la carretera de nuestros módulos de carretera MILS consta de un plate y un tile, una combinación perfecta. Cuál de las dos versiones prefieres dependerá de dos factores. La versión tile + plate requiere más elementos y es un poco más cara. La versión que utiliza las nuevas plates de carretera utiliza menos elementos, pero algunos podrían considerarla menos agradable desde el punto de vista estético.

Nuestro estándar

La configuración de los módulos de carreteras que elegimos para nuestros dioramas de HispaBrick Magazine fue el resultado de muchas conversaciones con otros AFOLs de España. Nos gustaría agradecer específicamente a "Ostman" por proporcionar el modelo digital para estas carreteras que sirvió de base para las instrucciones que creamos. Para nuestros módulos de carretera estándar nos hemos decantado por una acera de 6 studs de ancho, en consonancia con la última versión de las baseplates de carretera finas de LEGO (disponibles en los sets 7280 y 7281). Dado que los módulos tienen 32 studs de ancho, conseguir que la línea de separación de



carriles esté en el centro de la carretera requiere o bien una pieza impresa o, en nuestro caso, el uso ingenioso de un plate 1x4, un brick y un tile colocados lateralmente. Esto ocupa el mismo espacio horizontal que un tile de 2x4 y, al apoyar este conjunto sobre una pila de dos plates, la parte superior queda perfectamente nivelada con los tiles que conforman la superficie de la carretera. La misma técnica se utiliza para crear un paso de cebra

en el cruce en T. En ese caso, las franjas se construyen con una sucesión de 14 bricks 1x4, alternando los colores Dark bluish Gray (DBG) y blanco, rematados con dos plates y un tile para salvar el hueco de 18 studs del paso.

Instrucciones

Para facilitar las cosas a todos los participantes de nuestra comunidad, hemos creado un set de instrucciones paso a paso, así como una lista de piezas para cada módulo. Nuestro objetivo era utilizar la menor cantidad de elementos posible para crear los módulos. En las siguientes páginas encontrarás una versión simplificada de esas instrucciones. Que esas instrucciones sean o no la mejor manera de construir el módulo depende de los elementos de los que dispongas en cada momento. Puede que quieras utilizar plates de diferentes tamaños porque son más fáciles o más baratos de conseguir, y adaptar la ubicación y el número de bricks de relleno para apoyar los plates que utilices. Lo mismo ocurre con el color. A menos que tengas una preferencia particular por un color determinado, los elementos que se esconden dentro del módulo pueden ser de casi cualquier color que prefieras. La placa base, los bricks 1x utilizados para construir el borde exterior, incluidos los bricks Technic 1x4, los bricks de relleno utilizados para soportar los plates sobre los que se construye la carretera, etc. — No es necesario que ninguno de ellos sea de un color concreto. El único elemento que no se puede cambiar es la esquina de 2x2, ya que es lo que se utiliza para identificar a quién pertenece el módulo. Internamente cada participante en los montajes de MILS utiliza un color/configuración diferente de ese marcador de esquina. Esto es especialmente útil cuando se desmonta el diorama y cada participante puede localizar rápidamente los módulos que ha aportado al diorama.

Hay diferentes opciones para conseguir los elementos que necesitas para construir tus módulos. El programa "Pick a Brick" de LEGO puede ayudarte en tu búsqueda, pero a no ser que tengas un alijo considerable de piezas, es posible que tengas que buscar otros métodos para adquirir los elementos necesarios. BrickLink es el lugar al que acuden muchos AFOLs. Este artículo incluye una lista de piezas que puede servir de base para crear tu propia lista de búsqueda en BrickLink para pedir los elementos que necesitas. Si formas parte de un grupo de usuarios de LEGO reconocido, ya sea un grupo físico (LUG) o un grupo online (LOC), es posible que también tengas acceso a una de las opciones de compra al por mayor que LEGO ofrece a estos grupos. Así es como obtuvimos una parte considerable de los bricks y plates utilizados en estos módulos.

Con o sin pines

No hemos incluido ningún pin en las instrucciones, aunque cada módulo tiene 8 Technic Brick 1x4 con un total de 24 agujeros para pines. La



razón es sencilla: la cantidad de pines que necesitas en realidad es bastante pequeña en comparación con el número de módulos MILS y depende del tipo de diorama que estás montando.

Imagina que todo lo que vas a hacer es colocar una fila de 10 módulos de calle delante de una fila de 10 edificios (modulares). Primero querrás conectar entre sí los módulos similares en dos filas. Esto puede hacerse con tan solo dos pines entre módulos, así que 18 pines por fila serán suficientes. Una vez que tengas las dos filas de módulos, conectar ambas puede hacerse con solo cuatro pines adicionales realizando la conexión solo en los módulos de las esquinas. Esto arroja un total de 40 pines para 20 módulos.

Para dioramas más grandes, la proporción de pines será aún menor. Nuestro mayor diorama hasta la fecha tenía 6 módulos (aproximadamente 1,5 m) de profundidad y 25 módulos de longitud (aproximadamente 6,4 m). Para asegurarnos de que todos los módulos se mantuvieran en su sitio, unimos todos los módulos externos con pines (la primera y última fila así como los lados). Además, unimos una línea de módulos a mitad de la longitud del módulo, conectando las filas delantera y trasera. Estos módulos actuaron como un marco, manteniendo los módulos interiores en su sitio sin necesidad de pines.

Mismas instrucciones, diferentes resultados

Aunque todos hemos utilizado las mismas instrucciones como base para nuestros módulos, eso no significa que todos nuestros módulos tengan el mismo aspecto. Al igual que con nuestros módulos CTM para ríos y caminos, lo importante es asegurar que todos los módulos de carreteras sean compatibles entre sí, pero hay mucho espacio para la creatividad dentro de cada módulo. Tomemos como ejemplo los módulos de adoquines. Unas cuantas baldosas DBG mezcladas con las LBG pueden simular

un derrame de aceite en la carretera. Puedes añadir unas cuantas baldosas trans-blue para crear un charco, o cualquier otra idea original que se te ocurra para personalizar tus módulos. Los laterales de la carretera pueden destinarse a aceras, zonas verdes o incluso a zona de aparcamiento. En cada caso hay muchas formas de rellenar el espacio, con flores y arbustos, farolas o bancos de calle, una parada de autobús o un panel informativo. Todo depende de tu creatividad.

Planifica con anticipación

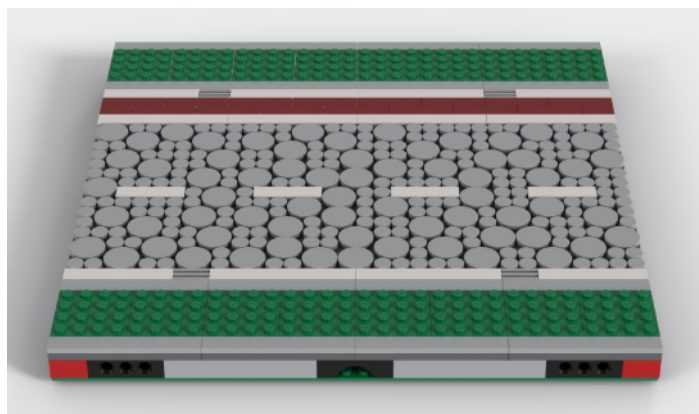
Si vas a hacer una construcción en colaboración en tu comunidad, se debe realizar una planificación previa para garantizar que su diseño general sea coherente. Dado el puñado de posibilidades dispares que presentamos, unirlos unas a otras en línea recta se percibirá como algo más que caótico. Considera hacer la transición de una carretera recta y plana a adoquines en una esquina o crear un módulo que tenga esa transición como parte del diseño. Nuestro módulo de carretera adoquinada no encaja bien con los otros diseños porque la calle adoquinada tiene un desvío central y un carril para bicicletas, y el color de la superficie de la carretera es LBG y algunos de los otros son DBG. Queremos decir que si tienes la intención de que haya alguna variedad en las superficies, colores y anchos de las carreteras, probablemente te convenga trazar un mapa antes de comenzar a construir los módulos. Sin duda, los módulos para esquinas e intersecciones ofrecerán oportunidades y desafíos adicionales para la creatividad.

Postdata

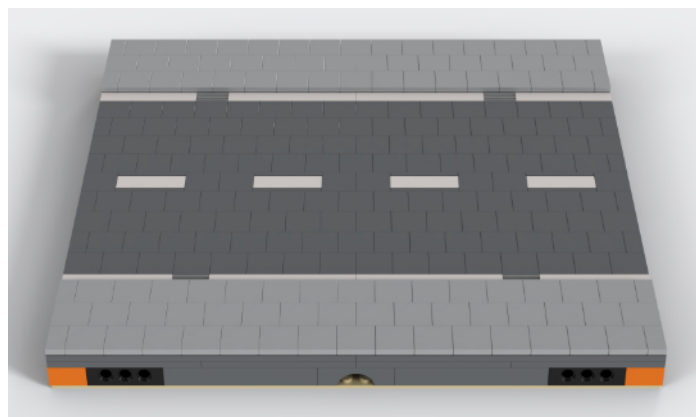
Por casualidad, las nuevas plates de carretera de LEGO coinciden exactamente en altura con las secciones de carretera de nuestros módulos. Los dos conjuntos de carreteras son básicamente intercambiables sin ajustes a nuestra base MILS.

Los Módulos

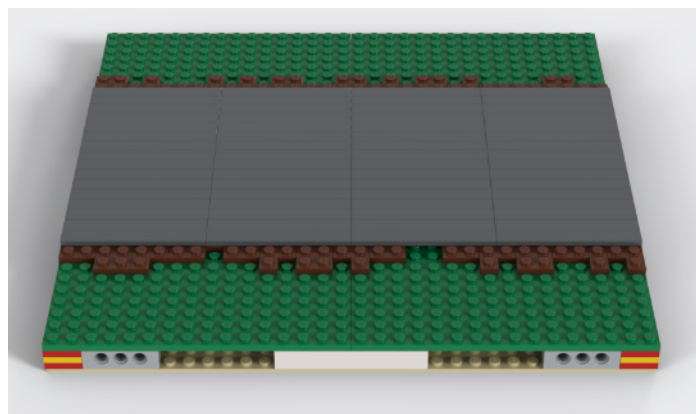
En las siguientes páginas presentamos instrucciones paso a paso para algunos de los módulos que construimos. Se proporcionan listas de piezas, pero los colores se proporcionan solo para las piezas de la superficie, los ladrillos de relleno pueden ser de cualquier color. Las abreviaturas de color se utilizan para Light Bluish Gray/Medium Stone Grey (lbg) y Dark Bluish Grey/Medium Stone Grey (dbg).



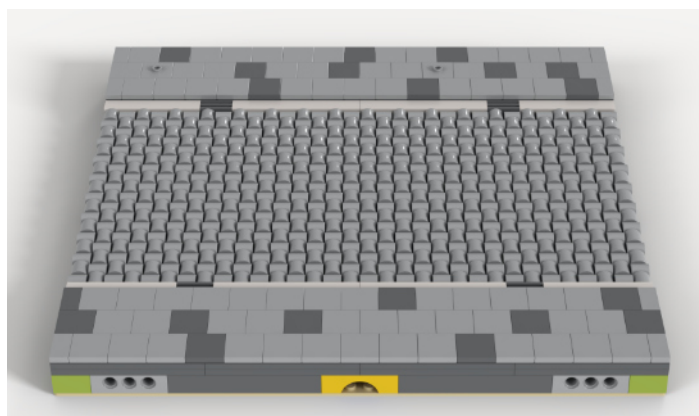
19 Camino adoquinado



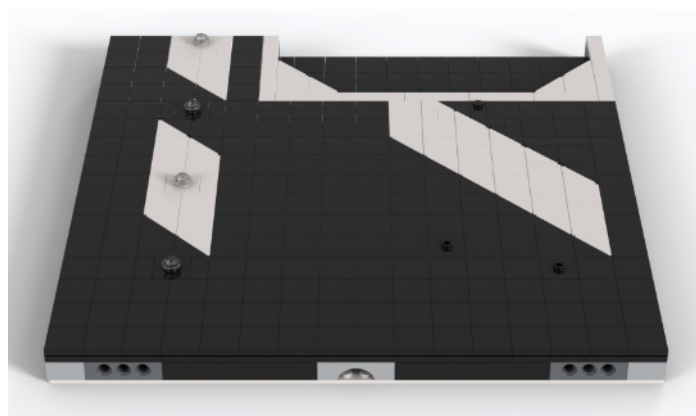
12 Calle típica asfaltada



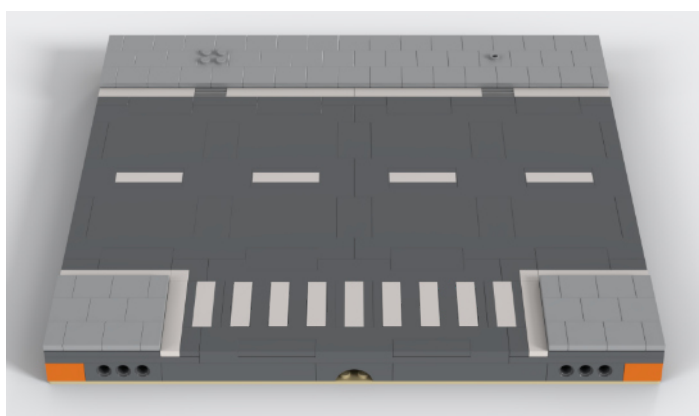
26 Camino rural



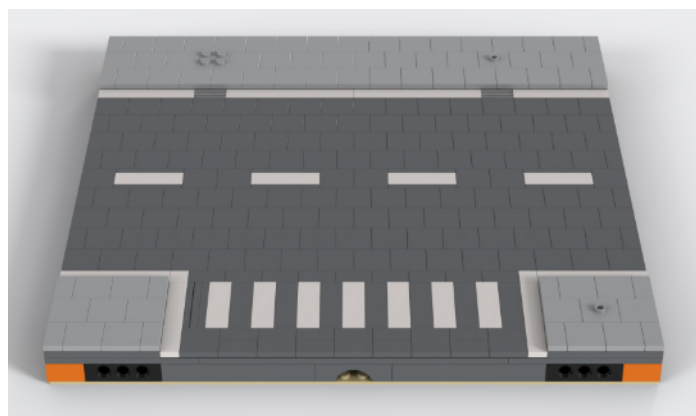
31 Calle enladrillada



38 Cubierta de vuelo



45 Unión en T (plates de carretera)



52 Unión en T (plates estándar)



Calle típica asfaltada

Las viejas carreteras rectas y sencillas pueden resultar bastante aburridas. Si bien el diagrama de construcción que presentamos aquí es solo eso, con algunas modificaciones simples se puede conseguir un grado adicional de interés visual en un modelo.

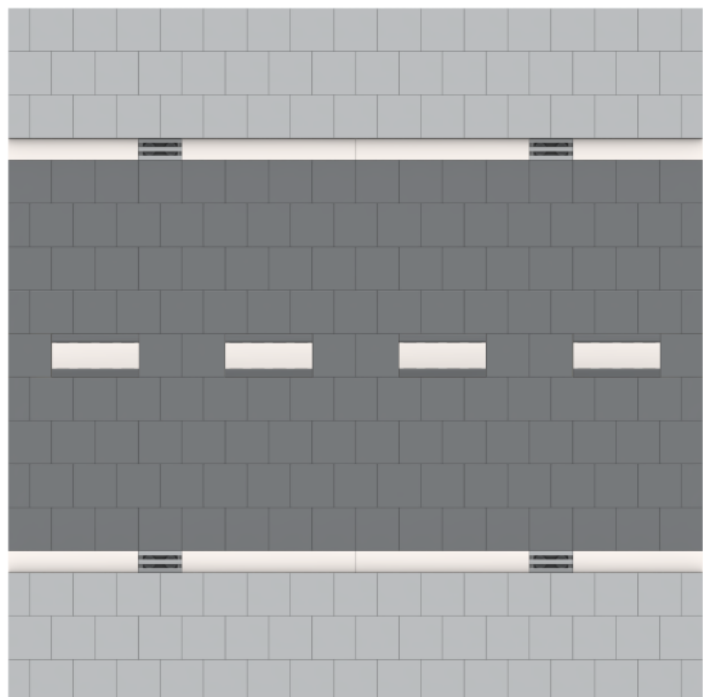
Cambia un poco de gris por algunos tiles azules trans 1x2 y podrás crear un pequeño charco. Agrega algunos niños chapoteando en el charco, un automóvil pasando por encima y salpicando a los peatones, o una brigada de limpieza que drene el charco.

Otro hallazgo típico son las obras viales. Usando la pieza de lingote 99563 como subsuelo, el personal de la carretera puede levantar el asfalto para revelar ... ¡sorpresa! ... que solía ser una carretera adoquinada.

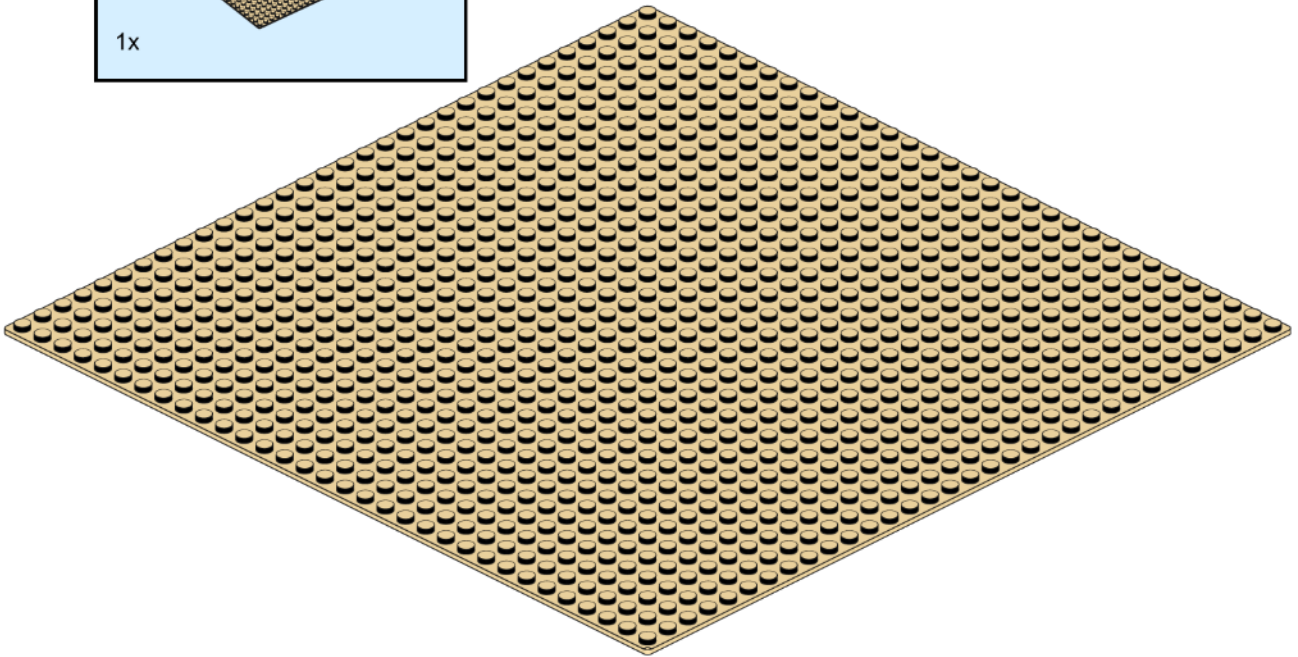
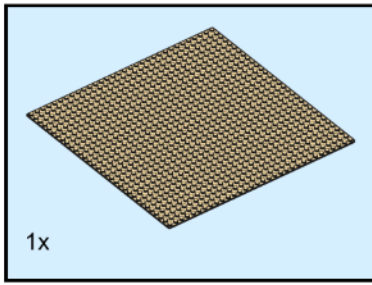
Y, levantad la mano, por favor, ¿a quién no le gustan los baches y los animales atropellados?

Lista de piezas

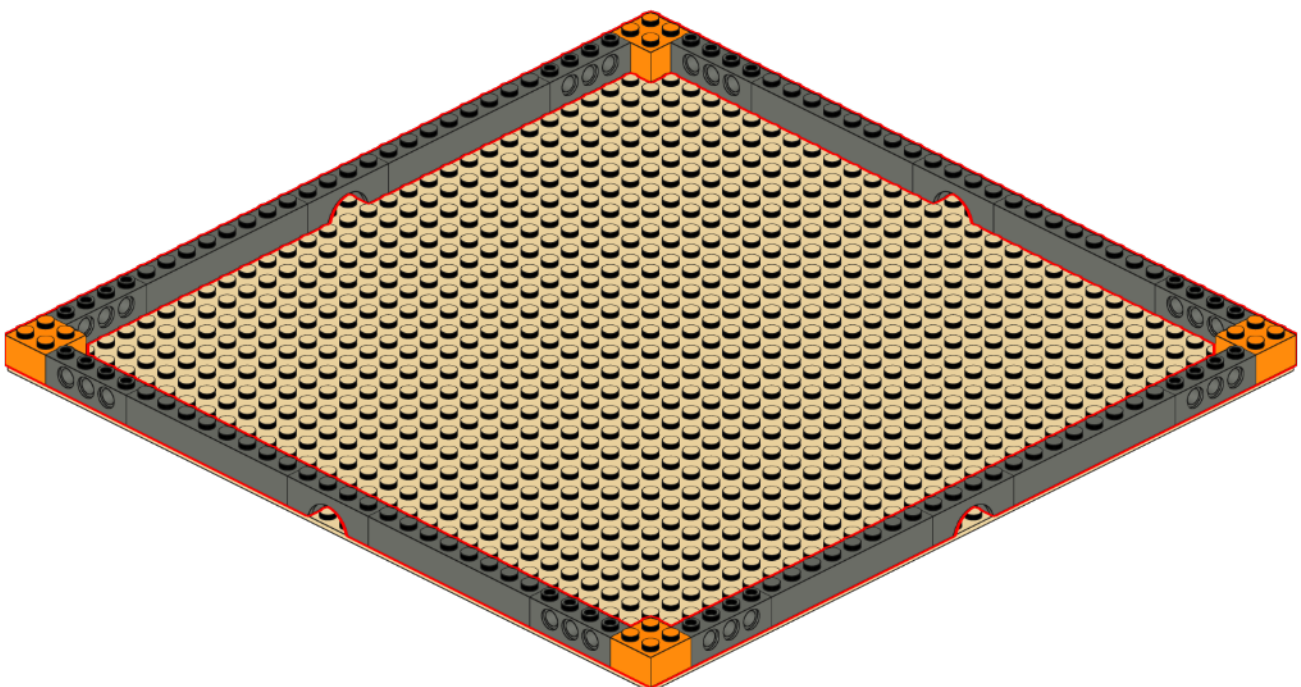
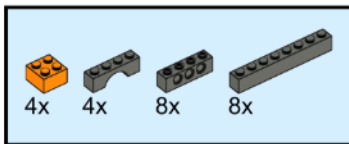
1 32x32 baseplate	4 1x4 plate, dbg	8 6x8 plate, dbg
4 1x4 arch brick	4 1x8 plate, dbg	8 1x2 tile, dbg
4 1x4 brick, white	10 2x2 plate, dbg	8 1x2 tile, lbg
8 1x8 brick	2 2x2 plate, lbg	4 1x4 tile, dbg
16 2x4 brick	3 2x4 plate, dbg	132 2x2 tile, dbg
4 2x2 brick	4 2x6 plate, dbg	88 2x2 tile, lbg
8 1 x 4 technic brick	4 2x14 plate, dbg	4 1x6 tile, white
2 2x2 jumper, lbg	2 2x16 plate, dbg	4 1x8 tile, white
	4 8x16 plate, dbg	4 1x2 grille tile, flat silver



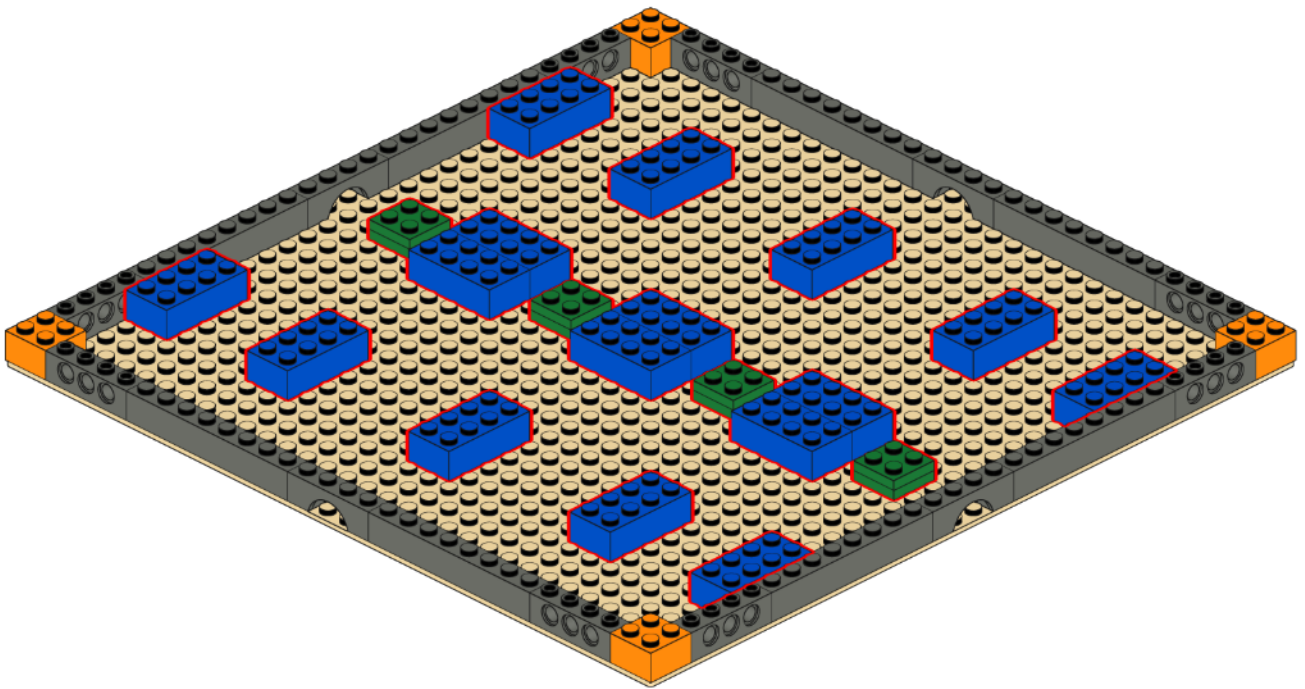
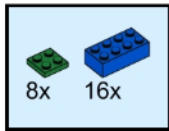
1



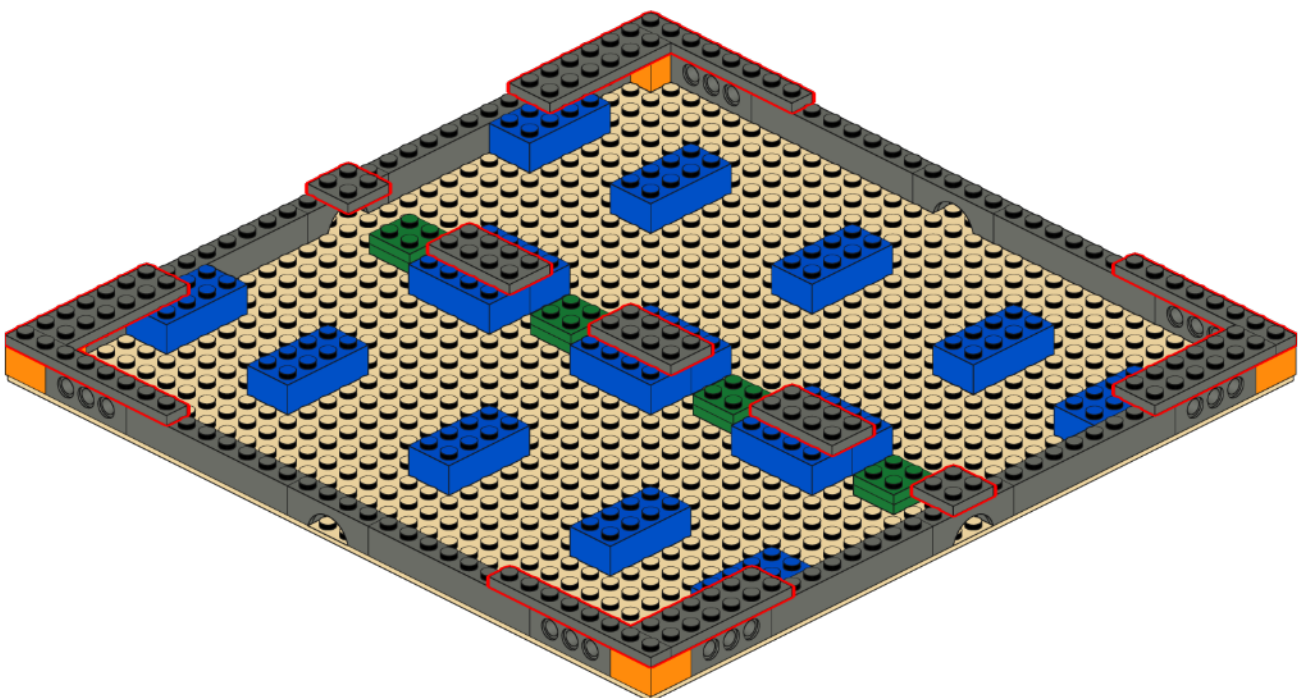
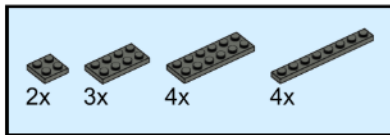
2



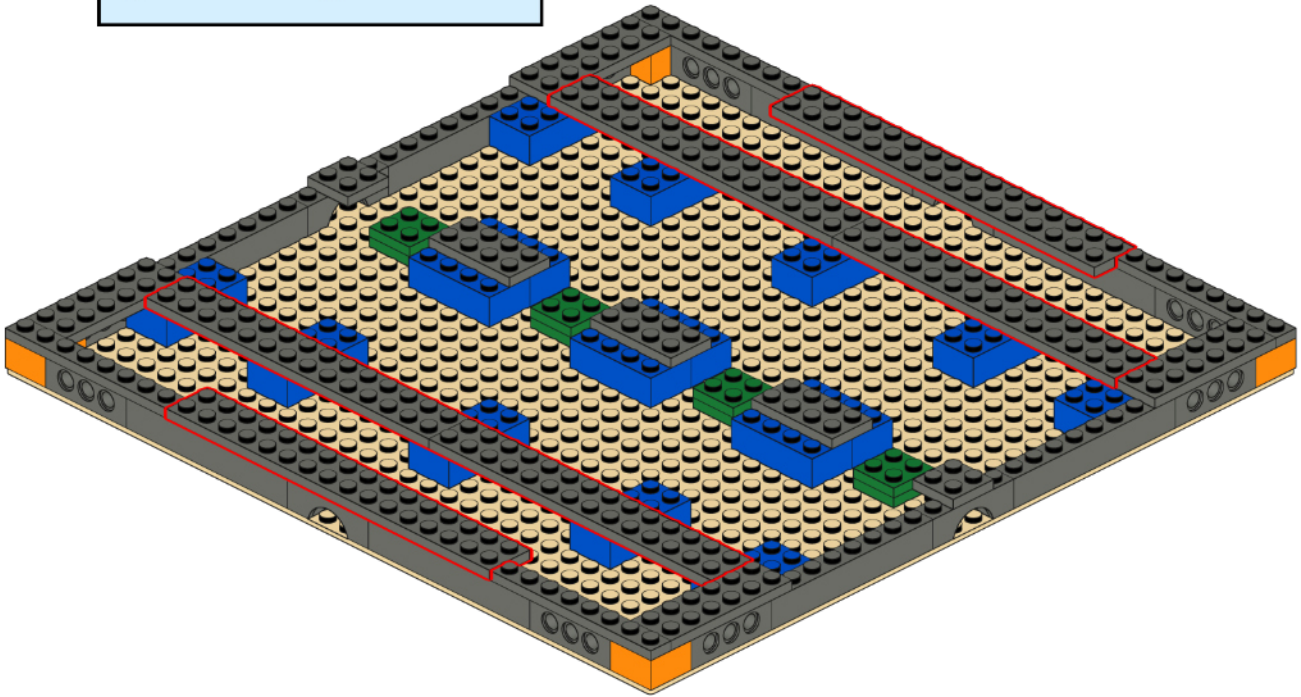
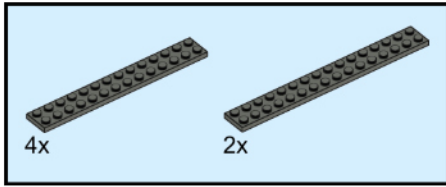
3



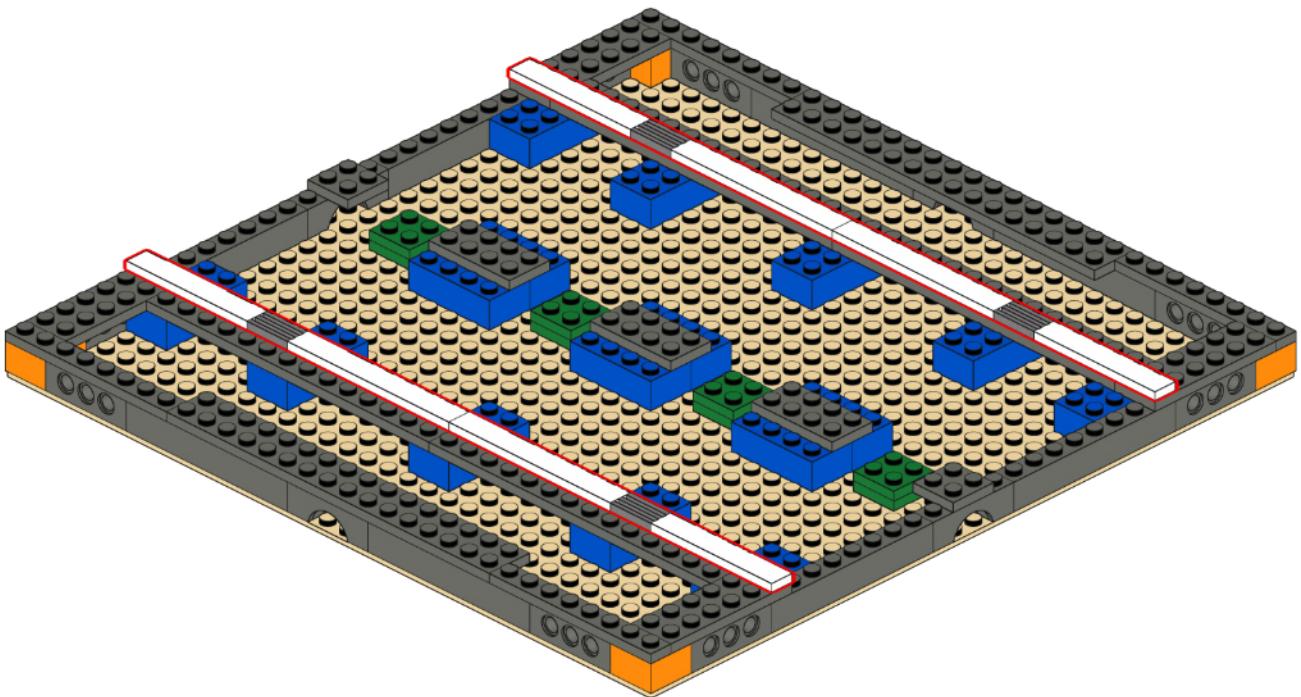
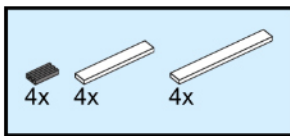
4



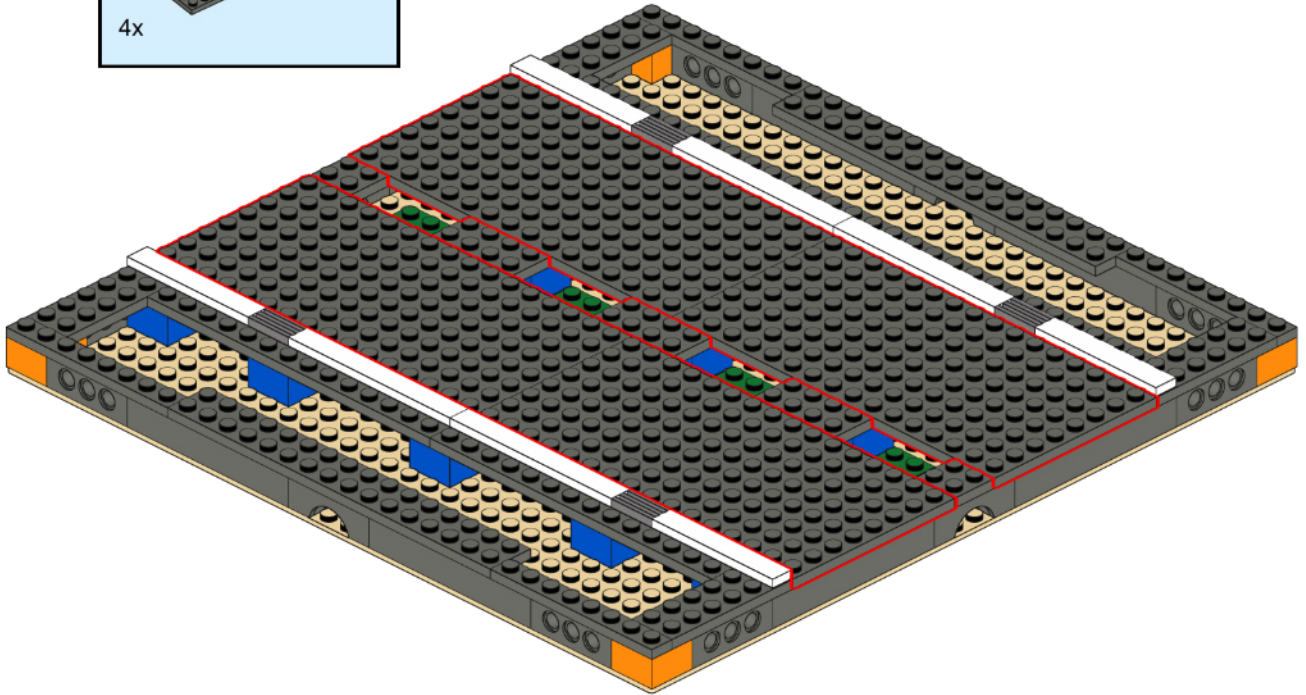
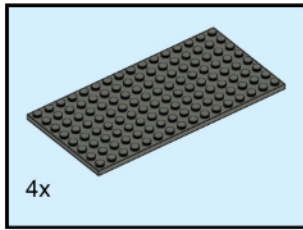
5



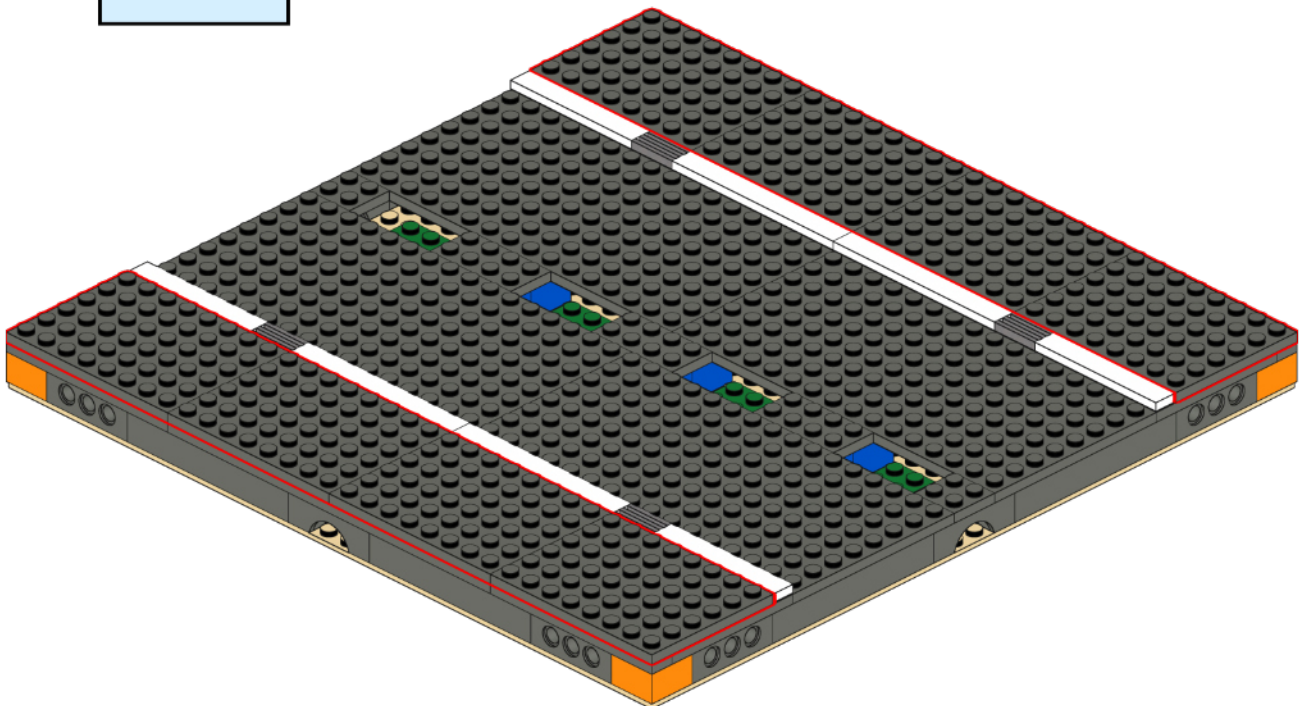
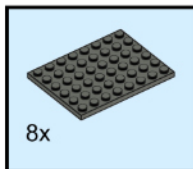
6



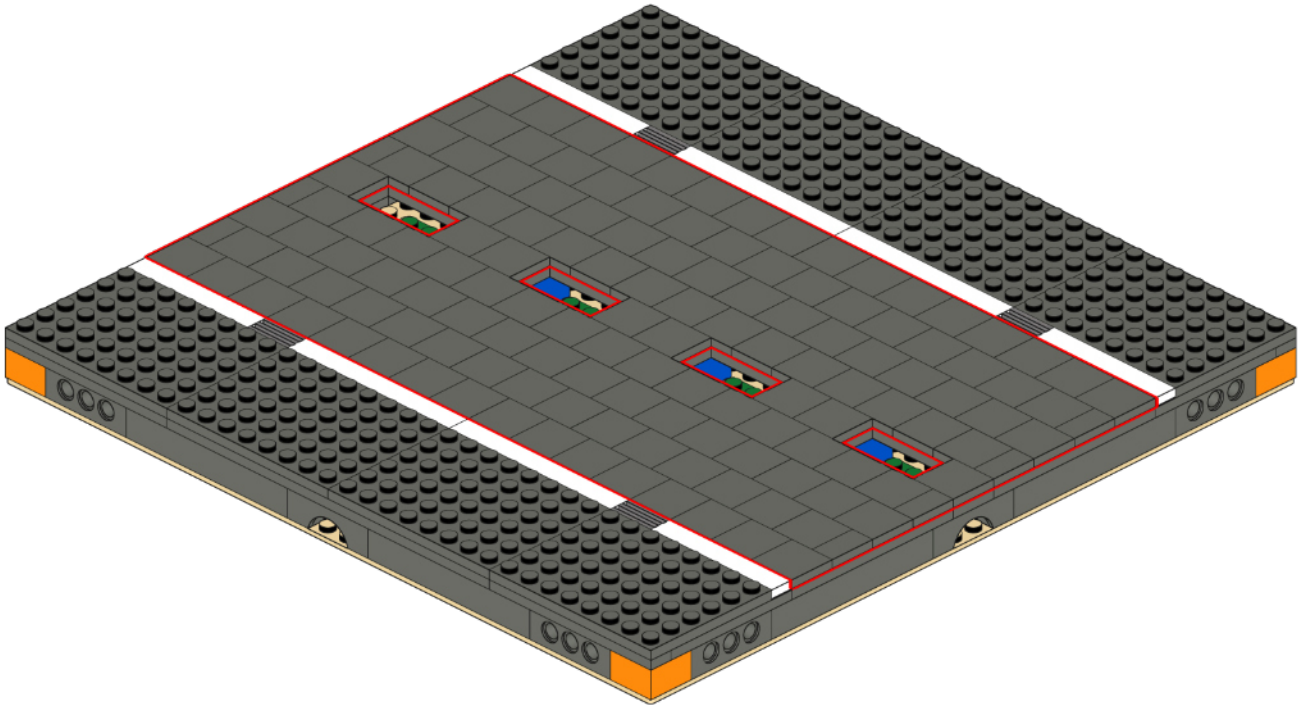
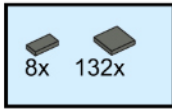
7



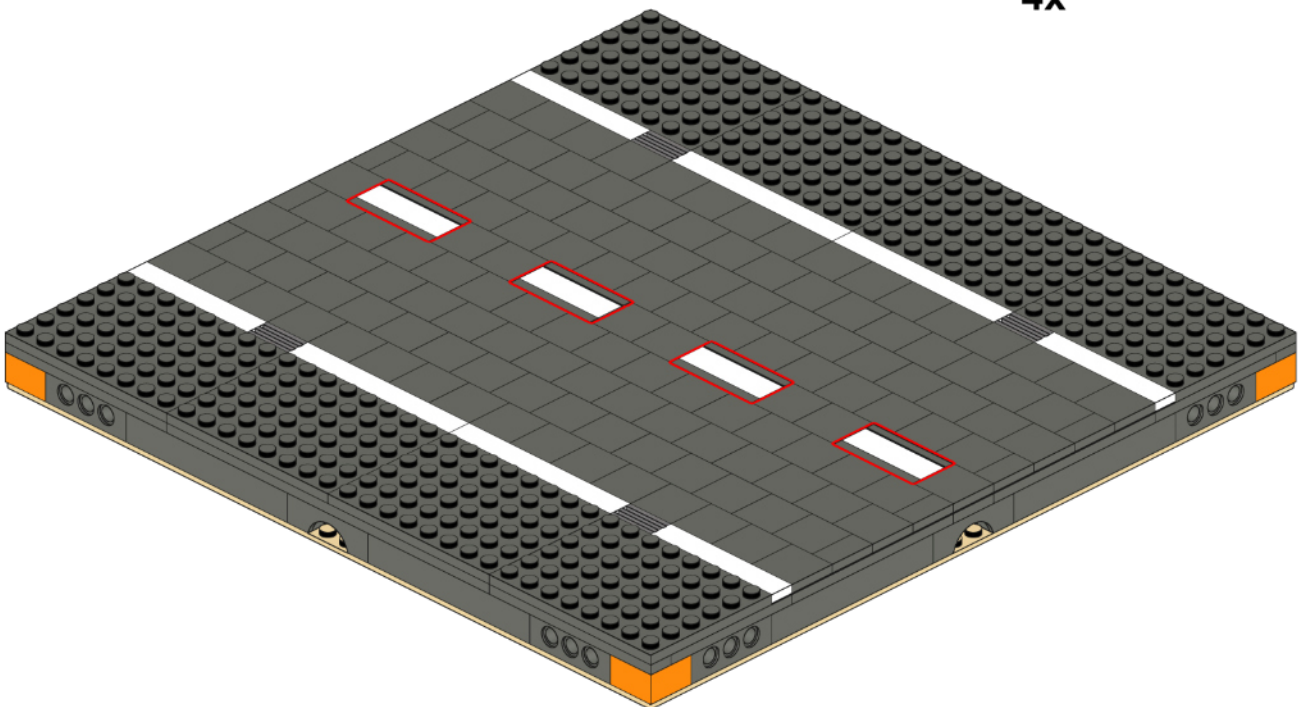
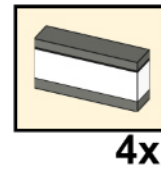
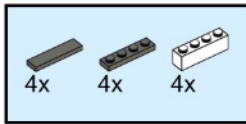
8



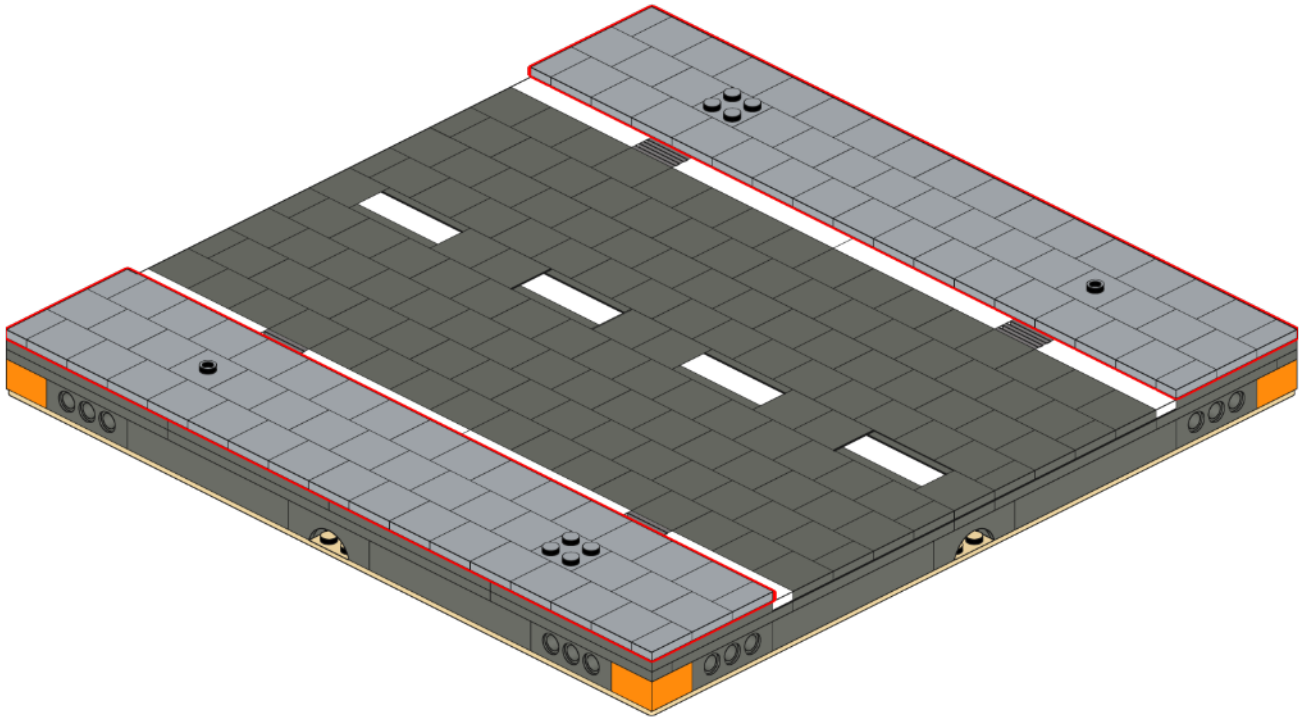
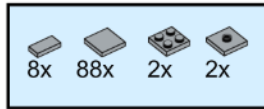
9



10



11



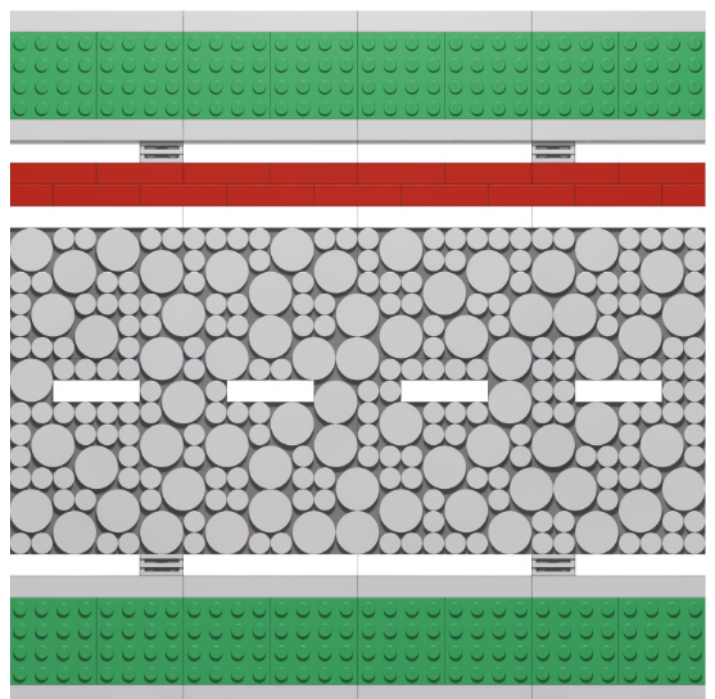


Camino adoquinado

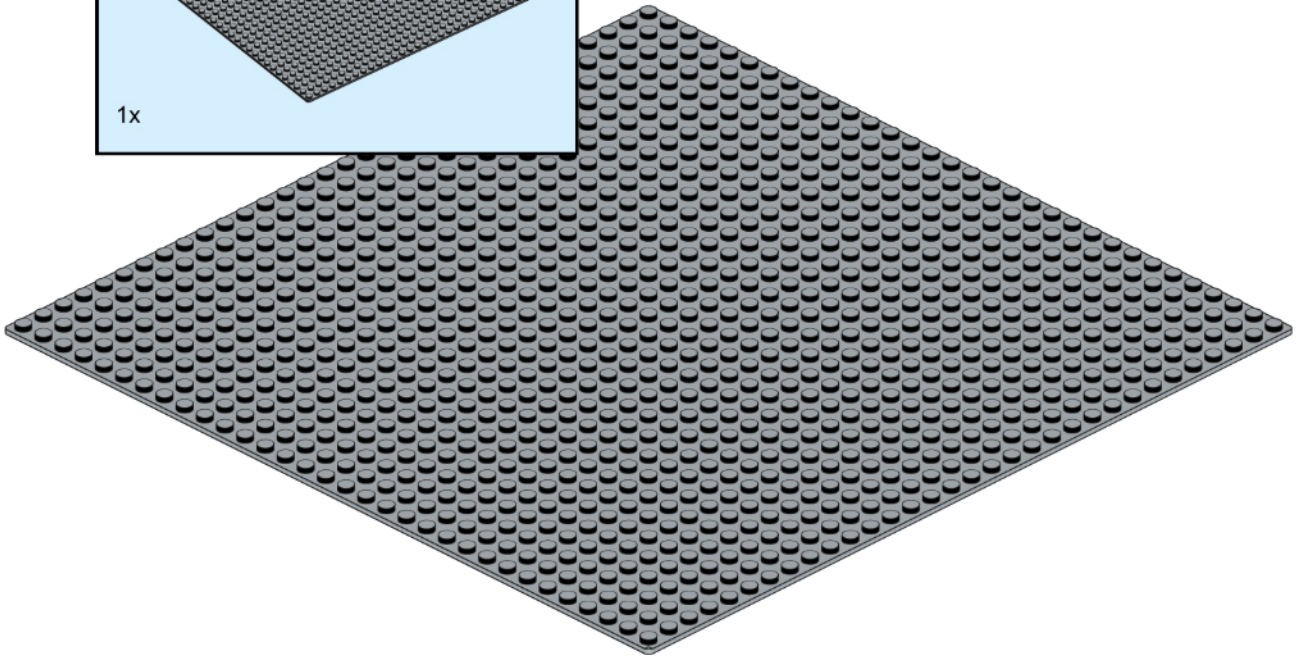
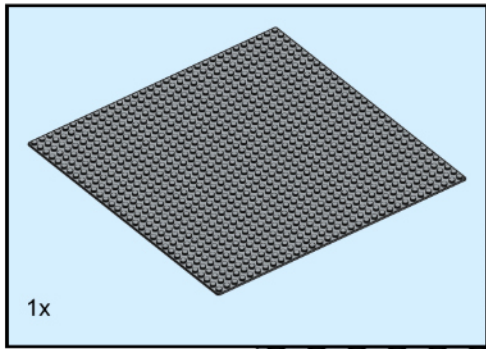
La carretera de adoquines, que utiliza tiles redondos de 1x1 y 2x2 para la superficie de la carretera, muestra la capa subyacente de plates. El módulo de muestra utiliza DBG como base y tiles LBG encima. Por supuesto, puedes experimentar con otras combinaciones, como usar lbg como base o usar tiles dbg. El uso de tiles blancos de 1x4 como divisores de carril significa que el centro de la carretera (como lo marcan esos divisores de carril) no puede estar perfectamente centrado en el módulo. Para evitar este problema, hay un carril para bicicletas en un lado de la carretera. En lugar de pavimento de acera, el área al lado de la carretera está cubierta de plates verdes. Las áreas verdes permiten la adición de algunas plantas.

