



STAR WARS™

75144



LEGO.com

À propos de l'équipe de design LEGO® Star Wars™

LEGO® Star Wars™ a commencé en 1999 et nous avons conçu chaque année depuis de nouveaux modèles pour cette gamme de produits. L'équipe de design LEGO Star Wars est composée de huit créateurs de modèles et de quatre graphistes. Cette équipe est un mélange de nouveaux designers avec des idées originales et de designers LEGO Star Wars expérimentés ayant créé de nombreux modèles.

Il s'agit de l'équipe idéale pour créer de nouveaux modèles LEGO Star Wars innovants et pour améliorer les versions LEGO antérieures des célèbres vaisseaux classiques Star Wars. L'objectif de notre gamme principale de produits LEGO Star Wars est de créer des modèles LEGO Star Wars cool, amusants et stimulants pour les enfants.

Pour LEGO Direct, nous avons la possibilité de créer des modèles encore plus grands et plus complexes, en prêtant une attention particulière à la précision et aux détails. Ces modèles sont amusants et fascinants à concevoir, mais ils constituent aussi un énorme défi ! Nous faisons toujours de notre mieux et nous espérons que tu apprécieras l'expérience de construction.

Bonne construction !



Jens Kronvold Frederiksen
Directeur du design LEGO Star Wars



À propos du Snowspeeder



© & ™ Lucasfilm Ltd.

L'Incom Corporation est plus connue pour la production du T-65 X-wing Starfighter, mais elle a aussi produit un airspeeder qui allait devenir l'un des principaux véhicules utilisés par l'Alliance pendant la guerre civile galactique pour restaurer la République en 3 av.BY. Les T-47 airspeeders, plus couramment connus sous le nom de snowspeeders, étaient largement utilisés dans la forteresse de l'Alliance rebelle sur Hoth, appelée la base Echo. Les techniciens de la base Echo ont modifié le snowspeeder pour transformer l'airspeeder en un véhicule léger et rapide pour la patrouille et le combat alors qu'il est utilisé principalement pour le transport de marchandises. Le climat glacial sur Hoth a aussi obligé l'Alliance rebelle à adapter le snowspeeder pour qu'il fonctionne dans des températures glaciales pendant de longues périodes. Des chauffages furent placés près des unités de propulsion, des buses

de dégivrage furent ajoutées pour empêcher la formation de glace sur les surfaces de contrôle et les techniciens rebelles utilisèrent aussi des pièces de Y-wing récupérées, des plaques de blindage et des modules de cockpit adaptés pour améliorer le design et les capacités de défense.

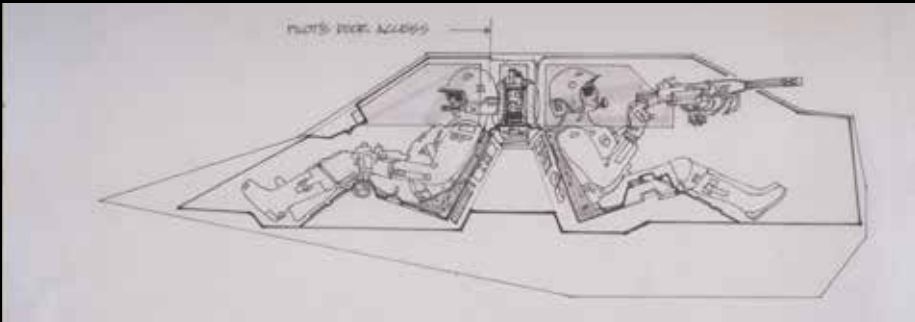
En raison de ses dimensions réduites, le snowspeeder avait un équipage de seulement 2 membres : un pilote qui pouvait maîtriser la vitesse et la maniabilité de l'airspeeder et un artilleur pour tirer avec les doubles canons laser AP/11 et le fusil harpon. Le vaisseau étant dépourvu de boucliers, des plaques de blindage furent ajoutées au fuselage, et des moteurs à répulsion furent installés pour augmenter la vitesse de façon spectaculaire, permettant au snowspeeder d'être assez rapide pour éviter les tirs.

Malgré la création humble du snowspeeder et son patchwork de modifications, les pilotes du snowspeeder furent assez inventifs pour utiliser tout le potentiel du vaisseau. Lorsqu'ils réalisèrent que le tir laser était inefficace contre les véhicules plus perfectionnés de l'Empire galactique, les équipages de snowspeeder utilisèrent le fusil à harpon et les câbles de remorquage pour attacher les énormes pattes des AT-AT walkers de l'Empire galactique et ainsi les désactiver ou les neutraliser complètement.

