



STAR WARS

75144



LEGO.com

Acerca del equipo de diseño de LEGO® *Star Wars*™

La línea LEGO® *Star Wars*™ se lanzó en 1999 y ha acogido nuevos modelos todos los años desde entonces. El equipo de diseño de LEGO *Star Wars* se compone de ocho diseñadores de modelos y cuatro diseñadores gráficos. El grupo combina nuevos diseñadores con ideas frescas y diseñadores con mucha experiencia en el universo LEGO *Star Wars* y un gran número de modelos a sus espaldas.

Es un equipo ideal para la creación de nuevos e ingeniosos modelos LEGO *Star Wars* y la revisión y mejora de las antiguas versiones LEGO de las naves más clásicas y emblemáticas. El principal objetivo de la línea LEGO *Star Wars* es hacer llegar a los niños modelos divertidos, modernos e inspiradores basados en este universo.

Para LEGO Direct, es una magnífica oportunidad de crear modelos más grandes y complejos, prestando especial atención a la precisión y los detalles. Son modelos divertidos y emocionantes de desarrollar, ¡pero también muy desafiantes! Siempre nos esforzamos al máximo para que disfrutes de la experiencia.

¡Feliz construcción!



Jens Kronvold Frederiksen
Director de diseño, LEGO *Star Wars*



Acerca del Snowspeeder



© & ™ Lucasfilm Ltd.

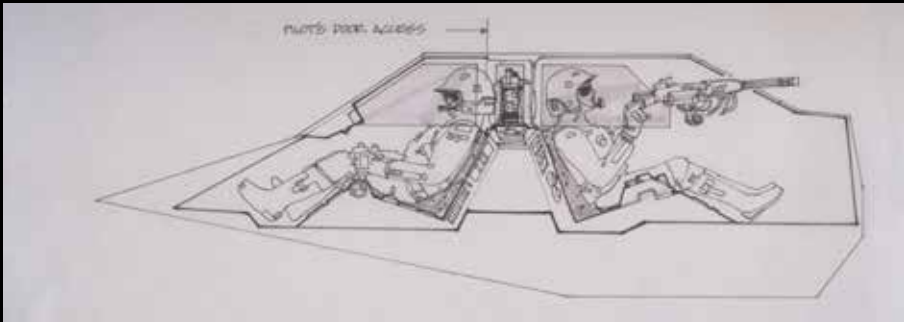
Aunque la fama de Incom Corporation procede especialmente del caza estelar T-65 X-Wing, la compañía fabricó también un aerodeslizador que marcaría el destino de la Alianza durante la Guerra Civil Galáctica por la restauración de la República, que tuvo lugar en el año 3 ABY. El aerodeslizador T-47, más conocido como Snowspeeder, componía buena parte de la flota de la Alianza Rebelde en su fortaleza de Hoth, conocida como base Echo. Los técnicos de la base Echo modificaron el Snowspeeder, diseñado principalmente para el transporte industrial de mercancías, con el fin de convertirlo en un vehículo ligero y rápido que sirviese tanto para misiones de patrulla como para el combate. El clima glacial de Hoth obligó también a la Alianza Rebelde a adaptar el Snowspeeder para que funcionase a gélidas temperaturas durante largos períodos de tiempo. Se agregaron calefactores cerca de

las unidades propulsoras, boquillas descongelantes para impedir la formación de hielo en las superficies de control y piezas de cazas Y-Wing desguazados, placas de blindaje y módulos de cabina adaptados para mejorar su diseño y carácter defensivo.

Debido al reducido tamaño del Snowspeeder, su tripulación era de tan sólo dos personas: un piloto, responsable de controlar la velocidad y el rumbo del aerodeslizador, y un artillero, cuya misión era disparar los cañones láser dobles AP/11 y el arpón. Para suplir la falta de escudos de la nave, se agregaron placas blindadas al casco y se instalaron repulsores que aumentaron notablemente su velocidad, permitiendo al piloto esquivar los disparos del enemigo.

A pesar de sus humildes orígenes y numerosas modificaciones, el ingenio de los pilotos asignados a los Snowspeeder les permitió sacar el máximo partido de la nave. Cuando se dieron cuenta de que las armas láser no eran eficaces contra los avanzados vehículos del Imperio Galáctico, decidieron usar un arpón y gruesos cables de gran resistencia para enredar las gigantescas patas de los caminantes AT-AT e impedir que avanzasen, e incluso acabar con ellos definitivamente.