Lista de piezas

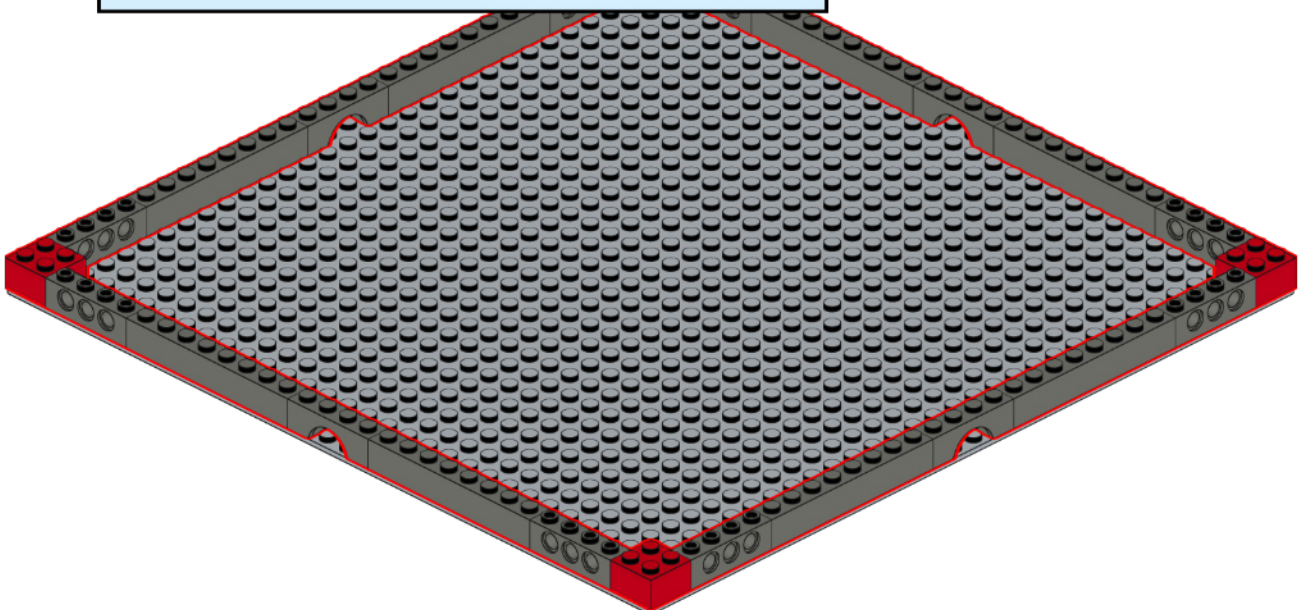
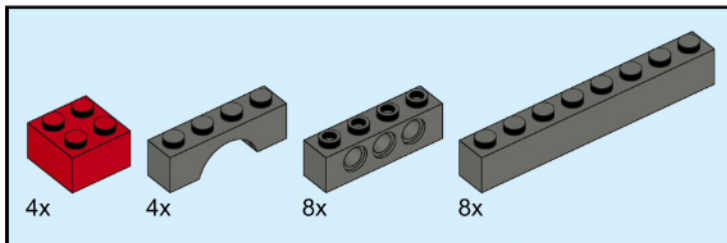
1 32x32 baseplate	200 1x1 tile, round, lbg
4 1x4 arch brick	2 1x2 tile, dark red
8 1x8 brick	15 1x4 tile, dark red
4 2x2 brick	4 1x4 tile, white
9 2x4 brick	4 1x6 tile, white
8 1x4 technic brick	16 1x8 tile, lbg
16 4x4 plate, green	8 1x8 tile, white
8 6x8 plate, dbg	66 2x2 tile, round, lbg
4 16x16 plate, dbg	4 1x2 grille tile, flat silver



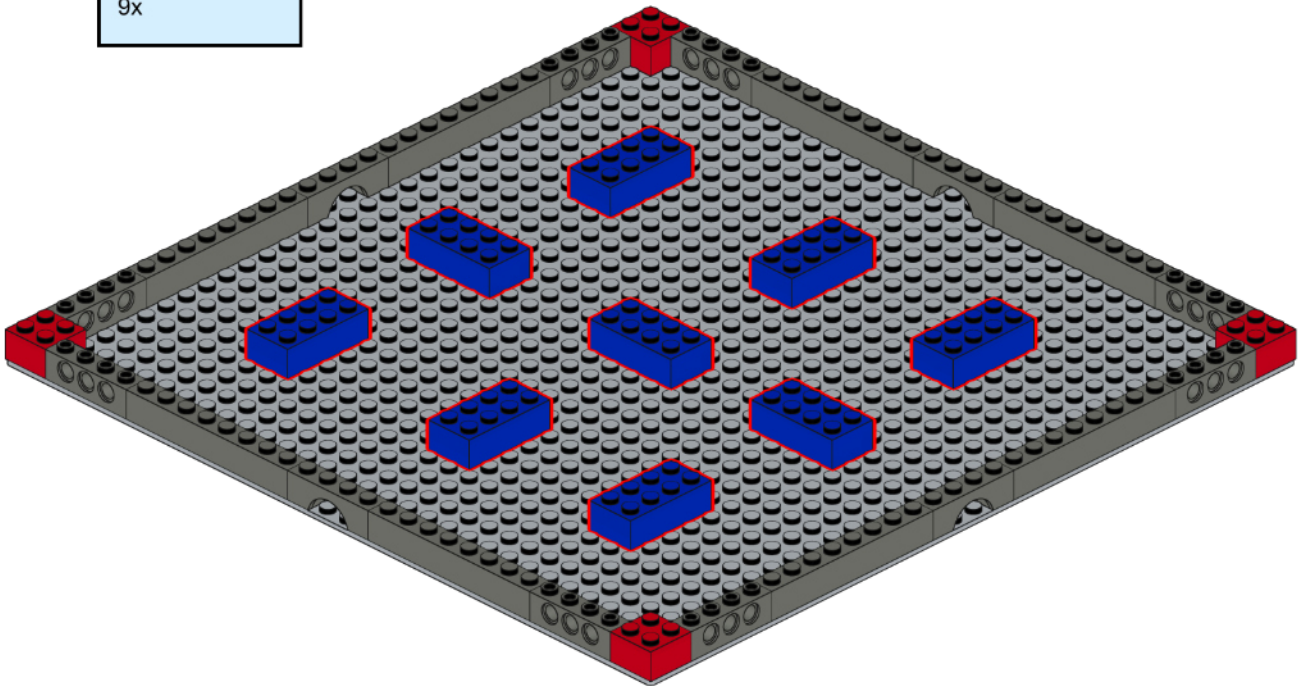
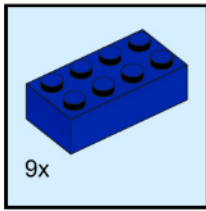
1



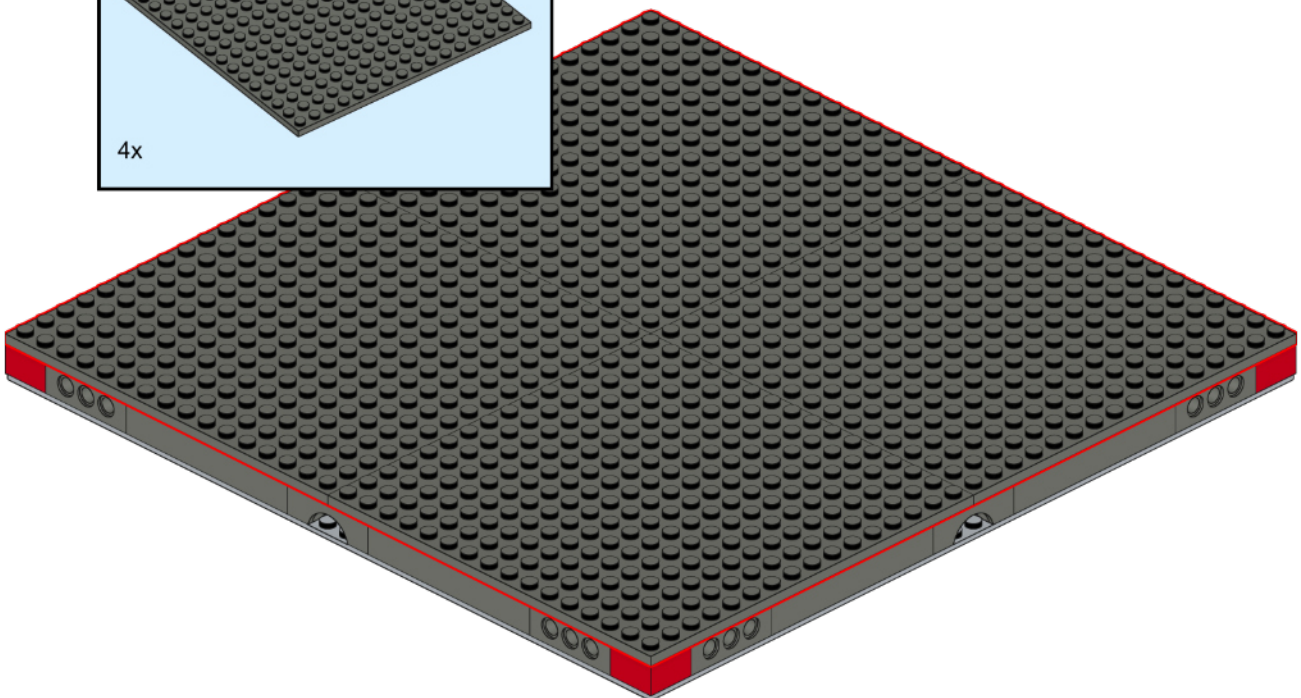
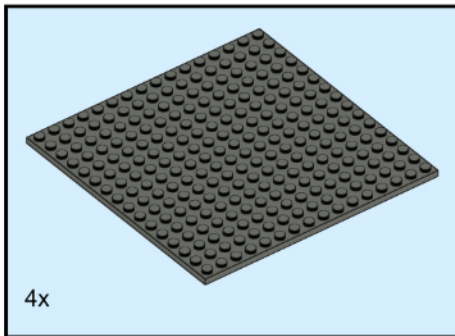
2



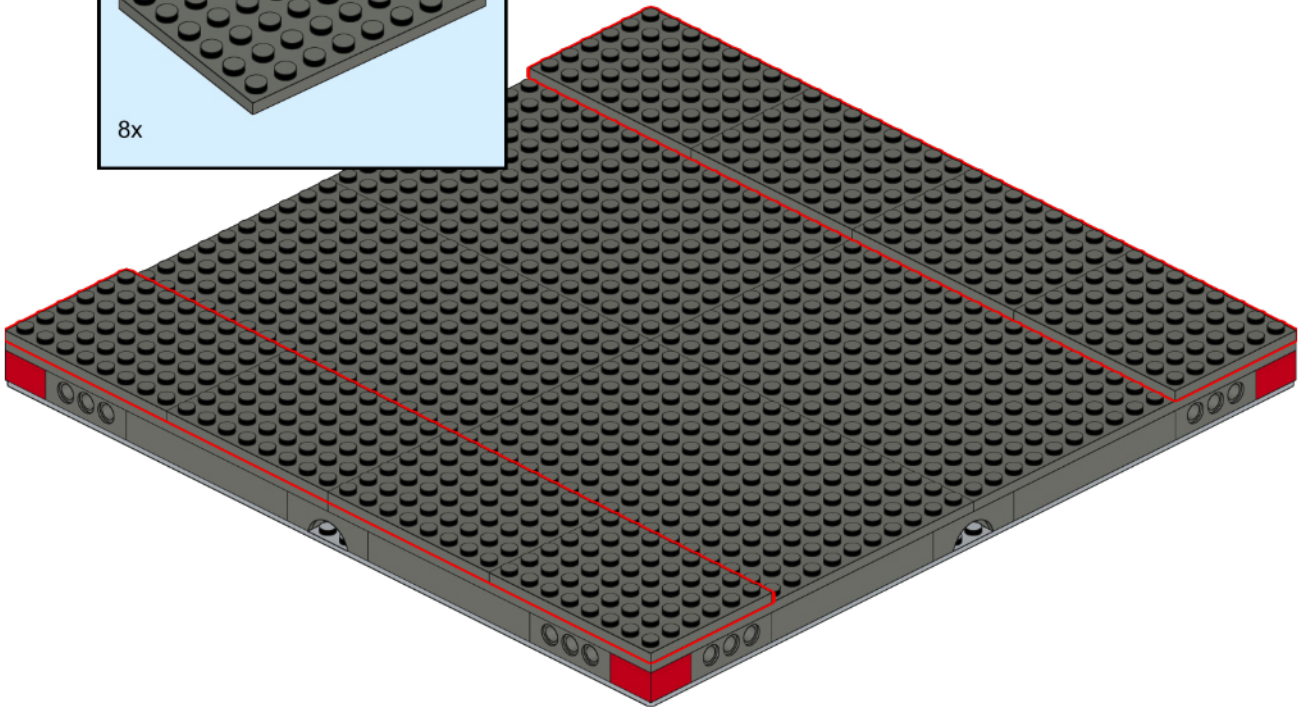
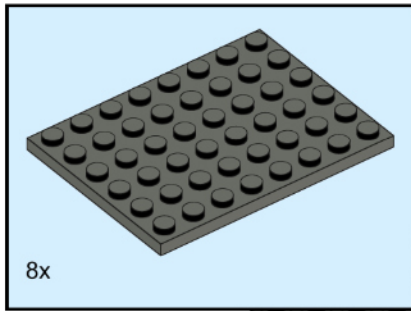
3



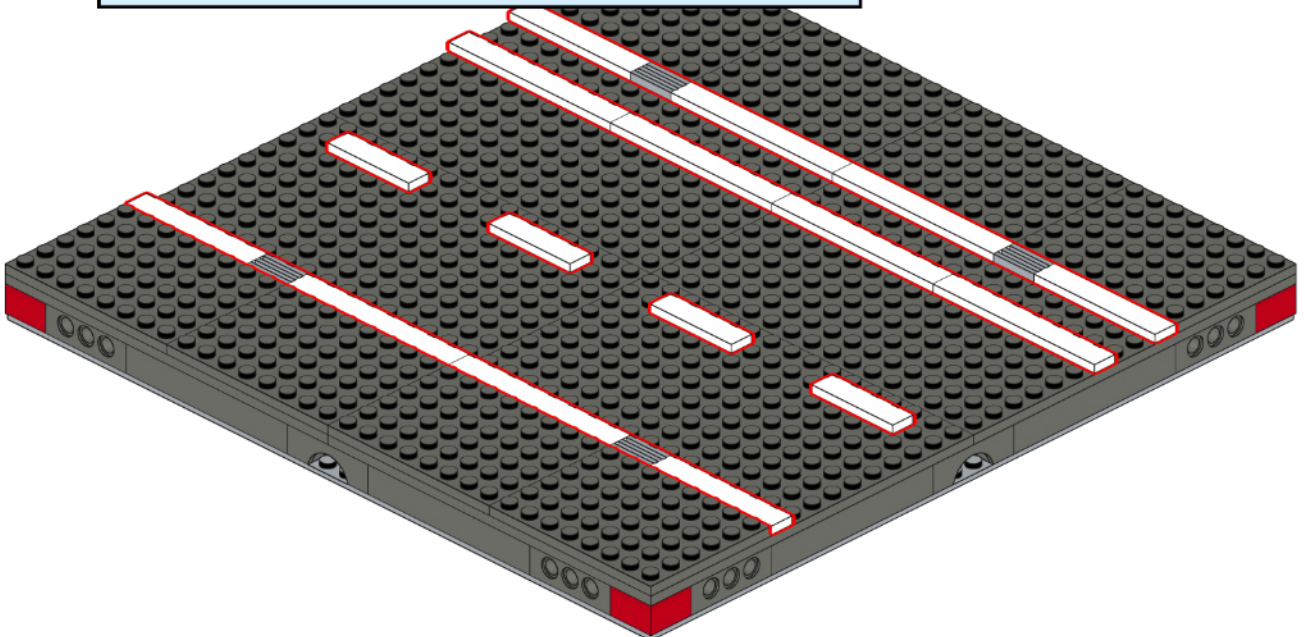
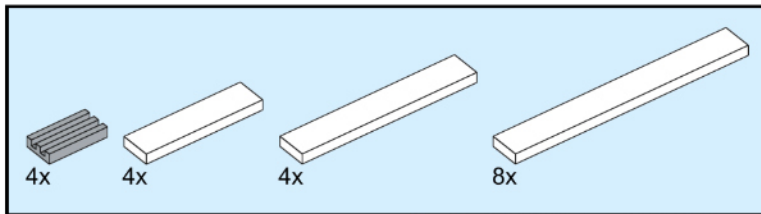
4



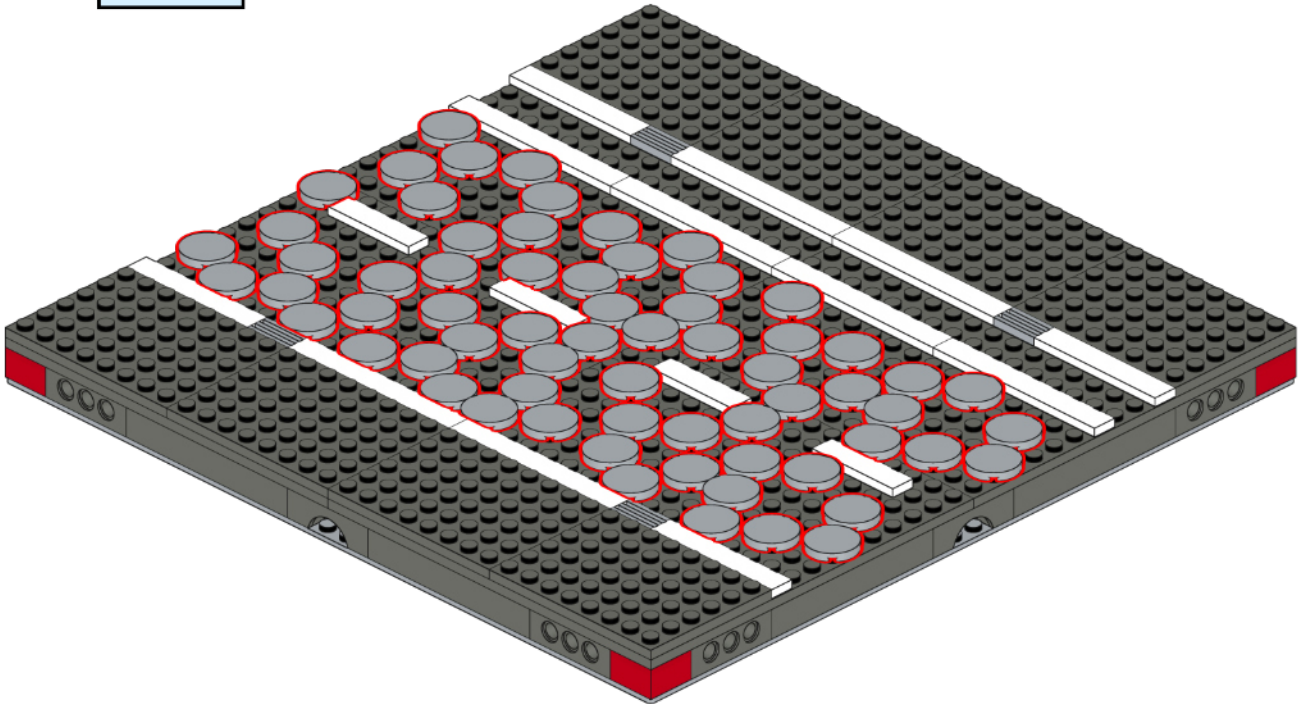
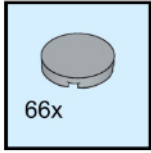
5



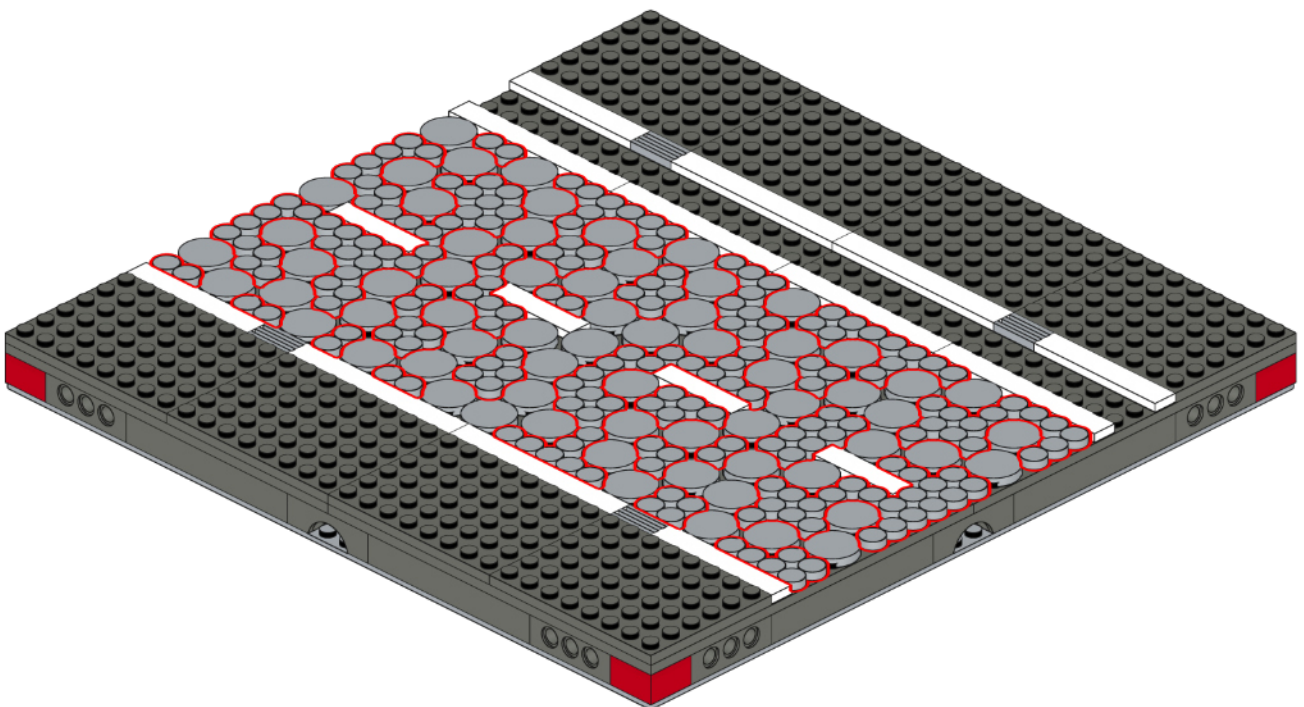
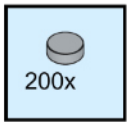
6



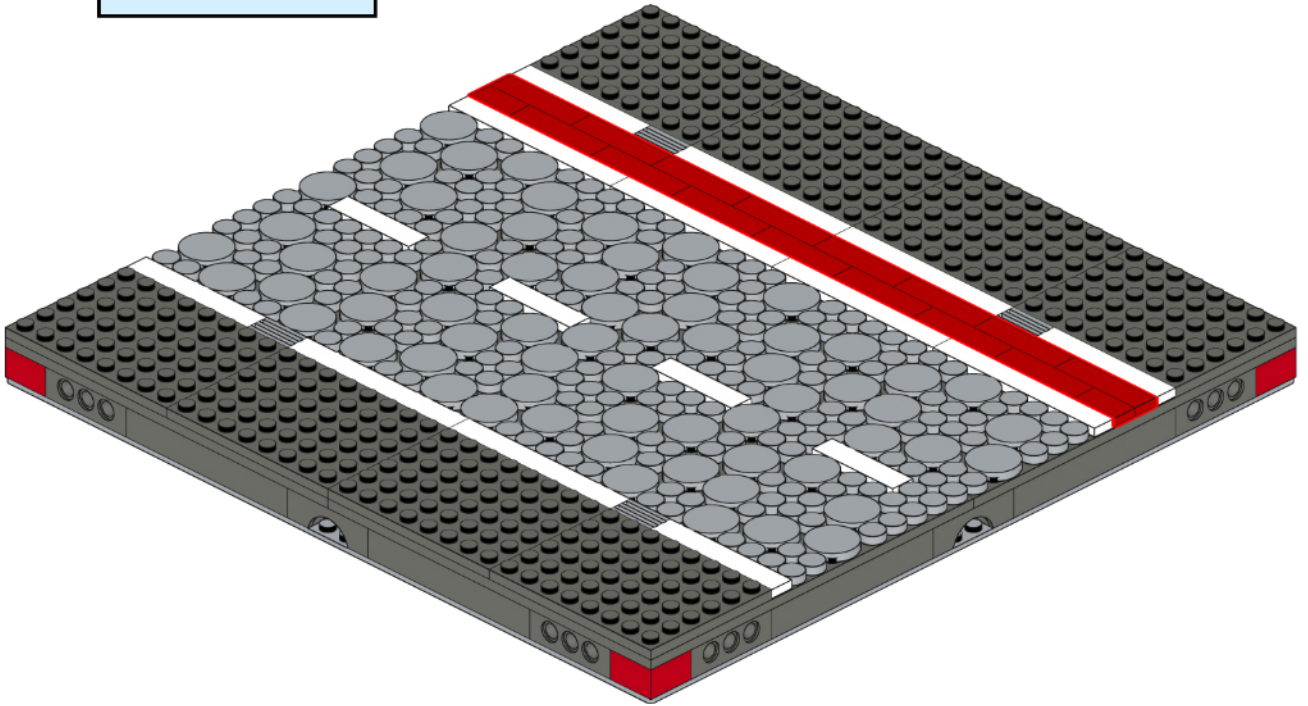
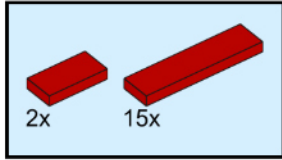
7



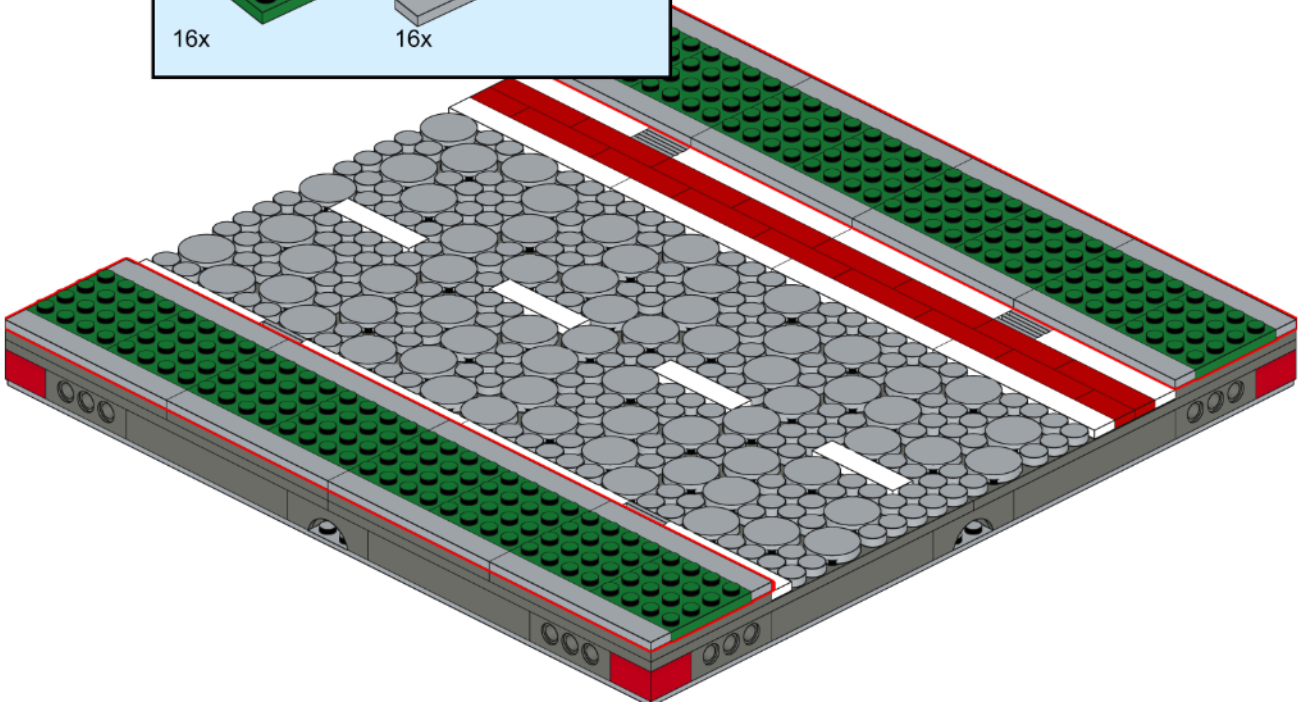
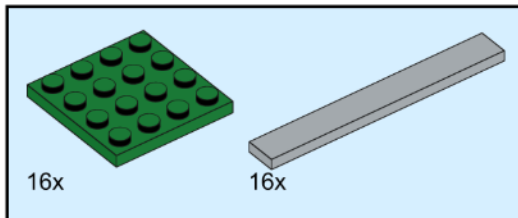
8

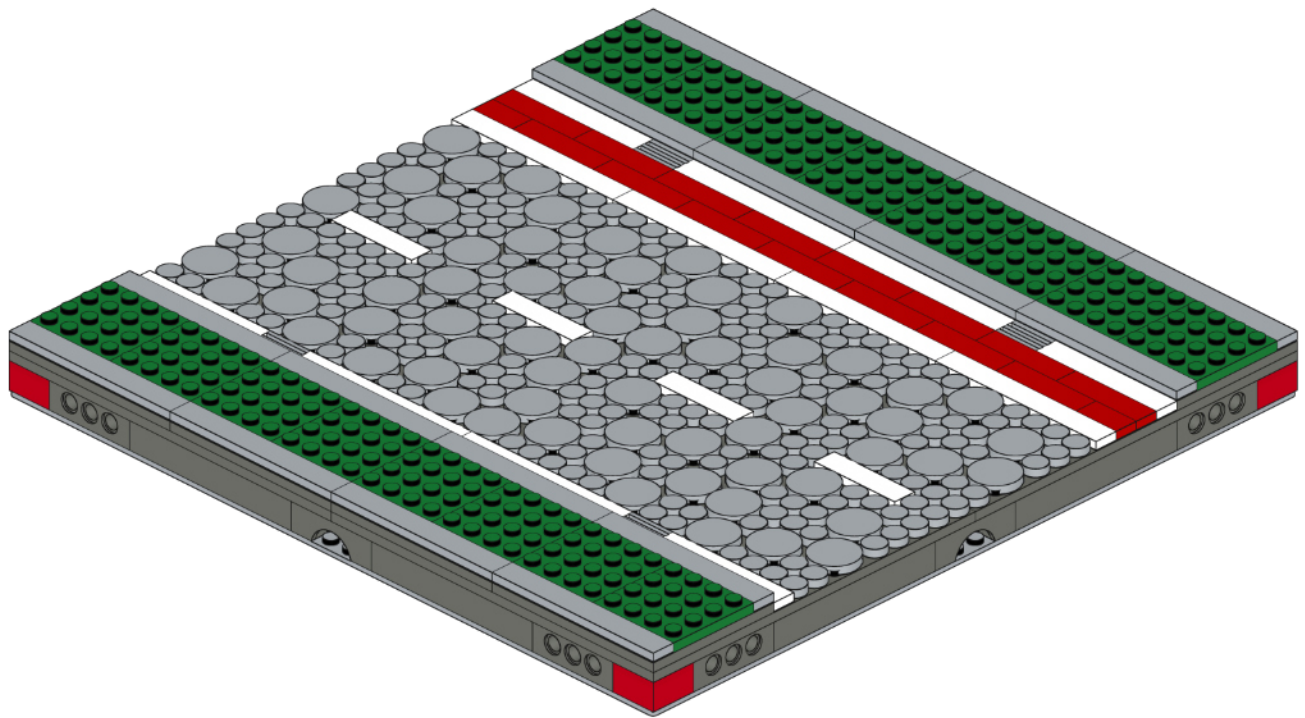


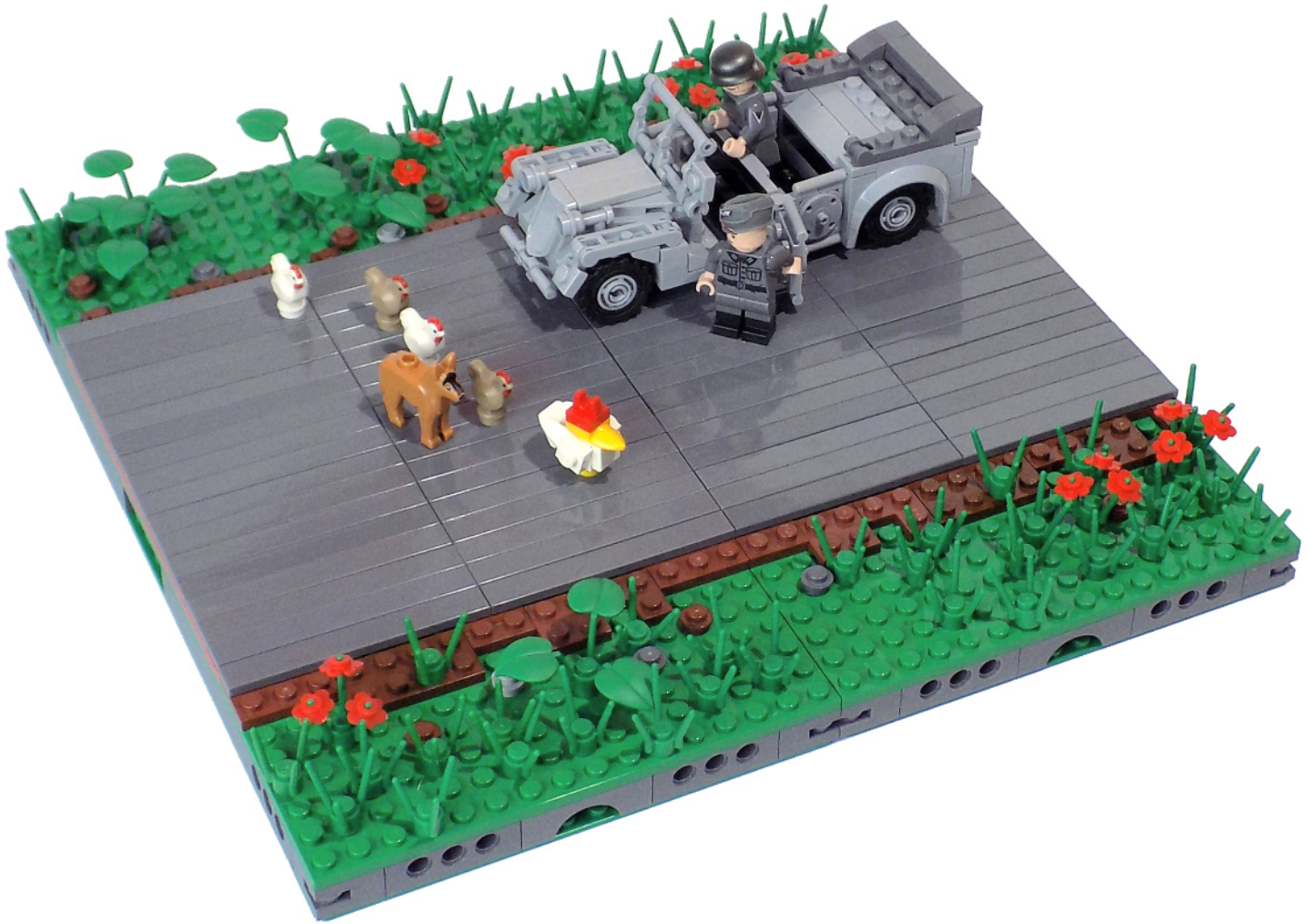
9



10





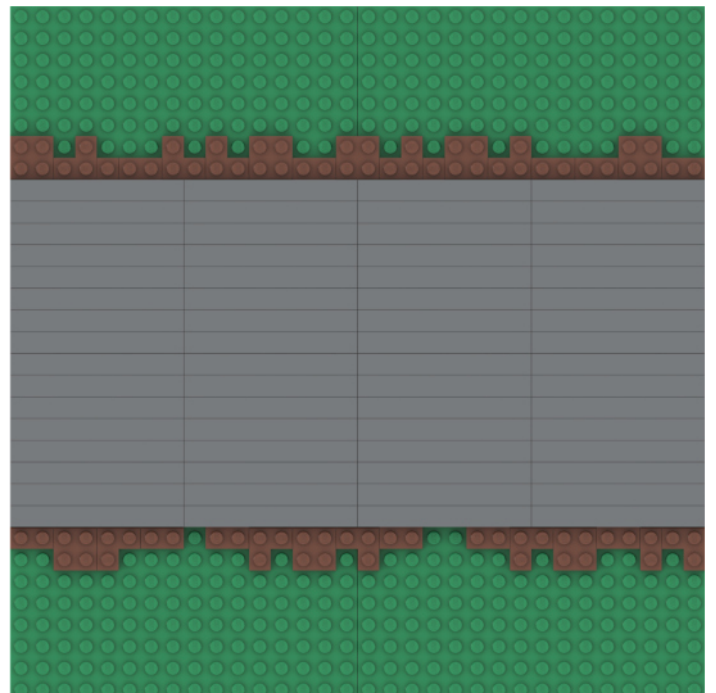


Camino rural

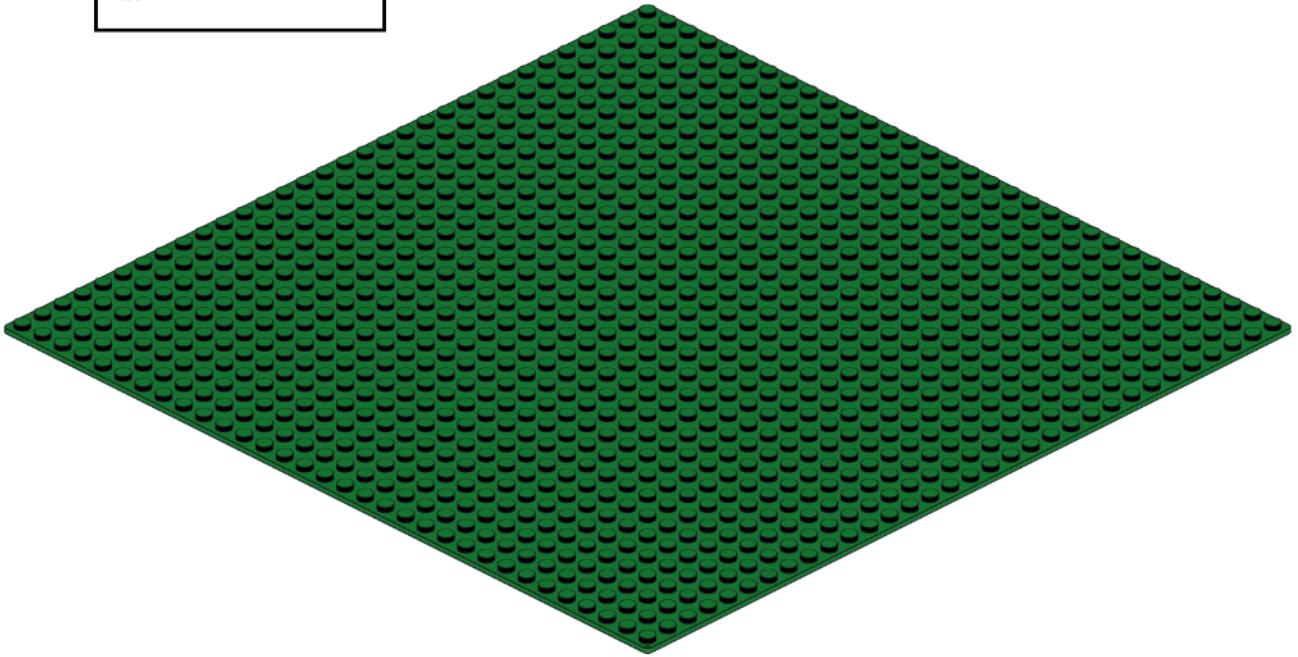
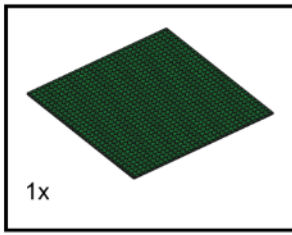
El módulo de carretera rural se desarrolló incluso antes de que dirigiéramos nuestra atención a la ciudad y estaba destinado a ser utilizado principalmente con módulos de terreno. Por esta razón, la superficie de la carretera es en realidad 1 plate más alta que el nivel que decidimos para las calles de nuestra ciudad. Conectar este tipo de camino con cualquiera de las calles de nuestra ciudad requiere el uso de un módulo de transición. Esto implicaría modificar un módulo de camino rural para hacer uso de una pendiente que rebaja suavemente el nivel de la carretera en un plate. Los bordes de las carreteras también pueden necesitar un ajuste similar para la transición desde los bordes de las carreteras del módulo de ciudad de dos plates más de altura hasta los bordes de las carreteras del módulo de campo más bajo.

