



STAR WARS

75144



LEGO.com

乐高® 星球大战™ 设计团队简介

乐高® 星球大战™ 于 1999 年问世，之后该产品系列每年都会推出新模型。乐高星球大战设计师团队由八名模型设计师和四名平面设计师组成。团队融合了新人设计师的新鲜创意和资深乐高星球大战设计师的丰富经验。

无论是要设计新颖、创新的乐高星球大战模型，还是要对经典标志性的乐高星球大战飞船的早期版本进行修订和改进，这都是一个最理想的团队。乐高星球大战产品系列的宗旨是为孩子们提供炫酷、有趣且激发灵感的乐高星球大战模型。

针对乐高 Direct 系列，我们有机会制作更大、更具挑战性的模型，能够更好地关注还原性和细节。这些模型的开发过程不仅充满了趣味和快乐，同时也是巨大的挑战！我们始终全力以赴，希望您能喜欢这次拼砌体验！

祝您拼砌愉快！



乐高星球大战
设计总监
Jens Kronvold Frederiksen





雪地战机简介



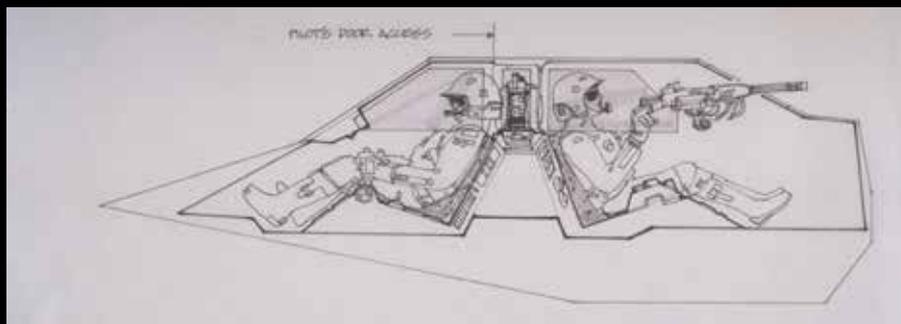
© & ™ Lucasfilm Ltd.

Incom 公司最出名的就是其生产的 T-65 X 翼星际战斗机；不过它同时也生产空速机——银河内战期间同盟军将之作为主要交通工具，意图恢复 3 ABY 时期的共和国。T-47 空速机通常被称为雪地战机，被广泛应用于义军位于霍斯被人们称为“回声基地”的据点内。空速机以前主要用于运输工业货物。回声基地的技师改装了雪地战机，使其变成了轻便快速的巡逻和作战工具。霍斯的冰川气候也迫使义军同盟对雪地战机加以改装，使其能在寒冷温度下长时间工作。除了在驱动装置旁边加上加热器，并引入除冰喷嘴防止控制台表面结冰以外，义军技术人员还使用可回收的 Y 翼部件、装甲板以及改装的驾驶舱模块来进一步提升其设计和防御能力。

雪地战机由于体积小，只能容纳两名机组成员：飞行员控制空速机的速度与机动性，炮手则负责发射 AP / 11 双筒激光炮和鱼叉枪。因为船体没有防护罩，所以增加了装甲板并安装了反重力引擎，大大提升了速度，使雪地战机能够快速躲闪攻击。

尽管雪地战机设计简单且只进行了必要的改装，但雪地战机飞行员拥有足够强大的创意让它充分发挥潜力。当他们意识到激光攻击对于更先进的银河帝国车辆无效时，雪地战机飞行员使用了鱼叉枪和牵引索来缠住银河帝国 AT-AT 步行者的巨腿，使其无法行动，或是让它们整个跌倒下来。