La Alianza Rebelde hizo buen uso de los aerodeslizadores T-47 más allá del gélido clima de Hoth. Los técnicos rebeldes modificaron varias veces la versátil nave de transporte de mercancías para cumplir otras funciones, además de las que caracterizaban al Snowspeeder. El Swampspeeder, por ejemplo, incorporaba una unidad de flotación y sellos herméticos. Otras variantes fueron el Sandspeeder, que se dotó de avanzados filtros de aire para impedir la penetración de arena y unidades de refrigeración para proteger los motores del abrasador sol del desierto; y el Skyspeeder, que contaba con cabina presurizada y repulsores más potentes para alcanzar mayor altura.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Datos/especificaciones

Datos sobre el Snowspeeder

Fabricante.....	Incom Corporation
Modelo.....	Aerodeslizador T-47
Clase.....	Aerodeslizador/nave repulsora

Especificaciones técnicas: aerodeslizador T-47 modificado

Longitud.....	5,3 m
Velocidad máxima.....	1.100 km/h
Altura máxima.....	175 m
Armamento.....	2 cañones láser dobles CEC AP/11 Arpón de energía Ubrikkian Mo/Dk y cable de gran resistencia Cañón bláster de repetición ligero
Motor.....	Repulsores Karydee KD49
Tripulación.....	1 piloto y 1 artillero
Capacidad de la bodega.....	10 kg

Conoce al diseñador del modelo

Jordan David Scott

P: ¿Cuántos modelos LEGO® Star Wars™ has diseñado?

R: De todos los modelos LEGO Star Wars en los que he trabajado, el set UCS del Snowspeeder será el quinto que se ha comercializado.

P: ¿Qué tipo de materiales de referencia usaste para empezar a diseñar el Snowspeeder?

R: Lo primero que hice fue echar un vistazo al anterior set UCS del Snowspeeder, diseñado en 2003, para determinar qué podía conservar. También usé varias fotografías que encontré en nuestros libros sobre Star Wars y fotogramas de «Star Wars: El Imperio contraataca».

P: ¿En qué se diferencia el Snowspeeder de los demás modelos LEGO Star Wars en cuanto a diseño?

R: Creo que la principal diferencia reside en el nivel de detalle que puede incluir un modelo UCS. Al ser más grandes, estos modelos admiten técnicas de construcción más complejas y niveles de detalle que, personalmente, disfruto incorporando a los modelos en los que trabajo. Mi detalle favorito del set UCS del Snowspeeder es el uso de esquís LEGO a escala de minifigura en la superficie inferior para recrear las aletas de refrigeración. Los modelos UCS deben parecerse lo máximo posible a los vehículos reales que representan. Los ángulos extraños y las funciones complejas pueden ser difíciles de lograr; tuve que esforzarme bastante al construir la ventanilla trasera, ya que descende en tres direcciones distintas y, al mismo tiempo, debe soportar la bisagra de la cabina.



Jordan David Scott

P: La parte delantera del Snowspeeder posee un arco en ángulo fácilmente reconocible. ¿Fue un desafío recrearlo usando ladrillos LEGO?

R: Los ángulos siempre son difíciles de reproducir y, concretamente, esta era una de las cosas del anterior set UCS del Snowspeeder que no quería mantener. En 2003 no teníamos elementos para conseguir este aspecto, así que esta parte se construyó usando ladrillos en ángulo. Sin embargo, gracias a las uniones de rótula en miniatura de las que hoy disponemos, logré hacer el extremo delantero más aerodinámico y preciso.

P: ¿Cómo planificaste el diseño del Snowspeeder? ¿Usaste bocetos o fotogramas de las películas como base para diseñar el modelo?

R: La mayor parte de las ideas salieron de las películas y los esquemas que incluyen las enciclopedias de *Star Wars*™ que tenemos y usamos con frecuencia como referencia.

P: Existen versiones más pequeñas del Snowspeeder en el set LEGO® Star Wars dedicado a la batalla de Hoth; ¿en qué se parece esta versión a sus hermanos menores?

R: Una de las cosas que tienen en común a pesar de poseer tamaños tan diferentes es la gran cantidad de funciones que incorporan; el modelo UCS posee funciones similares a las que poseen los modelos más pequeños, como el cañón trasero giratorio y los aerofrenos móviles. Ambas funciones hacen más interesante el propio modelo y la experiencia de construcción.

P: Al ser vehículos dedicados al reconocimiento y la defensa, los Snowspeeders estaban equipados con armas y motores de gran potencia. ¿Cómo influyeron estos dos aspectos en el diseño final?

R: La veloz naturaleza del Snowspeeder se percibe a través de su compacto diseño, que emplea ángulos agudos para hacerlo más aerodinámico; es algo de lo que fui muy consciente durante el diseño del modelo y que traté de lograr despejando de ladrillos la superficie inferior. Otra cosa que quería construir con la máxima precisión posible eran los turboláseres, que están ligeramente inclinados hacia dentro para concentrar los disparos en un cierto punto. Fue mucho más difícil de conseguir de lo que pensaba y, aunque a primera vista no se aprecie, es cierto que forman un ligero ángulo de unos 10-15 grados.