Lista de piezas

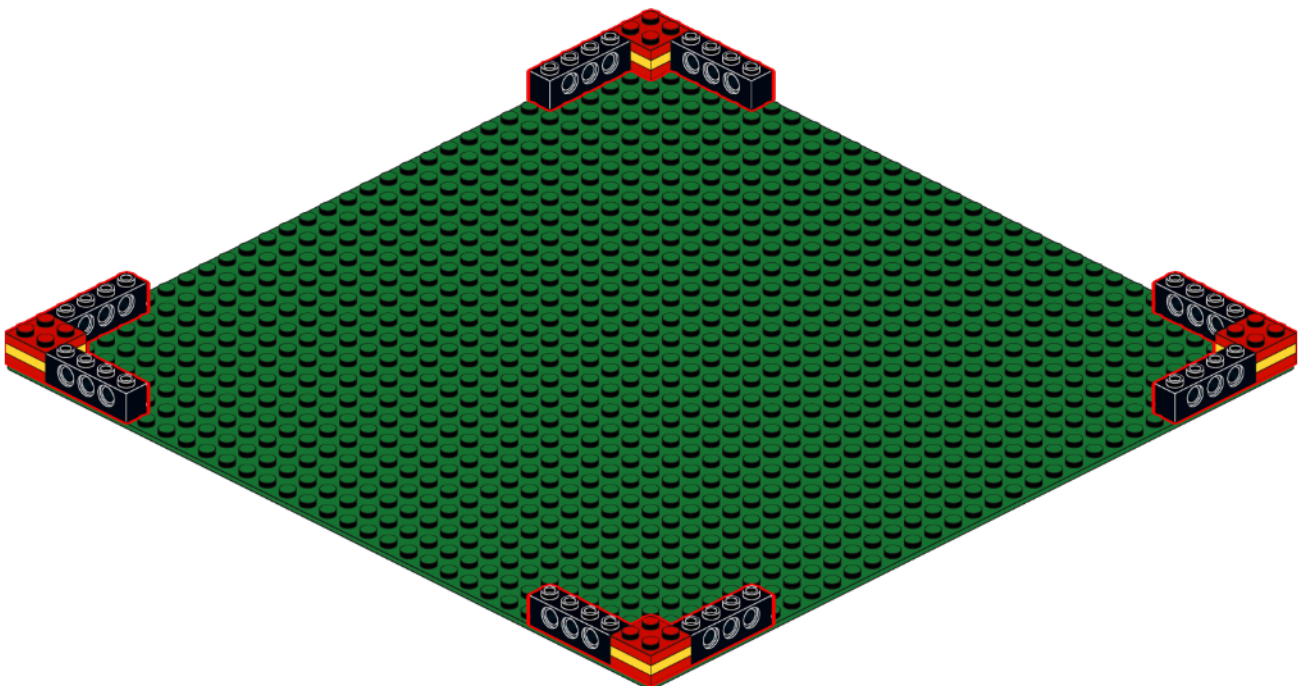
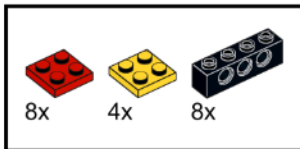
- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1 32x32 baseplate | 4 2x2 plate, yellow |
| 8 2x8 brick | 4 2x3 plate, reddish brown |
| 8 1x4 technic brick | 4 2x12 plate, reddish brown |
| 6 1x2 plate, reddish brown | 9 2x16 plate, reddish brown |
| 8 2x2 plate, red | 4 16x16 plate, green |
| 15 2x2 plate, reddish brown | 12 2x2 corner plate, reddish brown |
| | 26 1x8 tile, dbg |



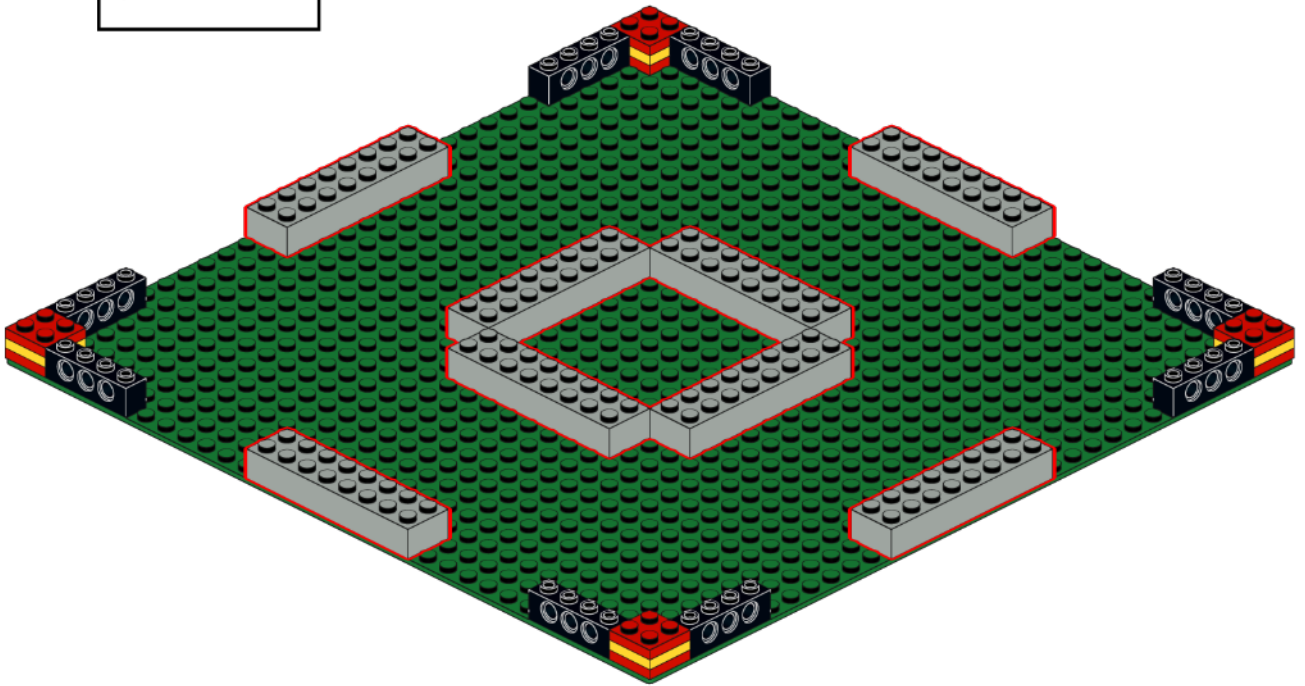
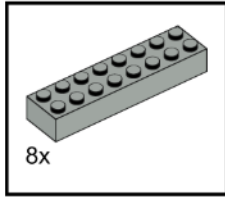
1



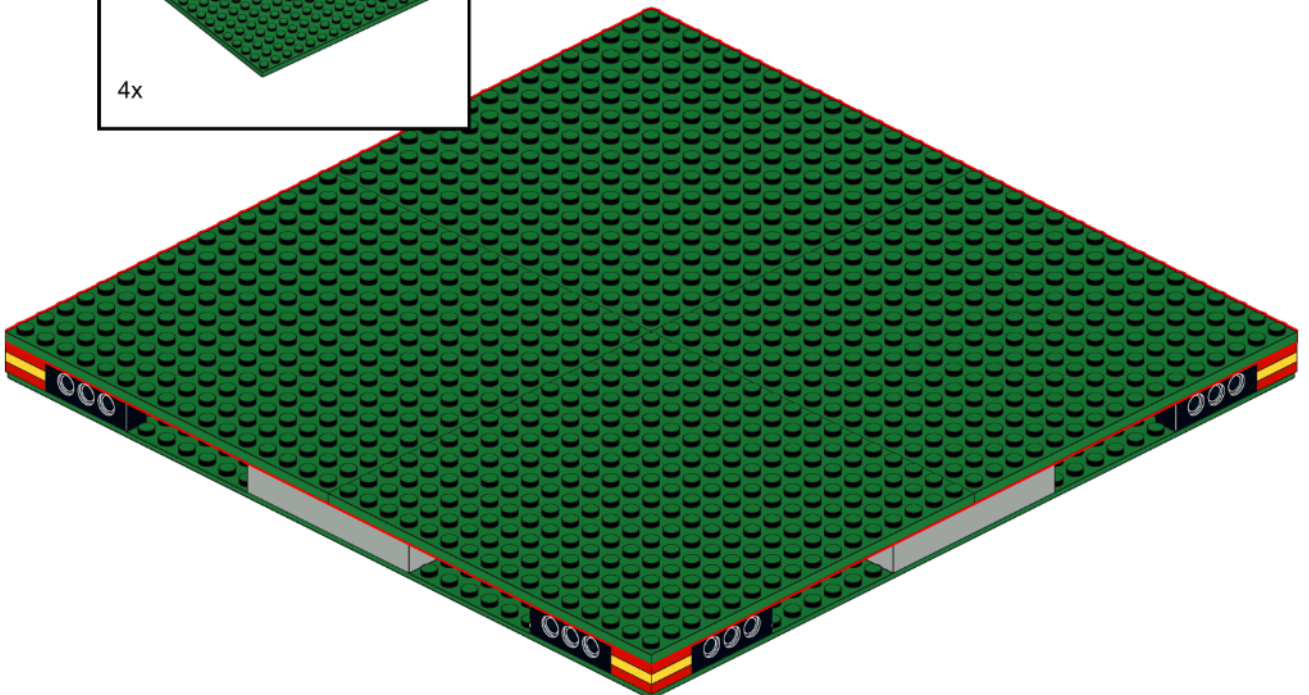
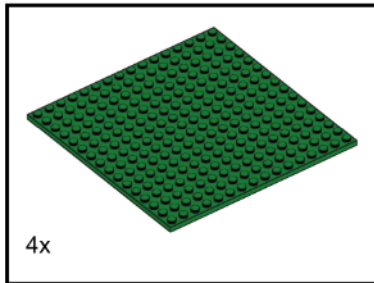
2



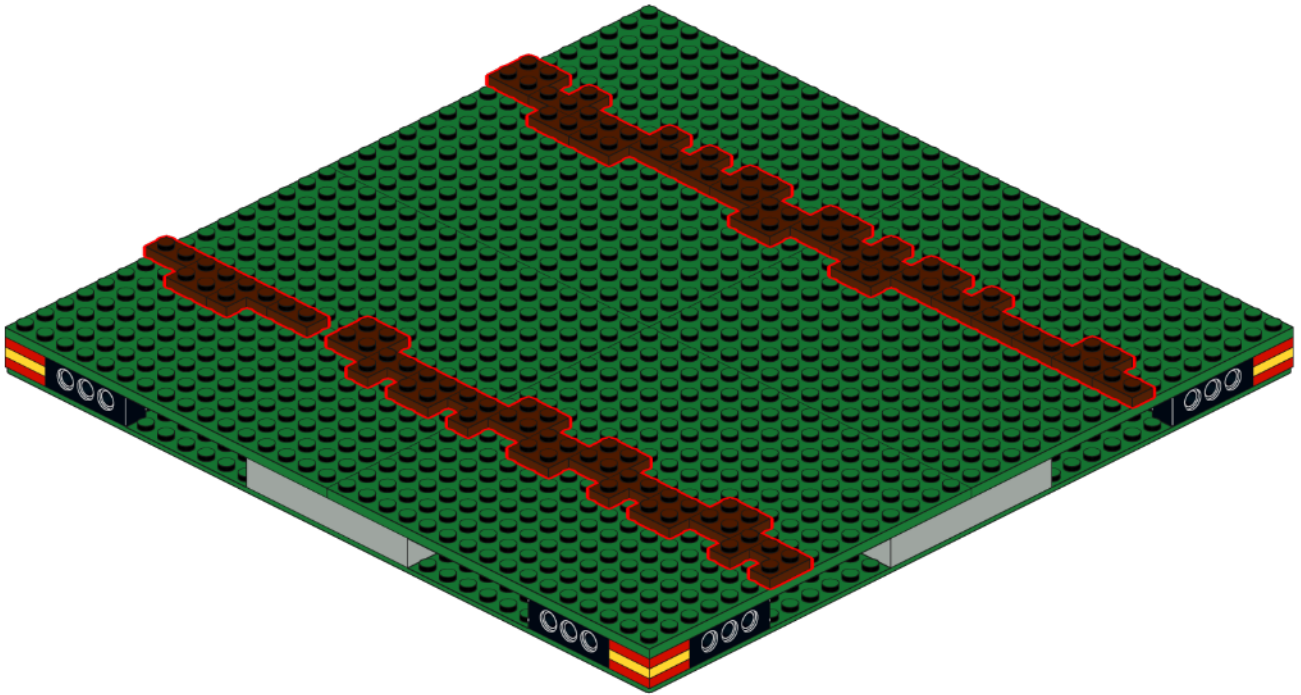
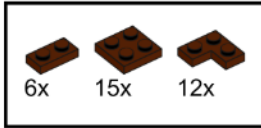
3



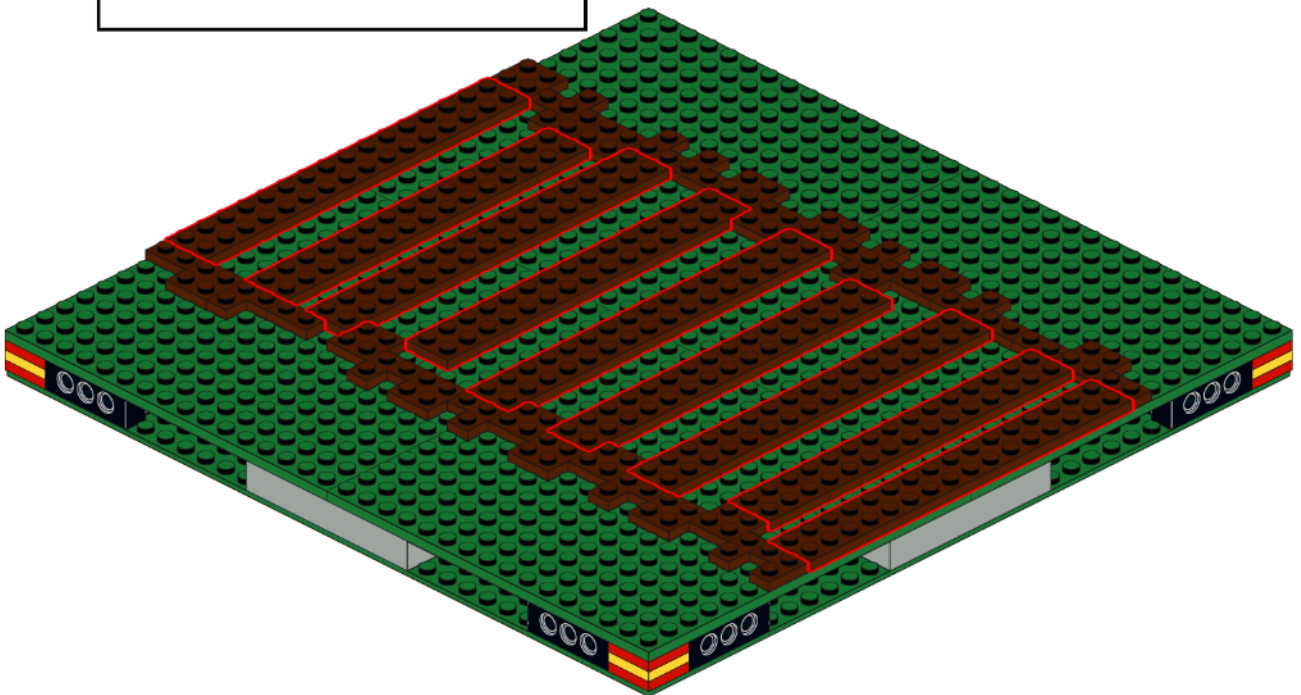
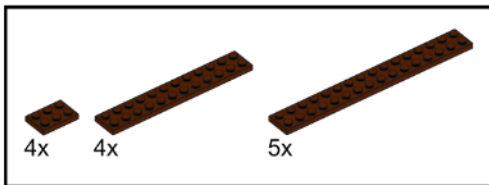
4



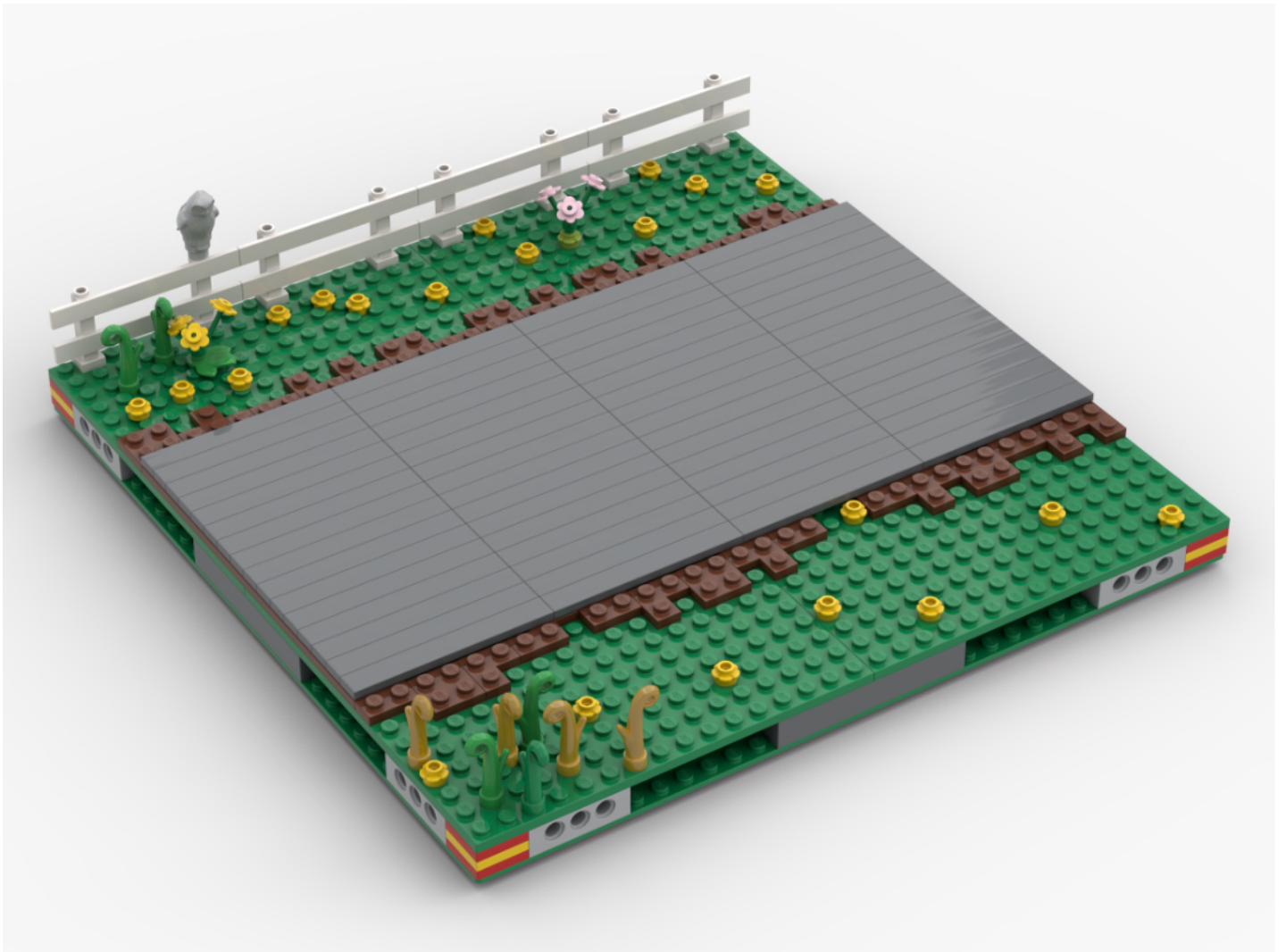
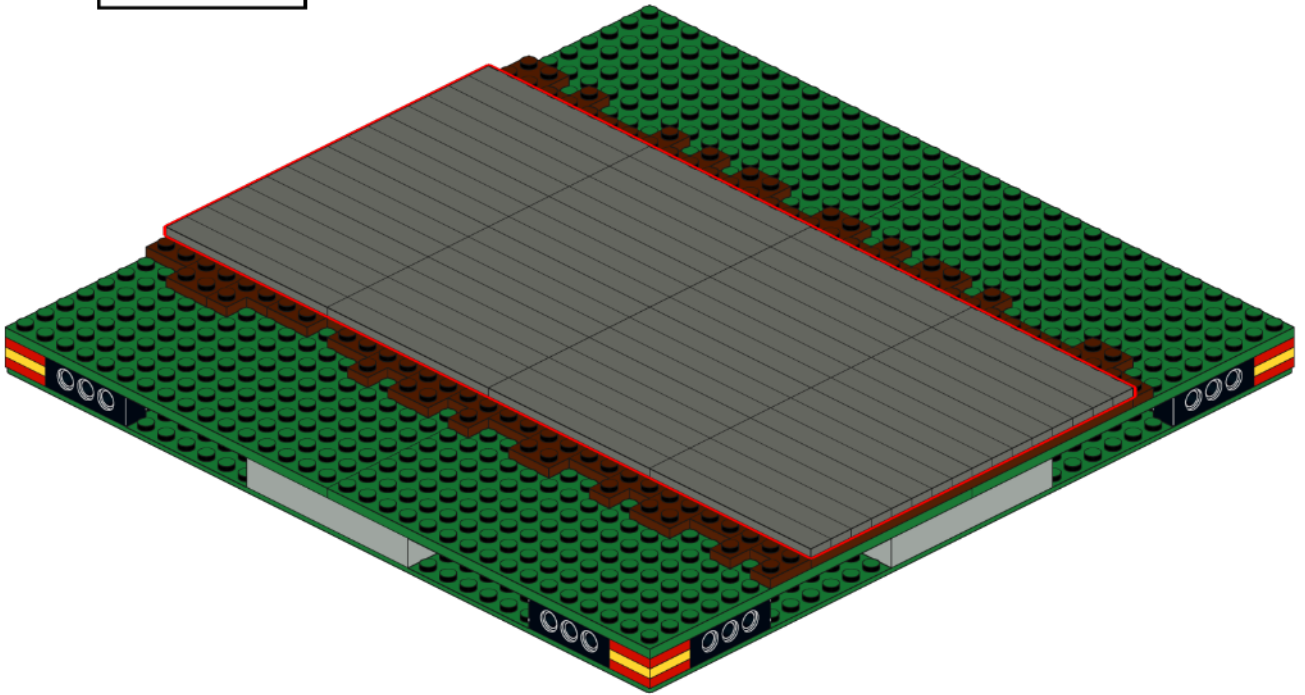
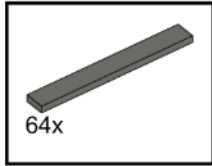
5



6



7



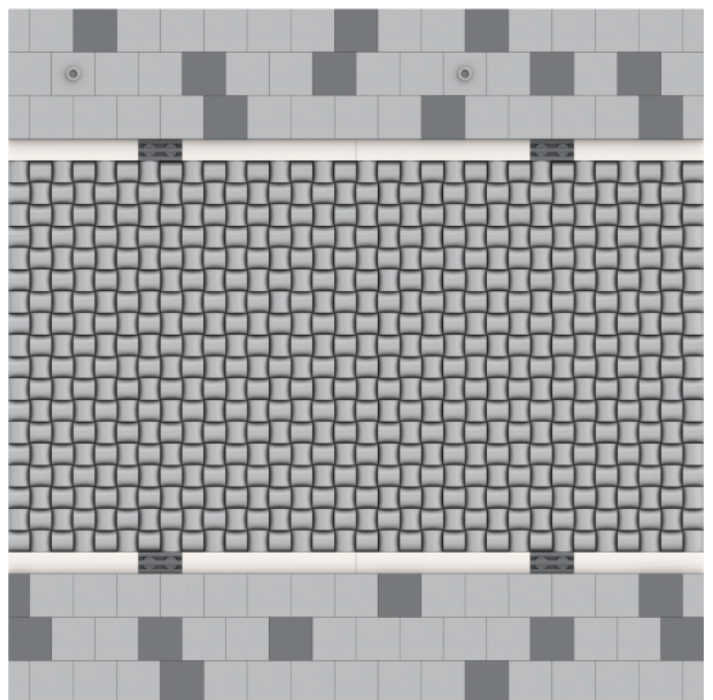


Calle enladrillada

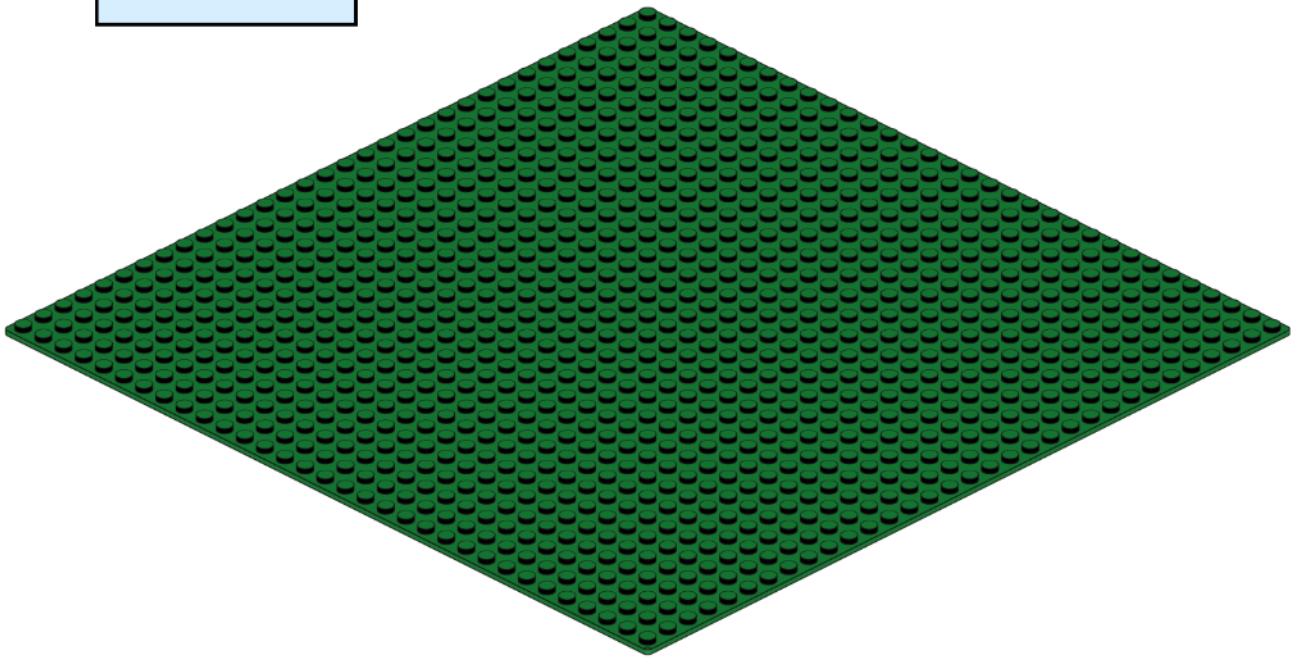
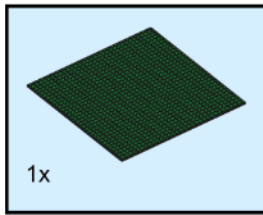
La calle de ladrillos es solo un ejemplo de cómo se pueden lograr diferentes texturas eligiendo elementos alternativos para pavimentar la carretera. Dado que el ladrillo 49307 curvo utilizado para la superficie de la carretera tiene 2 plates de altura, el área subyacente a la carretera tuvo que bajarse para llegar al nivel de la superficie de la carretera de cinco plates de altura de los otros módulos de la calle. Algunos de los tiles LBG en la acera se cambiaron por DBG para agregarles el carácter de una calle de época.

Lista de piezas

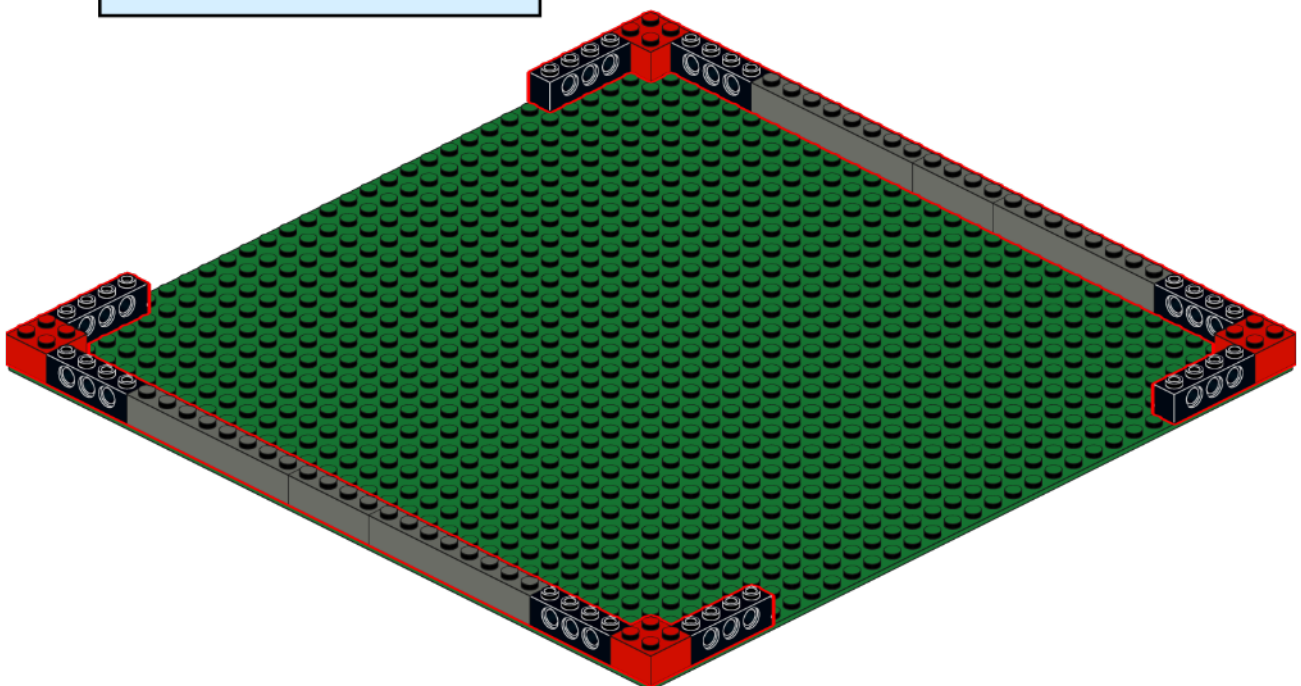
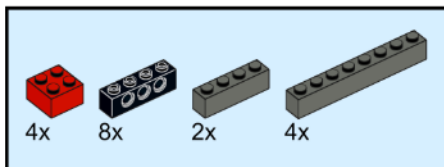
- | | |
|---------------------|-------------------------------------|
| 1 32x32 baseplate | 4 8x8 plate |
| 2 1x4 brick | 1 1x2 tile, dbg |
| 4 1x8 brick | 7 1x2 tile, lbg |
| 10 2x2 brick | 4 1x6 tile, white |
| 8 1x4 technic brick | 4 1x8 tile, white |
| 22 1x6 plate | 19 2x2 tile, dbg |
| 12 1x8 plate, dbg | 71 2x2 tile, lbg |
| 30 2x2 plate | 4 1x2 grille tile, flat silver |
| 16 6x8 plate | 2 2x2 jumper, lbg |
| | 576 1x1x2/3 curve top brick (49307) |



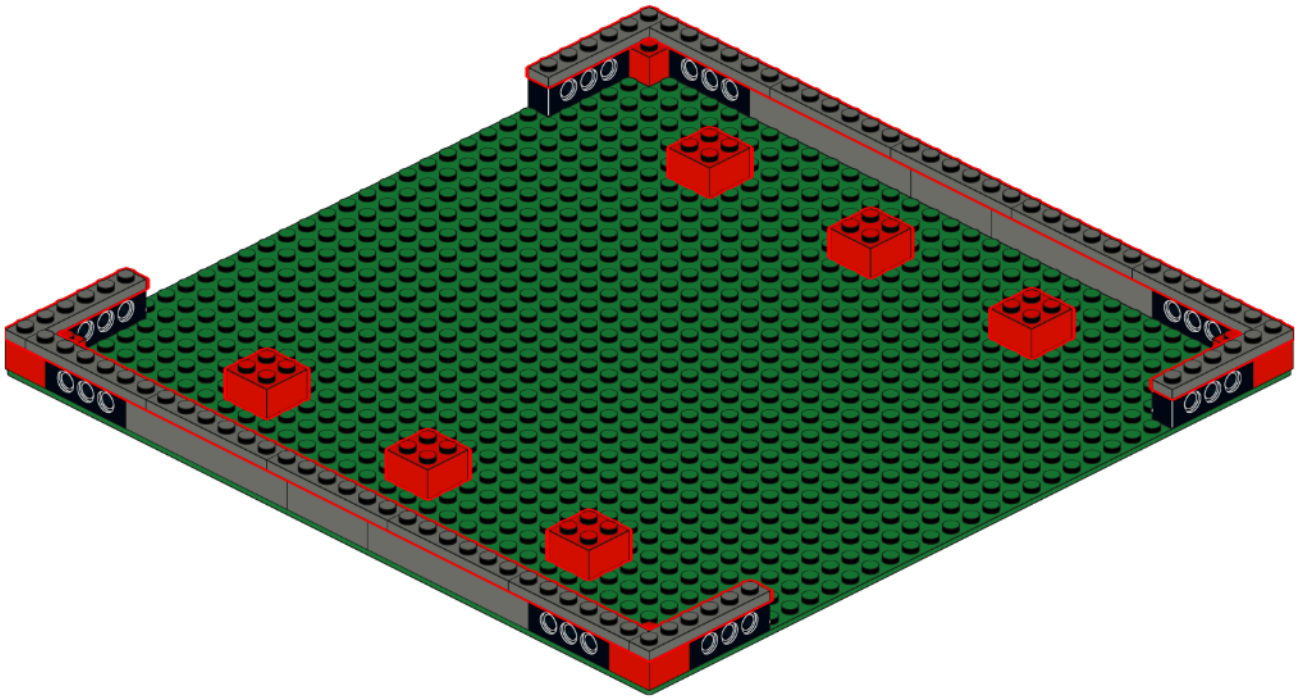
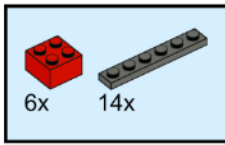
1



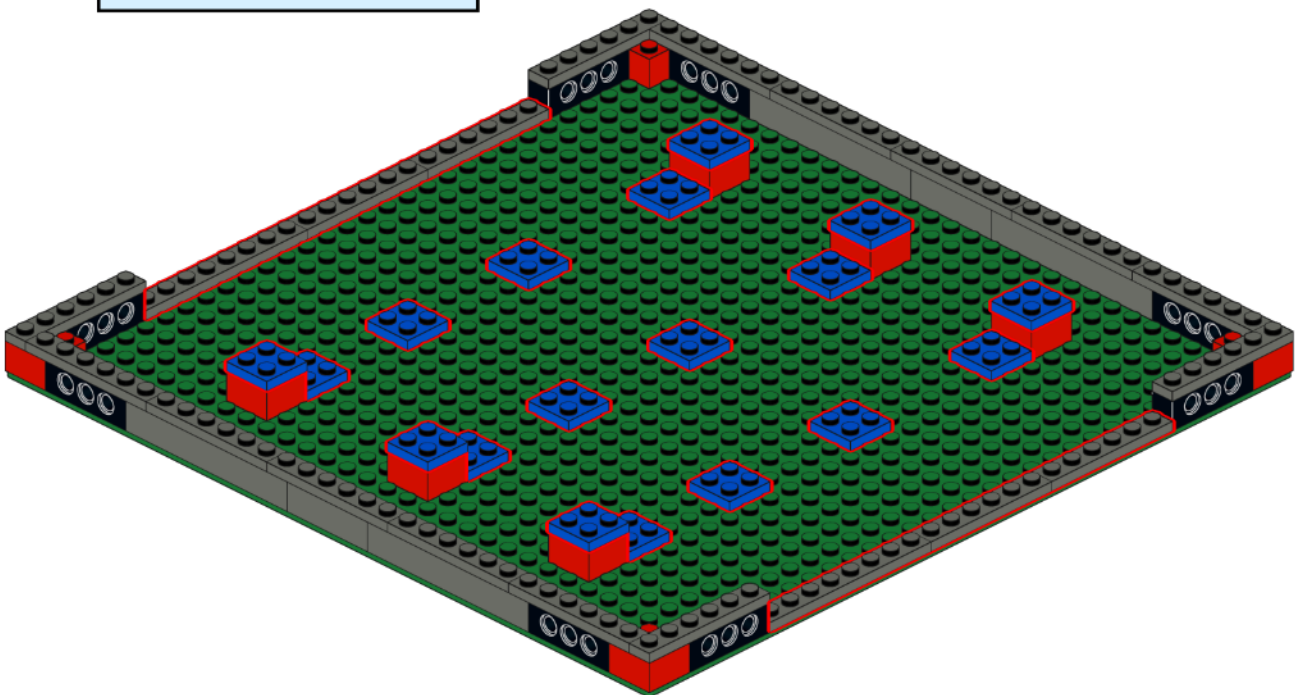
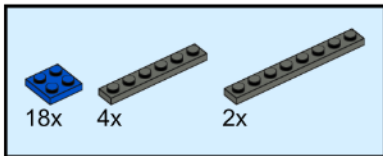
2



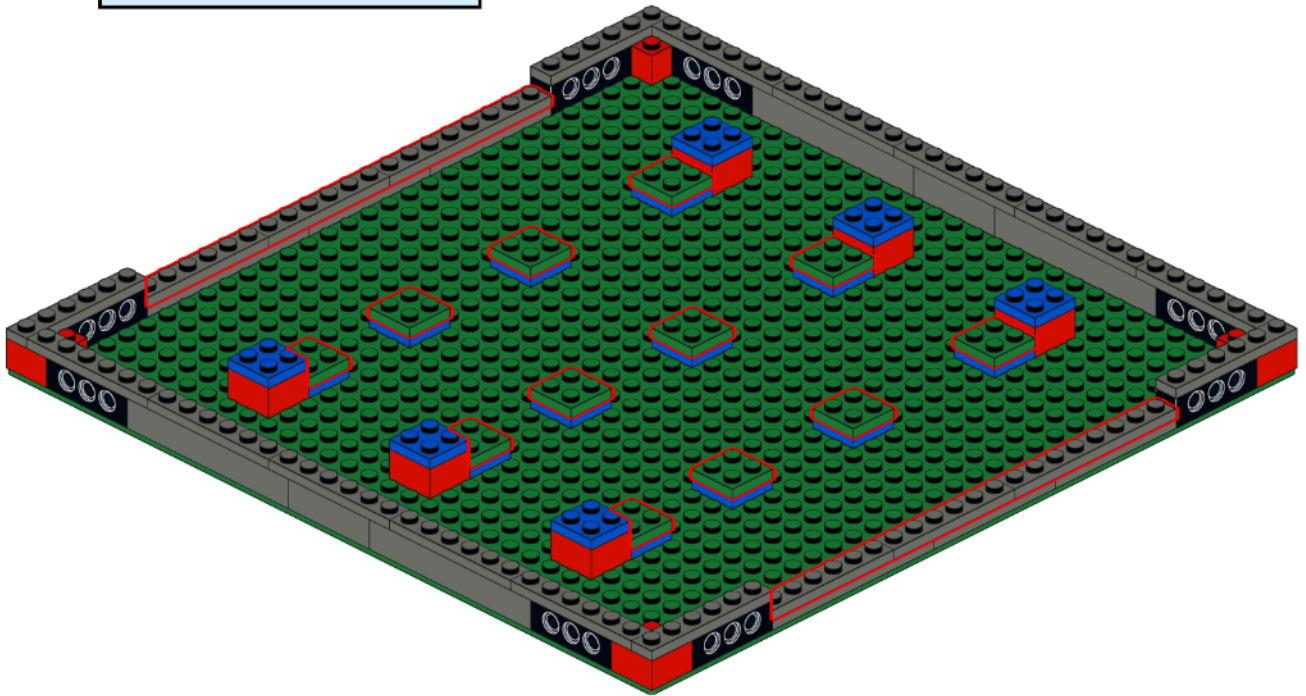
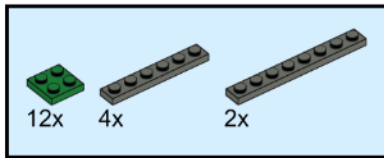
3



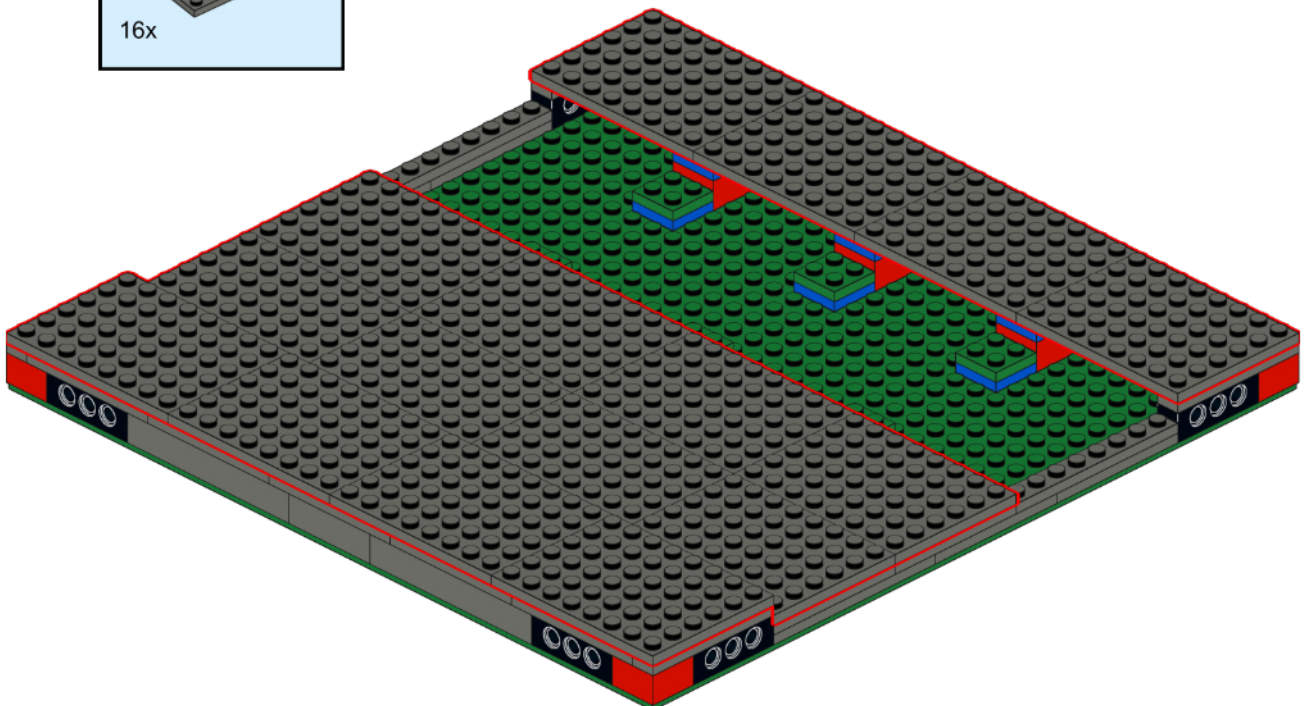
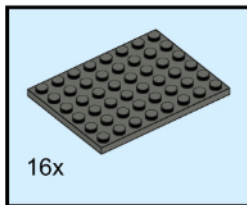
4



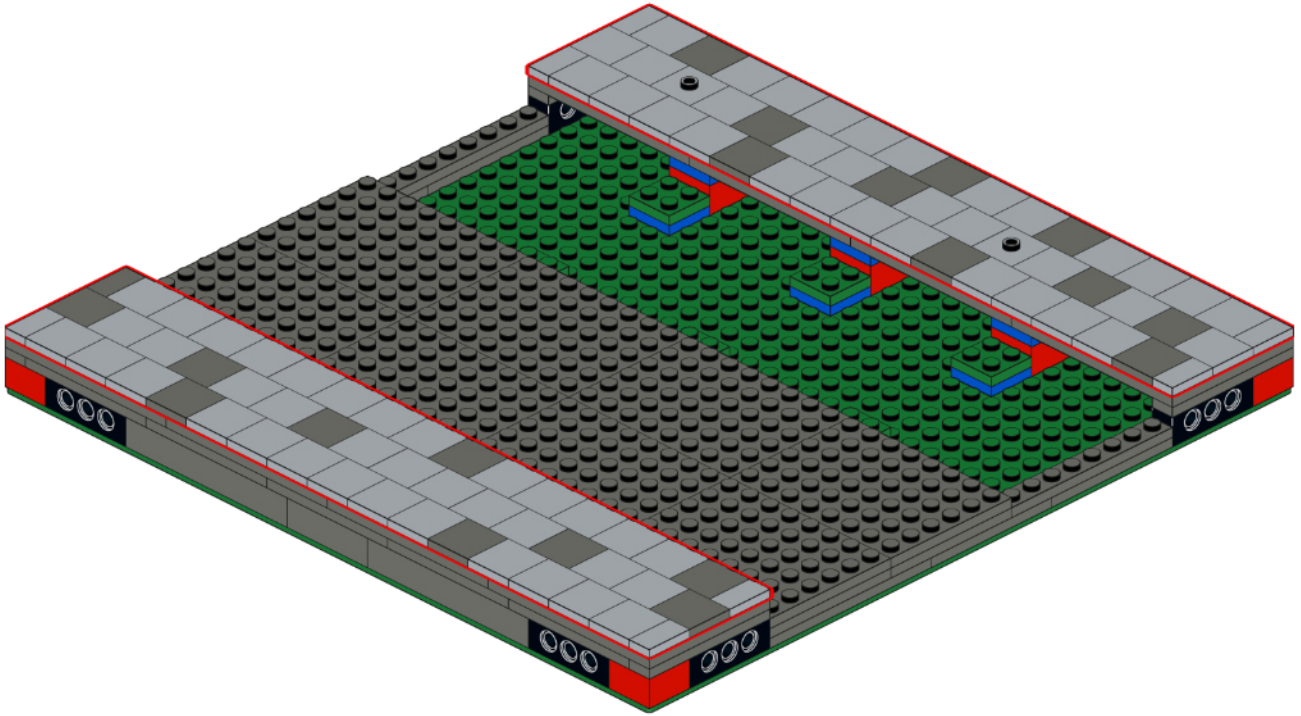
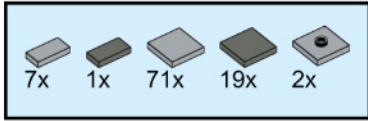
5



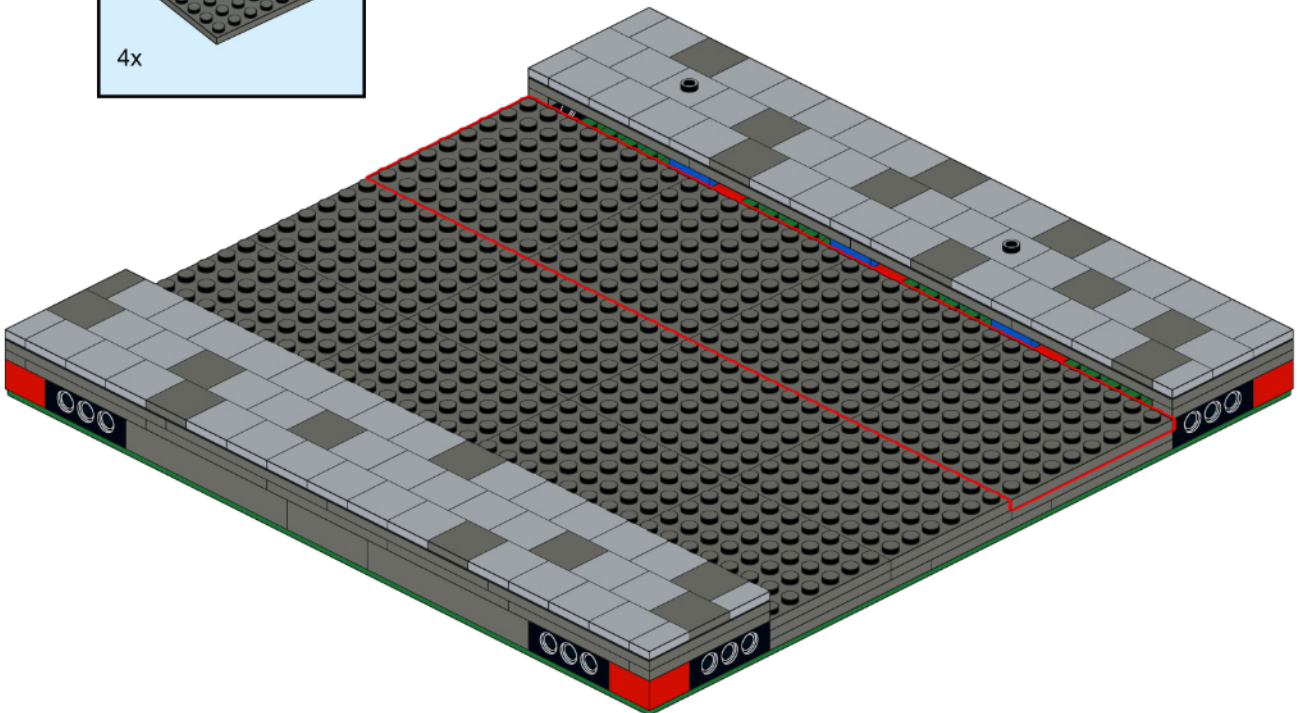
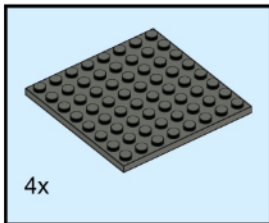
6



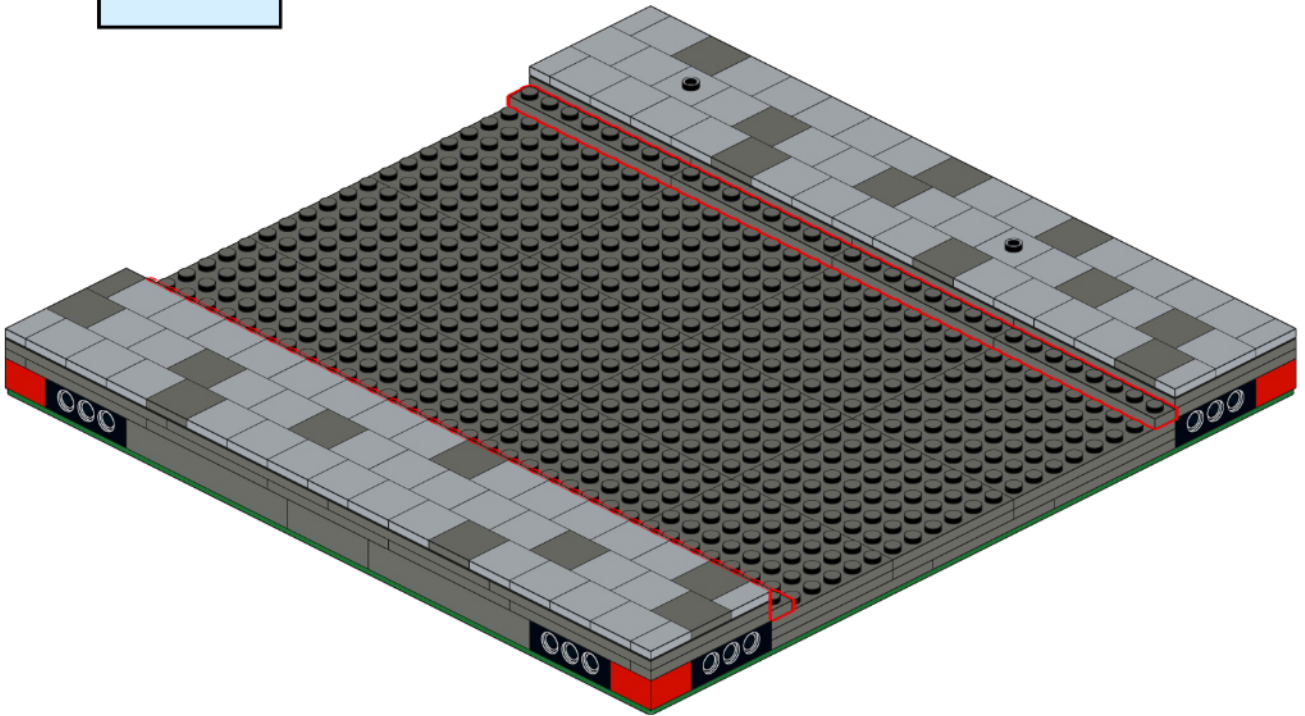
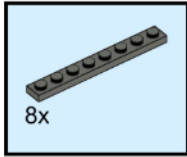
7



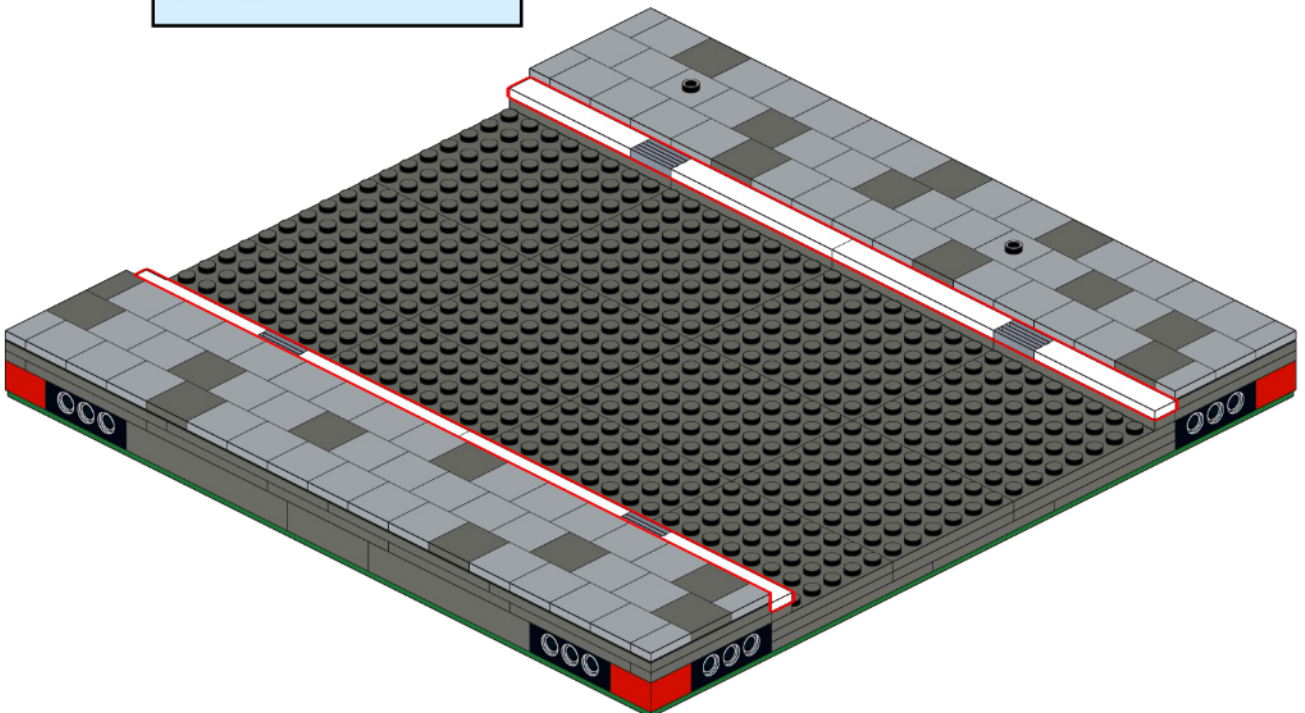
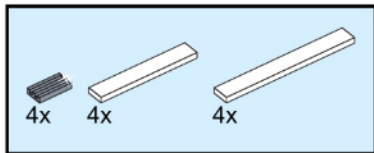
8



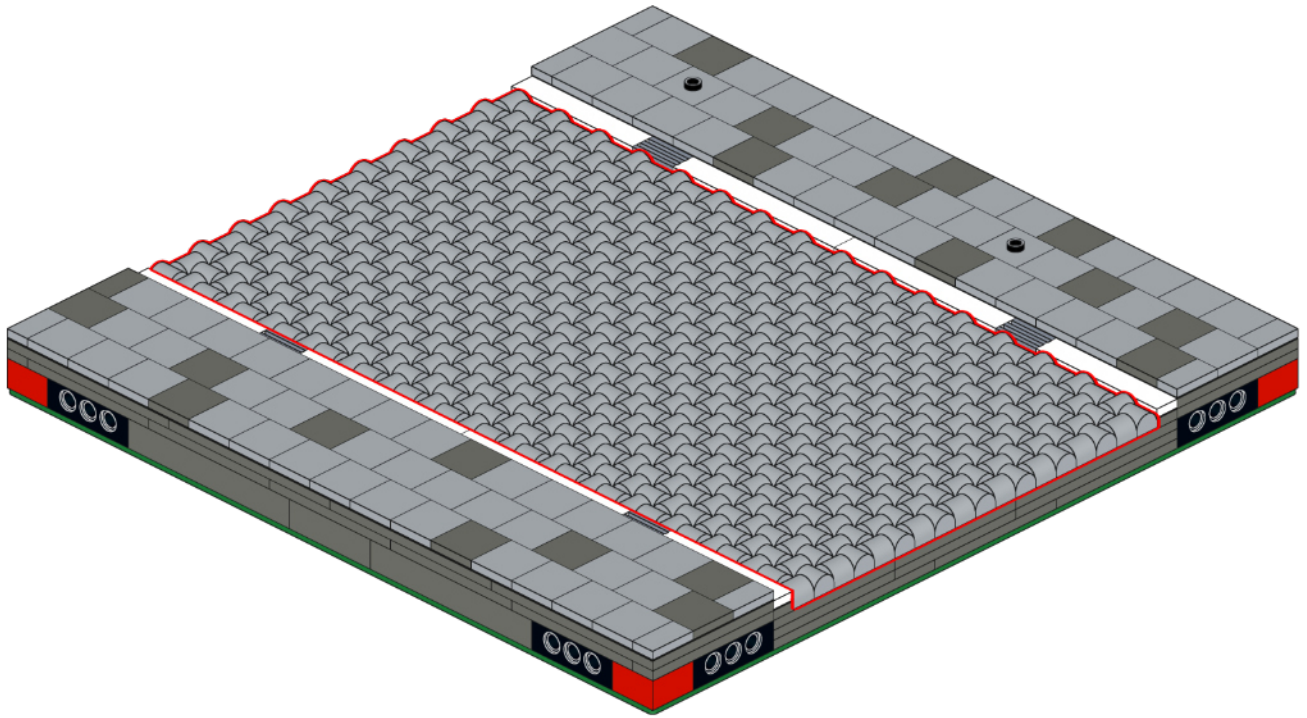
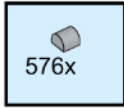
9

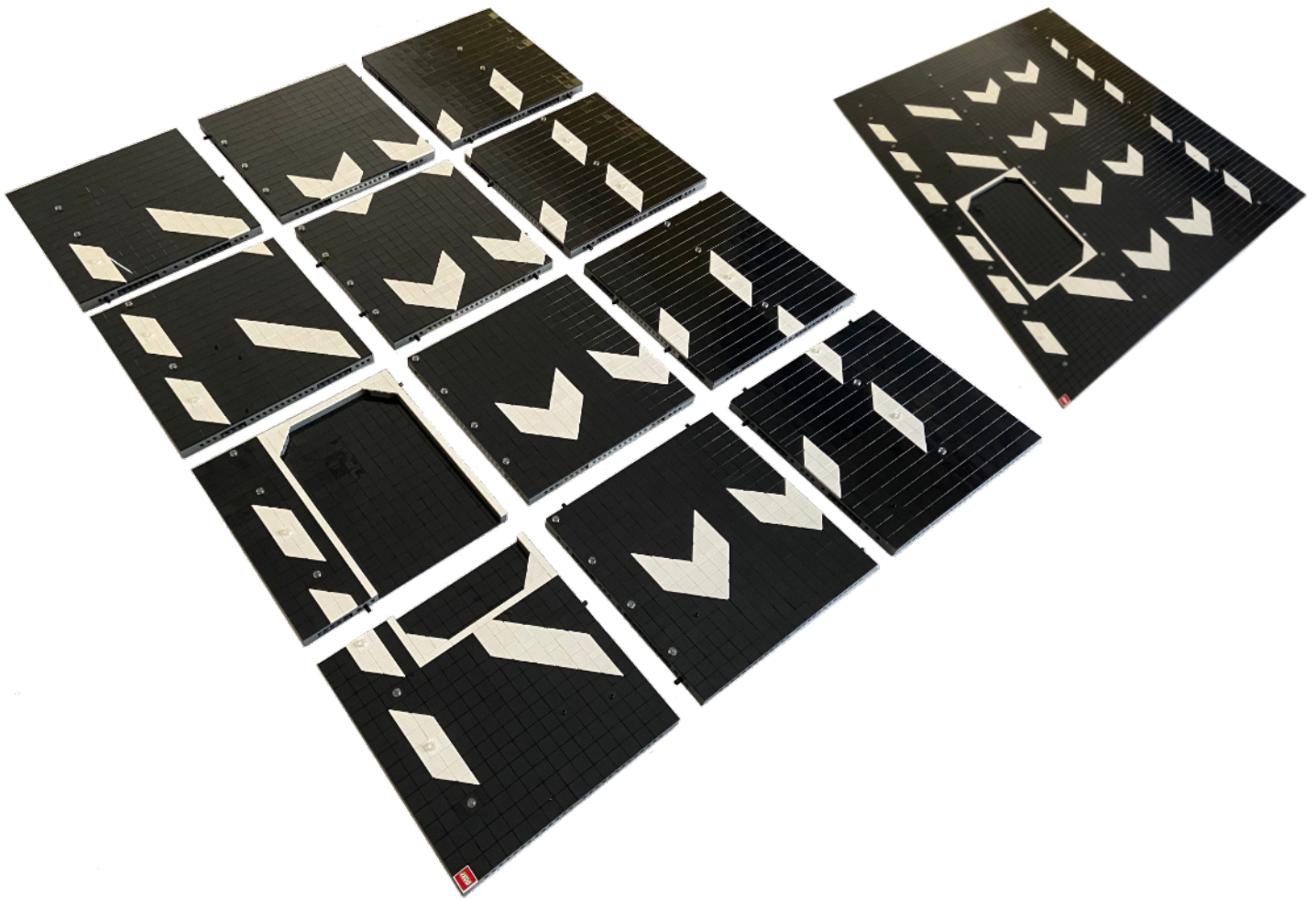


10



11



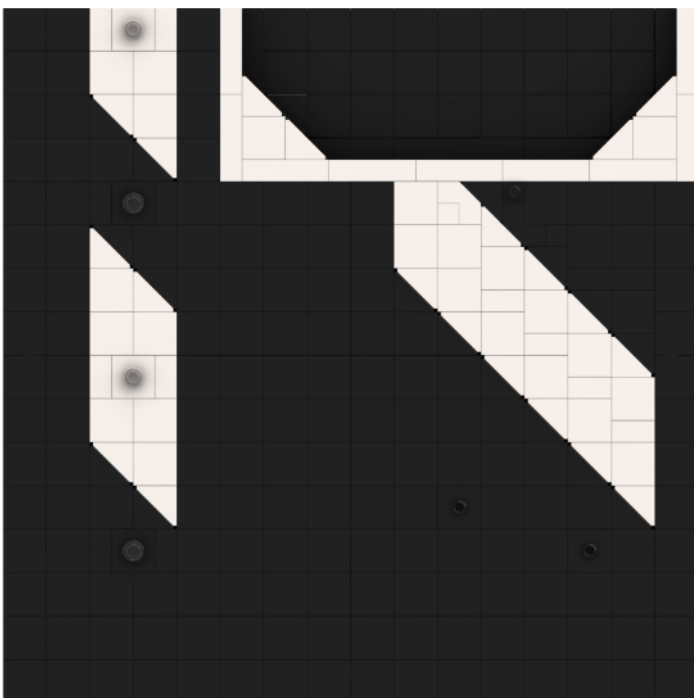


Cubierta de vuelo

Por supuesto, hay muchos más usos para los módulos MILS (pavimentados). Salte al futuro o a un universo alternativo y convierta sus módulos MILS en una cubierta de vuelo digna de un hangar espacial. Las marcas en el piso se crearon con patrones de mosaico simples y se agregaron luces utilizando jumper plates rematados con plates redondos.