对于义军同盟战队而言，T-47 空速机不仅仅能够抵御霍斯的寒冷气候。除雪地战机外，义军同盟的技术人员将多平面的货物运输船改装成为多个版本。例如沼泽战机就是用浮筒式起落架和水密材料重新组装的。其他版本还包括定制的沙沙漠飞车，这款车采用了隔绝沙子进入的先进空气过滤器以及抵御酷热沙漠阳光的发动机冷却装置；以及使用加压座舱的空中飞车——更强大的反重力引擎能推动飞车翱翔至更高高度。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

信息/规格

雪地战机信息

制造商	Incom 公司
车型	T-47 空速机
类型	空速机/驱逐舰

技术规格 - 改装后的 T-47 空速机

长度	5.3 米
最高时速	1,100 公里/小时
最大海拔高度	175 米
武器	两架 CEC AP/11 双筒激光炮 Ubrikkian Mo/Dk 动力鱼叉和牵引索 轻型连发爆裂炮
引擎组	Karydee KD49 反重力引擎
人员	1 名飞行员和 1 名炮手
载货量	10 公斤



© & ™ Lucasfilm Ltd.

模型设计师访谈录

Jordan David Scott

问题：您总共设计了多少款乐高®星球大战™模型？

回答：UCS 雪地战机将是我设计的第五款已经发布的乐高星球大战模型。

问题：开始设计雪地战机时，您参考了哪些资料？

回答：首先我研究了之前早在 2003 年设计出的 UCS 雪地战机，看看能从中获得什么启发。然后我看了星球大战的书籍和《星球大战：帝国反击》电影的各种图片和电影剧照。

问题：设计雪地战机与您设计其他乐高星球大战模型的工作有何不同？

回答：我认为，主要区别在于 UCS 模型上的细节设计能够细到哪个程度。这些较大的模型可以采用更复杂的拼砌技术和精细程度，我个人喜欢将这些加入到我设计的模型中。我最喜欢的 UCS 雪地战机的细节就是，把乐高小人仔滑雪刀片放在底部，模拟散热片的一部分。这些 UCS 模型的设计也尽可能准确地还原原战机的细节。这意味着较难处理的角度或特征可能会变得非常棘手，难以重建；驾驶舱的后窗尤其难以设计，因为它在三个不同的方向上倾斜，同时还必须支持驾驶舱的铰链连接。



Jordan David Scott

问题：雪地战机的前部是一个标志性的倾斜车头，让人能够一眼认出它。使用乐高积木再现这一原型，是否困难？

回答：有些角度非常难以实现，以前的 UCS 雪地战机就有这个问题，而这次我就是想在这些方面有所突破。在 2003 年时，我们没有那么多的元素来做成这样的外观，所以它使用了倾斜的积木来拼砌。现在借助微型球状接头，我能够打造出更加顺畅精准的前部。

问题：您是如何规划雪地战机的设计的？您是否利用了艺术草图或电影剧照来启发模型的设计工作？

回答：我的大部分灵感来自于电影剧照和《星球大战™百科全书》中的各部分插图。它给我们提供了很多工作参考素材。

问题：乐高® 霍斯星球大战套装中有较小版本的雪地战机；这款大模型与较小的雪地战机有何相似之处？

回答：即使尺寸如此不同，我觉得有一点是相似的，就是其功能性；UCS 模型有几个功能类似于较小版本，例如旋转的后部枪和可移动的空气制动系统。这些功能使其成为一个更有趣的模型，带来更具趣味性的拼砌体验。

问题：作为侦察和防卫车辆，雪地战机配备了武器，速度极快。最后的设计中如何体现这些元素？

回答：雪地战机的高速性体现在其紧凑的设计之中，使用锐利的角度使其外观更倾向于流线型；在设计模型时，我特别注意使底部不那么庞大和沉重。另一个我想要拼砌得尽可能准确的部分是涡轮激光器——它被设计成向内倾斜，从而能将火力集中到某一点。实际拼砌过程比我所想象中困难得多，乍一看它似乎并不明显，但它们实际上是在一个非常小的约 10 至 15 度角上拼砌的。