P: ¿Existe alguna característica específica del modelo con la que hayas disfrutado particularmente durante el diseño?

R: Me divertí mucho diseñando el interior de la cabina, con los respaldos de los asientos enfrentados y todos los controles que los rodean. Fue un desafío que cupieran en un espacio tan pequeño, pero aportan un gran nivel de detalle.

P: El cañón trasero giratorio, la cabina abatible, los aerofrenos móviles... este modelo cuenta con muchas funciones móviles. ¿Cómo te aseguraste de que fuese estable?

R: Las partes móviles del modelo son modelos secundarios bastante pequeños, así que fue fácil estabilizarlos. Tuve algunos problemas con la cabina, ya que las dos nuevas ventanas que usé para crearla eran muy grandes y pesadas, y queríamos estar seguros de que el modelo se pudiera exponer con la cabina abierta o cerrada.

Conoce al diseñador gráfico

Marie Sertillanges

P: ¿Son estas las primeras minifiguras LEGO® Star Wars™ que has diseñado?

R: No; la primera minifigura que diseñé fue el último piloto de Naboo, de 2015. En realidad, las minifiguras de este set se basan en gran medida en diseños anteriores. Decidimos no alterarlas porque son muy emblemáticas, pero las mejoramos incluyendo brazos decorados. Sí que fueron, no obstante, los primeros brazos de minifigura que diseñé.

P: ¿En qué te inspiras al diseñar una minifigura LEGO Star Wars?

R: Lo primero que hago es recopilar todas las referencias visuales que tengo e intentar hacerme una idea general del aspecto. Entonces escojo los colores LEGO que usaré para el torso, los brazos, las piernas y las manos. El siguiente paso es dibujar las formas generales del diseño, para traducir el aspecto del personaje al lenguaje visual de LEGO. Por último, comparo las referencias y el boceto de la minifigura hasta que estoy satisfecha... ¡o hasta que el tiempo se agota!

P: Las minifiguras son muy pequeñas; ¿a qué desafíos te enfrentas al crear diseños que sean detallados y, al mismo tiempo, fáciles de comprender?

R: Para asegurarme de incluir el máximo nivel de detalle en el diseño sin hacerlo demasiado complicado, comienzo con formas grandes y muy sencillas. Mantener una composición adecuada en todo momento durante el diseño es fundamental, y es más fácil conseguirlo con pocos elementos. A partir de ahí, voy dividiendo las formas grandes en otras más detalladas, como hace un escultor cuando esculpe una estatua. ¡La parte más difícil es elegir los detalles en el orden correcto para capturar el aspecto genuino del personaje o su verdadera personalidad!



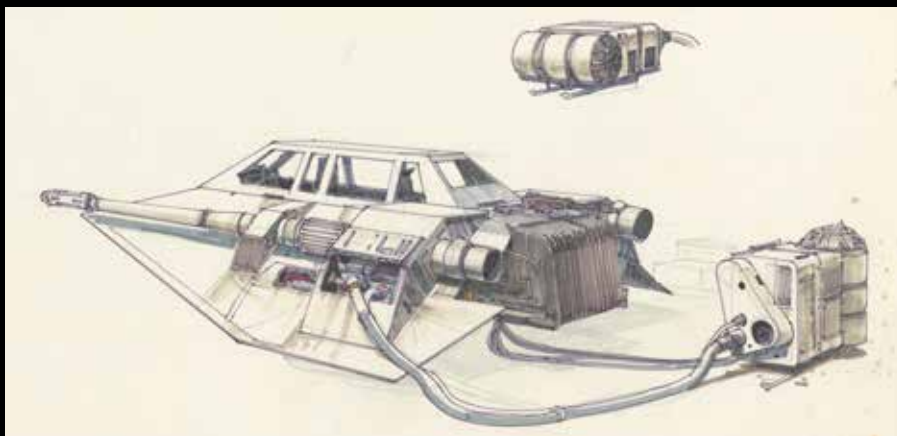
Marie Sertillanges

P: ¿Qué materiales de referencia usas para diseñar la decoración de las minifiguras? ¿Fotogramas de las películas? ¿Material artístico oficial?

R: En el caso de las primeras películas de la saga, usamos fotogramas o fotografías que nos proporciona directamente LucasFilm. En aquella época, el proceso de producción tras las cámaras no se documentaba tanto como hoy, y eso nos impide conseguir referencias precisas.

P: Los trajes de los personajes de las películas de *Star Wars*™ cuentan con numerosos detalles. ¿Cómo decides en qué detalles concentrarte al diseñar las minifiguras?