Ahora, para responder a las preguntas: sí, esta cabina de vuelo se compone

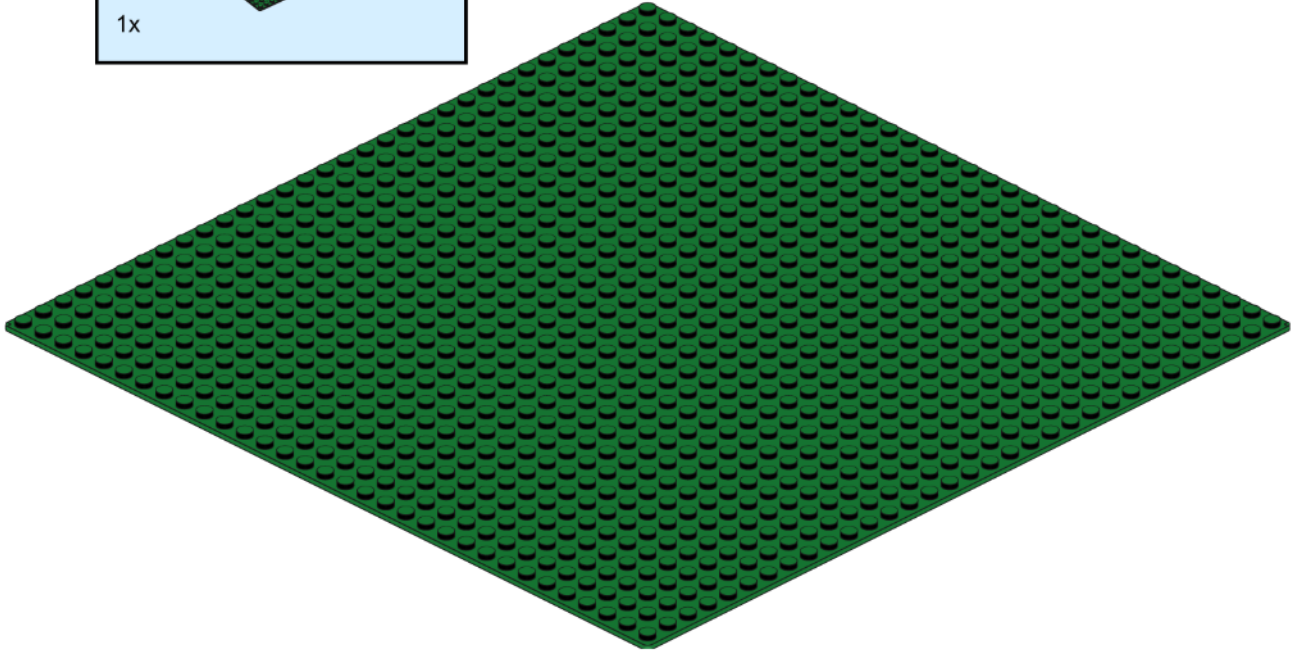
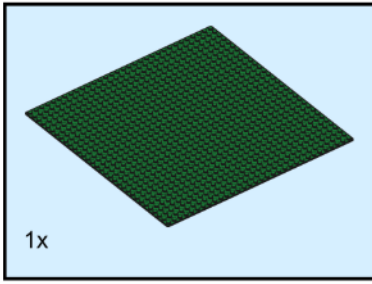
de doce módulos y, no, no vamos a mostrar instrucciones para todos ellos. Sin embargo, exclusivo de este módulo es un área empotrada. Si bien un área del módulo específicamente rebajada no tendría ningún sentido en una carretera, aquí en la cubierta de vuelo puede ser un elemento deseable para agregar y proporcionar interés tanto estético como narrativo a la construcción.



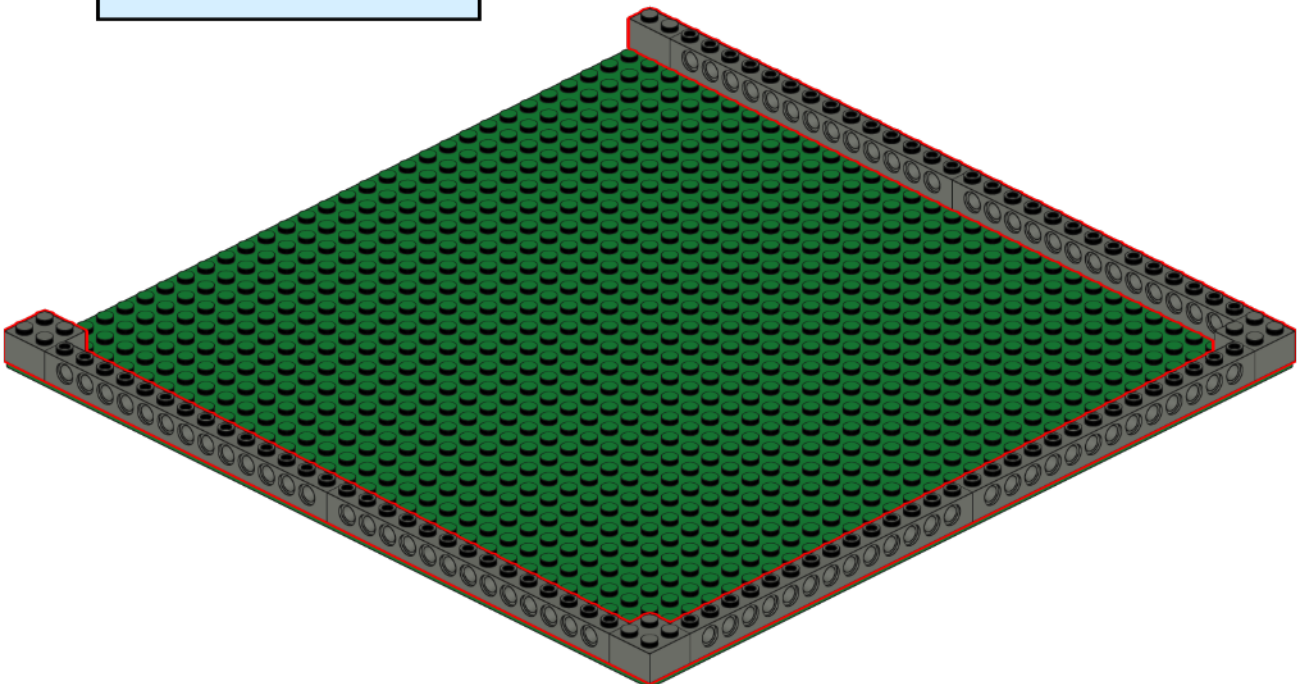
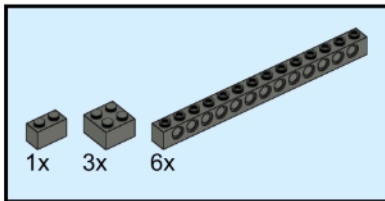
Lista de piezas

- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| 1 32x32 baseplate | 3 6x8 plate |
| 1 1x2 brick, dbg | 1 8x16 plate |
| 1 1x6 brick, dbg | 2 16x16 plate |
| 2 1x8 brick, dbg | 4 1x1 plate round, trans clear |
| 3 2x2 brick | 1 1x1 tile, black |
| 7 2x4 brick | 1 1x1 tile, white |
| 2 2x2 corner brick | 5 1x2 tile, black |
| 2 3x3 facet brick, dbg | 8 1x2 tile, white |
| 1 1x4 technic brick | 6 1x4 tile, black |
| 6 1x14 technic brick (1 dbg) | 9 1x4 tile, white |
| 1 1x1 plate, black | 184 2x2 tile, black |
| 1 1x2 plate | 23 2x2 tile, white |
| 2 1x6 plate, dbg | 18 2x2 tile 45° cut, black |
| 3 1x8 plate | 20 2x2 tile 45° cut, white |
| 2 2x2 corner platev | 1 2x2 tile decorated, white |
| 2 1x4 plate, dbg | 1 2x2 facet tile (27263), black |
| 1 2x6 plate | 1 2x2 facet tile (27263), white |
| 1 2x8 plate | 4 2x2 jumper, black |
| 1 2x16 plate | 2 2x2 jumper, white |

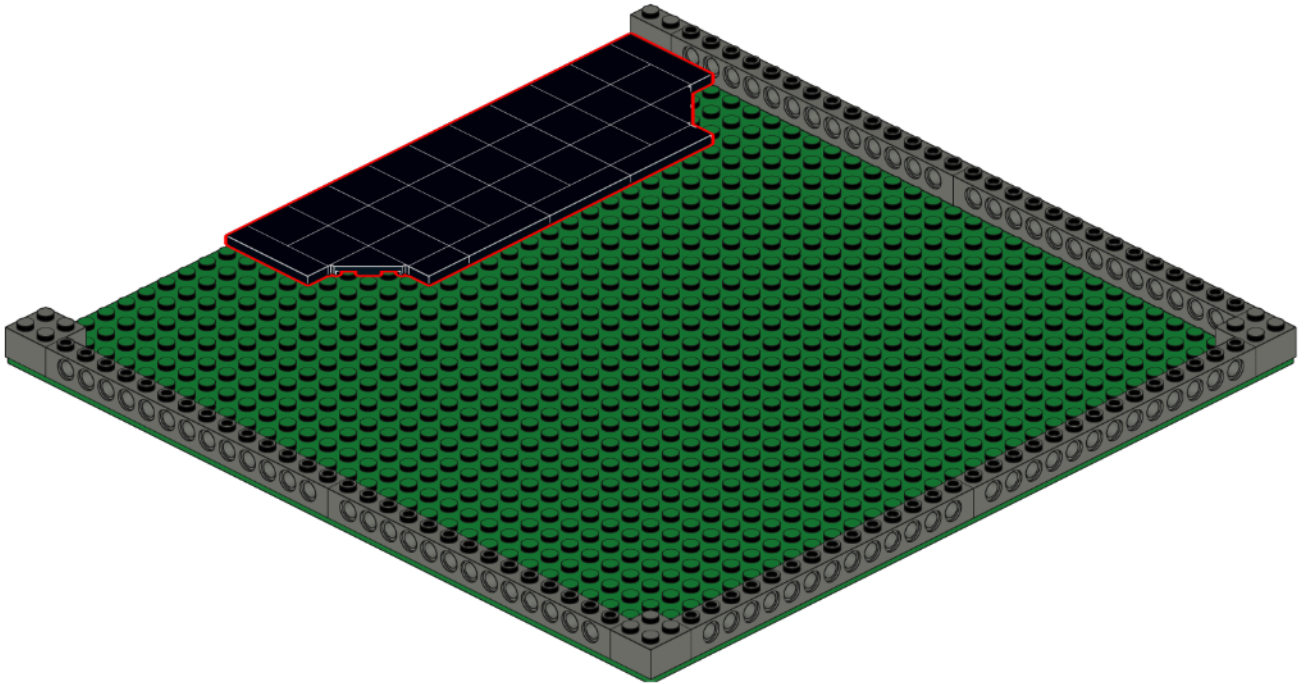
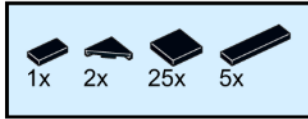
1



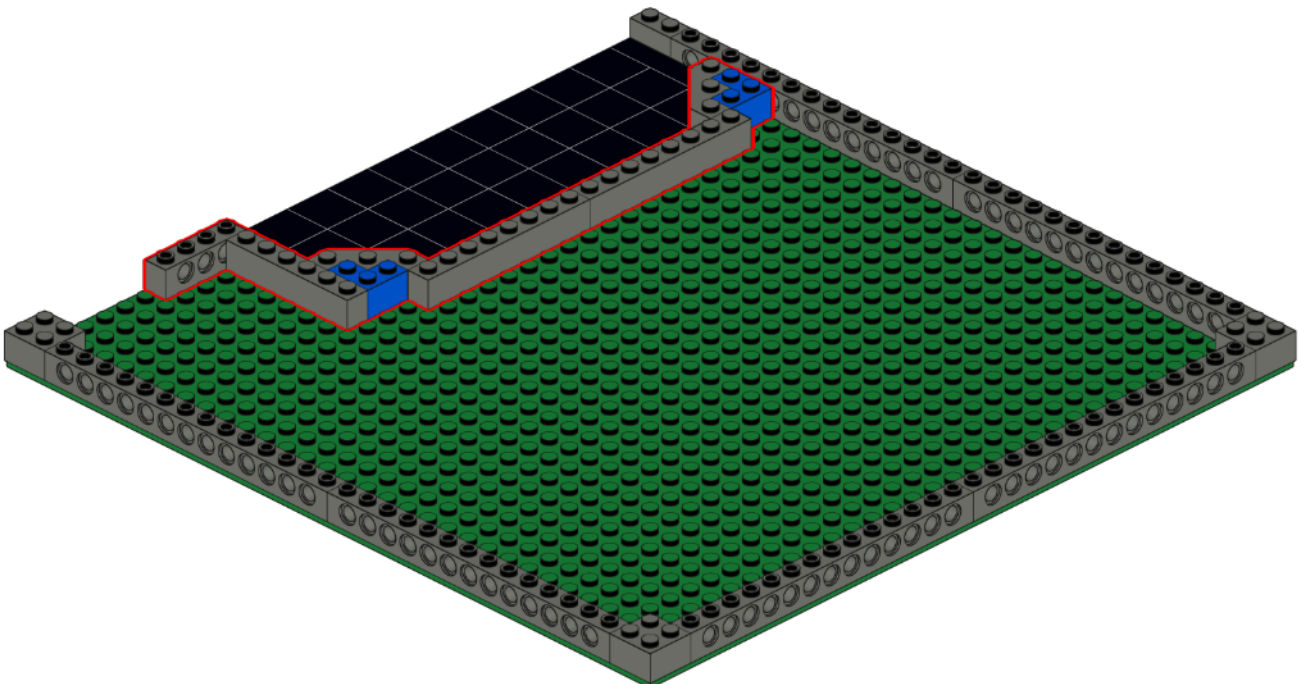
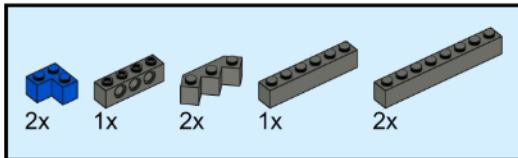
2



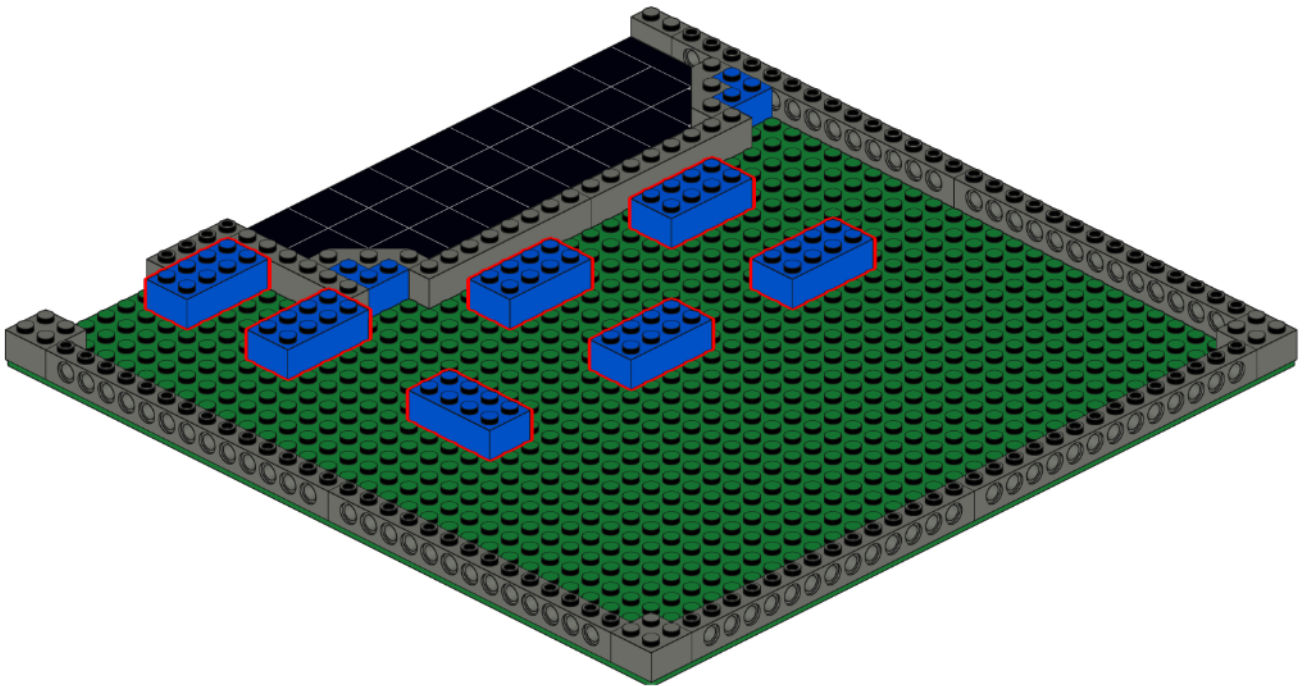
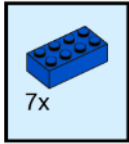
3



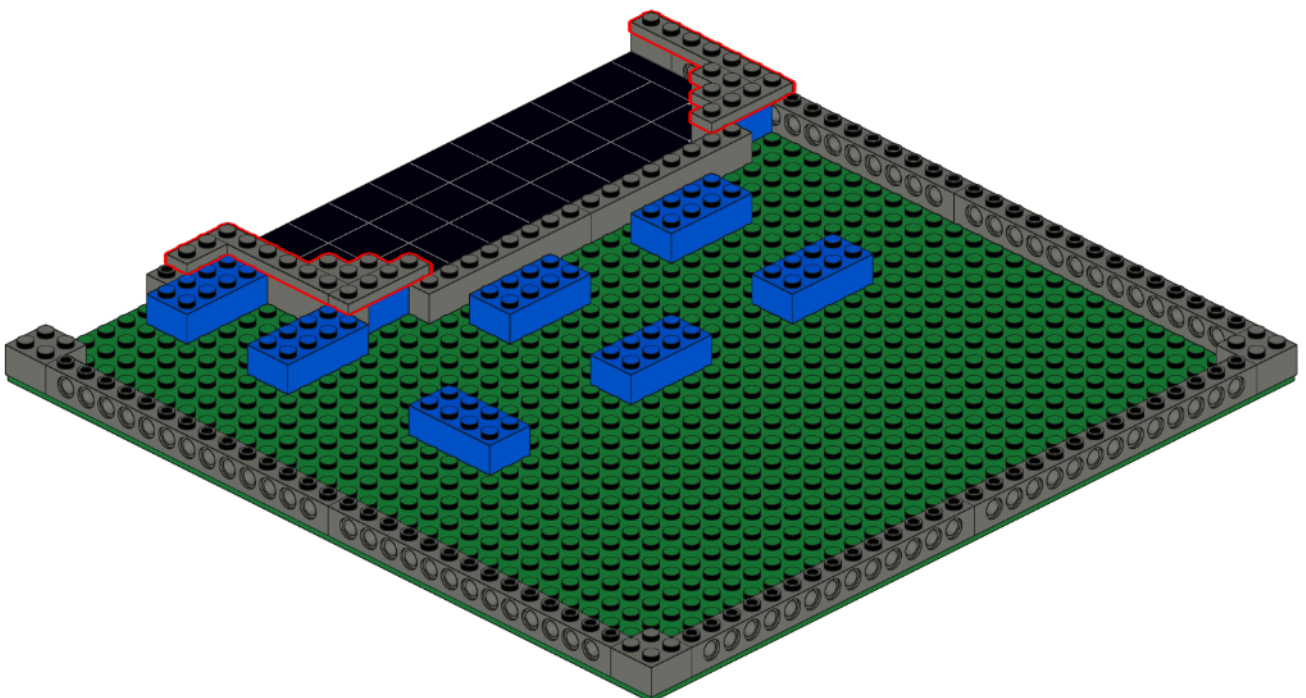
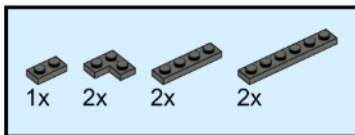
4



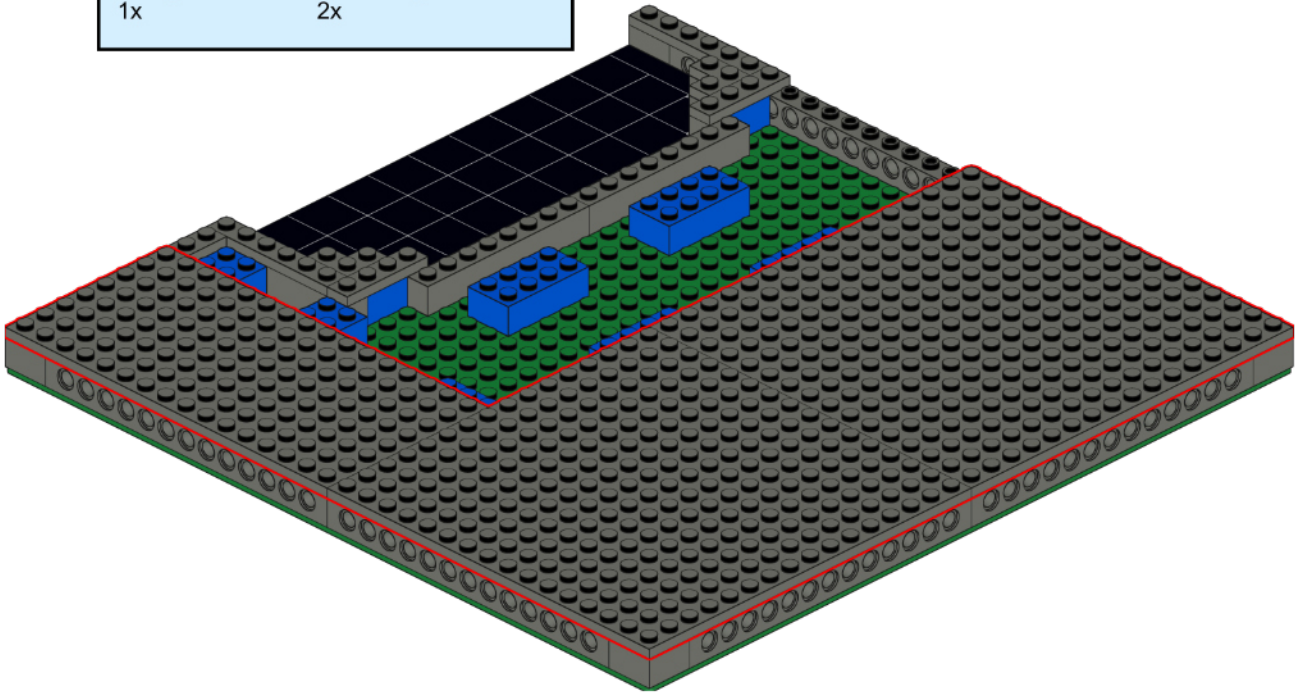
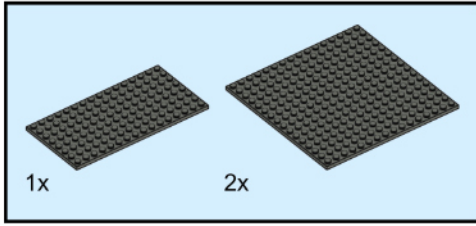
5



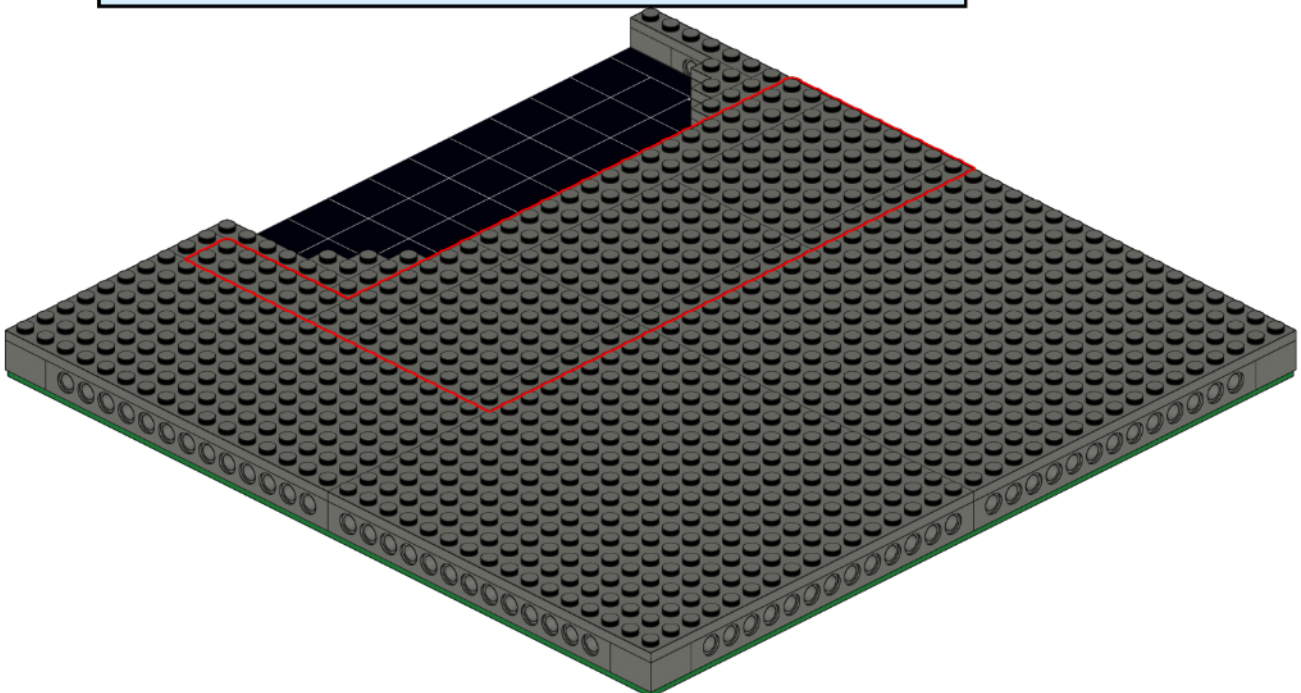
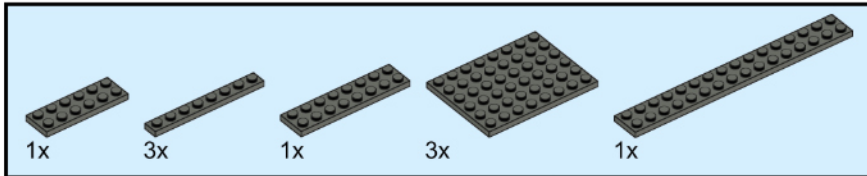
6



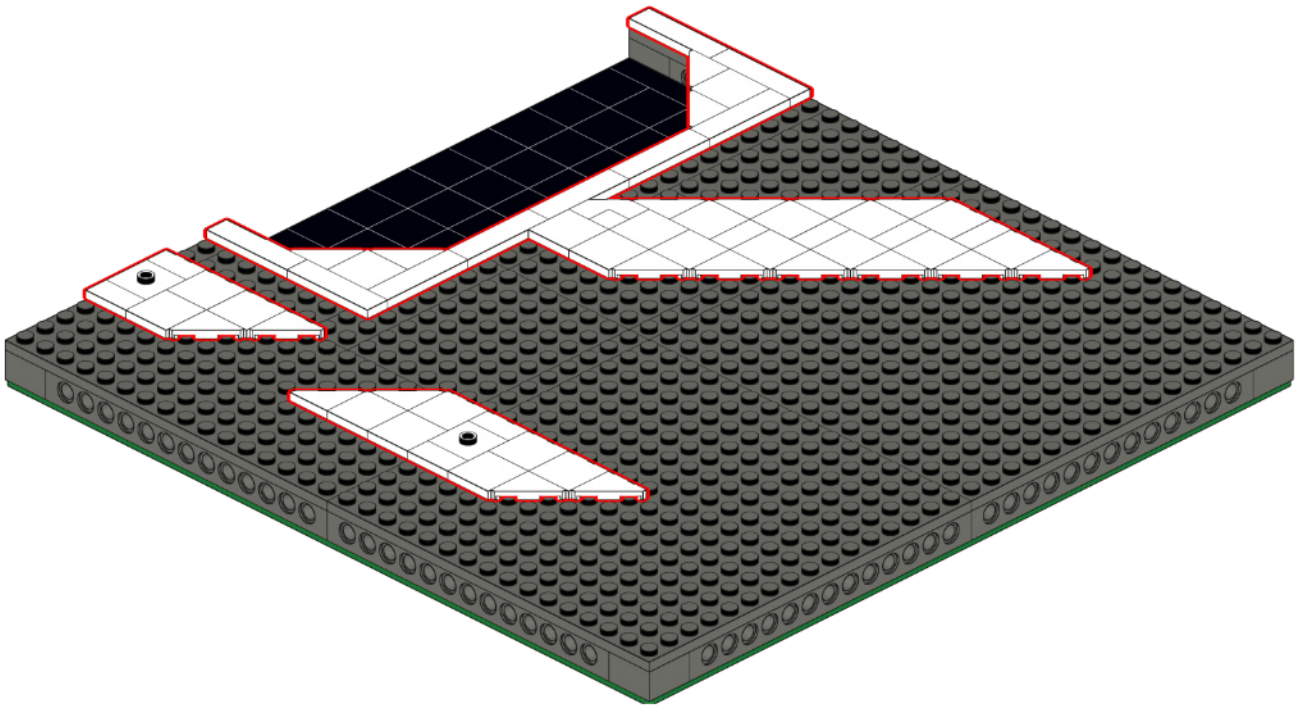
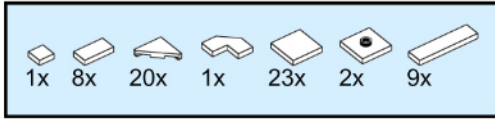
7



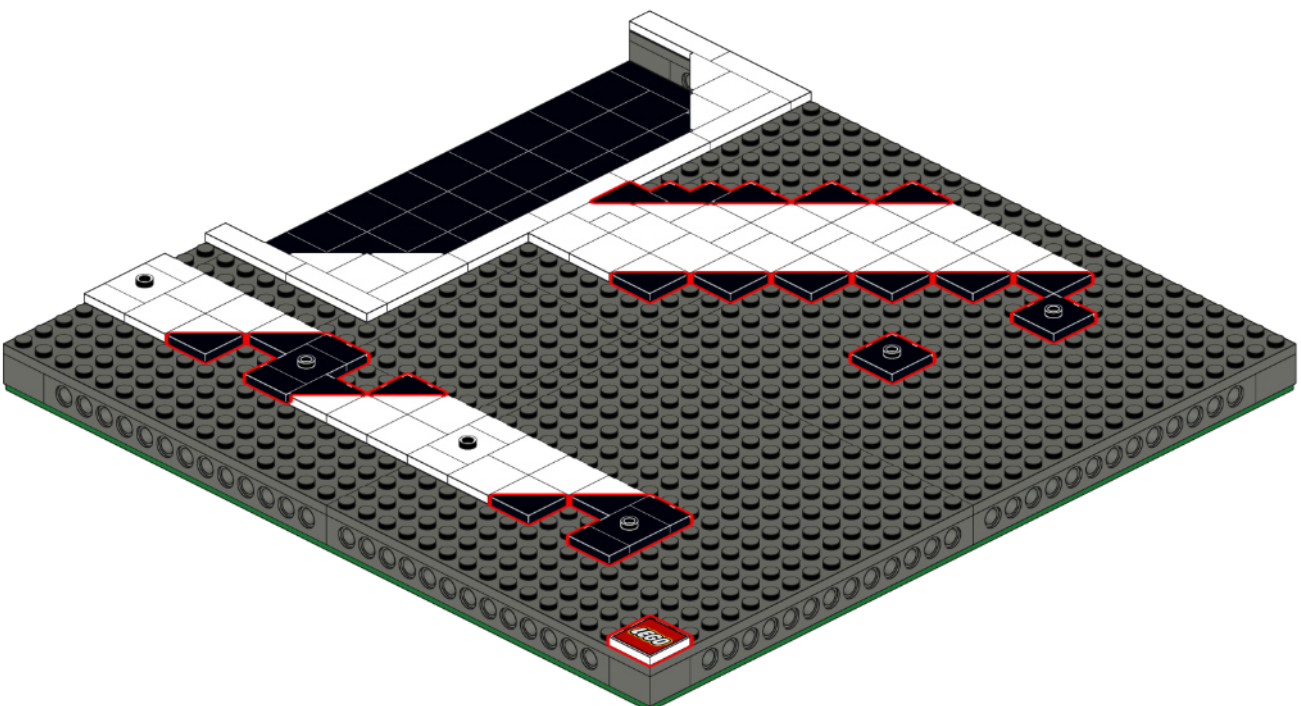
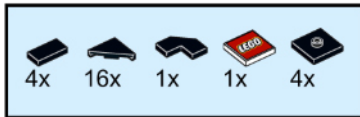
8



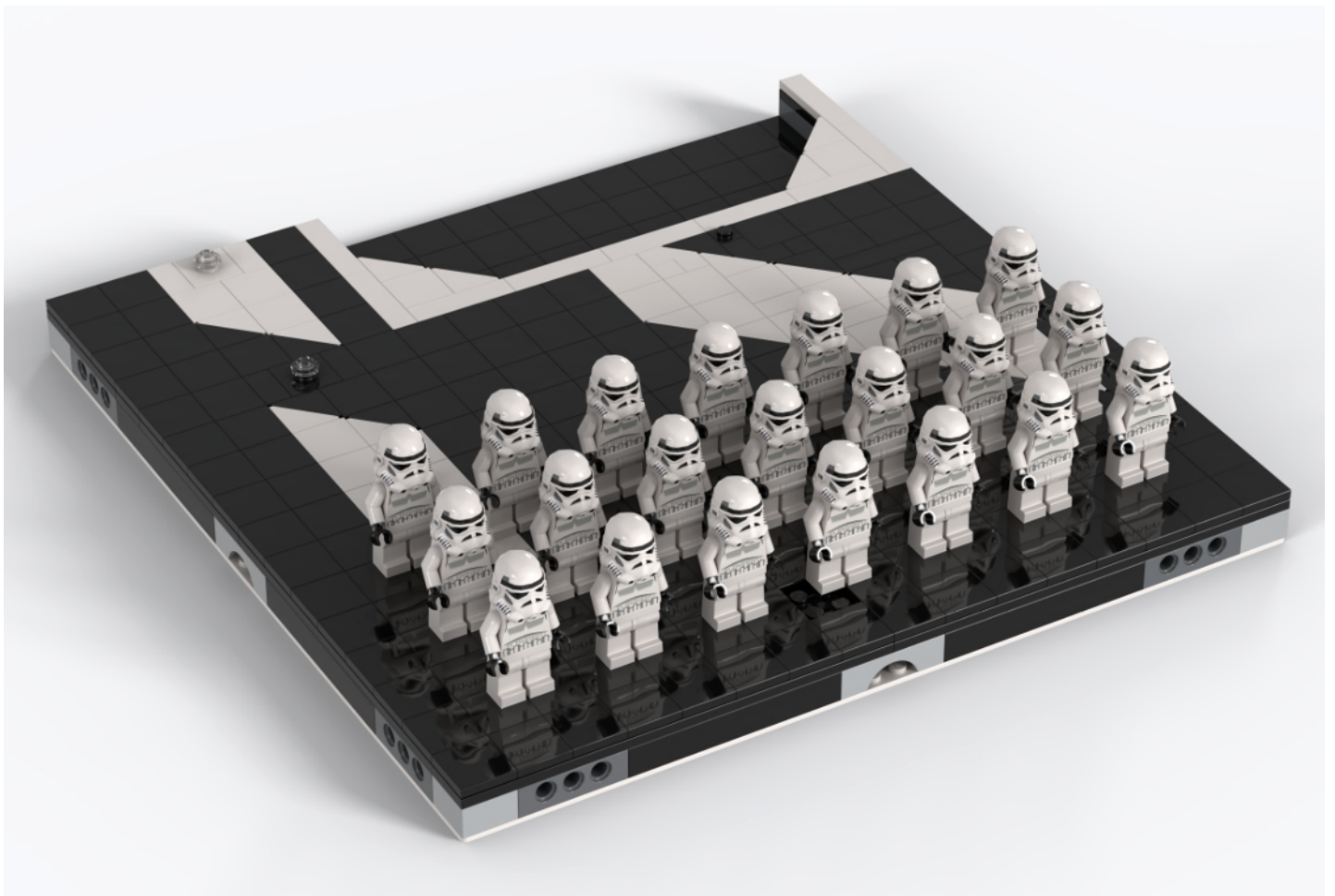
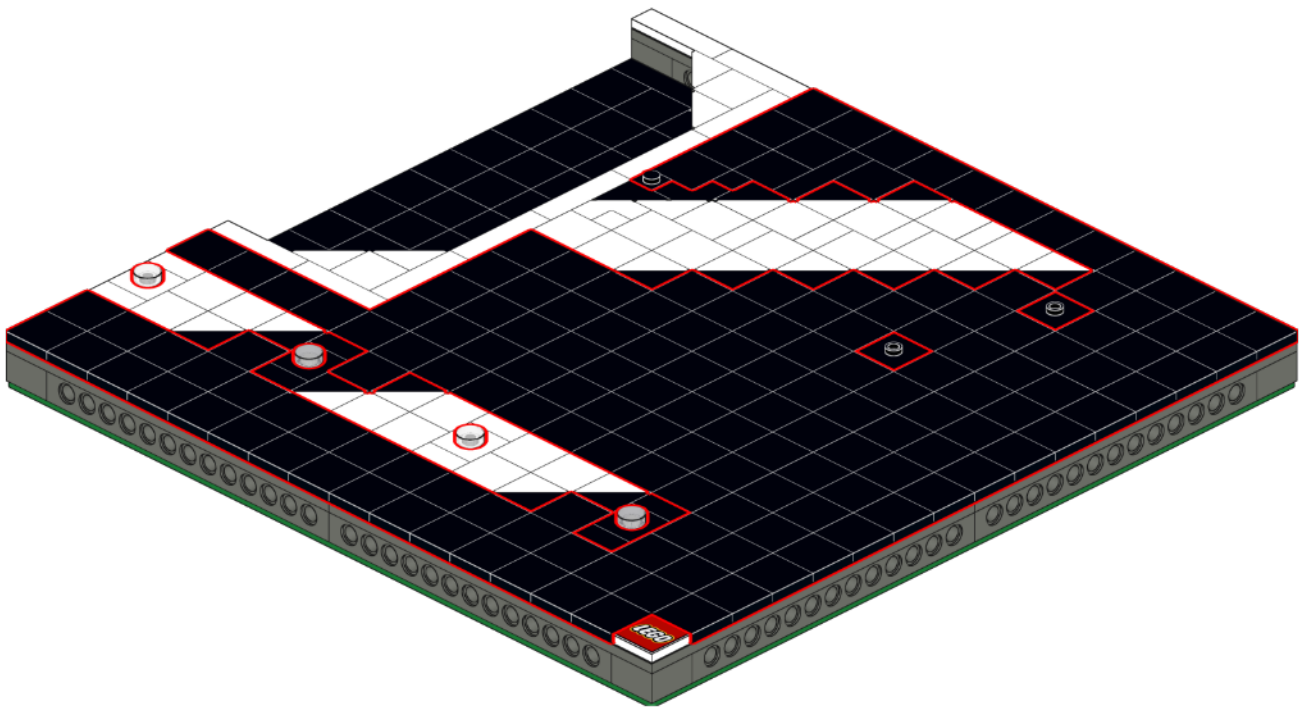
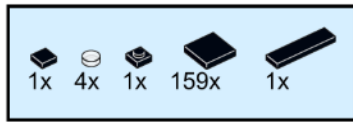
9



10



11



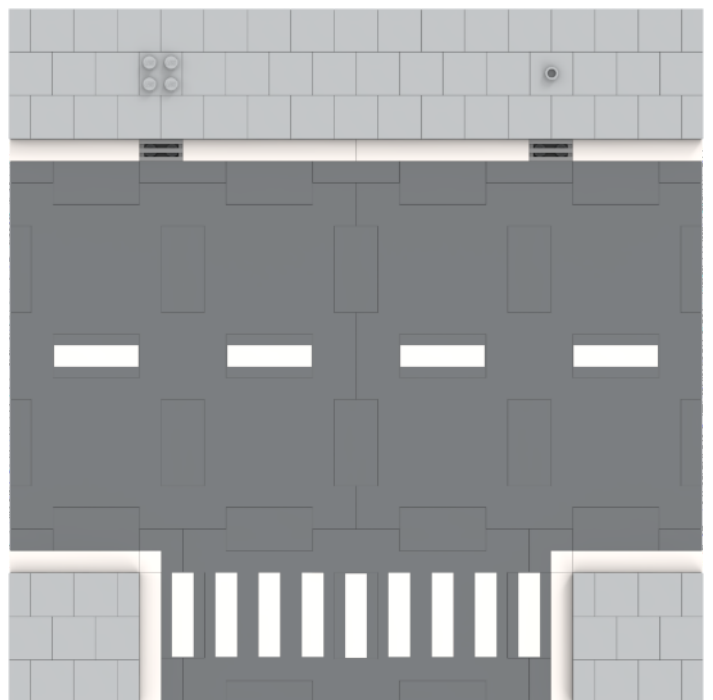


Unión en T (plates de carretera)

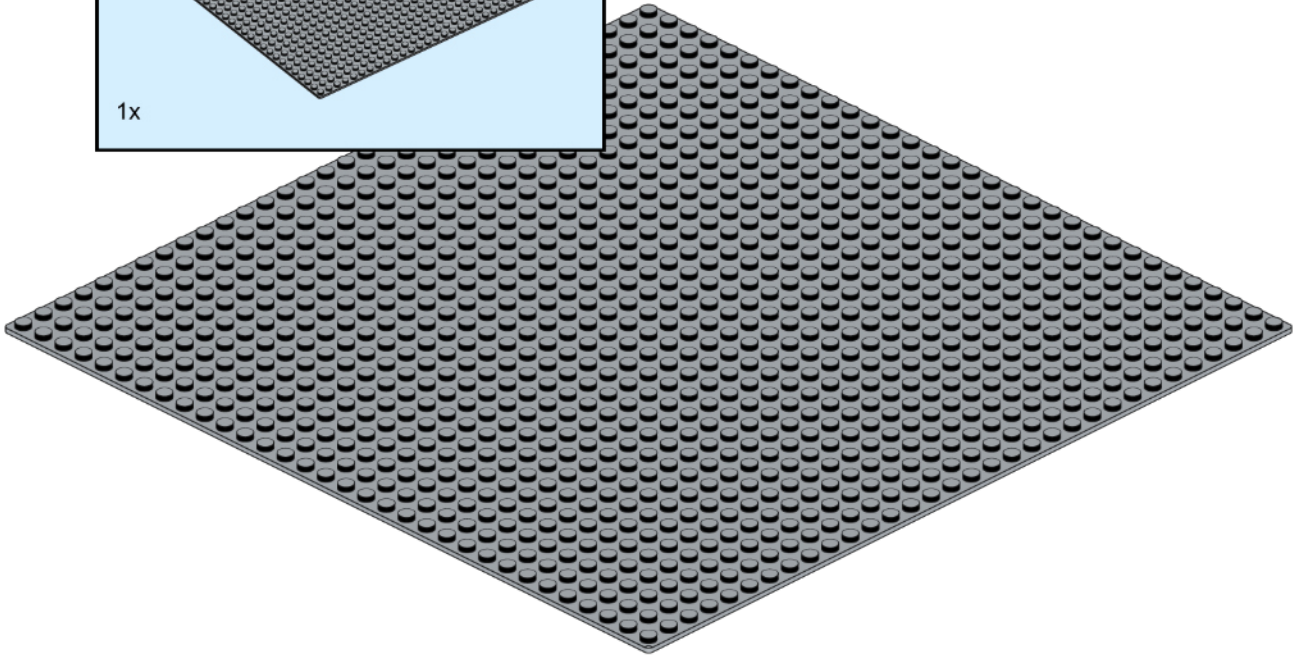
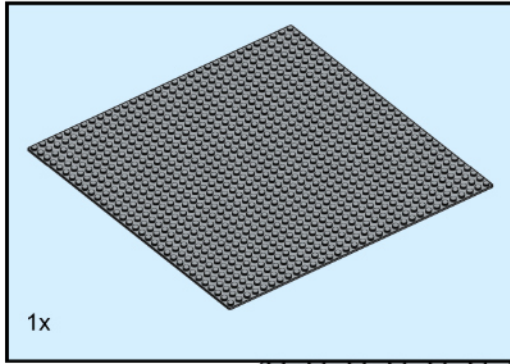
Los plates de carretera originales de LEGO solían venir en tres modelos: una calle recta, una curva de 90 grados y un cruce en T. Construir una esquina de 90 grados con ladrillos cuadrados es un negocio complicado y todavía tengo que encontrar una solución satisfactoria para un módulo MILS. Hacer un cruce en T es una forma más fácil de cambiar la dirección de una calle. Este cruce en T está construido con los nuevos plates de carretera de LEGO.