问题：在设计模型时，有没有哪个部分是您特别喜欢的？

回答：我在驾驶舱内部设置了很多有趣的设计，像背靠背座位以及周围的小型控制装置——要把这些通通装进这么小的空间很有挑战性，但也增加了许多丰富细节。

问题：旋转的后部枪、打开的驾驶舱以及可移动的空气制动器——这款模型含有许多运动部件。您如何保证设计的稳定性？

回答：模型的所有移动部件都是很小的结构，这意味着更容易保持稳定。我在设计驾驶舱时遇到了一些挑战：我曾经把两个新的窗户设计得很大很重，我们希望确保您能展示打开或关闭驾驶舱的样子。

平面设计师访谈录

Marie Sertillanges

问题：这是您第一次设计乐高®星球大战™小人仔吗？

回答：不，我第一次设计的小人仔是 2015 年起的上一版纳布飞行员。这一套小人仔实际上基本采用了现有设计。我们决定保留原有设计，因为它们真的很有标志性；不过我们也改进了带装饰的武器。但这却是我第一次设计小人仔武器。

问题：在您开始为乐高星球大战小人仔设计装饰时，您会怎么做？

回答：我的第一步是收集角色的所有视觉参考元素，并尝试设计出整体外观。然后我选择用于躯干、手臂、腿和手的乐高色彩。下一步是勾画出设计的总体轮廓，将角色的外观转换为乐高风格。在最终确定设计时，我会再反复参考小人仔草图，直到我满意为止！

问题：小人仔很小，要创造出既详尽又易懂的设计会存在哪些挑战呢？

回答：雪为了确保设计中包含诸多炫酷细节，但又保持清晰可辨，我会先从简单的大致形状入手。正确的组合在设计过程中的任何时候都是必不可少的，当您所拥有的元素不多时，比较容易实现。然后我会把这些大的形状“雕琢”得更细，就像雕刻东西一样。难的是要选择那些真正表现角色外观或性格的准确细节！



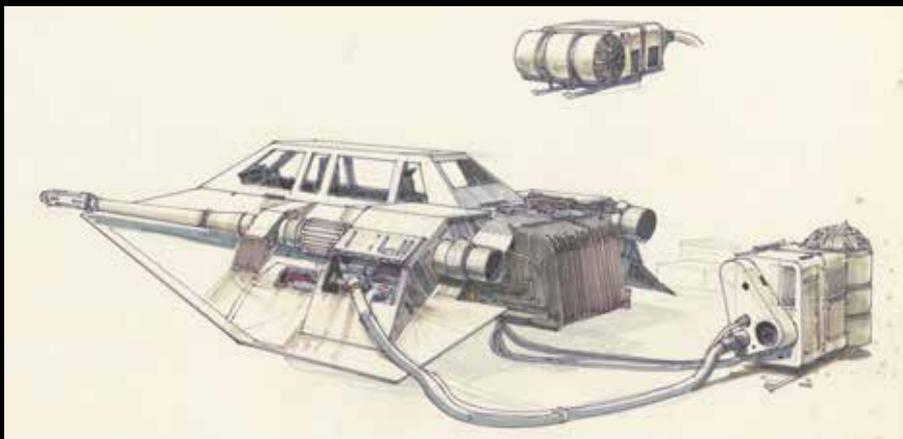
Marie Sertillanges

问题：在您设计小人仔装饰时会参考哪些材料？仍然是电影吗？还是其他形式的授权作品？

回答：对于旧的星球大战电影系列，我们使用的主要是直接来自卢卡斯电影公司的电影剧照或照片。当时在电影界，幕后的文件资料不如现在齐全，因此我们要收集到所有准确的参考资料有点困难。