R: El diseño de estos pilotos se llevó a cabo mucho antes de que yo llegase a LEGO® como diseñadora gráfica, pero hablaré de mi forma de plantear una minifigura. Cuando diseño un personaje, elijo lo que lo hace realmente especial... aquello que lo define. Los tejidos y materiales de los uniformes rebeldes son muy importantes; las arrugas, por ejemplo, se pueden usar para transmitir la calidad de un material o para que el personaje parezca menos disciplinado o más dinámico. Siempre tengo en cuenta que no se puede ni es necesario dibujarlo todo como en la vida real. Hay que ver la realidad a través de un filtro LEGO.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: ¿En qué se diferencian estas minifiguras de las demás que has diseñado?

R: La mayoría de las minifiguras que diseñamos sólo llevan decoración en el torso, la cabeza y las piernas. Los brazos decorados se reservan para las minifiguras especiales. He diseñado tanto héroes protagonistas como personajes secundarios, como Zev Senesca. En comparación con los héroes protagonistas, los personajes genéricos son más difíciles de diseñar porque hay que determinar qué los diferencia de la multitud. Para ser honesta, prefiero trabajar con personajes secundarios; al principio parecen normales, pero siempre esconden grandes historias cuando los conoces en profundidad.

Conoce al director artístico

Michael Sion

P: ¿Habías trabajado antes en la caja de un set LEGO® *Star Wars*™?

R: Comencé a trabajar con LEGO *Star Wars* en 2009 y, curiosamente, la primera caja que diseñé fue para un set de combate con minifiguras del planeta Hoth. Hoy, seis años más tarde, vuelvo a Hoth con el Snowspeeder.

P: ¿En qué materiales de referencia te basas cuando empiezas a diseñar una caja?

R: Es increíble la cantidad de cosas que hacen los fans de *Star Wars* y publican después en la web. Me gusta explorar un poco en Internet para sumergirme en el mundo de *Star Wars*. Normalmente, el modelo aparece en una escena emblemática de alguna de las películas e intento hacer referencia a ella. Tampoco debe subestimarse el efecto positivo de imitar los ruidos de la batalla durante la creación de la portada de una caja.

P: El Snowspeeder es un vehículo cuya principal aparición tiene lugar en la batalla de Hoth, en un ambiente terriblemente frío. ¿Cómo te aseguraste de que un vehículo de color blanco destacase en un entorno tan blanco?

R: ¡Usando colores, láseres, explosiones y humo! Las explosiones me han facilitado mucho las cosas varias veces.

P: ¿Qué es lo primero que sueles hacer cuando empiezas a diseñar la caja de un set LEGO *Star Wars*?

R: Siempre empiezo leyendo las especificaciones para tener claro qué es lo que quiere enseñar el equipo de LEGO *Star Wars*. Después estudio el modelo jugando con él para conocer su potencial.



Michael Sion

P: ¿Usas alguna técnica específica para representar las características y funciones de un set en la caja?

R: Representar las funciones siempre es complicado. Por suerte, tenemos los modelos en 3D, así que podemos girarlos por software, sin necesidad de fotografiarlos directamente. Lo principal es transmitir el concepto de causa y efecto, por ejemplo, mostrando una función del set que implique empujar una sección del modelo o tirar de ella y la acción resultante. También trato de usar la profundidad de campo para quitar importancia a partes del modelo que sólo están ahí para aportar contexto.

P: ¿A qué desafíos te enfrentas cuando diseñas específicamente para una caja? ¿En qué se diferencia el diseño de una caja de otras tareas de diseño?

R: En ocasiones son desafíos inesperados. Por ejemplo, algunas veces un modelo cambia durante el diseño, así que es importante que todo el equipo sea flexible en este sentido. Por otra parte, como los sets LEGO® se comercializan por todo el mundo, de vez en cuando tenemos que alterar un poco el diseño para incluir la traducción de una palabra o un mensaje en la caja. Nuestros equipos colaboran muy bien, así que solemos superar rápidamente cualquier desafío para tener algo asombroso que compartir con los fans de LEGO *Star Wars*™ de todo el mundo cuanto antes.

P: Al diseñar una caja, ¿sueles concentrarte más en recrear las escenas más emblemáticas de la saga *Star Wars*, o prefieres mostrar las características exclusivas del set?

R: Lo primero y más importante es el modelo LEGO, pero trato de ser tan fiel como puedo a las películas.

P: ¿Hay alguna parte del proceso de diseño con la que disfrutes particularmente?

R: Todos los proyectos nuevos son emocionantes, y las primeras fases son las que más me gustan. Antes de ponerte manos a la obra, lo único que tienes es la posibilidad de hacer algo; para mí, esa es la parte más divertida del proyecto. Pensar en cómo puede ser la escena y trasladar la idea al papel es un proceso creativo que me divierte mucho. Además, contemplar la creación de algo desde el principio hasta el final es una experiencia realmente fascinante.



© & ™ Lucasfilm Ltd.