Lista de piezas

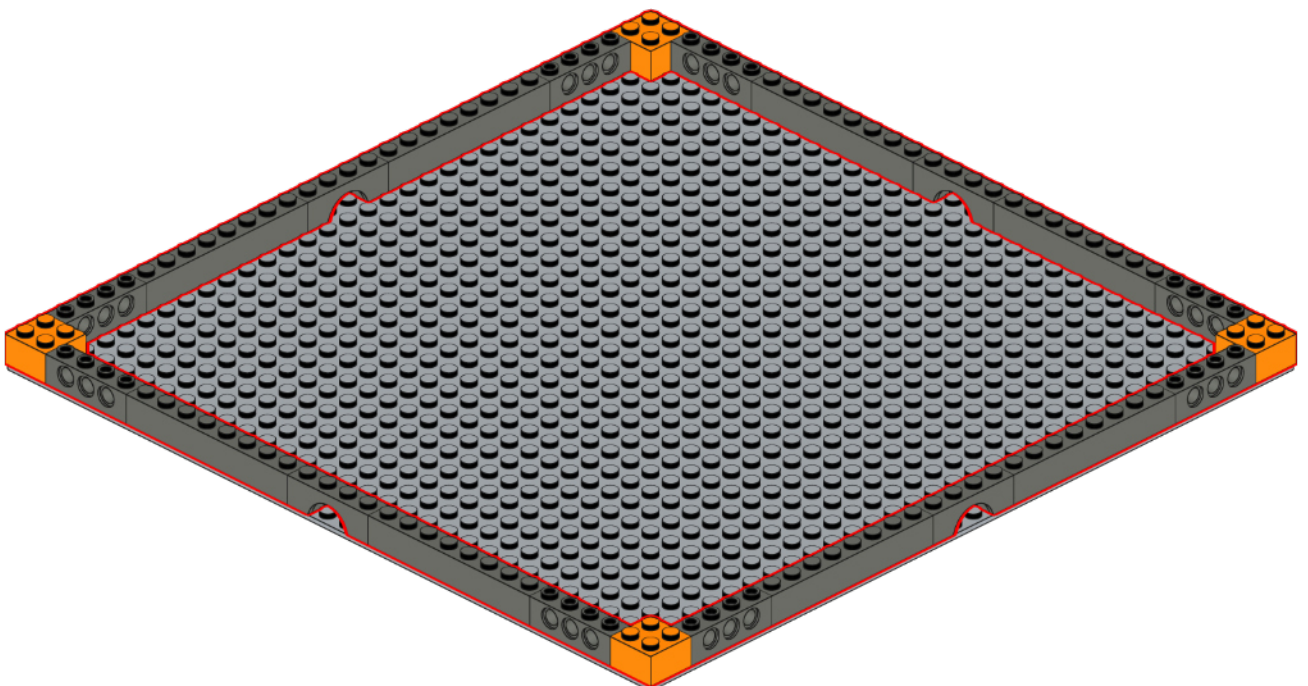
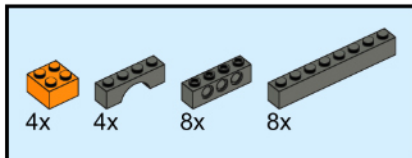
- | | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| 1 32x32 baseplate | 6 1x2 tile, dbg |
| 4 1x4 arch brick | 12 1x2 tile, lbg |
| 8 1x8 brick | 9 1x4 tile, dbg |
| 19 2x2 brick | 6 1x6 tile, white |
| 8 1x4 technic brick | 2 1x8 tile, white |
| 3 1x8 plate | 58 2x2 tile, lbg |
| 1 2x2 plate, lbg | 14 2x4 tile, dbg |
| 2 4x4 plate 45° wedge | 7 2x4 tile decorated, dbg |
| 4 4x8 plate | 2 2x2 corner tile, dbg |
| 2 6x6 plate | 2 1x2 grille tile, flat silver |
| 4 6x8 plate | 1 2x2 jumper, lbg |
| 2 8x8 plate | 1 8x16x2/3 road plate, decorated, dbg |
| 2 1x1 tile, white | 2 16x16x2/3 road plate, dbg |



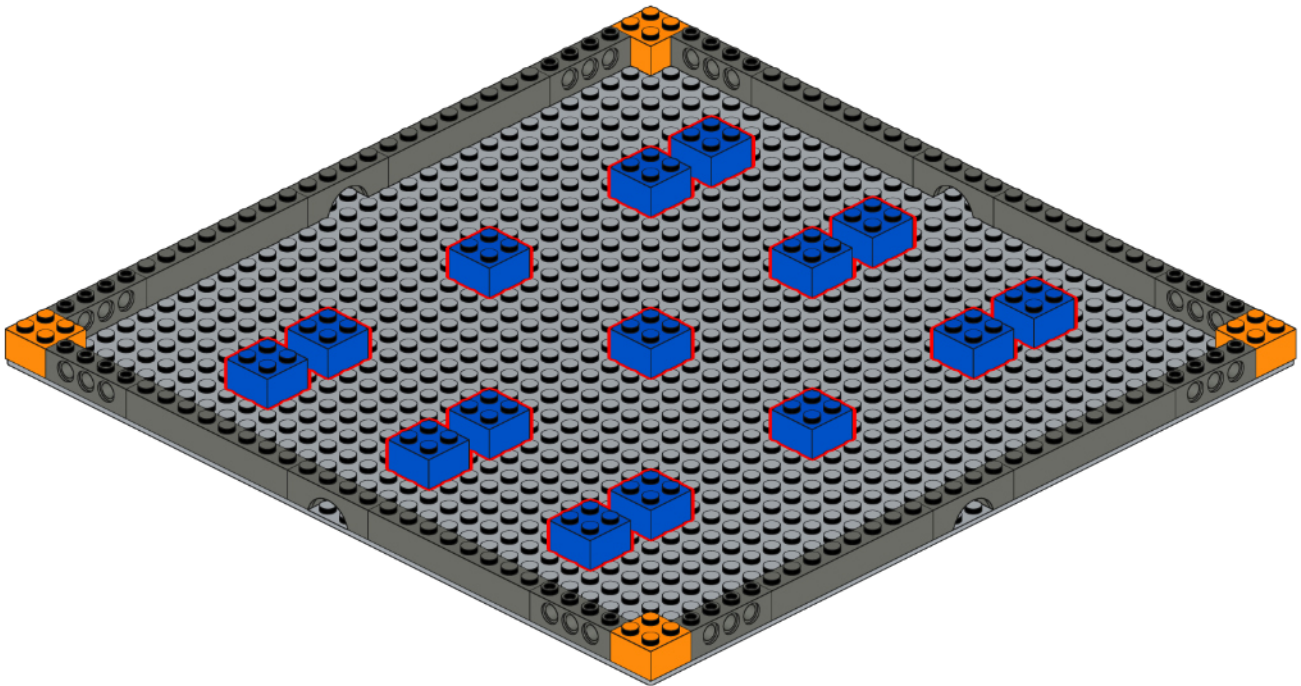
1



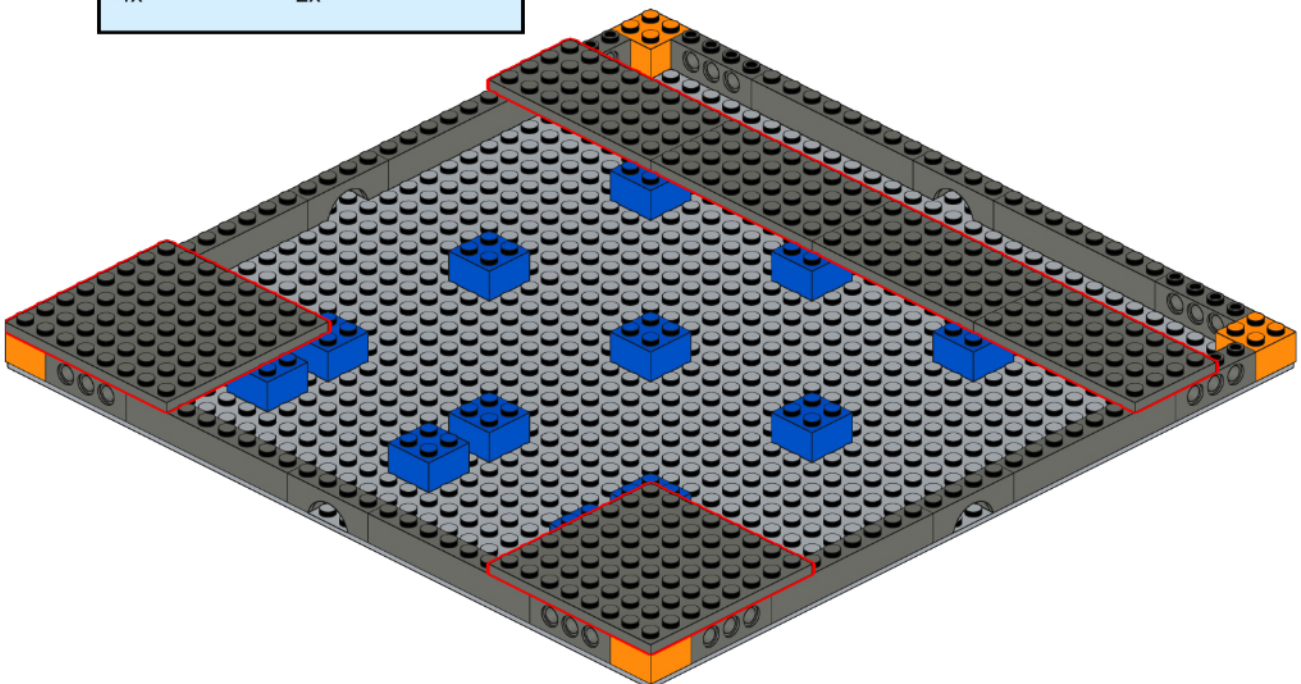
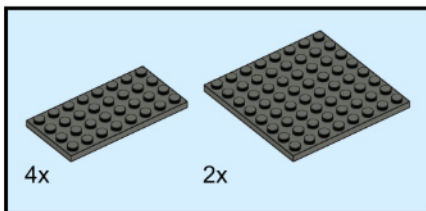
2



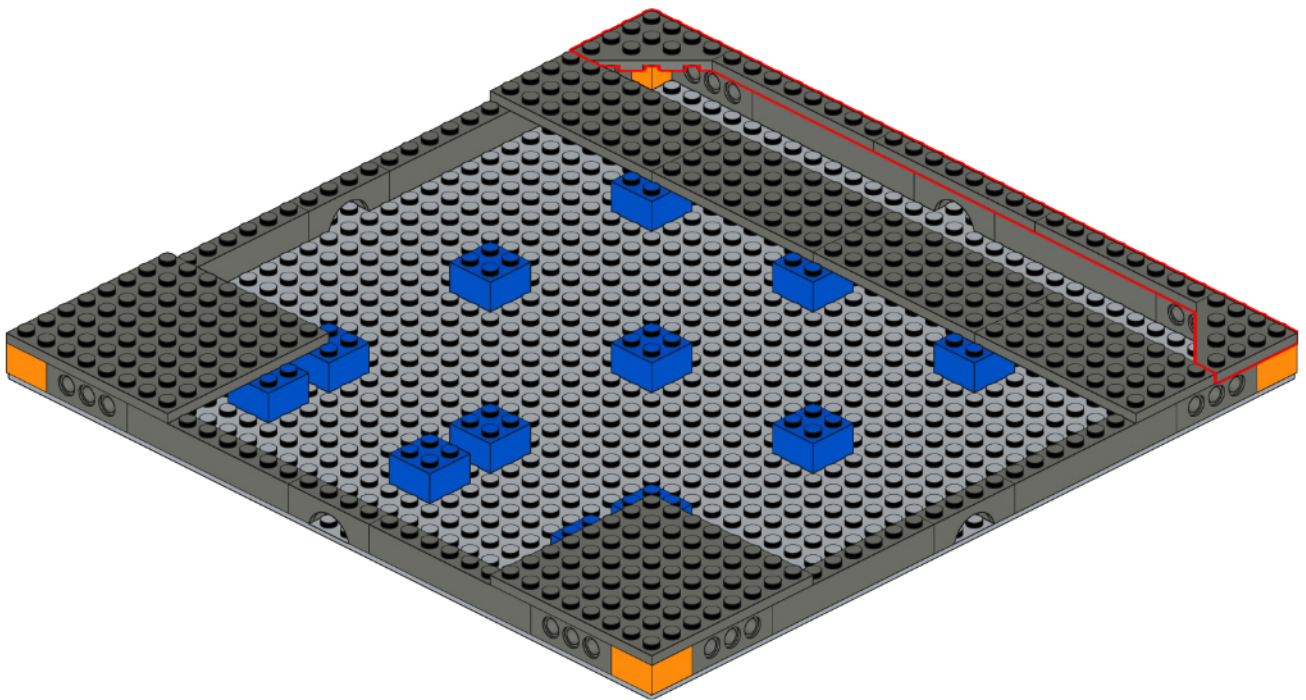
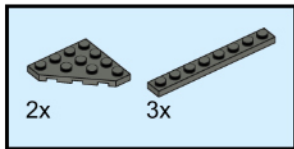
3



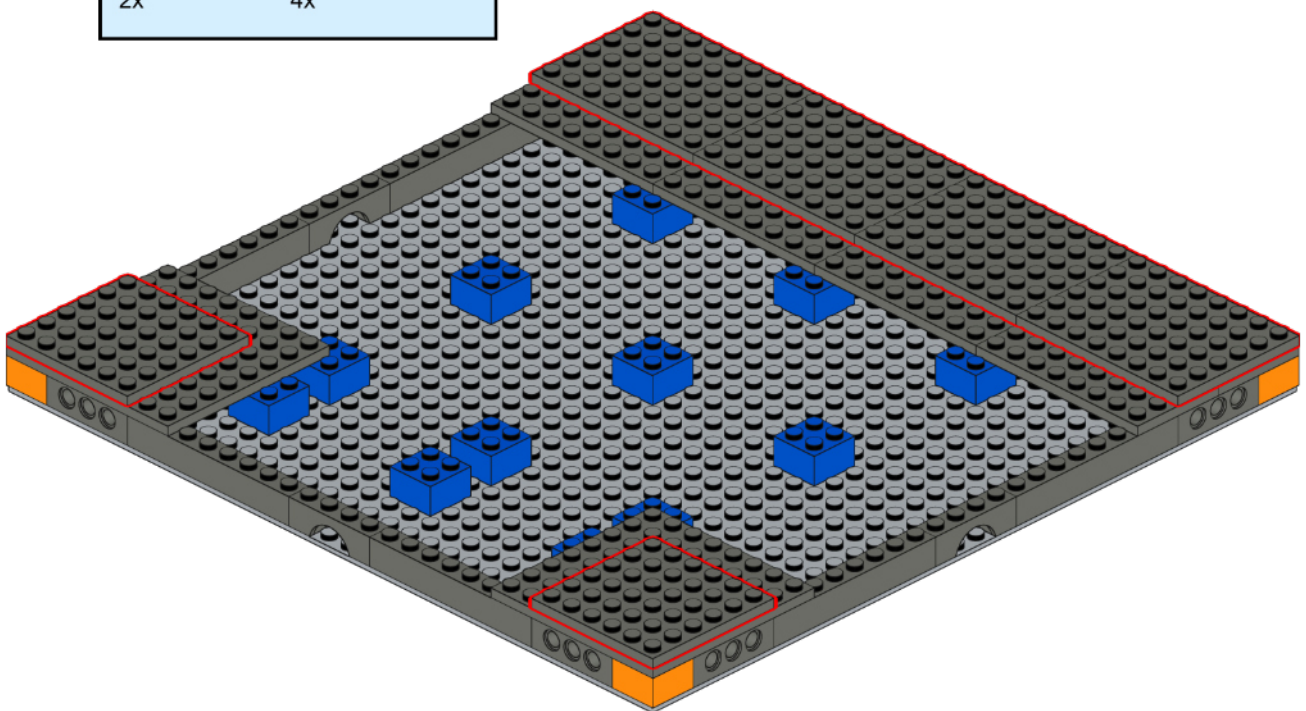
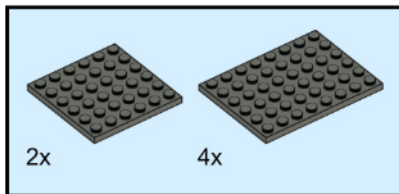
4



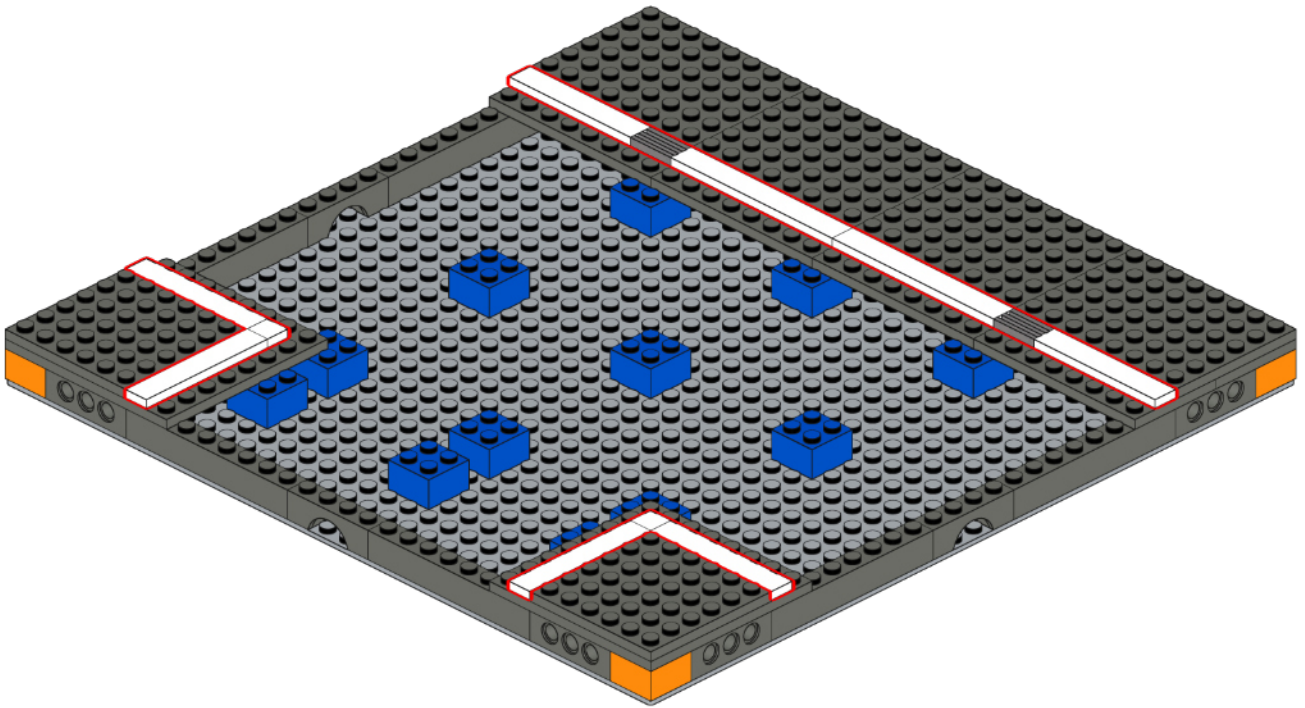
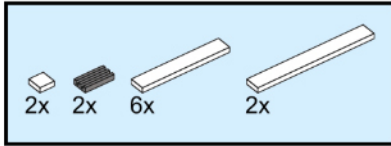
5



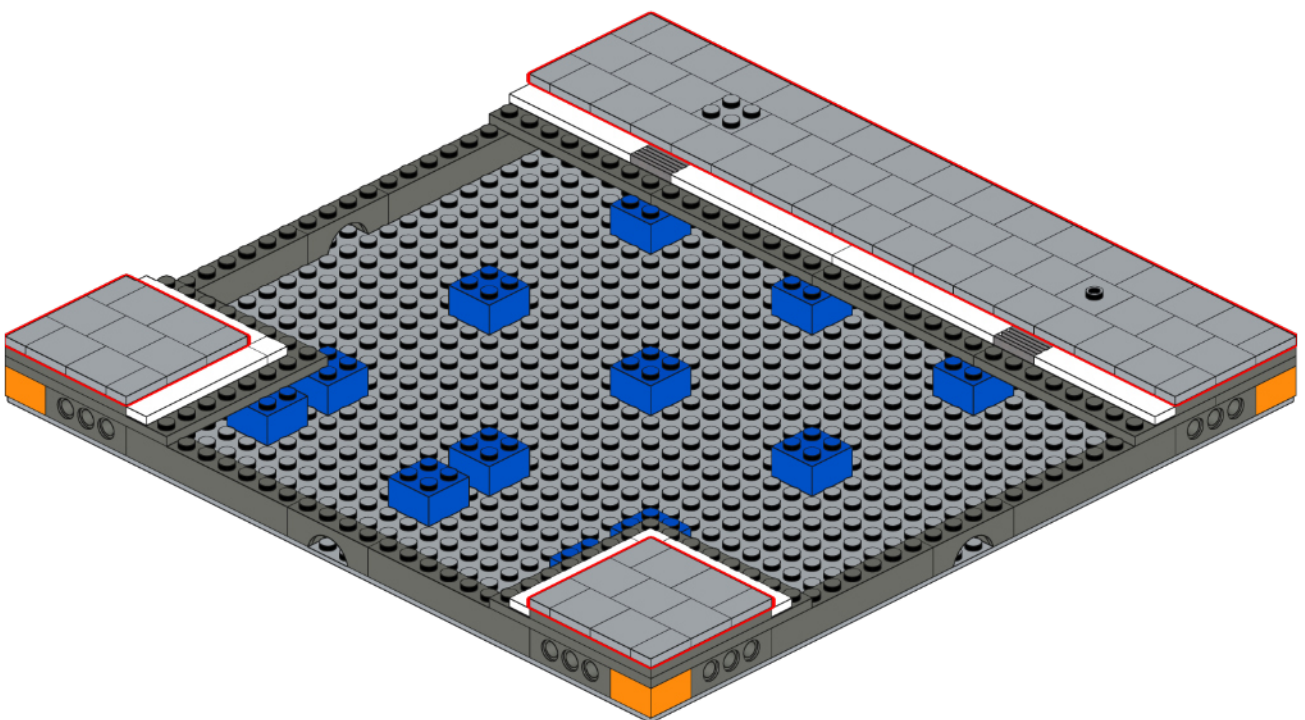
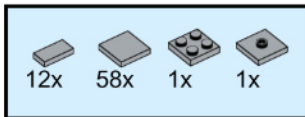
6



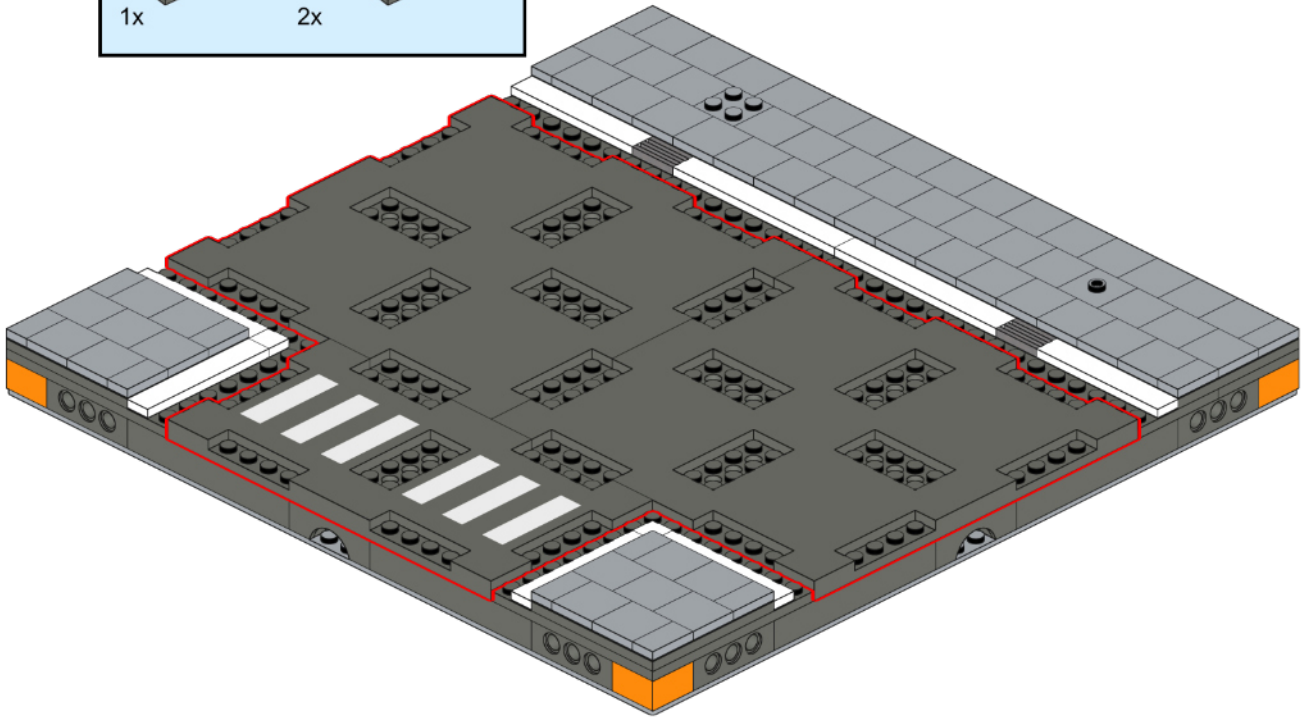
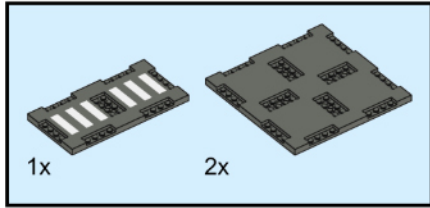
7



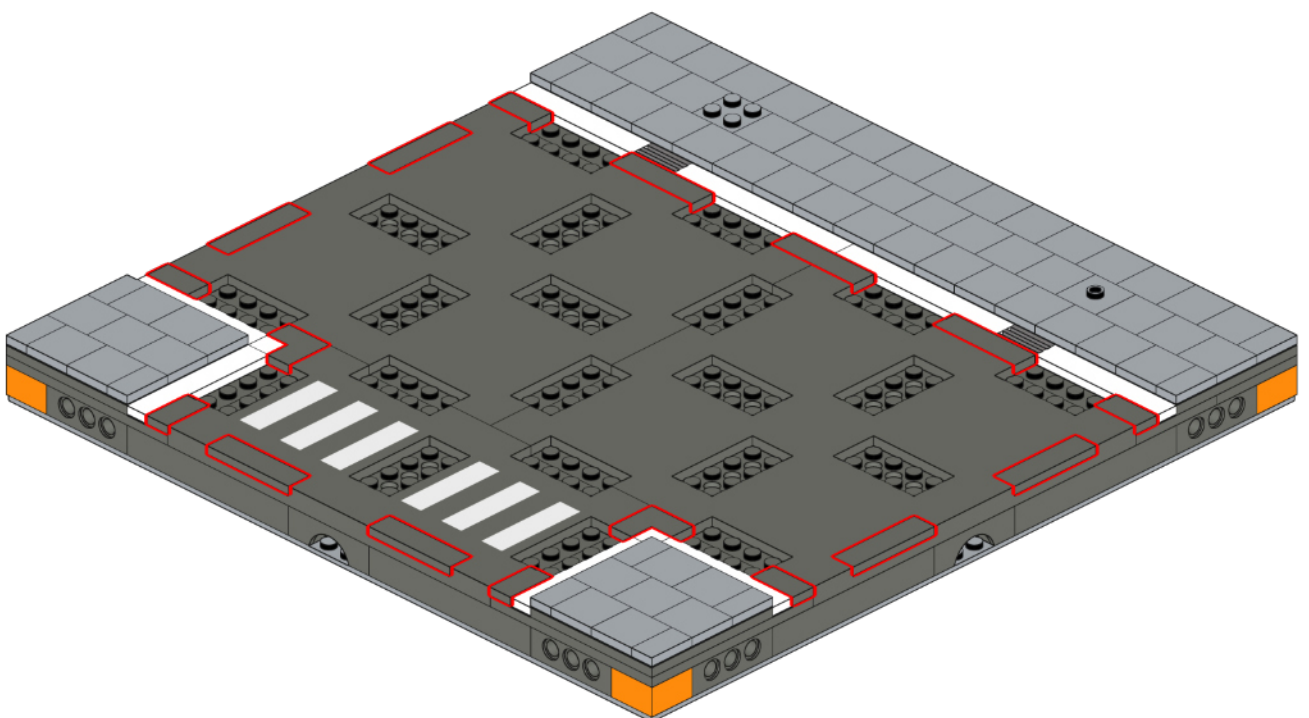
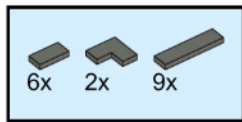
8



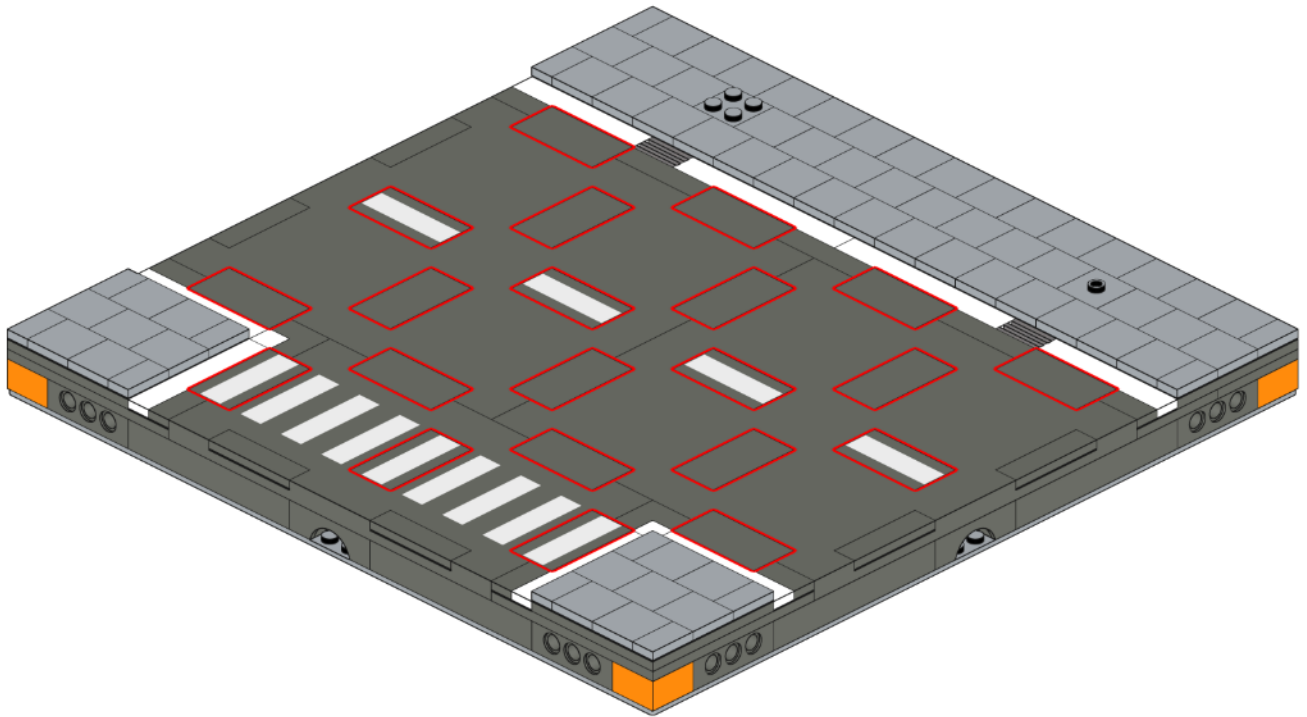
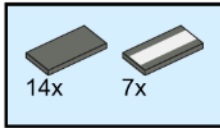
9

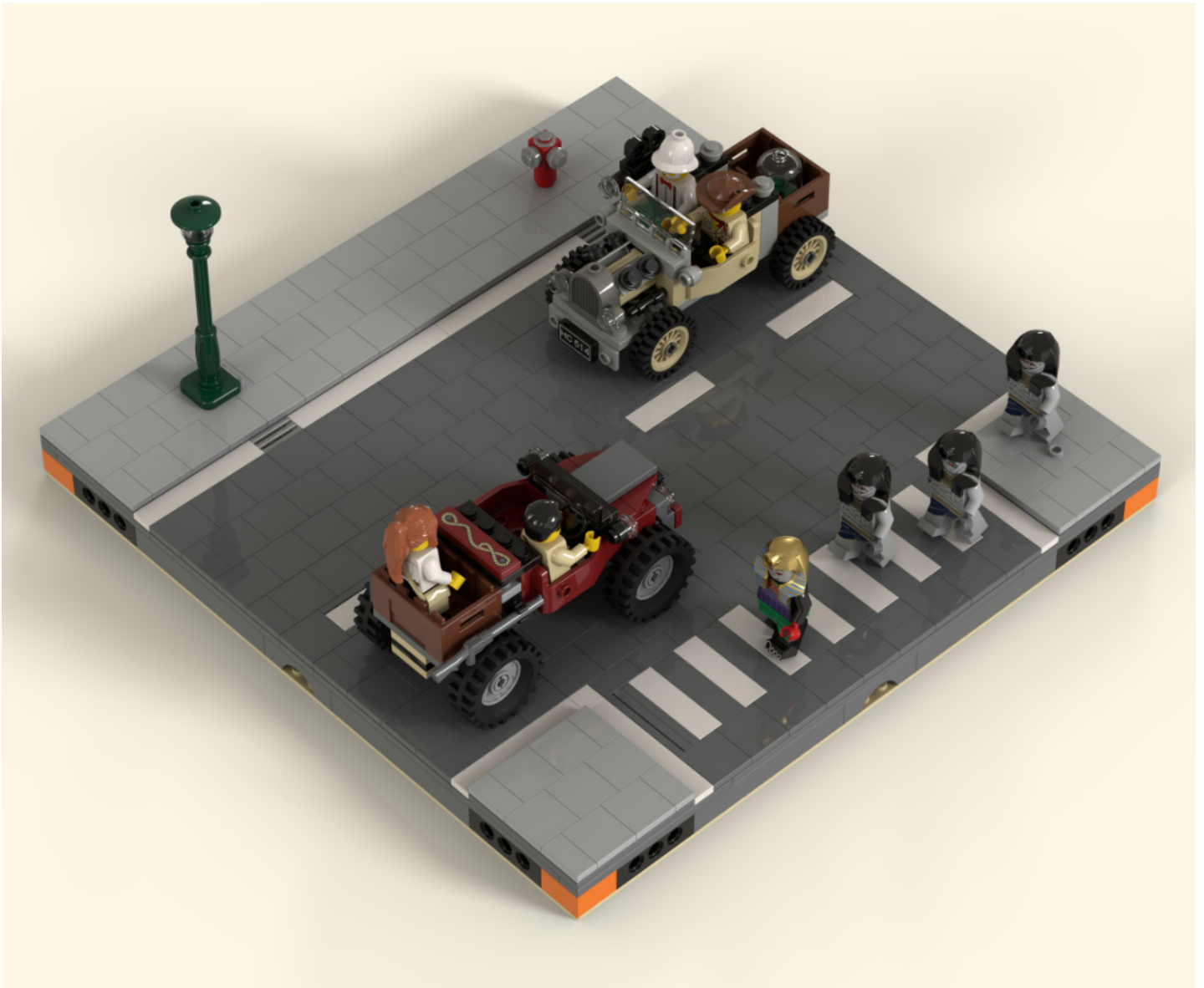


10



11



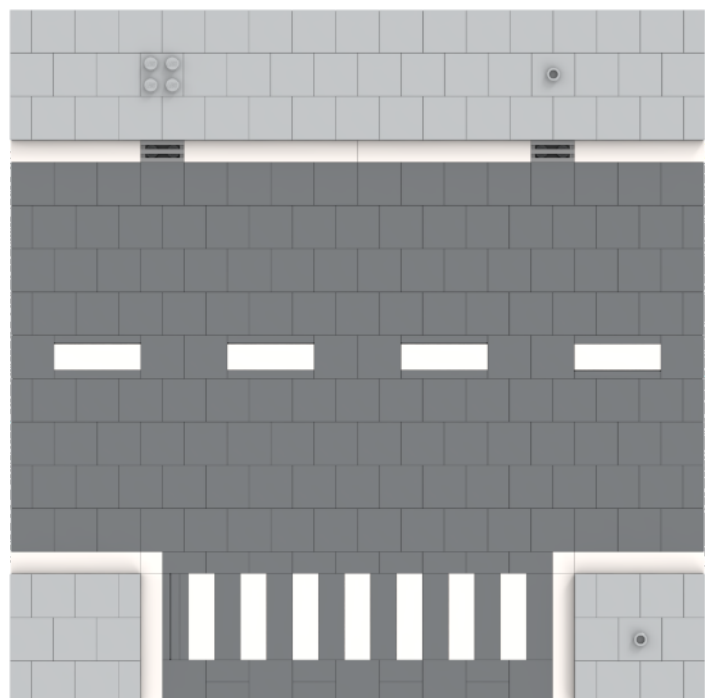


Unión en T (plates estándar)

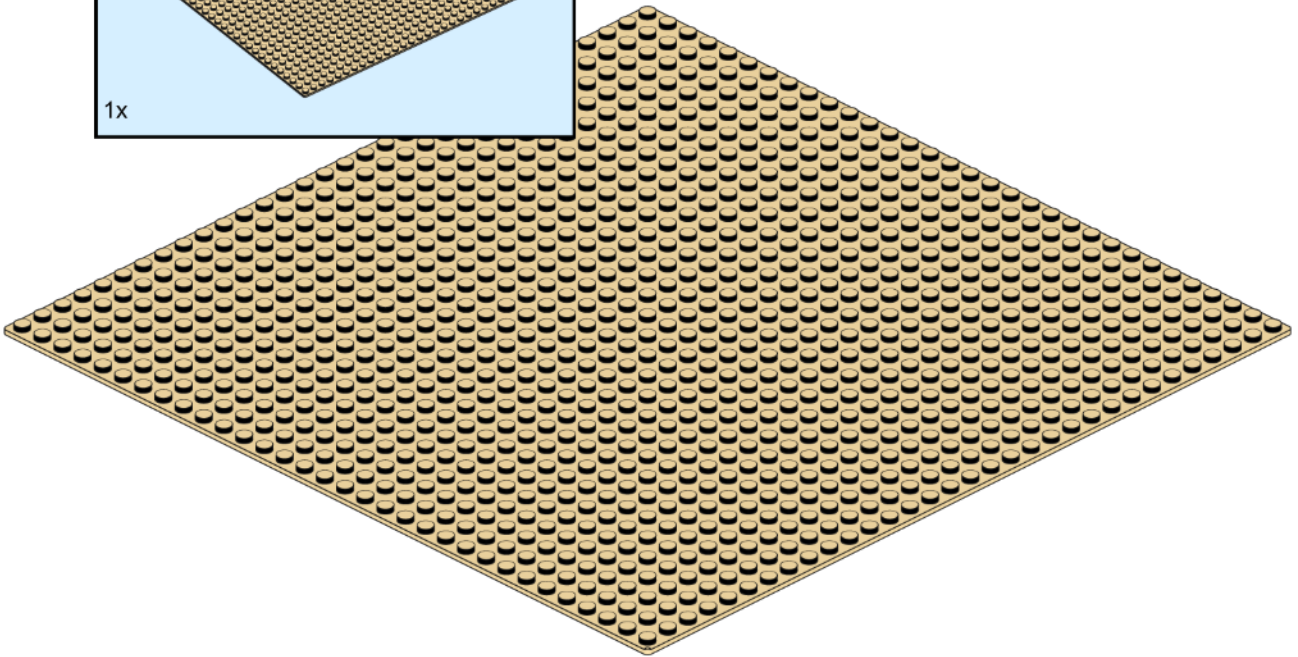
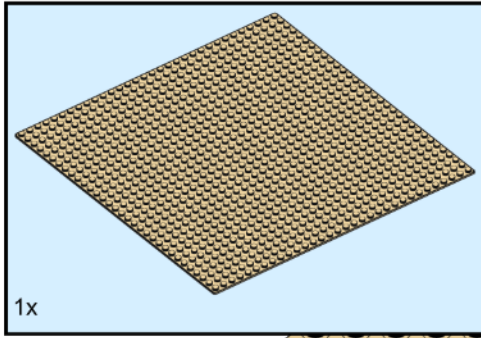
En un ejercicio de comparación y contraste, esta unión en T está construida con plates y tiles estándar. Aquí, el paso de cebra se construye utilizando la misma técnica que se usa para los divisores de carriles apilando bricks, plates y tiles. Estas pilas se insertan de lado y se sueltan en los huecos apropiados en la base.

Lista de piezas

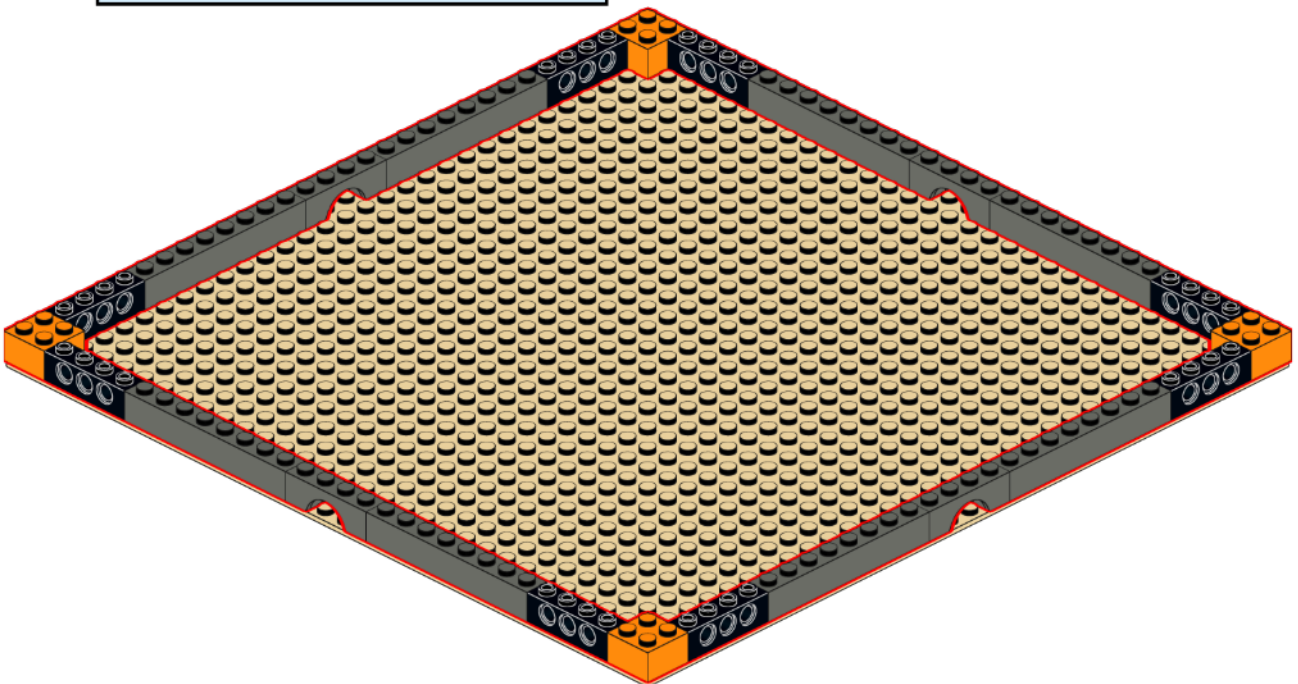
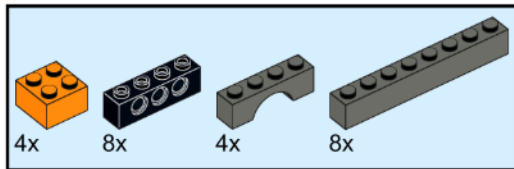
- | | |
|---------------------|--------------------------------|
| 1 32x32 baseplate | 2 2x14 plate |
| 4 1x4 arch brick | 2 2x16 plate |
| 7 1x4 brick, dbg | 2 4x4 plate 45° wedge |
| 11 1x4 brick, white | 2 6x6 plate |
| 8 1x8 brick | 4 6x8 plate |
| 4 2x2 brick | 4 8x16 plate |
| 16 2x4 brick | 2 1x1 tile, white |
| 8 1x4 technic brick | 25 1x2 tile, dbg |
| 1 1x2 plate | 12 1x2 tile, lbg |
| 6 1x8 plate | 5 1x4 tile, dbg |
| 6 1x4 plate, dbg | 6 1x6 tile, white |
| 14 2x2 plate | 2 1x8 tile, white |
| 1 2x2 plate, lbg | 137 2x2 tile, dbg |
| 3 2x4 plate | 57 2x2 tile, lbg |
| 4 2x6 plate | 2 1x2 grille tile, flat silver |
| | 2 2x2 jumper, lbg |



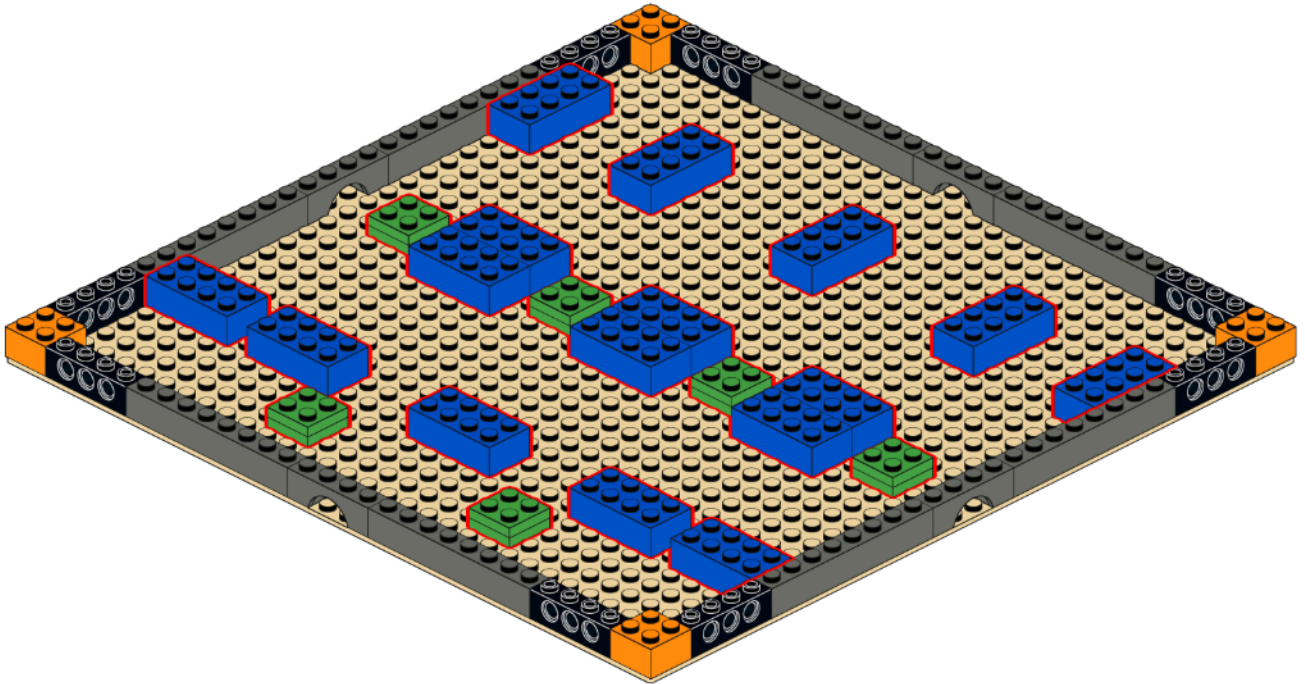
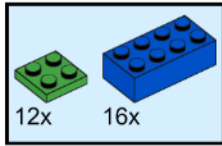
1



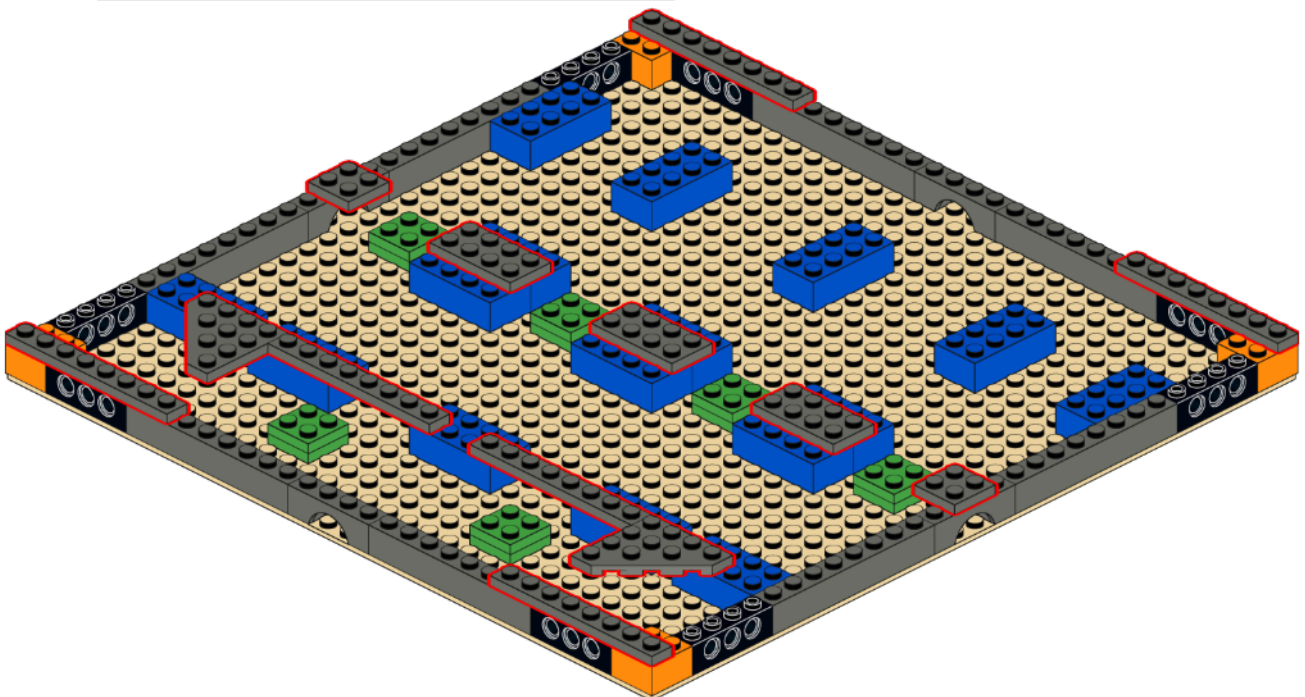
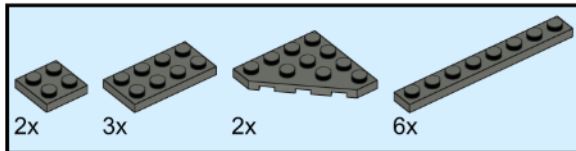
2



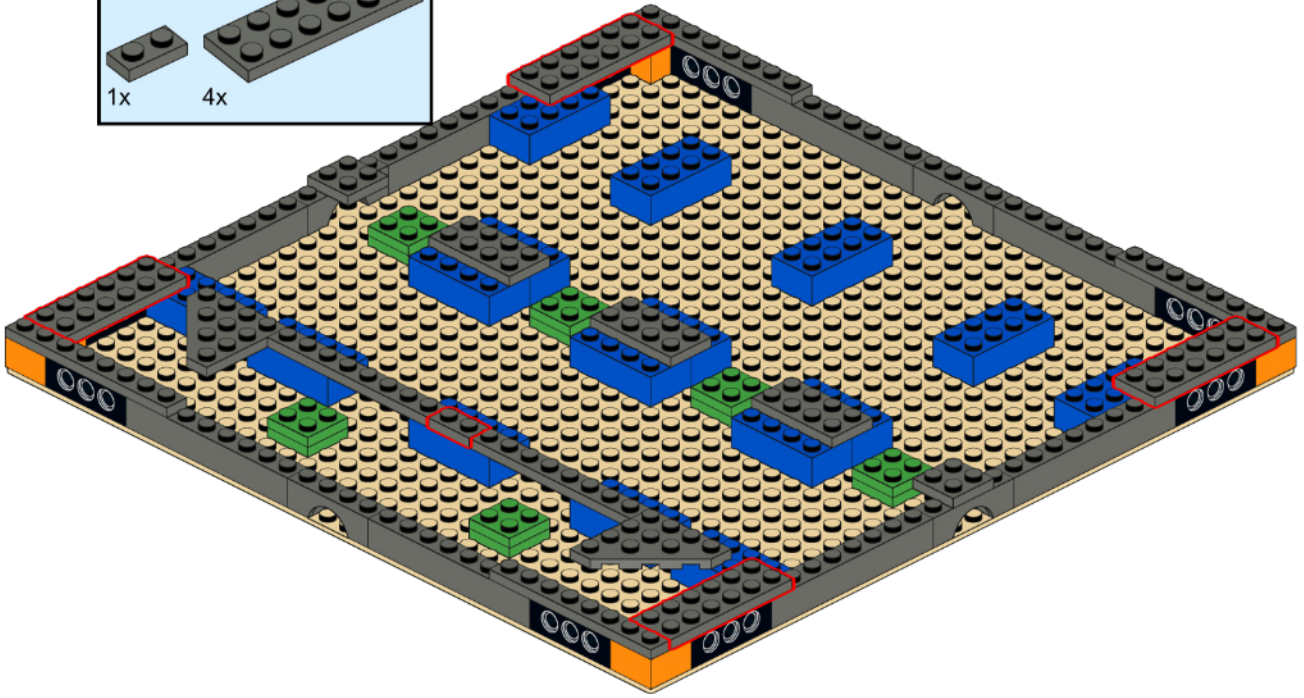
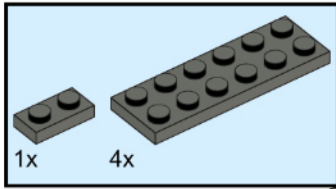
3



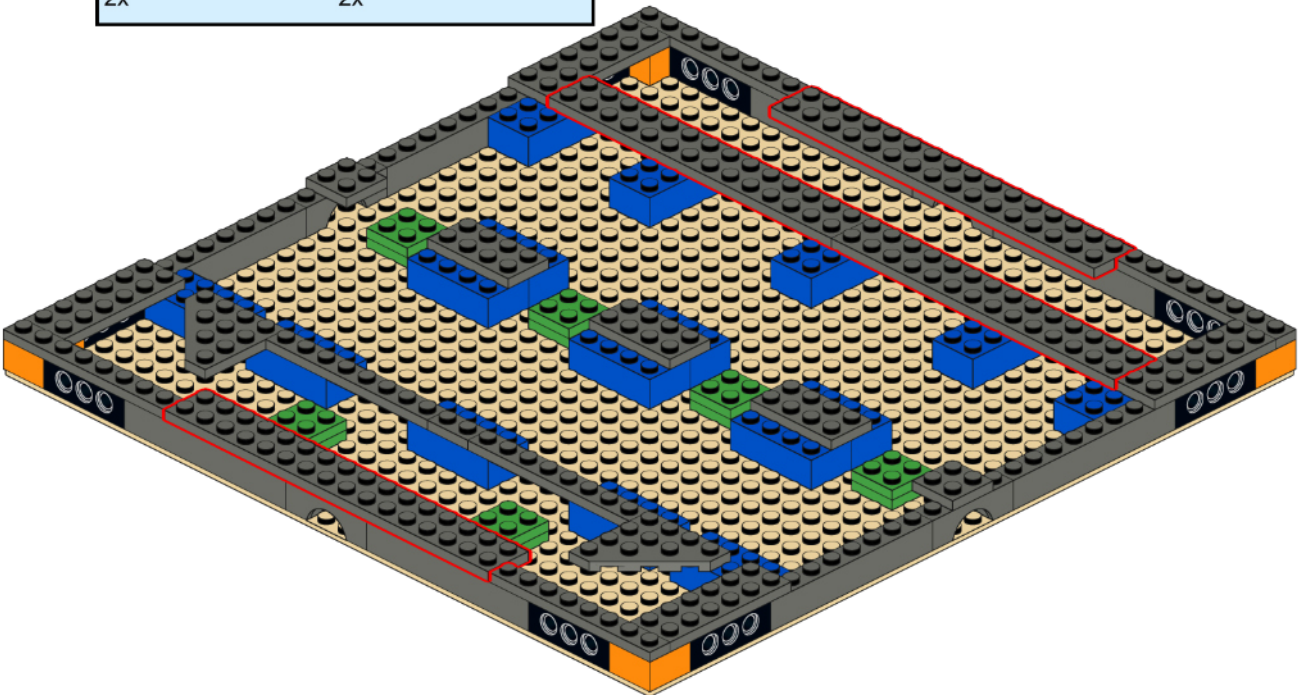
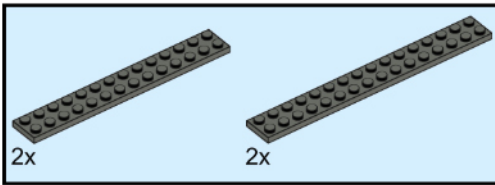
4