问题：星球大战”电影中角色所穿的飞行服的细节程度令人难以置信。在小人仔的美术设计中，您如何选择突出哪些细节？

回答：这些飞行员的设计在我成为一名乐高®平面设计师之前就已经进行了，但我可以谈谈我创作小人仔的一般方法。在我设计一个角色时，我会首先分析他/她的特别之处，确定他/她的形象有何特点。层次和材质对于义军制服非常重要，比如可以用褶皱来体现材质，让一个角色不那么呆板，而更富有动态。我始终提醒自己，我不能也无须完全按照现实世界那样来绘制每个细节。这就好像通过一个“乐高过滤器”来看现实世界。



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问题：这些小人仔和与您设计的其他小人仔相比有何区别？

回答：我们设计的大多数小人仔都只装饰了躯干、头部和腿部。武器上的装饰只有特殊的小人仔才有。我设计了这两个主角和 Zev Senesca 这样的次要人物。与主角相比，这些普通角色的设计更具挑战性，因为你必须更仔细观察才能发现他们与人群的区别。说实话，我更喜欢设计陪衬角色，因为他们第一眼看起来很普通，但若深入发掘就会发现他们有着自己的独特故事。

艺术总监访谈录

Michael Sion

问题：您之前参与过乐高®星球大战™的包装设计吗？

回答：我在 2009 年开始从事乐高星球大战的设计。很奇怪，我的第一套作品是有着来自霍斯行星的小人仔的战斗套装。现在，六年过去了，我又设计了霍斯的雪地战机。

问题：开始设计包装时，您参考了哪些资料？

回答：星球大战最好的地方在于，粉丝们在网上发布了无数的素材。我喜欢上网浏览一会儿，沉浸在星球大战的世界里。通常情况下，模型会处于一个来自电影的标志性场景里，而我总会试图再现这一场景。而在创建包装正面时，要务必重视对声效的应用。

问题：雪地战机是星球大战中主要出现在霍斯战役的车辆，它所在的环境是有非常多雪的。您如何确保白色的车在白色环境中仍很显眼？

回答：色彩、激光、爆炸和烟雾！很多时候，我都喜欢通过使用爆炸来突出效果。

问题：当您开始为一款新的乐高星球大战套装设计包装材料时，您的第一个步骤是什么？

回答：我总是先从概述开始，看看乐高星球大战产品开发团队想要呈现的东西。然后，我一边玩模型，一边研究，感受它的潜力。



Michael Sion

问题：您是否会使用特殊的技术，把特性和功能描绘在包装盒上？

回答：如何让镜头体现其独特功能，让我很费心思。幸运的是，我们能把模型放在 3D 程序中进行旋转，而无需拍摄。你需要表现出功能和特点上的因果关系。比如说，展示出一组特点，推远或拉近模型的一部分，获得产生的效果。我还尝试使用景深，弱化模型中无需重点展示的部分。

问题：在设计专门用于包装材料的美术作品时，您面对了哪些挑战？包装艺术与其他形式的设计作品有何不同？

回答：有时候，挑战可能会出乎意料，例如有些时候，模型会在设计时发生改动，所以我们与整个团队都必须保持灵活性。此外，由于我们的乐高®套装销往世界各地，因此每过一段时间，我们就需要在包装上放上翻译后的词语和信息，这也会令设计稍稍有所改变。但是，我们的团队合作非常好，因此我们通常能快速解决遇到的任何挑战，生产出令人惊奇的产品，与全世界的乐高星球大战™粉丝们分享。

问题：在您创作包装作品时，您的目标是重现星球大战电影中的标志性场景，还是更侧重于展示产品的独有特质？

回答：首要的是乐高模型，但我也会尽量争取贴近电影原作。

问题：在设计过程中，您最喜欢哪部分的工作？

回答：启动新项目非常令人兴奋，我最喜欢设计中的第一阶段。在一切真正开始之前，摆在你面前的只有创造精彩产品的可能性。而对我而言，这就是项目中最有趣的部分。在脑子里反复思考场景可能的样子，以及如何在纸上加以呈现，这是个给我带来诸多快乐的创造过程。从项目开始，一直到创作结束的整个过程中充满了挑战和乐趣。



© & ™ Lucasfilm Ltd.