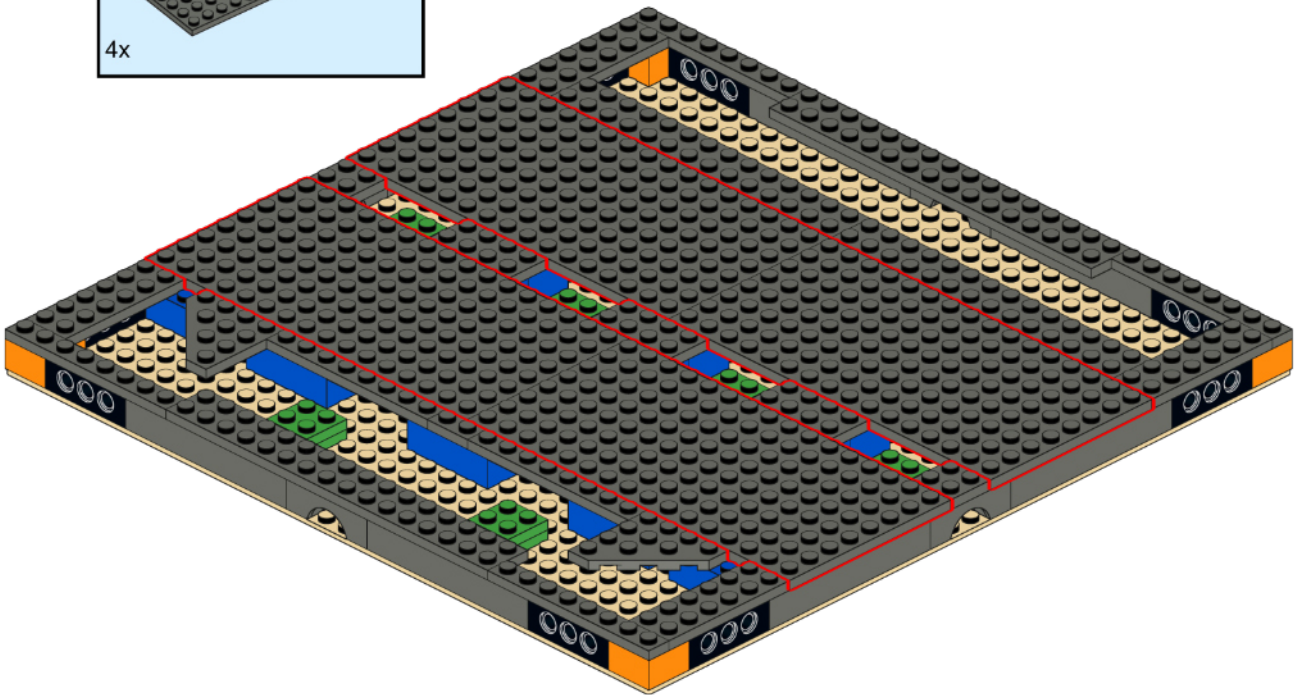
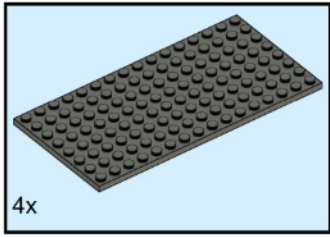
5



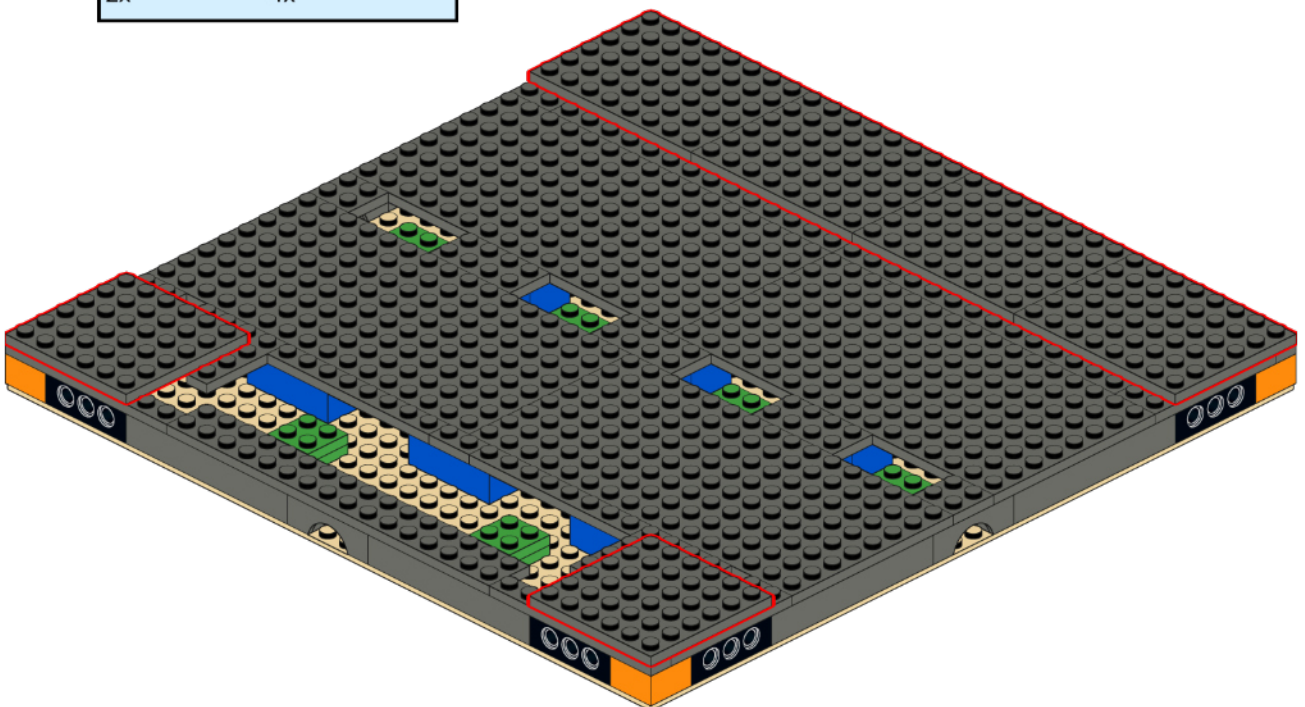
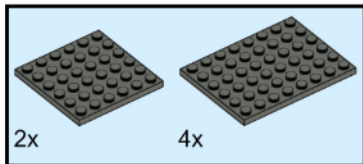
6



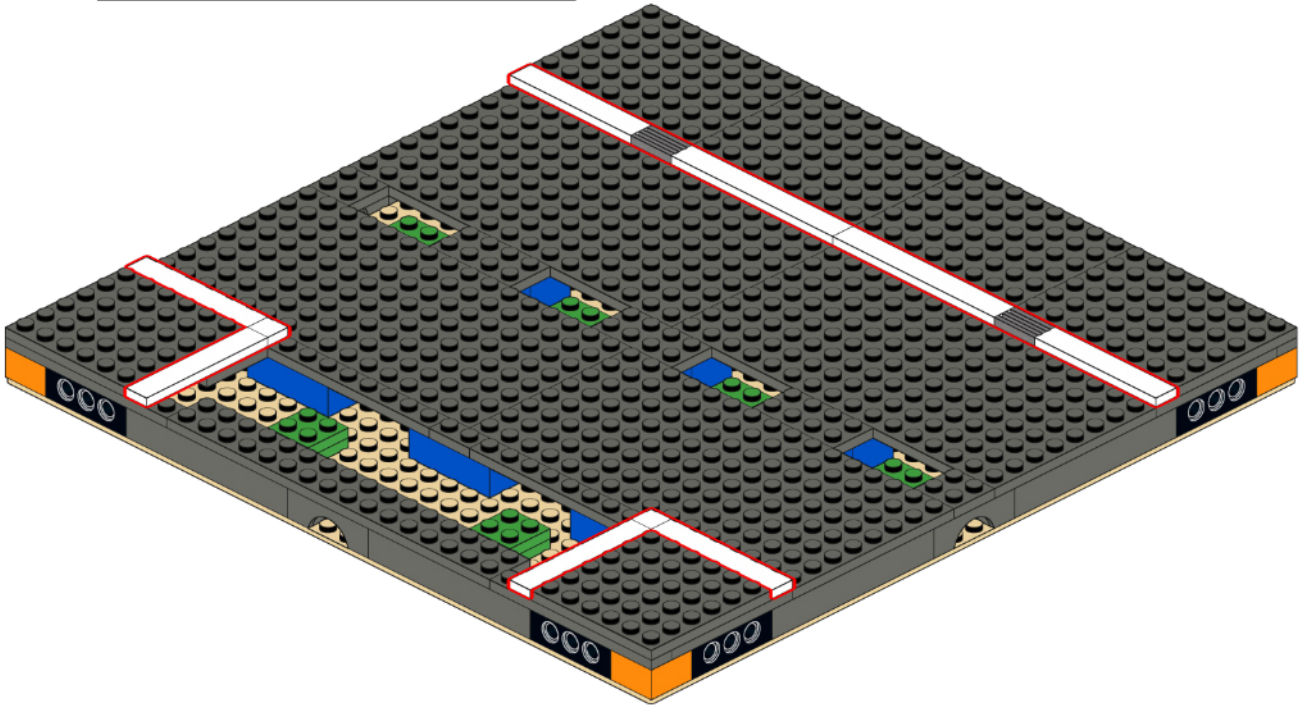
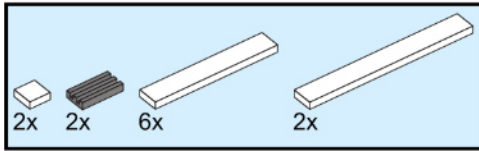
7



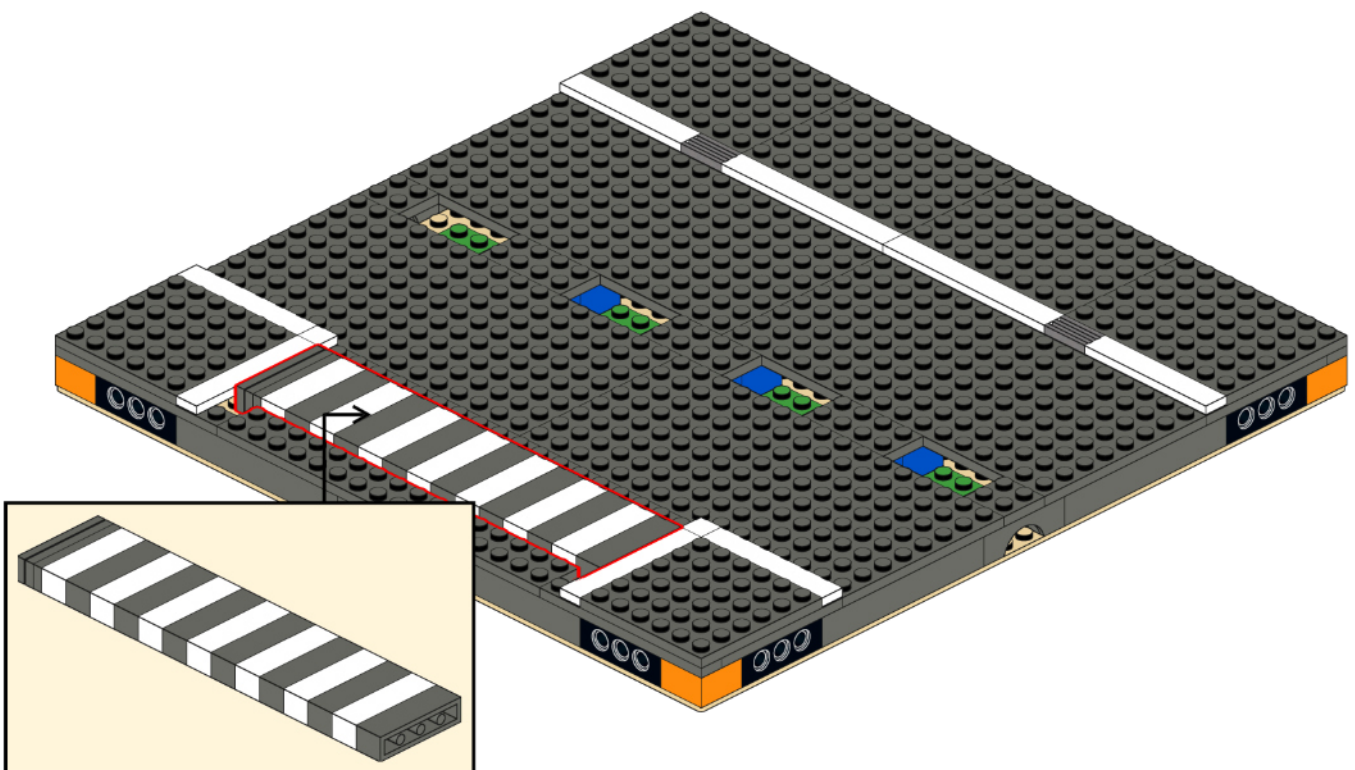
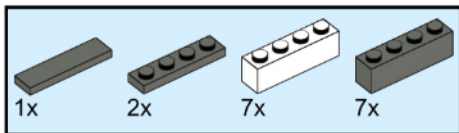
8



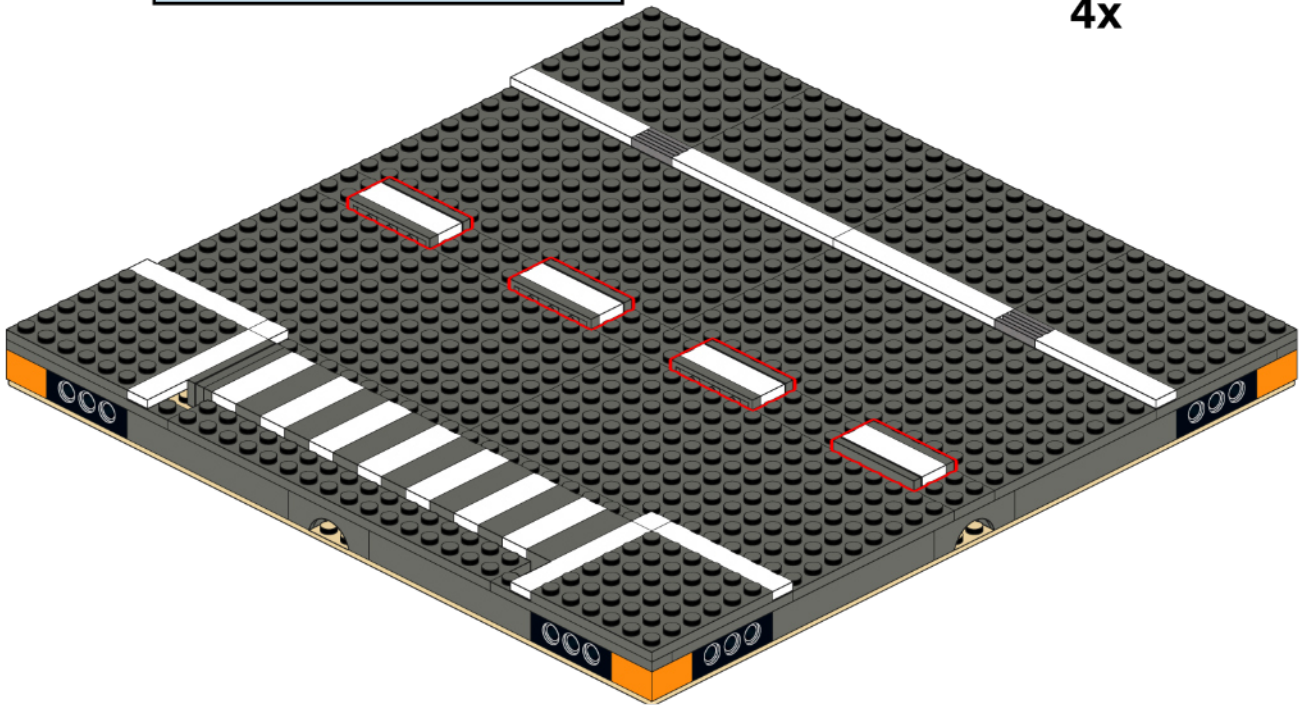
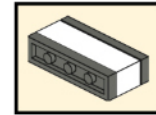
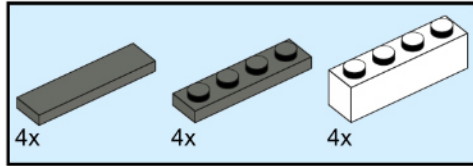
9



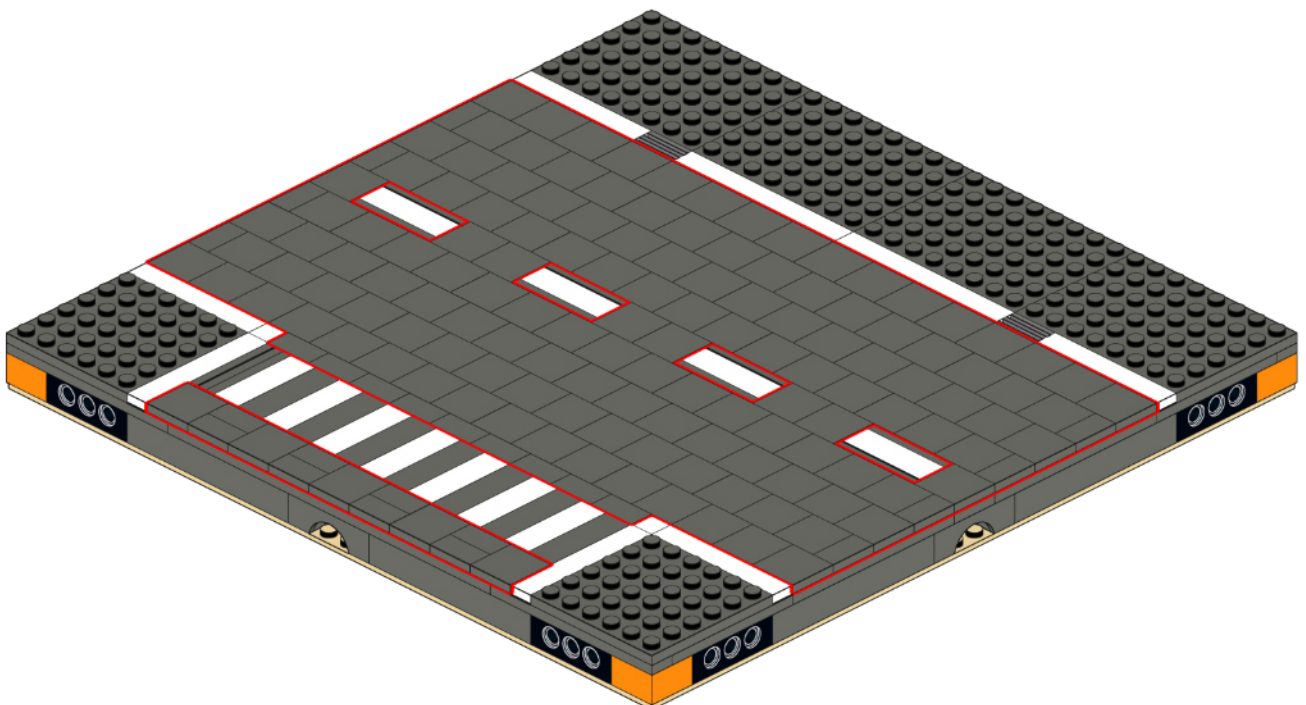
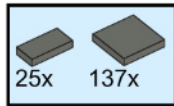
10



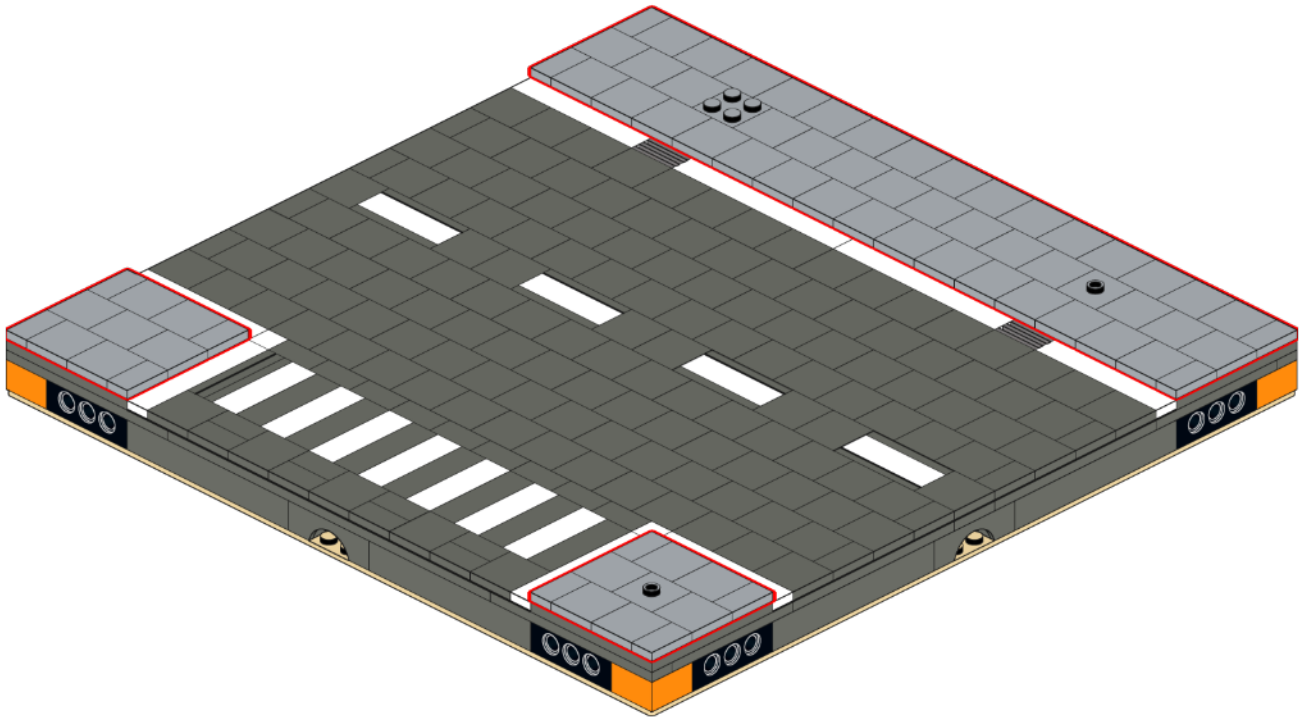
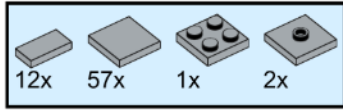
11



12



13



Convirtiendo la Estación de Policía en un módulo compatible con MILS

Por Jetro De Château



En el artículo Módulos de carretera MILS de este número, te mostramos por qué y cómo decidimos convertir nuestra ciudad al estándar MILS. Eso implicó construir módulos viales con diferentes diseños, pero también elevar todos nuestros edificios existentes a la altura requerida para que fueran compatibles con las carreteras MILS.

Para ser honesto, ya había convertido varios de mis edificios modulares en módulos MILS, pero la estación de policía fue el primer edificio modular de LEGO que construí como módulo MILS desde cero.

¿Qué se necesita para construir un módulo sobre una base MILS? La altura requerida para la construcción modular está determinada por la altura del borde adyacente en nuestros módulos de carreteras. Para nosotros, los tiles del pavimento deben colocarse un brick y dos plates sobre la baseplate del módulo. Eso significa que necesitamos una capa adicional de plates, en comparación con un módulo básico de terreno MILS estándar. Por supuesto, esa capa adicional no necesita cubrir toda la superficie del módulo. Coloqué una capa de plates 1x a lo largo de los ladrillos que forman el perímetro del módulo y luego decidí cuántos bricks necesitaba dentro del módulo para soportar los plates que forman la parte superior. Luego agregué un plate de 2x4

a cada uno de los bricks de 2x4. O eso era lo que planeaba hacer. Cuando llegó el momento de construir la base, me había quedado sin plates de 2x4, así que usé una combinación de plates 2x4 y de 2x2 en su lugar. Y como al final nadie termina viendo lo que hay en el interior de un módulo MILS puedes emplear cualquier tamaño y color que tengas a mano y que encajen. Finalmente cubrí el módulo con plates. Elegí usar una mezcla de plates de 16x16 y plates de 8x16. Esto me permitió usar los plates LBG del diorama MILS de mi ciudad para la mayor parte de la base, pero también algo de verde en la parte posterior del edificio.

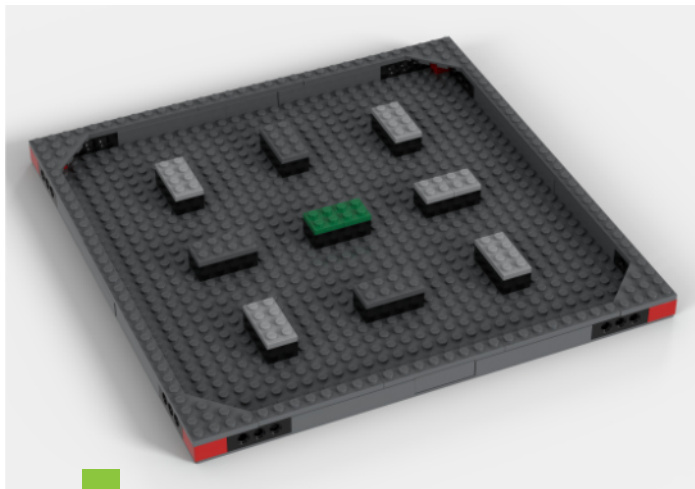
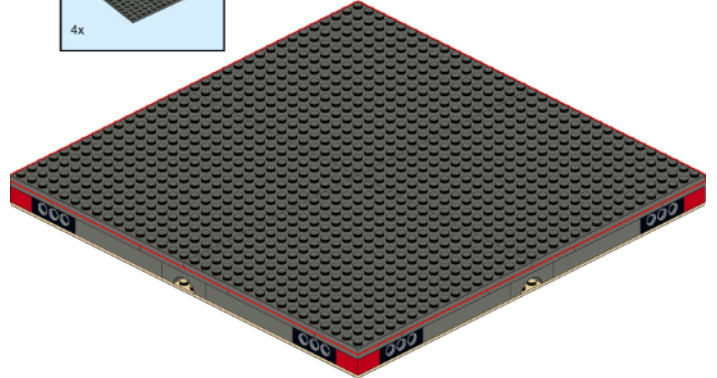
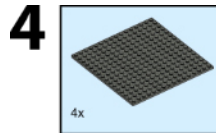
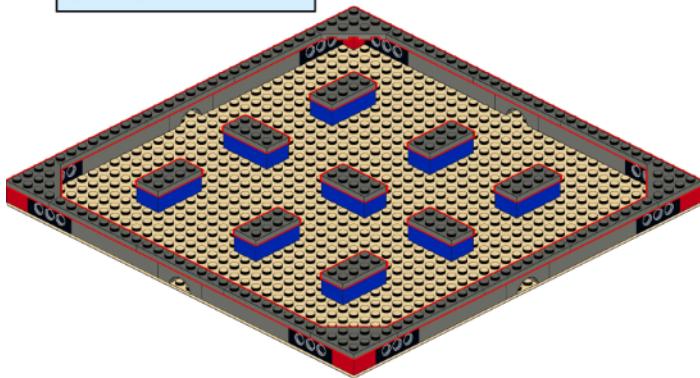
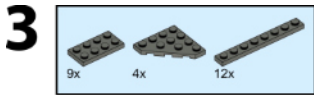
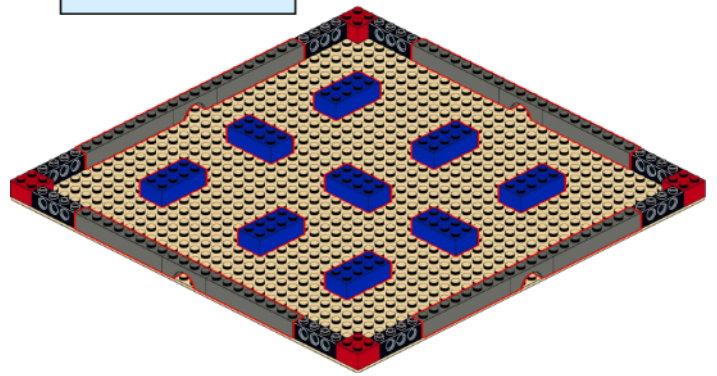
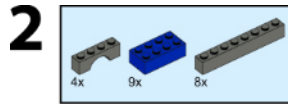
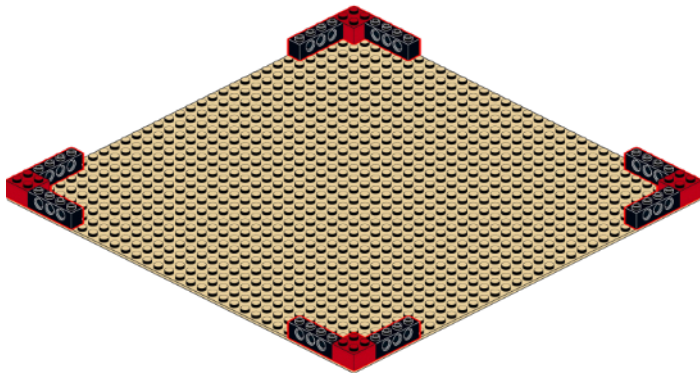
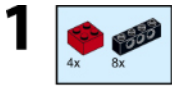
Mi lista de piezas terminó siendo:

- 1 32x32 baseplate, dbg
- 4 1x4 brick, dbg
- 8 1x4 technic brick, black
- 8 1x8 brick, dbg
- 4 2x2 brick, red
- 9 2x4 brick, dbg
- 4 4x4 45° wedge plate, dbg
- 12 1x8 plate, dbg
- 4 2x4 plate, lbg
- 3 2x4 plate, dbg
- 2 2x2 plate, lbg
- 2 2x2 plate, green
- 2 8x16 plate, green
- 2 8x16 plate, lbg
- 2 16x16 plate, lbg

Pero os animo a usar cualquier pieza que tengáis a mano para lograr el resultado deseado.

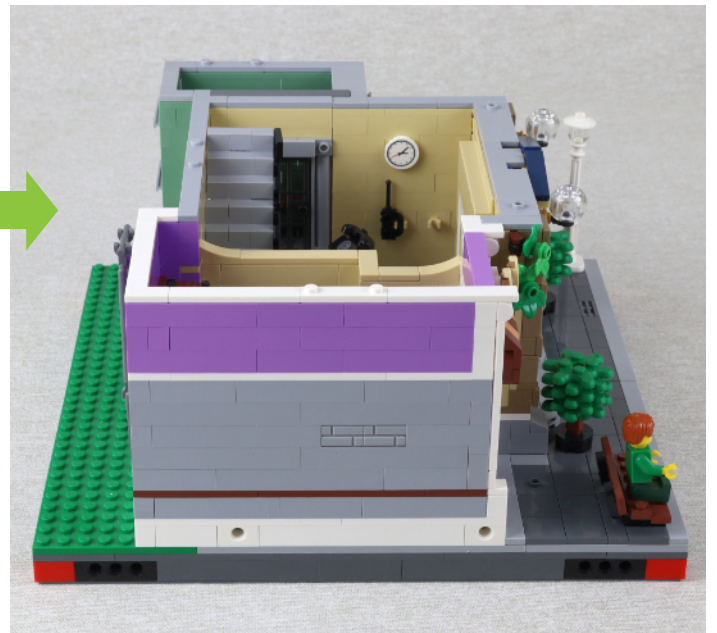
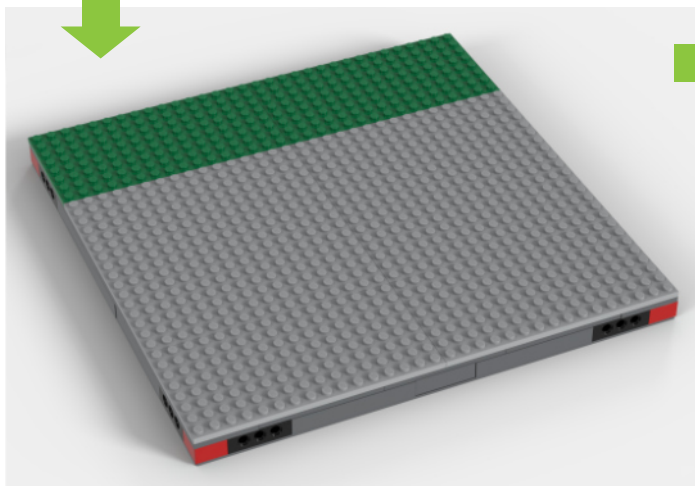
Existen múltiples ventajas al colocar un edificio modular sobre una base MILS. Una de las primeras cosas que notarás es que la base del edificio es mucho más estable y sólida. Puedes levantarlo por una esquina sin necesidad de preocuparte por la flexión de la baseplate y que algunos de los tiles e incluso bricks se suelten. También he visto algunas de las esquinas de mis edificios modulares en baseplates tradicionales curvarse con el tiempo. Sobre una base MILS, las esquinas se mantienen perfectamente planas. Además, no tengo suficiente espacio para exhibir todos mis edificios modulares, por lo que guardo una buena cantidad de ellos en contenedores de plástico. Ponerlos y, lo que es más importante, sacarlos de esos contenedores es mucho más fácil y seguro cuando el edificio tiene una base MILS. Y esa estabilidad no se limita solo a la planta baja. Precisamente porque la planta baja es mucho más estable, es mucho más fácil quitar y reemplazar los niveles superiores del edificio cuando se quiere disfrutar de las escenas que tienen lugar dentro del edificio.

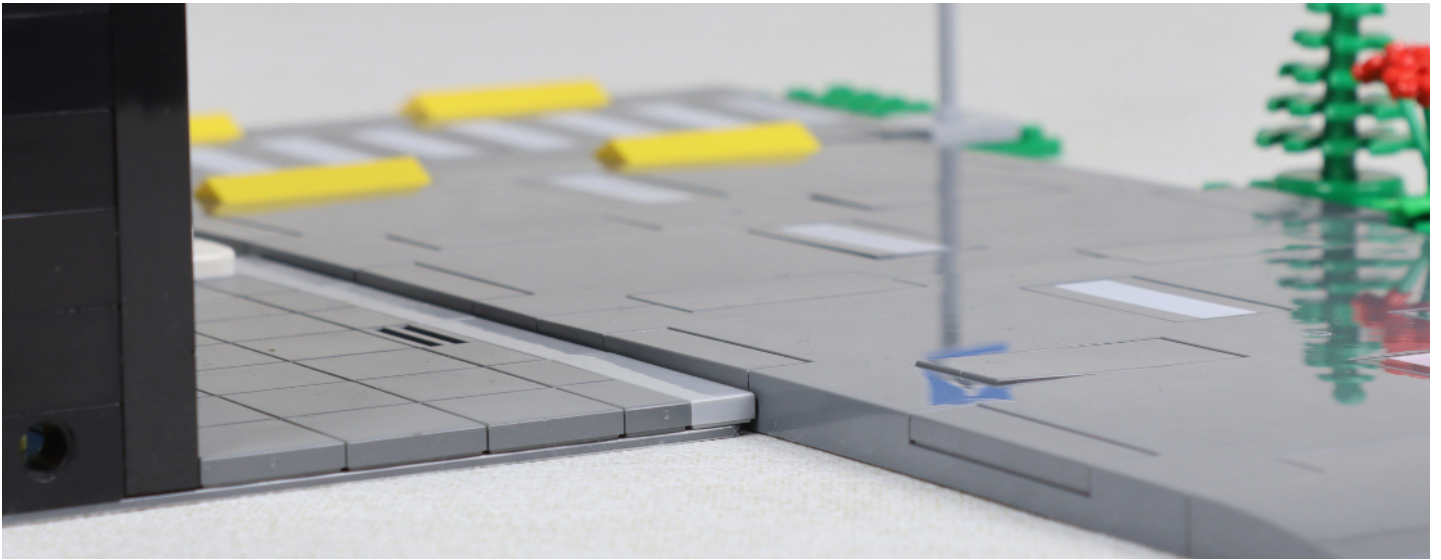
Sin embargo, lo más importante es que me permite usar fácilmente mis edificios modulares con las carreteras MILS que hemos creado para nuestros dioramas. Nuevamente, la solidez de la base hace que mover los módulos para colocarlos



Como puedes ver, los elementos usados en estas instrucciones de muestra no coinciden 1:1 con los elementos que usé en mi base para la estación de policía. Las instrucciones aquí muestran la forma "más sencilla" de crear una base de este tipo, así que utilicé las piezas que tenía a mano cuando construí la base para la estación de policía. También quería que el patio trasero de la comisaría fuera verde para que encajara mejor con algunos de mis otros módulos.

Para obtener información más detallada sobre MILS, visita [visit www.abellon.net/MILS/](http://www.abellon.net/MILS/)





en su lugar sea fácil y sin riesgos, y siempre que tenga una superficie razonablemente plana, todo se alinea perfectamente. Esto significa que se necesita menos tiempo para configurar y menos tiempo para desmontar.

Modulares VS Nuevos baseplates de carretera

Las carreteras modulares se ven mucho más pulidas que los baseplates de carretera que LEGO solía comercializar. Sin embargo, recientemente LEGO introdujo un nuevo tipo de baseplates de carretera más gruesas basadas en un formato de 16 x 16. ¿No sería esa una solución más conveniente para usar junto con los edificios modulares? Es hora de comparar opciones.

Ya había convertido mi estación de policía en un módulo compatible con MILS cuando salieron las nuevas plates de carretera, así que construí un MOC rápido de un edificio modular directamente en una baseplate, la forma en que se vería la

estación de policía si se construyera siguiendo las instrucciones de LEGO. Luego coloqué algunas de las nuevas plates de carretera junto a ese edificio modular para ver cómo quedarían.

Como puedes ver en la imagen, la acera frente al edificio modular (tiles en la parte superior de una baseplate) es ligeramente más bajo que los plates de carretera (la misma altura que un plate y un tile). Esto significa que cuando colocas un plate de carretera junto a un edificio modular estándar, la carretera es un poco más alta que la acera, un aspecto realmente extraño. Por otro lado, los edificios modulares ya tienen una acera y tendrían sentido que la carretera comenzara inmediatamente al lado de ese pavimento, al igual que lo hace con los baseplates de carretera.

Ahora compara cómo se ven las cosas cuando elevas el edificio modular al nivel MILS y colocas un módulo de carretera MILS junto a él. La altura de la carretera termina siendo un plate más bajo que la acera, una situación mucho más realista.

Por otro lado, tanto el edificio modular como el módulo vial incluyen una área de acera, lo que hace que el pavimento sea el doble de ancho de lo previsto originalmente. Para ser justos, esto también sucedía cuando utilizabas los plates de carretera antiguos, pero en ese caso el área de la acera en la carretera era más baja que la correspondiente al edificio. Personalmente no me importa un pavimento más ancho. Muchos pueblos y ciudades están creando más espacio para los peatones, por lo que un pavimento más ancho es una representación acertada. Además, puedes utilizar este espacio adicional para otros fines. En la imagen del edificio modular al lado del módulo vial MILS se puede ver que el área que corresponde al pavimento del módulo vial se ha utilizado como área verde, una bonita forma de separar a los peatones del tráfico motorizado. Puedes encontrar más ideas para este espacio adicional en nuestra presentación de los módulos de carreteras en este número.



Programando el hub RI5 con Python

Hola, soy Shah. Soy un formador profesional especializado en software y hardware MacOS e iOS, y también imparto clases sobre desarrollo de aplicaciones iOS y LEGO Mindstorms.

En la última lección, aprendiste cómo crear su primer programa Python. Hoy, aprenderás más sobre la interfaz de usuario de programación de Python, aprenderás sobre el programa que creó y verás la documentación de programación en la aplicación Robot Inventor. También aprenderás cómo hacer que tu robot se mueva hacia adelante y hacia atrás. ¿Estás listo? ¡Estupendo! ¡Vamos!

Que necesitas:

- LEGO Mindstorms Robot Inventor (set no. 51515)
- Una computadora (Mac / PC), tableta (iOS / Android) o teléfono (iOS / Android) con la aplicación Mindstorms Robot Inventor instalada

Antes de que empieces

Para esta lección, necesitarás construir el robot Tricky. Asegúrese de que las baterías de su bloque programable y su dispositivo estén cargadas.

La interfaz de usuario de programación de Python

- Escribe el código en el área de edición.
- Al hacer clic en el icono de la Guía de programación, se muestran los detalles de los comandos de Python que puede utilizar.
- Los controles de zoom le permiten establecer el nivel de zoom predeterminado, alejar y acercar.
- Los botones Deshacer / Rehacer le permiten deshacer o rehacer sus acciones.
- La consola muestra mensajes de error y otra información, y al hacer clic en el botón Consola, se muestra.
- El botón de ranura de programa le permite elegir qué ranura del

concentrador se utilizará para almacenar el programa.

- El botón Detener detiene cualquier programa en ejecución.
- El botón Reproducir copia su programa en la ranura seleccionada y lo ejecuta.
- Ahora que está familiarizado con la interfaz de usuario, aprendamos un poco más sobre el programa que creó en la última lección.

Sobre su programa

En la última lección, simplemente ejecutó el programa que creó sin aprender mucho sobre él. Veámoslo con más detalle.

Las primeras cuatro líneas de su programa importan las diversas bibliotecas y otro código necesario para que su robot funcione.

El comando `hub = MSHub ()` crea una representación de su robot, Tricky en este caso. Necesita hacer esto para poder darle comandos.

La última línea de código le dice a Tricky que emita un pitido.

Ahora modifiquemos su programa para que Tricky avance y retroceda.

Haciendo que su robot se mueva recto

Modificarás el programa que usaste en la última lección para hacer que Tricky avance y retroceda. Sigue estos pasos.

1. Haga clic en el icono de la Guía de programación y busque en la documentación detalles sobre los pares de motores. Lea sobre cómo inicializar pares de motores y cómo emitir comandos de pares de motores. Está bien si no lo entiende, ya que se explicará en los pasos siguientes.
2. Elimine la línea de código que hace que el robot emita un pitido. Agregue la siguiente línea de código a su programa para crear un objeto `motorPair` y asígnelo a una variable `motorPair`:

```
1 from mindstorms import MSHub, Motor, MotorPair, ColorSensor, DistanceSensor, App
2 from mindstorms.control import wait_for_seconds, wait_until, Timer
3 from mindstorms.operator import greater_than, greater_than_or_equal_to, less_than, less_than_or_equal_to
4 import math
5
6
7 # Create your objects here.
8 hub = MSHub()
9
10
11 # Write your program here.
12 hub.speaker.beep()
```



```
motorPair = motorPair( A , B )
```

El objeto motorPair representa la configuración del motor en Tricky. Tenga en cuenta que Tricky tiene dos motores con una rueda conectada a cada uno. El motor izquierdo está conectado al puerto A y el motor derecho está conectado al puerto B. Una vez que se ha creado el objeto motorPair, puede programarlo para que su robot se mueva y gire.

3. Agregue las siguientes líneas de código a su programa para hacer que Tricky avance:

```
motorPair.set_default_speed(30)
motorPair.move(2, rotations , steering=0)
```

La primera línea establece las velocidades de los motores en 30. Puede establecerlas en cualquier velocidad entre -100 y 100. La segunda línea hace que Tricky avance hasta que las ruedas hayan completado dos rotaciones. Establecer la dirección en 0 hace que ambos motores se muevan a la misma velocidad.

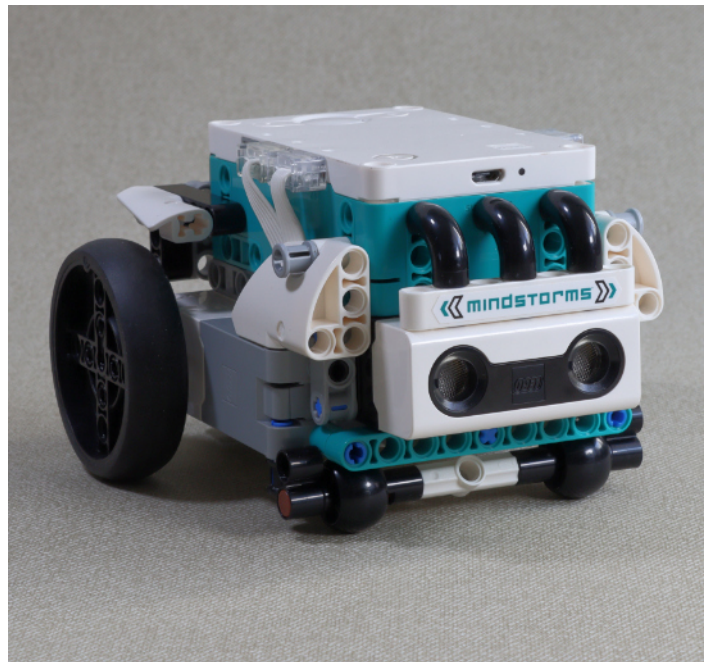
4. Agregue la siguiente línea de código para hacer que Tricky se detenga por un segundo:

```
wait_for_seconds(1)
```

5. Agregue las siguientes líneas de código para hacer que Tricky conduzca al revés:

```
motorPair.set_default_speed(-30)
motorPair.move(720, degrees , steering=0)
wait_for_seconds(1)
```

La primera línea establece las velocidades de los motores en -30. Dado que establecer la velocidad predeterminada en un valor positivo hace que Tricky conduzca hacia adelante, establecerlo en un valor negativo hace que Tricky conduzca hacia atrás. La segunda línea hace que Tricky conduzca hacia atrás hasta que las ruedas hayan girado 720 grados (2 rotaciones completas). Como antes, poner la dirección en 0 hace que ambos motores se muevan a la misma velocidad. La tercera línea hace que Tricky se detenga por un segundo como lo hizo antes.



6. Agregue las siguientes líneas de código para hacer que Tricky avance nuevamente:

```
motorPair.set_default_speed(30)
motorPair.move(2, seconds , steering=0)
```

La primera línea vuelve a establecer las velocidades de los motores en 30, y la segunda línea hace que Tricky avance durante dos segundos.

7. Verifique que el programa completo se parezca a la captura de pantalla a continuación. Ejecute su programa. Tricky debe avanzar dos rotaciones, retroceder dos rotaciones y volver a avanzar durante dos segundos.

¡Acabas de programar a Tricky para que avance y retroceda! ¡Hurra!
En la siguiente lección, harás que Tricky gire mientras te mueves.
¡Hasta entonces!

```
Project 1
1 from mindstorms import MSHub, Motor, MotorPair, ColorSensor, DistanceSensor, App
2 from mindstorms.control import wait_for_seconds, wait_until, Timer
3 from mindstorms.operator import greater_than, greater_than_or_equal_to, less_than, less_than_or_equal_to, equal_to, not_equal_to
4 import math
5
6
7 # Create your objects here.
8 hub = MSHub()
9
10 # motorpair is composed of two motors, with a wheel on each motor.
11 # left motor connected to port A and right motor connected to port B
12 motorPair = MotorPair('A', 'B')
13
14 # Drive forward until the wheels have made 2 rotations
15 motorPair.set_default_speed(30)
16 motorPair.move(2, 'rotations', steering=0)
17
18 # Wait one second
19 wait_for_seconds(1)
20
21 # Drive backward until the wheels have turned 720 degrees
22 motorPair.set_default_speed(-30)
23 motorPair.move(720, 'degrees', steering=0)
24
25 # Wait one second
26 wait_for_seconds(1)
27
28 # Drive forward for two seconds
29 motorPair.set_default_speed(30)
30 motorPair.move(2, 'seconds', steering=0)
```

Knowledge Base

Motor Pairs

MotorPair objects are used to control 2 motors simultaneously in opposite directions.

To be able to use MotorPair, you must initialize both motors.

Example

```
from mindstorms import MotorPair
# If the left motor is connected to Port B,
# and the right motor is connected to Port A.
motor_pair = MotorPair('B', 'A')
```

Actions

- move() >
- start() >

Norton74 brick design

2018-2019 official guest @



H USE

Home of the Brick™

Masterpiece Gallery



creadores del mundo
Andrea Lattanzio

Han pasado ya unos cuantos años desde que tuvimos la oportunidad de mostrar la Historia de los "gigantes suecos" (HBM013) de un AFOL italiano llamado Andrea Lattanzio (AKA Norton74). Aprovechando el leitmotiv del presente número sobre el mundo de la carretera, hemos querido ver qué ha estado construyendo Andrea y conocerlo un poco más.

HispaBrick Magazine: ¡Hola Andrea! ¡Es genial tener una entrevista con un constructor de LEGO tan apasionado y con tanto talento! Antes de guiarnos a través de tu espectacular universo LEGO, ¿podría contarnos un poco sobre ti?

Norton74: ¡Hola! En primer lugar, gracias por esta oportunidad, para mí siempre es un placer y un honor compartir mi pasión con AFOLs y entusiastas. Espero que la entrevista sea interesante y pueda ayudarles a comprender mejor los secretos detrás de mis MOCs y el proceso creativo.

Mi nombre es Andrea Lattanzio, también conocida como Norton 74 en la comunidad AFOL, tengo 47 años y vivo en Milán, Italia. Soy el recaudador de fondos corporativo de una importante organización sin fines de lucro italiana.

HBM: ¿Qué es LEGO para ti?

N74: Para mí, LEGO es un medio para expresar mi creatividad e ideas. Es como tocar música o pintar un cuadro; la construcción a veces puede considerarse como una forma de arte. Durante la última década, LEGO ha significado mucho para

mí y ahora es definitivamente parte de mi vida.

Gracias a la comunidad AFOL tuve la oportunidad de ponerme en contacto con mucha gente increíble de todo el mundo, y ahora puedo llamar amigos a algunos de ellos. ¡Genial!

HBM: ¿Cuánto tiempo pasas construyendo con LEGO®?

N74: Por lo general, construyo 2 o 3 horas por la noche y, a veces, algunas horas los fines de semana. Lamentablemente mi tiempo libre es muy limitado y tengo que optimizarlo.

En promedio, un MOC lleva alrededor de un mes de trabajo y me refiero desde el diseño hasta la sesión de fotos, esa es una parte muy importante de todo el proceso. No puedo construir todos los días y depende mucho de los compromisos diarios. Hay momentos en los que construyo varios MOCs en unos pocos días y en semanas enteras no toco ni un ladrillo.

HBM: ¿Qué piensan tus familiares/amigos sobre tu hobby?

N74: Todos mis amigos y familiares apoyan mi pasión, pero ninguno de ellos es fan de LEGO, así que tengo que equilibrar la vida privada y la vida AFOL correctamente.

HBM: ¿Qué te inspira a crear tus diseños y MOCs?

N74: El proceso de construcción comienza con "un amor a primera vista", déjame explicarte.

Puedo esforzarme al máximo para crear un MOC LEGO si me encanta el tema real. Por ejemplo,

recuerdo que el año pasado vi la imagen de una cabaña en forma de A en un libro de mesa de café y esa vista me inspiró por completo. Inmediatamente dije "sí, este es mi próximo MOC". Y esto es lo que sucedió.

Probablemente no pueda construir algo que realmente no me guste. Una vez identificado el tema empiezo a buscar fotografías, planos y esquemas técnicos (especialmente para los vehículos). Por suerte, en la web puedes encontrar prácticamente todo lo que necesitas para construir: información y ladrillos. Yo suelo construir de noche porque durante el día trabajo y tengo que cuidar de mi familia. A veces es difícil construir por la noche.

Creo que mi diseño sigue dos direcciones: detalles y diseño limpio. Mis lemas son "Dios está en los detalles" y "Menos es más" (ambos lemas son del arquitecto nacido en Alemania Ludwig Mies van der Rohe 1886-1969). Intento tener un estilo personal, lo que significa para mí un diseño suave pero rico en detalles. Incluso si me encanta el LEGO clásico, prefiero no mostrar los studs. Los modelos parecen más realistas de esta manera.

HBM: ¿Cuáles son los objetivos más importantes que has logrado en los últimos años?

N74: Los mayores objetivos que logré en mi carrera de constructor fueron mostrar mis creaciones en la Galería de obras maestras de LEGO House (2018/2019) y ser nombrado





Constructor del año LEGO por The Brothers Brick (2019), muy buenos recuerdos.

HBM: ¿Cuál es tu tema de construcción comercial LEGO® favorito?

N74: Classic Castle tiene un lugar especial en mi lista, tengo muchos buenos recuerdos sobre ese set. Fue mi primer gran set y mis padres me lo regalaron cuando cumplí 6 años (4 de mayo de 1980). Echa un vistazo a las fotos y lo entenderás... En los años ochenta también me gustaban los trenes de 12V, tuve la oportunidad de conseguir un montón de ellos y todavía están en mi colección.

La serie Model Team y luego Creator Expert me han influenciado e inspirado, especialmente hace unos años cuando construí mis garajes que impulsaron mi reputación en la comunidad LEGO en todo el mundo.

HBM: ¿Cuál es tu elemento LEGO® favorito?

N74: Desde el principio siempre me han gustado las superficies lisas, por eso tengo predilección por los tiles. Creo que los elementos de mosaico te permiten construir creaciones que no parecen estar hechas de LEGO, es casi mágico.

HBM: Estás especializado en crear todo tipo de MOCs sobre vehículos y todo lo relacionado con el

motor clásico. ¿De dónde viene esta pasión?

N74: Soy un tipo de coches, me gustan especialmente los autos clásicos y las motos. Es una pasión que tengo desde que era niño y me resultó natural construir talleres y Hot Rods con ladrillos LEGO. Para ser honesto, he estado cambiando de tema últimamente, y ahora prefiero construir MOCs con temas de la naturaleza en lugar de construcciones con temas de automóviles.

HBM: ¿De qué MOC estás más orgulloso?

N74: Para ser honesto, en los últimos años he construido muchos MOCs de los que estoy orgulloso y es difícil elegir solo uno. Probablemente mi serie de casas rurales que he construido en los últimos años sean mis favoritas ahora (mi A-Frame Cabin que alcanzó los 10.000 apoyos en LEGO IDEAS es parte de esta serie).

Me gustan mucho los temas, la paleta de colores, las técnicas, el uso de las piezas, las atmósferas y la fotografía de este tipo de MOCs. Representan perfectamente mi estilo desarrollado en 10 años de carrera como constructor.

No puedo olvidar también mi Volkswagen Garage, ya que fue el MOC que me ayudó a hacer que mi trabajo se notara en la comunidad LEGO

y aumentó mi reputación en todo el mundo.

También estoy orgulloso de mi taller de scooters.

HBM: ¿Qué otros temas te gusta construir?

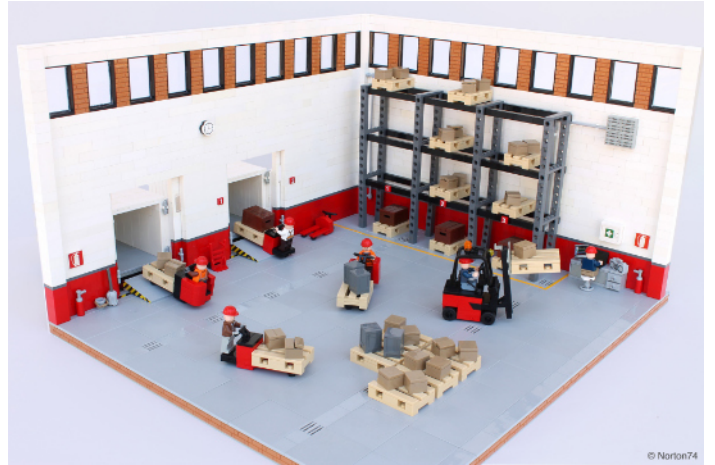
N74: Como dije antes en los últimos años, cambié muchos de temas y recientemente me dediqué a construir MOCs con temas de naturaleza. Pero también he construido vehículos espaciales, interiores de casas, edificios de la década de 1950 y más.

HBM: ¿Tienes alguna sugerencia para los nuevos MOCeros?

N74: Sigue tu pasión, diviértete y construye lo que te gusta. Por último, pero no menos importante, comienza con pequeños MOCs que seguramente completarás, de lo contrario, la experiencia de construcción podría ser frustrante.

HBM: ¿Estás trabajando actualmente en algunos MOCs u otros proyectos relacionados con LEGO?

N74: Sí, por supuesto. Un MOC está listo y esperando ser fotografiado. También estoy trabajando en otro, pero necesito más tiempo para terminarlo. Nunca digo lo que estoy construyendo hasta que el MOC está terminado y se muestra en mis páginas sociales.





Chema Pérez hachiroku24

Me llamo Chema, y en la comunidad de LEGO siempre uso el nombre de hachiroku24. Desde pequeño lo que más me interesó siempre fue el poder crear mis cosas, más que coleccionar o jugar con los sets en sí. Me gustaba mucho el cine, así que justo mi infancia coincidió con el tema de Studios de principio de los 2000s (junto con Harry Potter y Star Wars), por lo que mi interés en el LEGO fue muy grande.

Más tarde descubrí brickshelf y mocpages, creo que las primeras páginas en internet donde la gente comenzaba a publicar sus MOCs. Yo no tenía muchas piezas, pero me gustaba muchísimo ver las cosas que llegaba a hacer la gente, y lo diferentes que eran a los sets que había en las tiendas.

En el instituto tuve las famosas Dark Ages durante un par de años, hasta que acabando bachillerato me empecé a aficionar bastante al universo de Star Wars y de ahí di el paso a volver a comprarme algunas naves de LEGO. Otro paso más me llevó a comprar sets de otros temas, sobre todo de Creator. Por aquel entonces me regalaron por mi cumpleaños el que es mi set favorito, el Sopwith Camel 10226.

También montaba algunas cosas que quería tener, pero que en ese momento no estaban en tiendas, como un Deorean de Regreso al Futuro o un Snowspeeder de Star Wars, y las publicaba en eurobricks, hispalug y Flickr.

En 2015 la fotografía me empezó a interesar mucho, así que me puse a aprender edición digital por mi cuenta y a tomar bastantes fotos





En sentido contrario a las agujas del reloj, desde arriba: Presentación de LEGO Ideas, diorama de una figura, gran diorama de Spider-Man.

de figuras y cosas que montaba. Me gustaba bastante y eso me llevó a empezar a montar escenarios para hacerles fotos a las minifiguras, casi siempre de Star Wars.

En 2016 me compré una cámara réflex porque vi que la fotografía me estaba gustando mucho y necesitaba hacer fotos más elaboradas. El tener la cámara también me permitió hacer stop-motions. Me hice el canal de youtube para publicar estos videos.

Cuando llevaba un par de videos hechos me agradó bastante la idea de tener un canal, pero los videos stop motion requerían mucho tiempo,



así que decidí empezar a poner videos montando mis MOCs.

Este cambio me vino muy bien, ya que podía centrarme en montar algo y combinar en un video todo lo que quería hacer: Montar algo de LEGO, hacer fotografías e incluso hacer stop motion algunas veces, más hacer un video nuevo para el canal. Al final conforme pasaron unos meses dejé de lado los stop-motion y me centré en los videos montando y enseñando mis MOCs.

Me parece una forma muy interesante de compartir los MOCs, más allá de hacer unas fotos y publicarlo en foros y en Instagram o Flickr. También el haber creado una comunidad que monta las cosas que pongo, que me pide que monte cosas, que las ve y las hace de forma diferente. . . Es algo muy positivo y bonito.

Además, cada vez hay más canales y comunidades grandes que se dedican a MOCs también (Tiago Catarino, chubbybots, FirstOrderLego. . .) En 2018 me apunté a una actividad de LEGO para hacer videos para la app de LEGO Life sobre sets de Creator. La verdad es que me gustó bastante y siguieron contactando para hacer más videos. Cuando la actividad acabó les pregunté si iba a haber alguna actividad similar más me hablaron de la LAN y me uní a finales de 2019.

En 2020 mi canal ha crecido mucho, unos 100000 suscriptores. Este año me he enfocado bastante en hacer dioramas y es algo que le está gustando mucho a la gente. Desde dioramas pequeños con una minifigura.

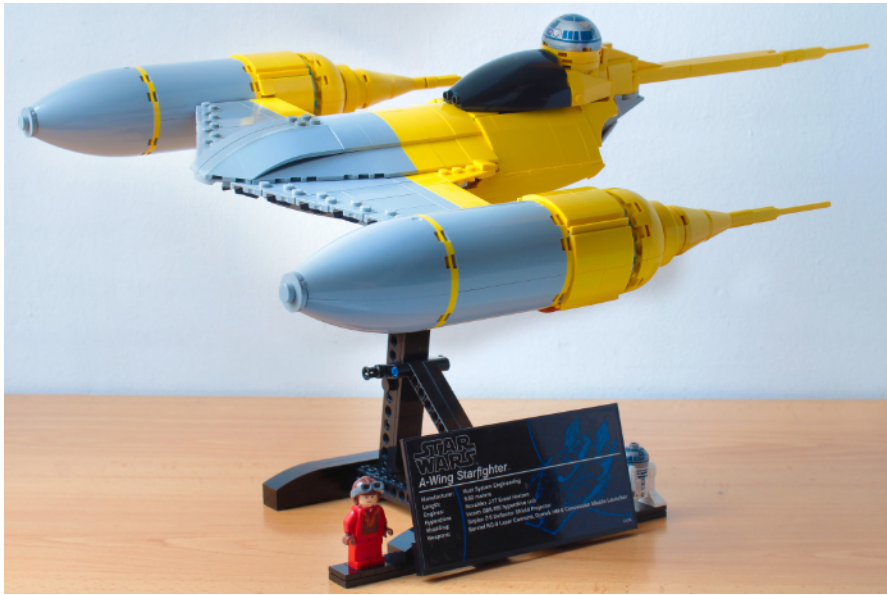
A otros más grandes de Spiderman, por ejemplo, que intento que sea como la portada de un cómic en 3D.

También estoy en Instagram, ya que al final lo que me motiva casi siempre es la fotografía. Incluso muchos de los MOCs los hago porque tengo la idea de hacer una foto concreta, por ejemplo, este de la casa de los Lars de Star Wars.

También logré llegar a los 10000 supporters con un proyecto en LEGO Ideas, pero fue rechazado. Ahora mismo tengo otro con más de 5000 que creo que llegará a los 10k próximamente. Es una pequeña colección de los insectos que me parecen más interesantes y sobre todo que se ven bien juntos (en color, forma, tipo de insecto, etc):

La verdad es que de cara al futuro con LEGO no sé lo que haré. Creo que con el canal de youtube ya he hecho todo lo que podía hacer, y lo único que me queda es tener un set en las tiendas hecho por mí. Lo que tengo claro es que me gustaría seguir dedicándome a montar con LEGO, ya sea en Youtube, como diseñador en LEGO o como sea.

Lizquierda, de arriba a abajo: Los coches de Jurassic Park – fuga del T-Rex y Mad Max Fury Road



De arriba a abajo: Naboo Starfighter en estilo UCS, armadura de Iron Man, duelo de Obi Wan contra Anakin en Mustafar, MOC basado en el nuevo set 21325 de la Herrería Medieval.



Por Beverley Thomas, @bevypix Stuck in Plastic

FOTO DE PORTADA

De pequeño me fascinaban los coches de juguete y, con el tiempo, había reunido una colección bastante variada. Recuerdo haber tenido réplicas de coches de Kojak y de los Dukes of Hazard. De niña, los veía en la televisión y poseer los modelos de juguete me permitía crear mis propias y emocionantes historias. Mirando hacia atrás, resulta evidente por qué elegí los coches en lugar de las muñecas.

Como familia, sólo podíamos permitirnos comprar coches de segunda mano y mi padre estaba constantemente bajo el capó arreglando algo. Supongo que mi colección de coches de juguete era la forma que tenía mi familia de poseer un coche nuevo y me enorgullecía imaginar los viajes que podía hacer.

En la pared de mi habitación había un póster del precioso Ferrari Testarossa. Años más tarde, y ya al volante, tuve la suerte de conducir el Testarossa y el Ferrari 355 en un circuito. ¡Qué emoción! Sin embargo, esa sensación de

conducción, de velocidad y de carretera abierta es algo que nunca doy por sentada y que conlleva un grado de responsabilidad que nunca debemos subestimar.

A día de hoy, sigo teniendo pasión por los coches de juguete, pero esta vez en forma de ladrillo de Lego. Soy fotógrafa de profesión y empecé a fotografiar juguetes por afición. Esto surgió porque mis hijos habían crecido, dejaron de jugar con Lego y teníamos un montón de ellos. Así que empecé a utilizar una minifigura como autorrepresentación después de terminar mi licenciatura y así comenzó otro viaje.

La fotografía de juguetes me llevó de nuevo a mi amor por los coches y me pidieron que fotografiara el Aston Martin DB5 de LEGO Creator, el Land Rover Defender de Technic, el Porsche 911 RSR de Technic y el Porsche 911 Turbo y el Targa de Creator, de reciente aparición, que pueden verse en los canales de LEGO SoMe.

Desde el punto de vista estético, siempre

intento colocar los coches en lugares que complementen y muestren el lugar donde se encontrarían de forma natural. Ha habido ocasiones en las que estoy en público tumbado en el suelo fotografiando los coches junto a la carretera y los conductores se paran para preguntarme si estoy bien. Cuando les explico lo que estoy haciendo, suelen aparcar para acercarse a echar un vistazo y charlar. Lo que me lleva a la foto de portada.

Tras decidir que tomaría nuevas imágenes e incluiría algunos de mis modelos Speed Champion, me propuse capturar la esencia de la velocidad. Tenía la intención de incluir la nueva placa de carretera de LEGO City que había comprado especialmente para esta serie. Lamentablemente, descubrí que los Campeones de Velocidad son más anchos que el ancho de la carretera en unos 5 cm. Es cierto que este set de construcción de carreteras habría sido el escenario perfecto para añadir un telón de fondo realista,

pero las modificaciones necesarias para que se vieran bien, me han hecho replantearme el rodaje en este momento. No hace falta decir que me encantan estas placas de carretera, son una gran adición para cualquiera que quiera construir carreteras en sus sets de construcción.

Con esto en mente, opté por utilizar uno de mis fondos impresos que se asemeja a la superficie de una carretera, lo que me permitió tener un área más amplia para permitir el recorte. Al principio, era importante para mí enviar las imágenes a los editores para que las aprobaran, y primero decidí llevar la edición de photoshop al límite. Supongo que, al ser mujer, siempre intento demostrar que soy capaz de ofrecer algo muy diferente. Y sin faltar al respeto a nadie, la percepción de los coches y de la fotografía siempre estuvo en la clasificación de un mundo de hombres. Hoy en día, la aceptación de las mujeres en la fotografía

está cambiando y, sin embargo, todavía no hemos visto a mujeres pilotos de F1 en la parrilla.

Al principio, sólo había incluido dos coches, el Panasonic Jaguar Racing GEN2 de Fórmula E y el Lamborghini Huracán Super Trofeo EVO, ya que se complementaban por su color. Sin embargo, sabía que eran coches de carreras completamente diferentes y esto me hacía pensar un poco. Para conseguir lo que veía en mi cabeza era una buena excusa para comprar el Nissan GT-R Nismo y el Ferrari F8 Tributo. Irónicamente, ahora me he dado cuenta de que todos mis conductores de minifiguras son hombres, así que cogí el set de LEGO City porque incluía una conductora. Ni que decir tiene que, después de muchas tomas desde distintos ángulos, sentí que tenía una selección con la que estaba contento. La locura es que sólo añadí los conductores masculinos porque ya estaban en los coches deportivos exclusivos.



La técnica que utilicé fue bastante básica. Hice las fotos en mi estudio utilizando únicamente luz natural. Sin embargo, para evitar que la luz de la ventana rebotara en los coches brillantes, decidí difuminar la luz con un reflector transparente y luego utilicé una luz de relleno sobre los coches con cartulina plateada. Si no dispones de reflectores profesionales, una sábana colgada contra la ventana y una lámina de papel de aluminio te servirán.

Tomé esta imagen en particular con una Nikon D750, que estaba montada en un trípode, con un objetivo macro de 105 mm y una apertura de F8. El enfoque principal se dirigía al conductor del Jaguar y quería que los coches del fondo parecieran estar en movimiento, por lo que la elección de la apertura me permitió enfocar la mayor parte del plano frontal y la profundidad de campo se vio favorecida con la distancia focal aportada. Por otra parte, en esta ocasión se hizo muy poca postproducción. Sin embargo, añadí un pequeño efecto de luz y humo en photoshop para darle una realidad más dramática.

La atención al detalle es primordial a la hora de fotografiar temas que nos son familiares y he disfrutado del proceso creativo mientras fotografiaba todos los modelos de coches de LEGO. Me han permitido desarrollar y ralentizar mi forma de fotografiar. Al mismo tiempo, fotografiar para la portada me ha permitido conocer el diseño y lo que se necesita para ganar la carrera.



Bricks en Chile

Hola a todos, mi nombre es Gary Ramos, soy venezolano viviendo en Chile y soy el fundador de Bricks en Chile, un medio digital reconocido por LEGO.

Mi RLFM (Recognized LEGO Fan Media) se llama Bricks en Chile, el nombre es muy simple ya que une la palabra bricks o ladrillos y el país en donde estoy.

Bricks en Chile surgió en septiembre de 2015 como una cuenta de Instagram de noticias en español acerca de LEGO para los fanáticos en Chile www.instagram.com/bricksenchile, en ese momento no había tanta presencia de un medio digital de este estilo en Instagram, así que al no haber nada así, encontré una oportunidad de crear mi propio espacio. El propósito fue el de unir a todos los fans de LEGO de nuestro país en un solo lugar, teniendo novedades, reseñas y demás información importante para todo tipo de fans de lego ya sea si estás comenzando con LEGO o te consideras un constructor veterano, si te gusta tomarle fotos a tus minifiguras o quieres compartir tus creaciones, todos son bienvenidos aquí.

Cuatro años después me enteré del programa LAN, apliqué y fui aceptado, ahora la meta de mostrar noticias actualizadas a todos los fans de LEGO en mi país la llevo con mayor exactitud publicando noticias o reviews al mismo tiempo en que se anuncia a nivel mundial.

Este RLFM es un "One man show" jajaja, yo soy

el único que trabajo en esta comunidad, he requerido ayuda en ciertos momentos, pero finalmente esto lo llevo por mi cuenta.

Siempre quiero crear más contenido y nuevas secciones para el RLFM, pero para eso necesito crear un equipo multidisciplinario para cubrir todos los aspectos que tengo en mente, esa es una de las cosas que he querido hacer desde hace un tiempo, ya que mi disponibilidad es cada vez más limitada. Espero poder resolver varias de estas falencias para fines de 2021 o comienzos de 2022.

Mi RLFM lo financio yo mismo en todas las cosas operativas (envío de premios cuando hago sorteos, tercerización cuando mis videos los edita otra persona, etc.) y principalmente por el apoyo del programa LAN, el que me provee de nuevos sets para crear contenido valioso para la comunidad.

Desde siempre Bricks en Chile ha sido un medio digital, así que no han habido cambios tan drásticos. Lo más importante ha sido la creación de un canal de Twitch donde todos los sábados a partir de las 20:00 horas de Chile nos reunimos en vivo para conversar acerca de LEGO, comentamos las últimas noticias que han salido mientras construyo algún set que luego haré un review, así que los que estén ahí podrán ver muchos detalles de la construcción antes de que salga el review de ese set. Pueden seguirme gratuitamente en www.twitch.tv/bricksenchile ay unirse a estos

streams en vivo. De esta manera nos juntamos a compartir nuestra pasión por LEGO, mientras nos cuidamos en casa.

Sobre nuestra relación con LEGO, está ni bien, ni mal, me gusta ser parte de LAN, poder crear conexiones con otros embajadores a través de LAN y conocer todas las novedades para mostrarlas en mi RLFM, solo que últimamente he tenido problemas con la aduana de mi país y eso afecta directamente a mi comunidad, espero que se resuelva pronto.

Un detalle que me gustaría ver en LEGO es que tomen en cuenta más comunidades latino-americanas a corto o mediano plazo, aquí también construimos con LEGO y hay que hacerse notar.

Lo que más he disfrutado en los últimos meses han sido las transmisiones en vivo en Twitch, es un espacio de camaradería con los que se conectan todos los sábados, a todos nos gusta LEGO y se ha transformado en un lugar donde nos sentimos a gusto. Han sucedido cosas muy entretenidas en esas transmisiones. Es bien conocido que Chile es un país sísmico, de verdad tiembla todos los días, en mayor o menor intensidad, lo más curioso ha sido que en una transmisión en vivo se produjo un sismo considerable y tuve que levantarme porque ya era muy intenso, finalmente no pasó nada, pero todo quedó grabado y nunca se me olvidará ese momento.



FANABRIQUES

Nuestro nombre proviene de la contracción de Fanatic y Bricks, uno que es un fan de los ladrillos. Originalmente, algunos de nosotros organizamos nuestra primera exposición 100% LEGO en 2006 en Rosheim, Francia).

Durante los dos años siguientes esa exposición fue renovada y con cada edición se volvió cada vez más interesante para los visitantes. Antes de la cuarta edición, decidimos crear la asociación Fanabriques para organizar futuras exposiciones.

Al crear nuestra asociación, decidimos proponer algo más que la organización de una exposición. También hemos creado talleres para niños y adultos así como actividades en torno al ladrillo LEGO. Al frente de la asociación tenemos diez personas que organizan las distintas actividades. Nuestra asociación tiene 700 miembros, que pagan una cuota anual y participan en nuestras diversas actividades. Nos financiamos en parte con la membresía, pero principalmente con las entradas y las bebidas en las exposiciones que organizamos.

Nuestro objetivo es seguir proponiendo actividades cada vez mayores en torno al ladrillo LEGO y seguir organizando nuestro evento anual para seguir siendo una encrucijada europea para los AFOL. Debido a Covid es difícil tener una visión clara del futuro, pero nuestro objetivo es seguir ofreciendo nuestras actividades mientras trabajamos en nuevas ideas y proyectos.

Nuestro gran espectáculo ha sido pospuesto y aún no sabemos si será posible su nueva fecha prevista en octubre. Todas nuestras actividades se basan en conocernos en persona. Las hemos cancelado todas y al 10/08 ninguna ha sido

reabierto. En cambio, hemos ofrecido talleres alternativos a través de Internet (Fan@home) y también muchos juegos y concursos.

Después de algunas exposiciones logramos ponernos en contacto con LEGO France, así que conseguimos apoyo de ellos, y luego también a través de la LAN. Con LAN, casi todo está centralizado en Billund, pero también hemos mantenido buenas relaciones con LEGO France. ¡El director general de LEGO Francia, Eric Maugein, incluso vino a nuestra exposición! ¡Dijo que era LEGO Woodstock!

Hemos lanzado varios sets basados en Lego (vendidos en nuestras exposiciones): Bugatti T35, Chateau d'Andlau y la Catedral de Estrasburgo. En 2017, 40 miembros de nuestra asociación visitaron Billund y la fábrica de Lego (después de nuestro registro a través de LAN). ¡También pudimos ver la LEGO House en construcción!

<https://photos.app.goo.gl/C5UvJczV4okijZBX9>
<https://photos.app.goo.gl/msHFjFRboKX8RuoY8>





Soy Bob Oikonomou, el actual embajador del LUG Breeks. Tengo 42 años y vivo en Atenas, Grecia. Soy padre de dos maravillosas hijas que también están locas por los ladrillos LEGO.

El nombre de nuestra comunidad es Breeks y somos de Grecia. Cuando intentábamos encontrar un nombre para nuestra comunidad, queríamos algo que tuviera que ver con el ladrillo LEGO y que también estuviera relacionado de alguna manera con nuestro país. Entonces, combinamos “bricks” y “griegos” para crear “Breeks”. También usamos los colores blanco y azul para nuestro logo, que son los colores de la bandera griega.

Como anécdota me gustaría mencionar que cuando elegimos el nombre de nuestra comunidad, no teníamos idea de que la palabra “Breeks” es el término escocés para pantalones o calzones, que se usan en algunos deportes. Al principio, pensamos en cambiar el nombre, pero después de un tiempo decidimos mantenerlo. Quién sabe, tal vez en el futuro, usemos “calzones” especiales en nuestras exhibiciones y eventos.

Todo comenzó a principios de 2018 como una idea para crear un sitio web multimedia divertido sobre LEGO. Después de hablar con algunos amigos de mi antiguo LUG, pensamos que necesitábamos una forma de mostrar también nuestras propias creaciones LEGO (MOC), no solo en línea, sino también físicamente en eventos y exhibiciones. Así que todos decidimos crear un nuevo LUG en su lugar.

Actualmente contamos con 25 miembros activos, de los cuales 12 son MOCers y 13 coleccionistas. Todos compartimos las mismas metas y principios, lo cual es necesario para construir una base estable y saludable para cualquier comunidad.

La mayoría de los miembros se conocieron en línea o en un evento. Todos tienen sus propios gustos, por lo que cubrimos casi todos los temas de LEGO para nuestros MOCs, desde clásicos, como castillos y piratas, hasta modernos, como Star Wars y Technic/Mindstorms.

Yo mantengo el sitio web y otros dos miembros son responsables de nuestras cuentas de Facebook e Instagram.

Hay una suscripción anual de 20 EUR para miembros activos, que se utiliza para pagar los gastos del club (por ejemplo, alojamiento de sitios web, compra de artículos para nuestros eventos o sets LEGO para organizaciones benéficas, etc.)

También aceptamos donaciones en forma de dinero o ladrillos LEGO. Estos últimos se utilizan en nuestras actividades como ladrillos sueltos para que jueguen los niños.

Uno de nuestros hitos más importantes fue cuando nuestro LUG fue reconocido por LEGO en marzo de 2019. Ser reconocido fue un billete para nuestra participación en nuestra primera exhibición, que a su vez nos dio a conocer públicamente en toda Grecia.

Desde entonces, nuestra comunidad ha sido invitada a participar en tres importantes eventos futuros y hemos creado asociaciones sólidas con ciertos administradores de eventos. Siempre intentamos mejorar y seguir avanzando y no tenemos miedo de llevar nuestros límites al máximo. Como ejemplo, en colaboración con Fairy Bricks, logramos entregar sets de LEGO a niños enfermos en Grecia por primera vez.

La única relación que teníamos con LEGO hasta hace poco era a través de LEGO Ambassador Network (LAN). Nunca tuvimos ningún otro contacto directo con TLG o la oficina local, pero

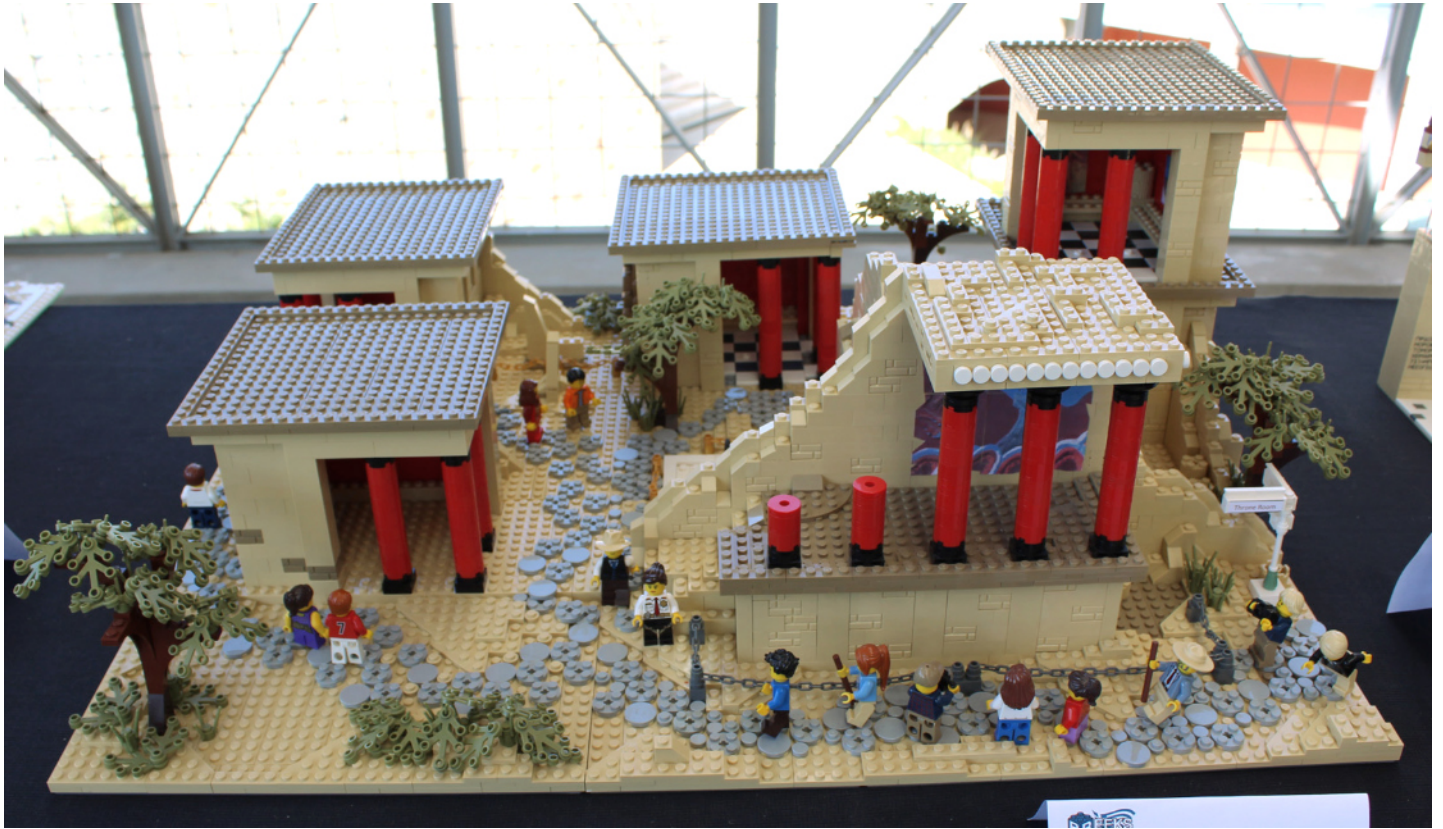
esto cambió recientemente cuando celebramos nuestra primera reunión en línea con la oficina local y el equipo de marketing de la región, donde discutimos los planes para la colaboración futura entre las comunidades griegas y LEGO. Sé que juntos podemos lograr grandes cosas.

Creemos que nuestro futuro será brillante. Siempre tenemos grandes planes para el futuro pero, como dice un refrán griego, preferimos “sostener una canasta pequeña” y eso se debe principalmente a la situación con el Covid-19. Queremos y podemos participar en muchos eventos, pero no podemos saber con certeza si tendrán lugar y cuándo.

Incluso durante estos tiempos difíciles con Covid-19, seguimos haciendo MOCs, seguimos recibiendo nuevas solicitudes de miembros y seguimos creciendo en número y publicidad.

La situación con Covid-19 no nos ha afectado directamente. Lo que cambió fue la forma en que participamos en las reuniones de nuestro club, que ahora se realizan a través de Internet.

El principal desafío es la imposibilidad de participar físicamente en eventos. Dado que el 90% de nuestras actividades tienen que ver con el contacto físico, como exhibiciones de MOC, talleres, actividades interactivas, etc., tuvimos que recurrir a otras formas de mostrar nuestro trabajo al público. Esto se resolvió parcialmente mostrando nuestros MOCs en el foro de nuestro sitio web y nuestras páginas de Facebook / Instagram. Sin embargo, no podemos realizar actividades interactivas, como LEGO RC Racing, campeonatos de pinball LEGO o talleres de construcción de mini-MOC. Son algunas de las actividades de nuestros eventos pasados que a los visitantes les encantaron.





thebrick.gr

Soy Giorgos Solomonidis, alias Gunman en la comunidad LEGO, y soy embajador de la rLUG griega, thebrick.gr

El objetivo inicial de la creación del rLUG fue reunir a todos los fans de LEGO de la parte norte de Grecia, algo que ha cambiado desde su creación en 2015. Hoy en día, los miembros de nuestros clubs se están expandiendo por toda Grecia.

Yo era un miembro principal del rLUG Gricks y solía vivir cerca de Atenas, pero en 2014 estaba a punto de mudarme de regreso a mi ciudad natal, Tesalónica, fue entonces cuando me vino a la mente la creación de un rLUG en el norte de Grecia.

Los primeros años fueron difíciles como cualquier otro comienzo de un rLUG, supongo, éramos unos pocos miembros, corriendo de un sitio a otro para hacer eventos y mantener un

buen ritmo para hacer crecer nuestra comunidad. Un papel importante fue el que jugó mi amigo George Patelis de la ciudad de Kavala, a quien conocí después de aceptar mi invitación a través de Bricklink y decidimos impulsar esta idea.

Hoy en día estamos felices de tener una comunidad estable, interactuando y ayudándonos unos a otros.

Debido a la situación del coronavirus, hemos detenido las exhibiciones presenciales y hemos orientado nuestras actividades hacia actividades "on line".

También tenemos un grupo de viber que ha tenido un gran impacto al unir a los miembros del grupo, ¡ya que nos enviamos cientos de mensajes todos los días!

Además de mí, hay otros dos administradores en el foro, George Patelis de la ciudad de Kavala y

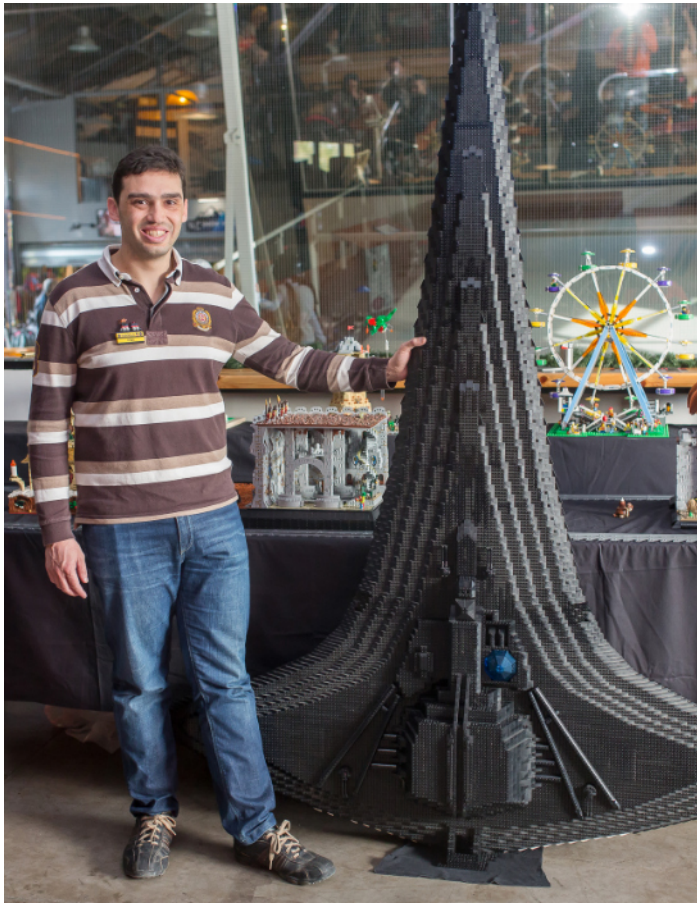
Manos Kiaourtzis de la isla de Rodas. Los chicos tienen un gran amor por el pasatiempo de LEGO y Manos también trabaja como gerente de departamento de LEGO en una gran cadena de tiendas minoristas de juguetes griega.

Nuestra esperanza es dejar atrás pronto el período covid y comenzar nuevamente las actividades presenciales y las exhibiciones con otras personas porque realmente para ser honestos comenzamos a sentir la falta de contacto físico e interacción.

Tenemos el honor de ser el principal rLUG contacto/participante de LEGO en el evento Geek más grande de Grecia, "THE Comic Con", que tuvo un gran éxito y crecimiento en los últimos años (por supuesto, pre-covid) ¡y con invitados famosos como Frank. Miller y Don Rosa! ¡Estamos muy felices de ser parte de esta fiesta!

En cuanto a la economía de nuestro grupo, tenemos una pequeña pero estable cantidad de dinero para nuestras necesidades básicas como el registro de nombres de dominio y ese dinero proviene de las amables donaciones de nuestros miembros. ¡Los sets gratuitos del soporte de actividades también juegan un papel importante para que todos estén felices!





Página de enfrente, en sentido contrario a las agujas del reloj, desde arriba: De izquierda a derecha, Thodoris Theodoropoulos, Giorgos Solomonidis, Mariana Georgaki. En la exposición Comic Con 5, Polychronis Kontopidis, Manos Kiaourtzis. En la parte superior de esta página, de izquierda a derecha: Mixalis Mballas, Giorgos Patelis, Kostas Vlachos, Thodoris Theodoropoulos, Giorgos Solomonidis en la exposición We Love to Create 2018. Fila central: Giorgos Patelis, Kiriakos Mallinis. Fila inferior: Nikos Nousis, Evangelos Gagkos.

LEGO 21161: Minecraft–Caja Modular 3.0

Por Oton Ribić



Es un poco cuadrulado para lo que es habitual en LEGO, pero eso es lo que lo hace instantáneamente Minecraft.

Fusionar aficiones es siempre una empresa interesante. Algunas combinaciones, como la fotografía y el senderismo, obviamente van de la mano perfectamente. Algunas son inusuales pero tienen sentido juntas, como D&M y la cartografía. También hay combinaciones exóticas, como hacer malabares con el kayak. Y algunas extremas, seamos sinceros, se han inventado sin más motivo que el de ganar clics en YouTube.

En algún lugar de este grupo, hay una alianza natural entre los fans de LEGO y de Minecraft. De hecho, siendo yo mismo un AFOL y un ávido Minecraftsman, estaba ciertamente entre el grupo bastante grande de personas a las que LEGO había apuntado con uno de sus sets más grandes de Minecraft, el 21161 Caja Modular 3.0. Como ambas aficiones se centran (entre otras cosas) en la construcción de mundos con bloques cuadrados que a veces interactúan entre sí, los puntos de contacto son tan evidentes y profundos que podríamos considerar fácilmente que LEGO y Minecraft son un matrimonio que estaba destinado a producirse en algún momento. Y así fue, comenzando cuidadosamente en 2013 - y manteniendo su matrimonio todavía feliz y saludable en 2021.

Esto plantea una pregunta obvia: ¿cuáles son los beneficios reales (los empresarios dirían sinergias) de la fusión de Minecraft y LEGO? Bueno, hay múltiples respuestas posibles, todas ellas con sentido. Evidentemente, si eres un gran aficionado a Minecraft, puede que quieras demostrarlo un poco más exponiendo un set de



El modelo alternativo de una casa utiliza casi exactamente las mismas piezas que la "torre" principal. No sobra nada.

LEGO con temática de Minecraft, o una creación propia, en un lugar destacado.

Luego está el valor lúdico: sobre todo entre los niños que dan tanta importancia a la jugabilidad como a la construcción propiamente dicha, jugar con ladrillos y figuras físicas en el mundo que ya conocen por su ordenador podría ser muy interesante, uniendo aventuras digitales y plásticas.

Lo cual no quiere decir que la gente con mentalidad seria se quede corta. Yo empecé utilizando LEGO como tablero de dibujo para idear un prototipo de un edificio que construiría más tarde en Minecraft, y fue muy divertido: tanto construirlo como copiarlo en mi castillo de Minecraft. También funciona a la inversa,

utilizando Minecraft para planificar un MOC real, si eso te gusta más.

En cuanto a Minecraft, la línea de LEGO en sí, al igual que la mayoría de las otras líneas, ya ha presentado todo tipo de sets: desde simples polybags con sólo un par de piezas y figuras, hasta la enorme Cueva de la Montaña con más de 2800 piezas. A diferencia de la mayoría de ellos, que muestran una o varias de las escenas "clásicas", muy conocidas por todos los que tienen la experiencia más elemental de Minecraft, este set en realidad está orientado a las construcciones personalizadas, igual que el propio juego.

Por supuesto, incluye folletos con instrucciones para una casa y para una pequeña torre de castillo, como se puede ver en la caja y en los materiales de promoción, pero la imagen principal de la caja destaca un



La caja hace hincapié en la creatividad más que en la construcción según las instrucciones: un montón de piezas, más que un modelo terminado.

REVIEW

Por Jetro de Château



41449 Casa Familiar de Andrea

Ha sido una larga espera, pero este año finalmente descubrimos dónde vive Andrea y quién es su familia. Sin embargo, antes de entrar en detalles, echemos un vistazo rápido a la historia de las casas de LEGO Friends.

La primera casa de Friends fue 3315: Olivia's House, que se estrenó en 2011. El set constaba de 695 piezas, y además de Olivia también estaban sus padres, Anna y Peter, siendo este último el primer personaje masculino en la temática de Friends. La casa tenía un diseño modular: los dos módulos de la planta baja (la cocina y la sala de estar) se construyeron sobre plates de 16x16, cada una con una plate adicional de 8x16 a modo de jardín al frente. También había dos módulos del primer piso (un baño grande y un dormitorio con lo que parecía una cama doble), así como dos módulos de techo, uno con azotea y otro con techo inclinado. Mi construcción pequeña favorita en este set fue la cortadora de césped, una construcción pequeña y genial que realmente captura el aspecto de la máquina con solo unas pocas piezas.

Pasarían cuatro años antes de que saliera la siguiente casa de Friends. En 2015 fue el turno de Emma con 41095: Emma's House. Una vez más, la casa se construyó sobre dos plates de 16x16 y tenía un diseño modular. En este caso, los dos módulos se escalonaron. Había un baño y un dormitorio en el primer piso (esta vez con una cama individual para Emma), una azotea con barbacoa (operada por la madre de Emma, Charlotte) y un ático con dos ventanas en el techo

para rematar el edificio. En general, el concepto era muy similar a la casa de Olivia, y la casa de Emma realmente se sentía como la siguiente casa en la manzana a pesar de que había menos profundidad en la casa debido a que el jardín estaba incluido dentro de la construcción de 16 studs (mientras que la casa de Olivia tenía 8 studs adicionales de color verde). Esta vez no había cortadora de césped, sino un pequeño caballete y una pintura para que Emma trabajara en el jardín delantero mientras su padre Luis tomaba fotografías. Después de la casa de Emma, habría una nueva casa de Friends cada dos años.

En 2017 llegó el momento de 41314: Stephanie's House, que rompió con el concepto modular. La planta baja era de una sola construcción y, en lugar de utilizar plates de 16x16, esta casa se construyó sobre plates de 8x16, lo que permitió a los diseñadores utilizar diferentes colores para el interior y el jardín delantero.

Consciente de la necesidad de darle un poco más de profundidad a la casa (solo 8 studs habrían sido un poco escasos), había una sección adicional de 6 studs de profundidad detrás de la sala de estar. Esta sección contenía una escalera y estaba conectada a la estructura principal con ladrillos de bisagra. Debajo de la escalera había una aspiradora para el padre de Stephanie, James, mientras que su madre, Alicia, estaba en una videollamada en el estudio del segundo piso. La planta baja se remató con azulejos, lo que permitió retirar los dos módulos del primer piso (un dormitorio con balcón a un lado y baño y estudio al otro). Esto fue excelente para



3315: Olivia's House



41095: Emma's House



41314 Stephanie's House



41369: Mia's House

Numero de set	Nombre de set	Año	PR	Piezas
3315	Olivia's House	2011	75€	695
41095	Emma's House	2015	70€	706
41314	Stephanie's House	2017	70€	622
41369	Mia's House	2019	70€	715
41449	Andrea's Family House	2021	70€	802

almacenar el conjunto, pero no para cambiar el diseño: cada módulo solo encajaba realmente en su lugar designado. Tampoco había módulo superior, ni azotea ni ático; solo una pequeña fachada inclinada y algunos ladrillos inclinados para crear la impresión de un techo, dejando el piso superior abierto al juego. Es difícil decir qué pasó ese año. El precio fijo se mantuvo igual, pero en comparación con la casa de Olivia y Emma, el número de piezas se redujo en 80. Para compensar, las ventanas de la ventana salediza (una construcción muy bonita), así como las tres ventanas de arriba, estaban todas bellamente impresas, dando al conjunto mucho estilo.

Dos años después, 2019 nos trajo 41369: Mia's House. Hasta este momento, las casas de Friends podrían haber sido todas parte del mismo vecindario. La casa de Mia rompe esa tendencia. En lugar de vivir en una casa en los suburbios, parece que Mia vive en el campo a las afueras de Heart Lake City. Y la casa de Mia también es diferente en muchos otros aspectos. No hay nada modular en la casa de Mia: es una construcción conectada, con solo dos pequeñas excepciones: un pequeño pozo, que le da a la casa una sensación aún más campestre, y una mesa de cocina construida sobre una base semicircular de cinco studs de profundidad. La casa de Mia tiene una profundidad máxima de solo 12 studs, muy lejos de la exuberante huella de 16 studs a la que estábamos acostumbrados, lo que también explica por qué la mesa de la cocina necesitaba una base separada. Los padres de Mia, Ann y Angus, han hecho todo lo posible para darle a su hija una habitación bonita y muchas actividades al aire libre. Tiene un estudio con una escalera que la lleva a su cama en el desván, y en el exterior de la casa hay un muro de escalada, además Mia tiene un caballo. Un detalle extraño de la casa es la ubicación de las escaleras del primer piso en el exterior del edificio, lo que hace que parezca que Mia tiene su propio pequeño apartamento en el primer piso. Me encantaron los detalles de la colmena y la casita para pájaros, y las puertas de vidrio están bellamente impresas. El recuento de piezas ha aumentado de nuevo, a 715, por lo que no es como si el conjunto fuera pequeño o endeble. Me gusta la construcción, pero no encaja del todo con mi idea de una casa de Friends.

Y ahora llegamos en 2021 con la casa Friends



más reciente, 41449: Andrea's Family House. Esto ciertamente se siente como una casa de Friends nuevamente. Estamos de vuelta en los suburbios y finalmente conocemos a la familia de Andrea. Andrea no es la única con talento musical. Su madre Donna toca los teclados y su padre Martin toca la batería. Y hay otra pequeña sorpresa: Andrea tiene una hermana pequeña, Liz. La inclusión de la micro muñeca en el tema Friends ha agregado algo más de diversidad a los decorados. Junto con otros personajes que han aparecido este año, como Savannah, que es ciega, la anciana Nora y la reaparición del bebé presentado por primera vez en 2017, ha habido una extensión significativa de las oportunidades de juego de roles en los sets de Friends de 2021. Mi única queja con estas micro muñecas es que, si bien el equipo de diseño ha hecho un gran trabajo al incluir algo de conectividad en las manos de las micro muñecas, ninguno de los conjuntos que he construido en esta ola en realidad incluye algo para que puedan sostener. No es que sea una tarea fácil, ya que lo único que pueden sostener sus pequeñas manos son algunas de las decoraciones para el cabello de minidoll y otros elementos con pequeños alfileres similares.

Hay un lindo pajarito en el set, así como un quinto personaje: Stephanie. Solo puedo adivinar si Stephanie está incluida en el set para la diversidad racial, porque Stephanie estuvo subrepresentada en el tema este año, o porque (a pesar del gran número de piezas) todavía había espacio en el presupuesto para un minidoll adi-



cional. Cualquiera sea la razón, la casa de Andrea es un gran escenario por sí solo con una selección de personajes para desencadenar muchas historias nuevas.

Andrea's Family House vuelve a la profundidad original de 16 studs de las casas de Friends anteriores, aunque la mayoría de los tamaños de los plates son más pequeños, lo que permite un uso más flexible de los colores, con colores separados para el interior de la planta baja, el jardín y el garaje. La planta baja es de una sola construcción (sin modularidad) y tiene una capa de azulejos en la parte superior, lo que facilita la colocación o extracción del nivel superior para brindar un mejor acceso a los interiores. Contiene una cocina familiar grande, y puede girar la encimera de la cocina (construida sobre un plate conectado a la estructura principal con un brick con bisagras) para un mejor acceso al juego. El garaje con puerta enroll-

able es un lugar muy divertido. Aquí es donde la familia se vuelve creativa y almacena sus instrumentos musicales: una batería completa y clips para guardar las baquetas, un teclado simple con dos mosaicos impresos para las teclas y, por supuesto, Andrea tiene su micrófono. El garaje también tiene una lavadora y una caja de jabón.

El elemento nuevo más emocionante de este conjunto es el Window Round Corner 3x3x2 (ID de diseño 73878), que es nuevo en 2021. Permite una ventana mirador con una huella mínima (6 studs de ancho en lugar de los 12 studs necesarios para la ventana mirador en la casa de Stephanie), y utiliza los paneles de ventana planos estándar (ID de diseño 60601)

El piso superior está construido en dos segmentos que cada uno tiene un lugar fijo. Las habitaciones son pequeñas, pero hacen un uso excelente del espacio. Hay muchos detalles



divertidos en cada habitación. Hay una sala de estar con sofá, sillón y mesa de café, junto a un baño con lavabo, ducha e inodoro. Un detalle interesante con el baño es que por primera vez en una casa de Friends puedes tener algo de privacidad en el baño. Hay una ventana para dejar entrar un poco de luz, pero el vidrio es opaco, por lo que no tiene que preocuparse de que nadie lo vea mientras se ducha. La segunda parte de los módulos de arriba contiene el dormitorio de Andrea, con una litera (presumiblemente para Andrea y su hermana Liz) y una escalera muy bien trabajada en la pared para llegar a la litera superior. Andrea tiene una lámpara en un brazo flexible para poder leer después de que su hermana se quede dormida. Finalmente hay un balcón sobre el porche.

No hay piso superior y, al igual que con la casa de Stephanie, solo el contorno del techo está representado en la parte delantera. Sin embargo,

hay paneles solares adheridos al techo, lo que hace que la casa sea más respetuosa con el medio ambiente y, al mismo tiempo, hace que el techo se sienta un poco más cerrado.

Hay muchas pegatinas en cada habitación, pero realmente se suman a la atmósfera de la casa: estantes con platos en la cocina, más instrumentos musicales en el garaje, un hermoso espejo en el baño, un televisor y altavoces en la sala de estar. etc.

Realmente parece que los diseñadores de Friends han logrado encontrar un buen equilibrio entre tamaño, jugabilidad y costo. El set contiene unos 100 elementos más que sus predecesores y realmente se siente como una casa grande. Al mismo tiempo, el precio de venta recomendado del conjunto está en el mismo rango que las casas Friends anteriores.

Hay una diferencia entre la forma en que mis hijas tienden a jugar con estas casas y lo que me

gusta y espero de ellas. Para ellas, los decorados tienen que ver con el juego. Para mí hay un elemento importante de exhibición. Este enfoque de visualización a menudo significa que tiendo a colocar las casas en una cuadrícula cuadrada, según el mandato de las opciones de calles que tengo disponibles, y la casa de Mia en particular no encaja en ese patrón de ninguna manera fácil. Aun así, la evaluación de mis hijas de los sets a menudo coincide en muchos puntos. Para ellos, la casa de Mia es una escapada genial en algún lugar de un bosque, un destino de fin de semana o de vacaciones, pero no el lugar ideal para los negocios diarios de reunirse con amigos e ir a la escuela.

Como he estado construyendo módulos de calle MILS para el diseño de mi ciudad, estaba interesado en ver qué se podía lograr con las casas de Friends. Hacer coincidir estas casas con la altura de los módulos MILS requirió algo de



ingeniería. Construimos unos puntales hechos para colocar debajo de las casas usando los materiales que teníamos disponibles. Apilar un brick, un plate y un tile crea el soporte perfecto para colocar debajo de las casas como una solución improvisada. También pensamos que

debería haber algún espacio verde entre las casas, así que nos dispusimos a construirlo también. Luego colocamos algunos módulos de adoquines frente a las casas para ver cuál sería el resultado.

A continuación, queríamos comparar esto con lo que podíamos lograr con las nuevas placas de carretera gruesas. No tomó casi nada de tiempo crear una calle con una decoración agradable. Lo primero que nos llamó la atención fue que nos perdimos una acera, o al menos alguna separación más entre las casas y la calle. También notamos que era bastante fácil conectar los elementos de la calle a las casas para anclarlos en su lugar. Solo necesitábamos mover algunos de los elementos decorativos en los jardines para dejar espacio al tile DBG 2x4 que la conectaba a la placa de la carretera. El nivel de la calle es un plate (o tile) más alto que el nivel de las casas, pero eso

no fue una distracción. El lado positivo real de la gruesa placa de carretera era toda la decoración que la acompaña: letreros de las calles, farolas, semáforos, flores y árboles pequeños. En comparación con las antiguas placas de carretera delgadas que LEGO solía comercializar, estos elementos decorativos realmente ayudan a crear la sensación de que se trata de una calle real, en lugar de un tramo de asfalto vacío.

A pesar de la construcción rápida y el gran nivel de decoración, mis hijas realmente prefirieron el aspecto de los módulos MILS empedrados. Realmente no puedo culparlas por eso. Las placas de carretera gruesas son el claro ganador cuando se trata del juego diario, pero cuando nos tomamos en serio la construcción de nuestro próximo diorama de Heartlake City, ¡los módulos MILS tendrán una gran demanda!



10271 Fiat 500

Por Adrian Barbour

La serie Creator Expert de automóviles LEGO se ha vuelto muy popular, especialmente con sets increíbles como el Mustang 2019 del diseñador LEGO Mike Psiaki o el Porsche 911 2021. Sin embargo, entre estos dos está el Fiat 500 10271 de 2020, más pequeño y menos icónico, creado por el diseñador Pierre Normandin. De alguna manera, este modelo podría verse como un paso atrás, con menor escala y número de piezas, falta de sistema de dirección y técnicas de construcción menos complejas. Para ser honesto, es un set que podría haber ignorado fácilmente, aunque solo sea porque la elección del vehículo no tiene mucho atractivo personal para mí. Pero estoy muy contento de haber tenido la oportunidad de construir y revisar este set más pequeño, ya que realmente tiene mucho que ofrecer y, como veremos más adelante en este artículo, también ofrece mucho más para aquellos que deseen ir más allá de las instrucciones oficiales.

Caja y contenido

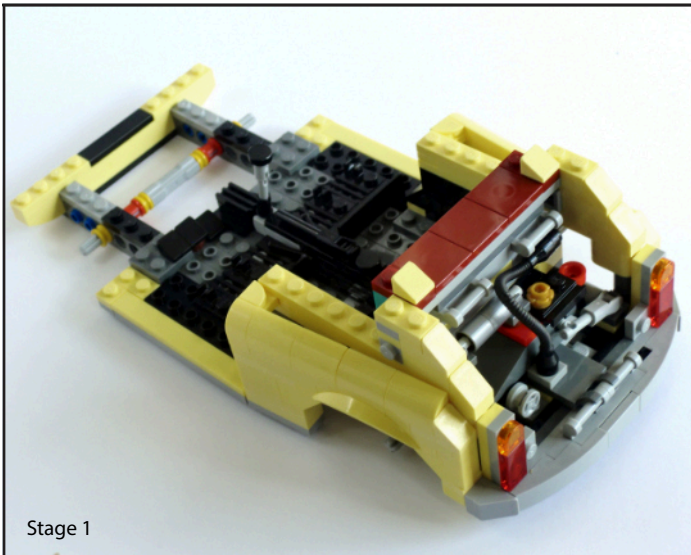
Este resultó ser el último automóvil de Creator en llevar la marca y el logotipo oficial de "Creator Expert", antes de la presentación del nuevo diseño de caja de LEGO para mayores de 18 años. El Fiat 500 está representado frente al Coliseo, una conexión con el conjunto de arquitectura a microescala de 9000 piezas de 2020, y el Fiat y el Coliseo también se muestran (a través de una etiqueta adhesiva) en el accesorio que imita un lienzo de pintura.

La caja en sí es mucho más grande de lo necesario y solo está llena en un 60%. Vaciar la caja proporciona nueve bolsas en tres etapas de construcción numeradas, instrucciones selladas con una hoja adhesiva y una pieza de tela empaquetada con soporte de cartón. Las pegatinas se utilizan para la pintura artística, pegatinas de viaje en el equipaje, el encendido, la placa trasera, las rejillas traseras, los pilares A y las placas de matrícula (para las cuales hay tres opciones). Esto parece un paso atrás, y hubiera

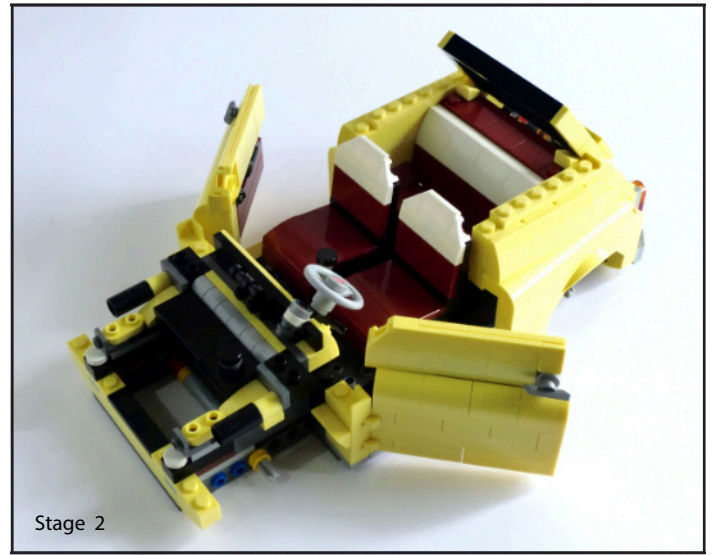
sido bueno tener al menos impresas las placas de matrícula. Las únicas piezas impresas en el juego son tiles redondos 1x1 para las insignias de Fiat y los diales del tablero. (Sin embargo, no verá las pegatinas en este análisis, ya que tengo otras cosas planeadas después de completar la construcción principal). Las instrucciones tienen una cubierta particularmente llamativa y también incluyen información sobre la herencia del automóvil real y el proceso de diseño del modelo.

Proceso de construcción

En la primera etapa se construye el chasis y los guardabarros traseros. El chasis es muy robusto, construido con ladrillos Technic y curiosamente conectado con múltiples Plates 2x4 with Pins (# 30157) para el piso. El motor de dos cilindros (¡13 caballos de fuerza!) también se construye aquí, y aunque es detallado y técnicamente preciso, de alguna manera el color y la forma realmente no se combinan para mí de una manera convincente. El bloque del motor se beneficiaría de una mejor



Stage 1



Stage 2



Front



Rear

forma y de una mejor combinación de colores para contrastar con el chasis. Sin embargo, los guardabarros traseros son fantásticos y, al igual que los guardabarros delanteros construidos más tarde, están inclinados hacia adentro sobre placas de bisagra para replicar la forma característica de la carrocería de Fiat. Está construido de manera bastante inteligente, muy seguro y agrega mucho al aspecto de la construcción final.

En la segunda etapa se construyen las puertas, los asientos y el tablero. La coloración de dos tonos para los asientos resulta interesante y precisa respecto al vehículo real. Ambos asientos delanteros tienen bisagras para el acceso trasero, aunque deben colocarse con cuidado lateralmente para evitar interferir con las puertas. El tablero de instrumentos y el tanque de combustible combinados se construyen a continuación, utilizando un interesante conjunto SNOT y dejando espacio en la parte delantera para la llanta de repuesto. Las puertas están muy bien diseñadas, con la característica cresta escalonada en el exterior, y logran incluir algunos paneles y detalles interiores sin ser demasiado gruesas. Gracias a los guardabarros traseros en ángulo,

también se abren y cierran muy suavemente sin engancharse. Desafortunadamente, queda un espacio de medio stud entre la parte trasera de la sección superior de la puerta y el pilar B. Esto es necesario para el funcionamiento de la puerta, pero también se nota bastante.

La tercera etapa completa el modelo, construyendo la parte delantera, el techo y los accesorios artísticos. Los cuernos de unicornio quedan bien flanqueando la insignia Fiat delantera, y la misma excelente técnica de los guardabarros traseros se usa nuevamente en la parte delantera. El parabrisas está bloqueado de forma segura en su lugar y se conecta a través de clips de 1x1 al techo, lo que proporciona resistencia alrededor del hueco que queda para el techo corredizo de tela. La construcción del techo corredizo es simple, pero el mecanismo resultante es inmensamente satisfactorio de operar y se ve perfecto. Los accesorios incluyen un caballete plegable y un lienzo, con una caja de almacenamiento de dos tonos de bonitos colores para la paleta de pintura y el pincel (o dos si incluye el de repuesto). Guardar el caballete requiere pasarlo por el techo corredizo abierto,

pero estos accesorios realmente son una gran adición al set, agregando valor y carácter con solo unas pocas piezas.

Características y funciones

La dirección está ausente en este modelo (y difícilmente sería factible dada la escala del set), sin embargo, todas las funciones incluidas funcionan muy bien. Las puertas se abren suavemente, con los asientos delanteros inclinados hacia adelante para el acceso trasero. El capó delantero solo se abre a unos 45 grados, aunque esto es preciso y proporciona suficiente acceso a la rueda de repuesto. La escotilla del motor que se abre también proporciona un punto de montaje seguro para el accesorio de la caja de almacenamiento de arte. Sin embargo, la mejor función es definitivamente el techo corredizo, que es divertido de operar, se ve muy bien tanto abierto como cerrado, y también da acceso a los detalles del interior de la cabina.

Impresiones generales

El Fiat 500 real es curvado y redondeado en formas que son muy difíciles de capturar en forma



de LEGO, incluso utilizando las piezas más modernas. Sin embargo, creo que el diseñador aquí ha hecho un trabajo admirable. Si hay algo que no está del todo bien reflejado, son las esquinas redondeadas del parabrisas del automóvil real. Pero con las secciones de guardabarros en ángulo y la línea de la cresta a cada lado, el modelo es fácilmente reconocible y se ve muy bien incluso sin pegatinas. Y hay muchas funciones satisfactorias incluso sin dirección. La elección del color Bright Light Yellow también se ve bien, aunque noté cierta inconsistencia de color entre las piezas.

Los aspectos más débiles del modelo son el detalle del motor, los huecos de las puertas superiores, los pilares A con adhesivos y el almacenamiento del caballete; mientras que los aspectos más destacados son la construcción robusta, la funcionalidad satisfactoria, los guardabarros en ángulo, los excelentes accesorios y el techo corredizo de lona. Entonces, ¿es un conjunto mejor que los autos Ford Mustang o Porsche 911 Creator? Bueno, no. Pero al ser más pequeño y más barato que cualquiera de esos conjuntos, el valor aquí es posiblemente igual de bueno. El conjunto atraerá a los fanáticos de Fiat y también servirá como una excelente introducción para cualquier persona nueva en la gama de vehículos Creator Expert. Ciertamente me encontré disfrutando el proceso de construcción y el modelo completo mucho más de lo que esperaba.

Aquí es donde terminaría una revisión regular, pero hoy vamos a hacer un esfuerzo adicional para ver qué más se puede hacer con las piezas de este set. Las configuraciones alternativas de un solo set pueden ser tremendamente divertidas, pero incluso los mejores de nosotros estaríamos en apuros para hacerlo mejor que lo que el entrevistado anteriormente en HBM, Firas Abu-Jaber (ver HBM011, págs. 41-43) ya ha logrado



con su increíble Shelby Cobra. De hecho, su modelo era tan impresionante que decidí que también tenía que construir y revisar esta creación. (Las inserciones de las ruedas que se muestran son mi propia aportación, pero todo lo demás se construye exclusivamente a partir de las piezas del set Fiat). Las instrucciones para esta construcción del Shelby Cobra se pueden comprar en el sitio web de Firas Bricks Garage (www.bricksgarage.com) ¡y vale la pena comprarlas!

Modelo alternativo: Shelby Cobra

La construcción comienza con un chasis convencional pero muy resistente, con un interior rojo oscuro para el maletero y los asientos. El tablero está muy bien detallado y el parabrisas está montado de forma segura en un ángulo fijo con clips y bisagras. La construcción hace uso de la hoja de calcomanías, aunque la ubicación no es la misma que para el Fiat, por lo que he optado por no aplicarlas aquí. Los guardabarros traseros y los paneles laterales están muy bien esculpidos, y el esquema de color es impresionante. A mitad de la construcción, todavía se siente como si estuvieras construyendo un modelo A en lugar de una construcción alternativa limitada por las piezas. Solo la parte inferior del chasis insinúa

compromisos hechos debido a la selección limitada de piezas.

Los escapes laterales simétricos son muy satisfactorios, aunque finalmente cambié los ladrillos 1x1 gris azulado oscuro por vigas/conectores 1L Technic a juego. El compartimento del motor no es muy detallado, pero se ve al menos tan bien como el motor del Fiat. Las puertas funcionan muy bien, utilizando plates redondeados de 1x2 apilados detrás de cada puerta para evitar que se enganchen. Los parasoles son un poco grandes, aunque se quitan fácilmente. La parrilla delantera y los faros delanteros son un subconjunto complejo en ángulo hacia adelante, que está bloqueado de forma segura en su lugar por los guardabarros delanteros y agrega mucho a la forma general del extremo delantero. Sin embargo, un defecto es el espacio que queda entre el capó delantero que se abre y el área del parabrisas en ángulo, y esto es bastante notable cuando se mira desde un lado. El único otro detalle es que el volante se deja un poco suelto en términos de movimiento vertical, aunque esto se puede corregir fácilmente con algunas piezas adicionales. La construcción deja una buena cantidad de piezas del Fiat sobrantes, aunque dada la ausencia de techo en el Cobra, todavía usó más del set de las que esperaba.

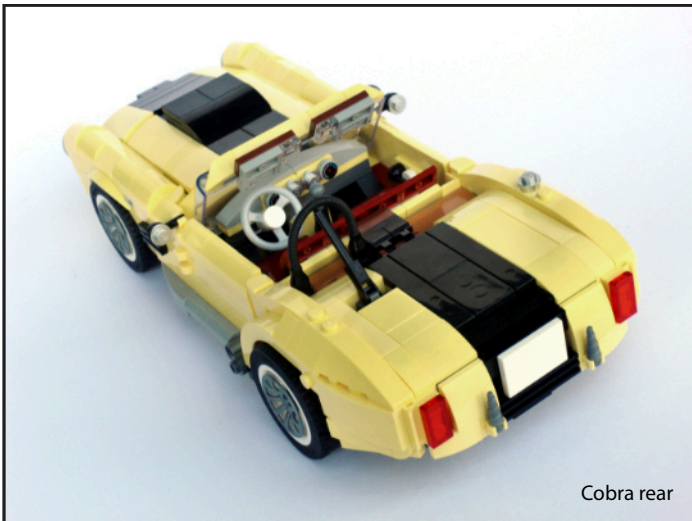
Entonces, ¿cómo se compara la construcción del Cobra con la construcción oficial del set del Fiat? Si estuviera comparando dos modelos A, sin restricciones por limitaciones de piezas, entonces tendría que decir que el Fiat gana, pero solo por un margen muy estrecho. La construcción del Cobra es una obra maestra absoluta como construcción alternativa, y aunque su kilometraje puede variar, creo que la mayoría estará de acuerdo en que el Cobra deja atrás en el polvo al Fiat en lo que respecta al material de origen. Si no fuera por la brillante construcción alternativa de Firas, probablemente habría dejado atrás el set de



Cobra front



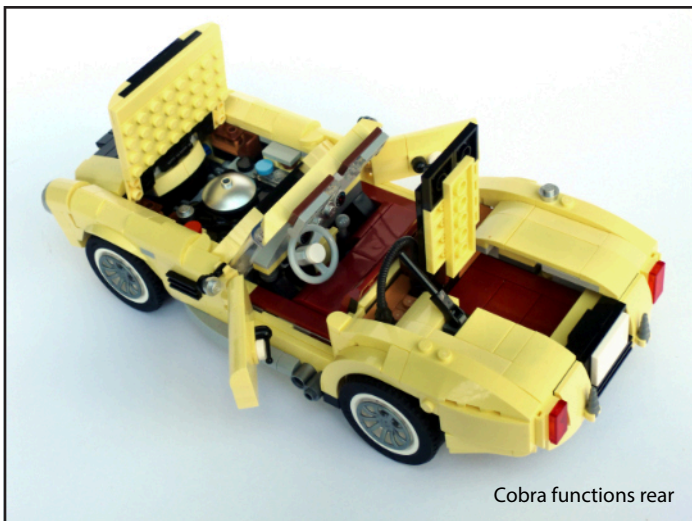
Cobra side



Cobra rear



Cobra functions front



Cobra functions rear



Cobra functions side

Fiat, y eso habría sido una gran lástima, ya que me habría perdido una construcción oficial realmente agradable con excelentes accesorios y funciones. Sin embargo, ahora que he construido ambos autos, puedo confirmar que mi copia del set 10271 permanecerá absolutamente en forma Shelby para exhibir. Vale la pena escoger el set Fiat por sus propios méritos, especialmente si eres un coleccionista de Creator o fanático de Fiat, pero con el Cobra como una construcción alternativa, realmente es demasiado bueno para dejarlo pasar.

Nuevamente, aquí es donde posiblemente podría terminar nuestro artículo, pero como la

revista habló por última vez con Firas hace una década completa en el número HBM011, pensé en comunicarme con él para preguntarle sobre su trabajo reciente en la creación de modelos alternativos a partir de vehículos de Creator Expert. Si aún no lo sabes, su sitio web también presenta increíbles versiones alternativas para los sets 10265 Ford Mustang y 10295 Porsche 911, y su construcción más reciente es un Lamborghini Countach asombroso construido como una alternativa al set oficial de Porsche (un modelo tan bueno que compré inmediatamente un segundo set de Porsche solo para poder

construirlo). ¡Así que aquí está nuestra entrevista al diseñador!

HBM: Ya eras conocido en la comunidad AFOL desde hace muchos años por tus asombrosos modelos de automóviles, pero ¿qué te llevó a centrarte recientemente en las construcciones alternativas de un solo set sobre el desafío menos restrictivo de la construcción pura de MOC?

Firas: Desde que comencé a dar instrucciones para mis diseños, comencé a recibir notas de personas que tenían dificultades para recolectar las piezas para mis MOC, especialmente aquellas con piezas raras, caras o no disponibles, como el



parabrisas del Ferrari F40. Esto me hizo buscar una manera más fácil de que la gente disfrutara de mis diseños con el menor esfuerzo posible, y para esto no hay nada mejor que una construcción alternativa de un solo set, ya que todo lo que tienes que hacer es conseguir ese set específico y luego puedes ¡empezar a construir el modelo al instante! Todavía construyo MOCs a partir de piezas de mi propio stock, pero la mayoría de ellos los guardo sin publicar y los llevo a eventos de LEGO.

HBM: ¿Sigue siendo el Ferrari FXX tu set moderno favorito o alguno de los más recientes coches Creator Expert se ha hecho con el primer puesto para ti?

Firas: Realmente me encantó el nuevo set 10265 Mustang, pero sí, el Ferrari FXX sigue siendo mi set favorito, porque fue la razón por la que volví a LEGO desde mi edad oscura. Me quedé atónito cuando vi por primera vez el diseño de ese set con todas las grandes piezas nuevas que usaba.

HBM: ¿Qué opinas sobre la versión oficial del Fiat 500 10271? ¿Tienes algún detalle favorito o algún punto que no te guste?

Firas: Me gusta ese set, pero no me encanta, tal vez porque no soy un gran fanático del auto real. Pero en cuanto al diseño, es un conjunto bien construido con bonitos colores. Mi parte favorita son los lados delanteros y traseros en ángulo sobre las ruedas, ¡una idea muy creativa en mi opinión! Pero, desafortunadamente, encontré que la construcción en sí era un poco frágil.

HBM: ¿Qué tal es el set del Fiat como conjunto de piezas para modelos alternativos en comparación con los otros sets con los que has estado trabajando?

Firas: Si tuviera que clasificar los sets (de los que he utilizado) desde los más útiles para construir modelos alternativos a los menos útiles, sería el Mustang, el Porsche y luego el Fiat. En

realidad, es muy difícil construir una buena alternativa a partir de él, pero no obstante es posible.

HBM: ¿Cómo eliges qué vehículo construir como construcción alternativa? ¿Por qué el Shelby Cobra y el Mazda Miata para el 10271? ¿Alguna vez elegiste un vehículo para una construcción alternativa pero luego te resultó imposible lograrlo bien con la selección de piezas dada?

Firas: Normalmente me gusta desafiarme a mí mismo. Elijo la mayoría de mis alternativas al azar, luego sigo tratando de lograr un diseño aceptable. A veces es más fácil, a veces es más difícil. En cuanto al Shelby, tomé la decisión de construirlo debido a todos los slopes curvos 1x2 en el set Fiat. Pensé que podría hacer un Shelby atractivo usando esas piezas. En cuanto a alternativas fallidas, en realidad sucedió una vez cuando intenté construir un Alfa Romeo Giulia Sprint GTA [a partir del set Fiat] pero desafortunadamente me pareció imposible.

HBM: ¿Puede describir brevemente el proceso de diseño/construcción de tu modelo alternativo? ¿En qué se diferencia de la creación pura de MOC y cuánto tiempo llevó el diseño del Shelby Cobra?

Firas: En realidad, hay una gran diferencia. Construir un modelo atractivo a partir de una cantidad y tipo de piezas limitadas es mucho más difícil y, a veces, mucho más frustrante que construir un MOC libre a partir de mis propias piezas. El principal desafío es hacer que el modelo sea lo suficientemente resistente y hacerlo jugable con elementos funcionales. Hacer un chasis fuerte es una prioridad al construir alternativas, y luego viene el aspecto general y la solidez de la carrocería en general. Después de lograr esto, comienzo a trabajar en el interior, el motor y los detalles más pequeños del modelo. El modelo de Shelby me llevó alrededor de un mes para construirlo.

HBM: ¿Con qué está más satisfecho en tu

construcción del Shelby Cobra y qué aspectos fueron los más desafiantes?

Firas: La respuesta a ambas preguntas es la misma: inclinar la parte delantera fue muy difícil de lograr y esta es mi parte favorita de la construcción. Si no fuera por esa característica, creo que el modelo se vería demasiado cuadrado y recto en la parte delantera.

HBM: Has mencionado antes que tienes dificultades para pedir piezas en Jordania y que, en consecuencia, trabajas con ladrillos limitados. ¿Sigue siendo así, y las cosas han cambiado bajo las restricciones de Covid durante el último año?

Firas: Nada cambió aquí en absoluto, antes o después de Covid. Sigue siendo lo mismo, y sigue siendo caro pedir piezas on line y muy caro comprar sets en mi tienda LEGO local. En realidad, esa es otra razón por la que decidí crear más alternativas, ya que siempre es más fácil pedir sets oficiales en línea.

HBM: También ha mencionado que no utilizas herramientas de diseño digital al construir, sino que prefieres sumergirte directamente en ladrillos físicos. ¿Ha cambiado eso ahora que estás vendiendo instrucciones on line? ¿Y cómo te las arreglas para clavar la escala y el modelado tan bien sin una planificación previa?

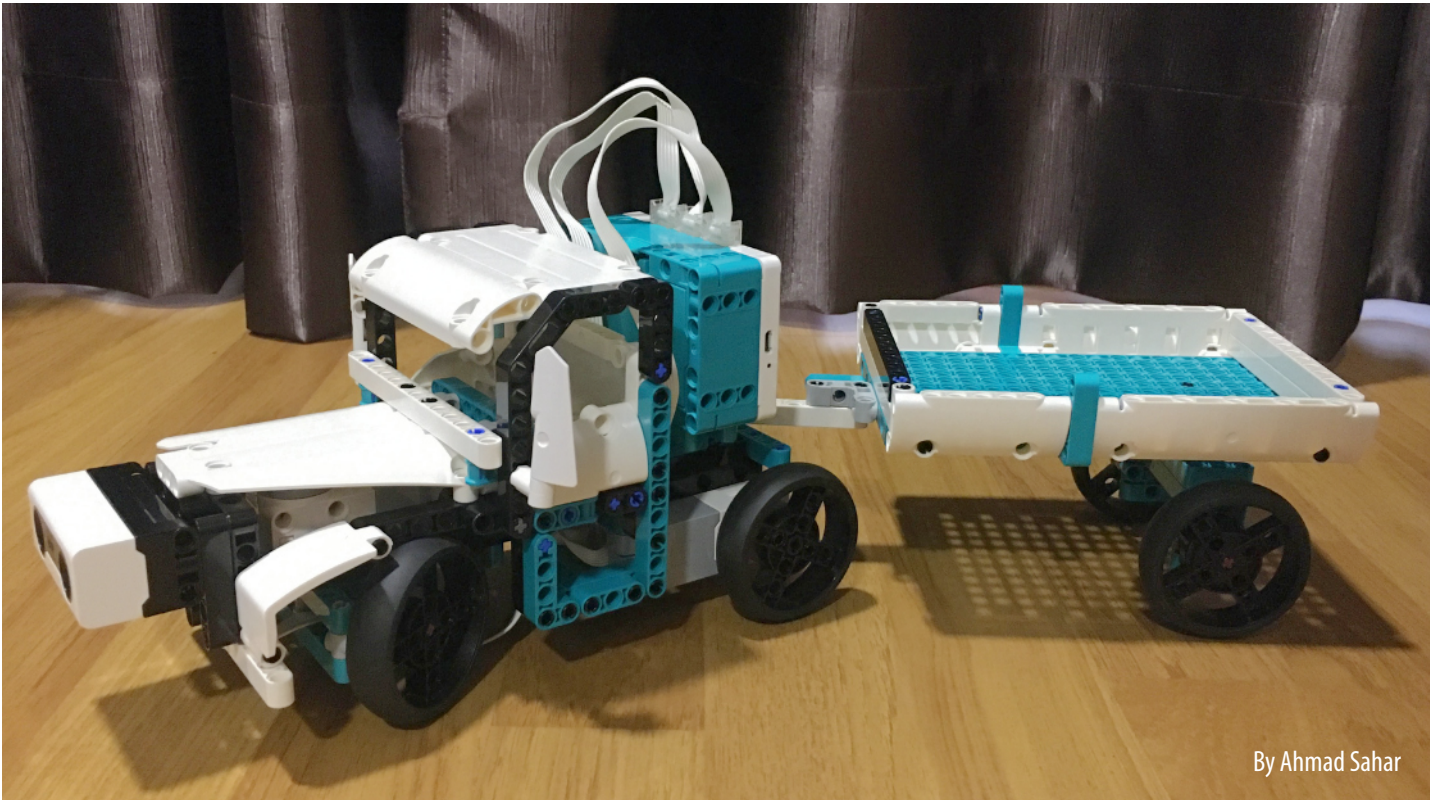
Firas: Aquí también sigue siendo lo mismo. Todavía me siento y empiezo a juntar piezas, tal como los niños construyen con LEGO, ¡y tal como se supone que debe ser en mi opinión! Tengo un diseñador digital profesional que hace las instrucciones digitales para mis modelos. Al principio estaba trabajando con Simone Bissi, pero está muy ocupado, así que ahora estoy trabajando con Ron Hebben de ForelockMocs. Hacer instrucciones digitales o construir digitalmente es lo último que me gustaría hacer.

HBM: ¿Tienes proyectos próximos? Ya mencionaste tu amor por el primer set de la VW Camper Van: ¿Intentarás probar construcciones alternativas de la nueva versión recién lanzada? ¿O tienes más planes para el set Creator Porsche 911?

Firas: En realidad ambos. Tengo más planes para el set del Porsche y creo que me gustaría construir un par de alternativas a partir del nuevo set de VW; parece un desafío construir alternativas, pero veré qué puedo hacer. Espero que haya más en el futuro, ¡pero prefiero mantener mis próximos proyectos como una sorpresa!

Deseamos agradecer a LEGO por proporcionar este set para revisión. Las opiniones de esta revisión no están respaldadas por LEGO.

Un agradecimiento especial también a Firas Abujaber por contribuir con su tiempo y comentarios para este artículo.



By Ahmad Sahar

Detrás del MOC: la fabricación del camión de madera RI5

Para este número de HispaBrick Magazine, que tiene el tema general de "En la carretera", me inspiré para crear un modelo LEGO Mindstorms de un camión de juguete de madera LEGO que se lanzó originalmente entre 1930 y 1940. Puedes ver una imagen de este camión en el siguiente enlace:

https://brickipedia.fandom.com/wiki/Wooden_Truck_4

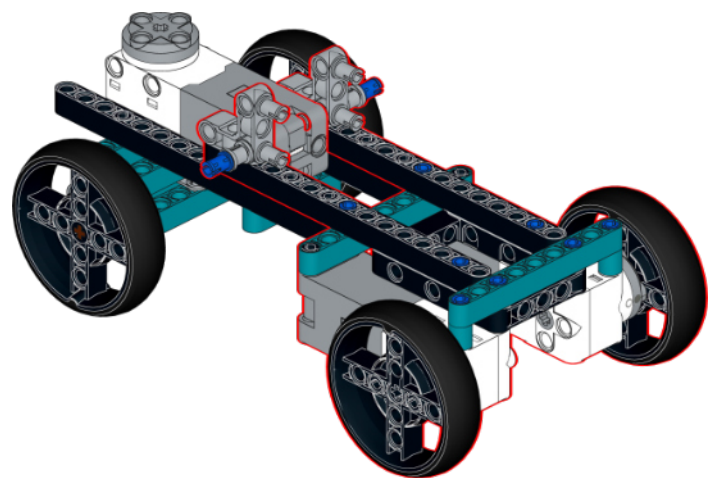
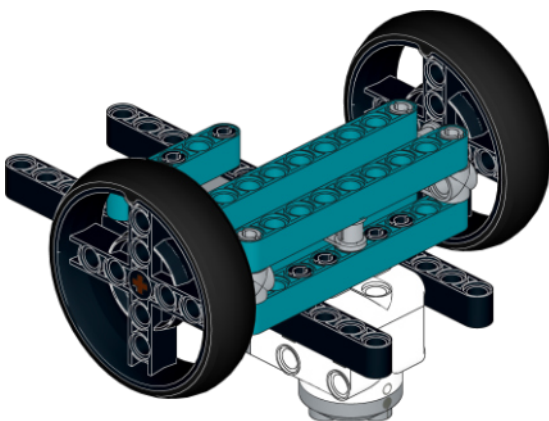
En este breve artículo, me gustaría compartir cómo llegué a crear este modelo.

Lo primero es la selección del modelo. Había visto un modelo del primer camión de madera LEGO durante una visita virtual a la casa LEGO, pero no podía recordar cómo era. Buscar en Google juguetes de madera LEGO me llevó a Brickipedia, que tenía una página que cubría todos los juguetes de madera que LEGO ha hecho (https://brickipedia.fandom.com/wiki/Wooden_Toys). Mientras examinaba esta página, vi el camión de madera que se muestra en el enlace de arriba. Lo que me atrajo de este camión fue que tenía seis ruedas grandes y había seis ruedas grandes en el juego 51515. Fue entonces cuando decidí hacer un modelo de esta camioneta.

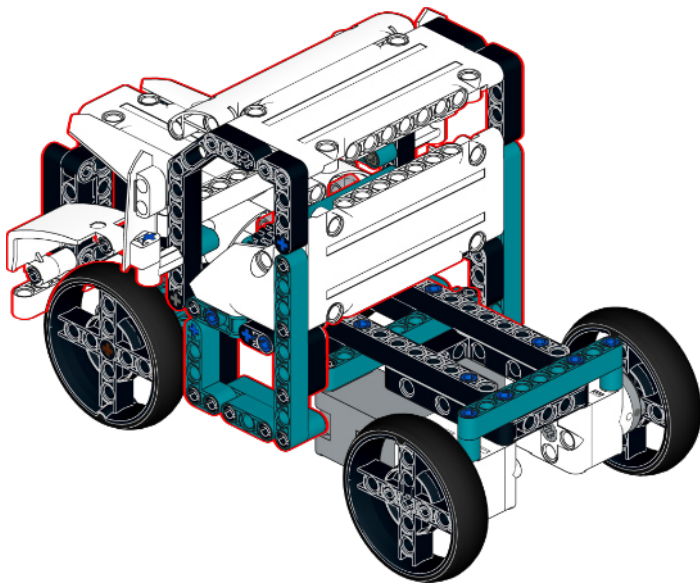
La parte más complicada de este camión sería el mecanismo de dirección, así que decidí empezar con eso. El mecanismo se inspiró en un diseño que vi hace años en un libro de Laurens Valk, titulado *The LEGO Mindstorms EV3*

Discovery book. Pasé por algunas iteraciones hasta que estuve contento con él. Es mucho más simple que la versión EV3 que se muestra en el libro debido a la forma en que se diseñó el motor mediano RI5.

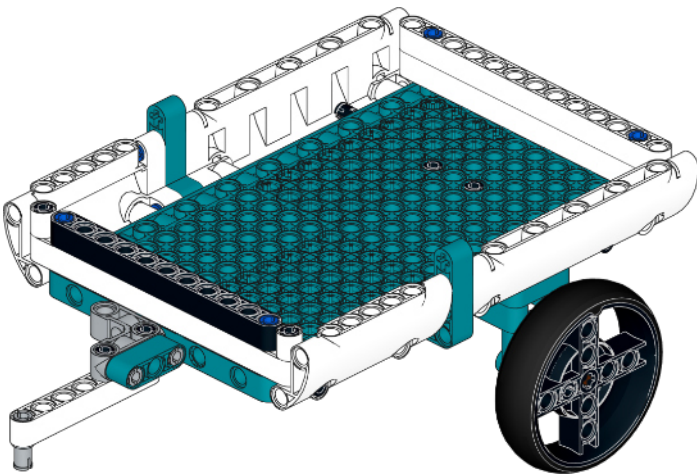
Una vez que se hizo el mecanismo de dirección, me di cuenta de que tenía que haber una forma de soportar las ruedas motrices en la parte trasera, así que experimenté agregando elevadores al lado del motor mediano y después de algunas iteraciones, tenía un chasis completo con dos motores medianos en la espalda, cada uno conduciendo una rueda. Podría haber usado el diferencial, pero decidí no hacerlo, porque tener cada rueda conducida de forma independiente significaba que podía programar diferentes velocidades para cada motor más tarde, actuando de hecho como un diferencial de software.



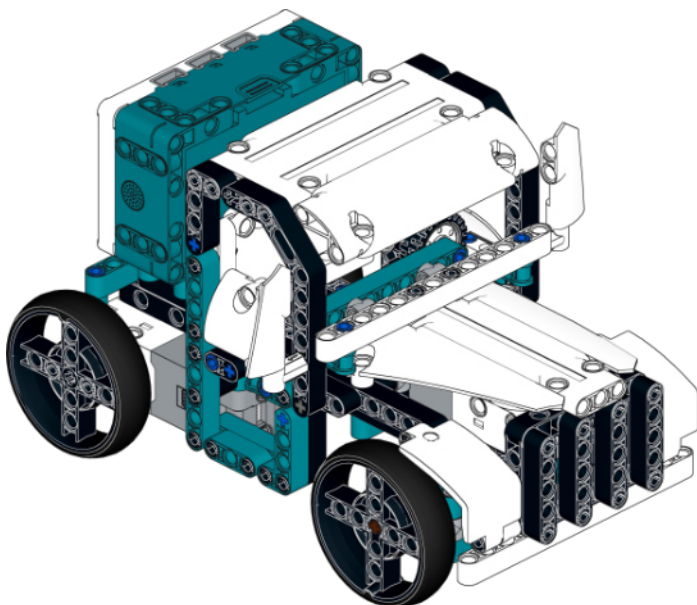
Después de eso, abordé cada componente por turno, comenzando por la parrilla delantera, seguida por el capó, los guardabarros delanteros y la cabina. No planeé nada inicialmente, el proceso fue simplemente agregando varias partes hasta que estuve contento con cómo se veía.



Con el camión completo, comencé con el remolque. Esta fue una construcción bastante sencilla. Nuevamente, no planeé nada, fue solo un proceso de agregar partes hasta que estuve satisfecho con el resultado.



Inicialmente pensé en colocar el ladrillo R15 en el remolque, pero me di cuenta de que al colocarlo justo detrás de la cabina, todos los cables de los diferentes motores podrían conectarse fácilmente y pondría algo de peso en

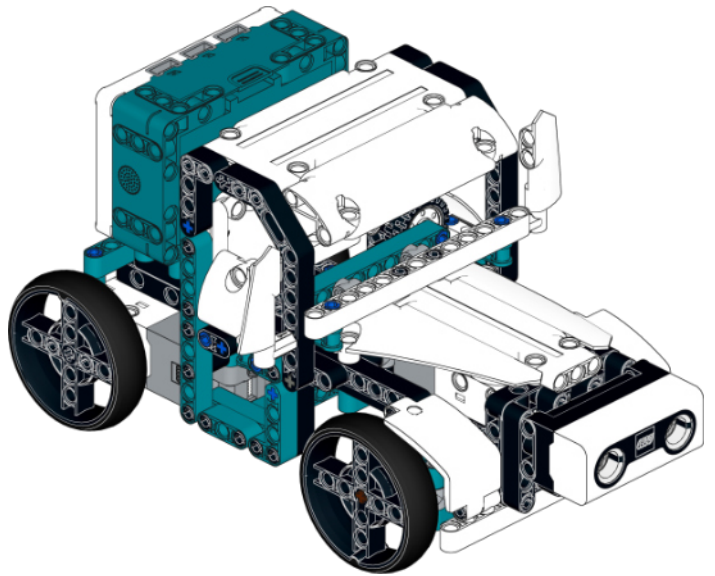


las ruedas motrices, lo que significaba que el camión tendría buena tracción. También facilitó la carga, ya que el puerto USB sería de fácil acceso.

Lo último que hice fue agregar el sensor ultrasónico. Esto fue un poco una ocurrencia tardía, pero descubrí que se podía montar fácilmente en la rejilla frontal y podía pasar los cables debajo del chasis hasta el ladrillo.

El último paso fue programar el camión. Quería que avanzara hasta que se detectara un obstáculo, momento en el que el camión retrocedía y giraba, luego se alejaba en una nueva dirección. Descubrí que la conexión con el tráiler tenía que extenderse para que funcionara razonablemente bien.

También descubrí que las ruedas delanteras rozaban contra la parte superior de la carrocería, por lo que tuve que quitar algunas piezas para



asegurarme de que las ruedas delanteras pudieran girar sin obstáculos. Siempre podría agregar piezas para agregar más espacio para la suspensión delantera, pero eso significaría que tanto los motores de tracción trasera como el remolque también tendrían que ser modificados, así que decidí no hacer eso.

Todo el proceso me llevó aproximadamente cuatro horas, y al final tuve un camión genial con el que, con suerte, sería divertido jugar.

Puedes encontrar las instrucciones de construcción de fotografías completas aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=py-uXbFB93A>

Espero que este artículo haya sido interesante e informativo, y espero escribir más artículos para el próximo número.



TOP MOC ROUTE 66



Fabrizio Franchini

(AKA Faber Mandragore), Italia

Street Racers' Haunt, 2020

Dejé las Darkage en 2016 comprando un set de Star Wars y desde ese momento redescubrí el placer de construir con ladrillos y la verdadera diversión del proceso creativo en la construcción de mocs.

https://www.flickr.com/photos/faber_mandragore

Alexandre (AKA Alex

THELEGOFAN), Francia

Mini Road Trip, Abril 2018

Mi nombre es Alexandre, 19

años y soy de Francia,

estudiante de informática.

Me gusta la fotografía y

LEGO, por supuesto.

Construyo LEGO hasta donde

puedo recordar jajaja. Mi

papá y yo comenzamos con

los modelos Technic de LEGO

porque él era un gran fan y

pasamos a la colección de

minifiguras y piezas

especiales. [https://](https://www.flickr.com/photos/alex_thelegofan/)

[www.flickr.com/photos/](https://www.flickr.com/photos/alex_thelegofan/)

[alex_thelegofan/](https://www.flickr.com/photos/alex_thelegofan/)



Sean Runkle (AKA SDR), USA

Scrambler on Route 66, 2020

Desde que tengo memoria, he estado construyendo con ladrillos LEGO. Mis padres me dijeron que la primera vez que los usé fue cuando tenía apenas un par de años en la casa de mis abuelos, donde tenían un cubo de ladrillos viejos.

<https://www.flickr.com/photos/164108125@N03/>



Steffen Kasteleiner (AKA Buff83ST), Alemania • *Route 66 Back on Track, 2018* Comencé a engancharme con LEGO Duplo inicialmente y obtuve mi primer tren LEGO de 12 V cuando tenía 6 seis años, en 1989. Luego mi familia se mudó a una nueva casa y un segmento de la vía se perdió en la mudanza y, lamentablemente, mi tren ya no pudo dar vueltas en círculo durante varios años, hasta que LEGO ofreció más material de repuesto de 12 V antes de que el sistema de 9 V se convirtiera en el único disponible por un tiempo. Cuando era niño, pasé semanas configurando ciudades de LEGO en una sala de juegos en casa de mi familia, y los diseños incluyeron más y más creaciones construidas por mí mismo a lo largo del tiempo. Hubo algunas "edades oscuras" (mis años de adolescencia), aunque a veces todavía dejaba que los trenes circularan en un diseño que había mantenido durante este tiempo. Volví a apegarme a mi juguete favorito de la infancia cuando era estudiante, cuando comencé a trabajar en el Aeropuerto Internacional de Frankfurt, donde trabajé en el aeródromo y obtuve mucha inspiración para comenzar a construir aviones.

<https://www.flickr.com/photos/29666619@N04/>



Thomas Weigelt

(AKA Sylon-tw), Alemania

Red 66, Enero 2017

Como niño de los 90, LEGO fue una parte querida de mi infancia. Más tarde otras cosas atrajeron mi interés y vendí todos mis LEGO. Varios años después, cuando mi esposa se quedó embarazada, LEGO volvió a mi mente. Mi esposa y yo hicimos un trato. Si era un niño (no queríamos saber el género hasta el nacimiento), el nuevo padre recibiría un castillo de LEGO. Así que... los primeros bricks estaban de vuelta. Después de eso, comencé a navegar por Internet. Encontré Brickset y LEGO cuusoo (ahora llamado ideas). Me enamoré de un proyecto de avión pequeño. Traté de construirlo, me comuniqué con el creador (que trabaja para LEGO ahora) y creé una cuenta de flickr. Y ahí encontrarás el resto de la historia.

https://www.flickr.com/photos/sylon_tw/



Peter Dornbach

(AKA Dornbi), Hungría

The Route 66, Abril 2020

Jugué mucho con LEGO cuando era niño, lo que no siempre fue fácil de conseguir en el Bloque del Este. Tuve una Darkage y comencé a volver a LEGO durante un viaje a los Estados Unidos visitando una tienda de LEGO. Inicialmente estaba más interesado en Technic, pero el interés se desplazó gradualmente hacia el modelado a escala de aviones y automóviles. Aparte del tema, también conocí mucho entusiasmo y amistosos constructores en Flickr, en grupos como LUGnuts y las personas involucradas en el Military Build Competition, como Mad Physicist. <https://www.flickr.com/photos/dornbach/>



Maciej Kocot

(AKA Toltomeja), Polonia

Route 66, Octubre 2013

Los ladrillos LEGO siempre fueron mi juguete favorito desde que era pequeño. Los redescubrí en la escuela secundaria (alrededor de 2011) cuando encontré una comunidad AFOL y TFOL en línea en mi país. Pronto me uní a su exposición y he asistido a muchos otros eventos hasta ahora. <https://www.flickr.com/toltomeja>



Stefan Mueller (AKA Bricking-Robo), Suiza • Brickroad-Motel, Abril 2021

Empecé a construir con bricks LEGO cuando era niño y seguí más o menos desde entonces.

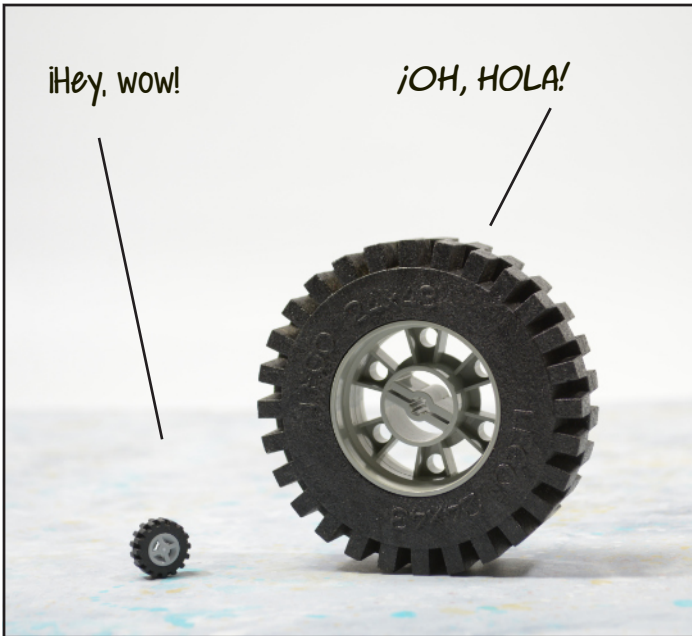
Pero realmente comencé a construir grandes MOCs y coleccionar sets después de

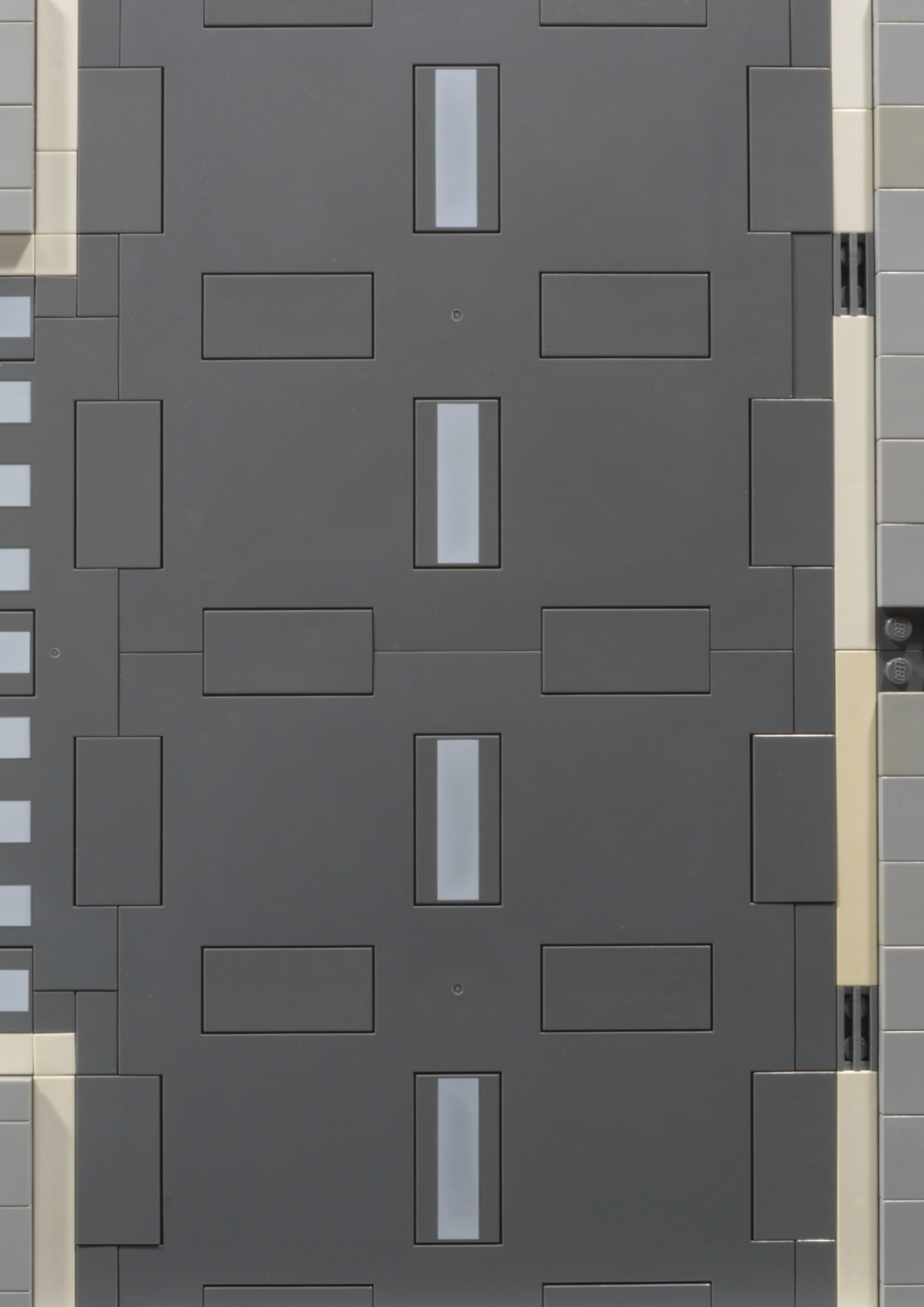
visitar una Exposición de mi LUG local (SwissLUG) en 2009. Yo diría que mi set

"punto de inflexión" fue el edificio modular Green Grocer.

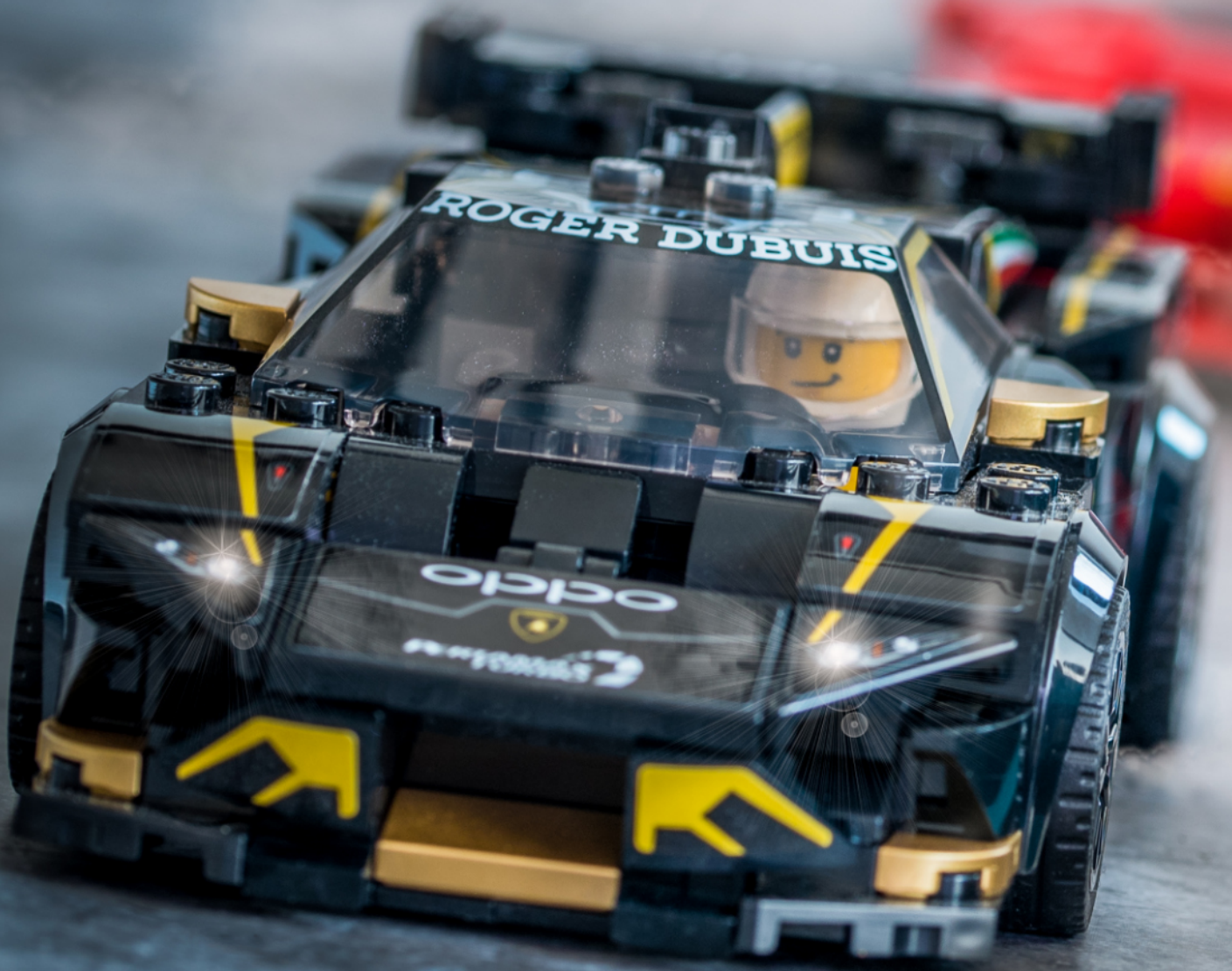
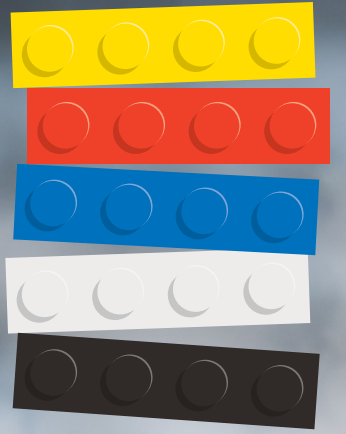
https://www.flickr.com/photos/bricking_robo/

Más allá de los Desmontados





037



ISSN 1989-0982

9 771989 098005