Les T-47 airspeeders se sont aussi révélés utiles pour les forces de l'Alliance rebelle ailleurs que dans le climat glacé de Hoth. Les techniciens de l'Alliance rebelle ont modifié le vaisseau de transport à multiples facettes dans de multiples incarnations en plus du snowspeeder. Le swampspeeder a par exemple été reconstruit avec des équipements de flottaison et des joints étanches. Les autres variantes incluaient le sandspeeder, qui a été adapté avec des filtres à air de pointe pour empêcher le sable d'entrer et des unités de refroidissement du moteur pour lutter contre le soleil brûlant du désert, et les skyspeeders, qui avaient des cockpits pressurisés et des moteurs à répulsion plus puissants pour les altitudes plus élevées.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Informations/caractéristiques

Informations sur le snowspeeder

Fabricant.....	Incom Corporation
Modèle.....	T-47 airspeeder
Classe.....	Airspeeder/Repulsorcraft

Caractéristiques techniques : T-47 airspeeder modifié

Longueur.....	5,3 mètres
Vitesse maximale.....	1100 km/h
Altitude maximale.....	175 mètres
Armement.....	2 doubles canons laser CEC AP/11 Harpon énergétique Ubrikkian Mo/Dk et câble de remorquage Canon à répétition léger
Unité moteur.....	Moteurs à répulsion Karydee KD49
Équipage.....	1 pilote et 1 artilleur
Capacité cargo	10 kilogrammes

Rencontre avec le designer du modèle

Jordan David Scott

Q : Combien de modèles LEGO® Star Wars™ as-tu conçus ?

R : L'UCS snowspeeder sera le cinquième modèle LEGO® Star Wars™ lancé sur lequel j'ai travaillé.

Q : Quel type de matériel de référence as-tu utilisé pour commencer à concevoir le snowspeeder ?

R : J'ai d'abord regardé le précédent UCS snowspeeder qui a été conçu en 2003 pour voir comment je pouvais m'en inspirer. Ensuite, j'avais plusieurs images et photos des films dans nos livres *Star Wars™* et le film *Star Wars™ : L'Empire contre-attaque*.

Q : En quoi la conception du snowspeeder était-elle différente de ton travail sur d'autres modèles LEGO® Star Wars™ ?

R : Je pense que la principale différence réside dans le niveau de détails que l'on peut mettre dans les modèles UCS. Ces modèles plus grands permettent des techniques de construction plus complexes et des niveaux de détail que j'adore intégrer dans les modèles sur lesquels je travaille. Mon détail préféré dans l'UCS snowspeeder a été l'utilisation de lames de ski LEGO miniatures sur le dessous : elles ressemblent à une partie des ailerons de refroidissement. Ces modèles UCS sont aussi conçus pour ressembler autant que possible aux vrais véhicules. Ceci signifie que certains angles ou caractéristiques peuvent devenir assez difficiles à recréer : la fenêtre arrière du cockpit a été particulièrement difficile à construire car elle est inclinée dans trois directions différentes mais elle doit aussi soutenir la charnière du cockpit.



Jordan David Scott

Q : L'avant du snowspeeder a une proue inclinée facilement reconnaissable. Était-ce un défi de la recréer en utilisant les briques LEGO ?

R : Les angles étaient très compliqués à obtenir et c'était quelque chose que je ne souhaitais pas faire comme dans l'UCS snowspeeder précédent. En 2003, nous n'avions pas autant d'éléments pour obtenir cet aspect, il fut donc construit avec des briques à angle. Maintenant, grâce aux joints à boule miniature, j'ai pu obtenir un avant plus élancé et plus fidèle.

Q : Comment as-tu planifié la création du snowspeeder ? As-tu utilisé des esquisses ou des photos du film pour t'aider dans la création de ce modèle ?

R : Je me suis principalement inspiré des photos du film et des illustrations transversales des encyclopédies *Star Wars™* que nous avons et que nous utilisons beaucoup comme référence.

Q : Il y a des versions plus petites du snowspeeder dans l'ensemble de la bataille de Hoth LEGO® Star Wars™. En quoi ce modèle plus grand est-il similaire aux snowspeeders plus petits ?

R : Je pense qu'une chose similaire, même si les dimensions sont si différentes est la fonctionnalité : le modèle UCS a plusieurs fonctions qui sont similaires à la version plus petite, par exemple le fusil arrière rotatif et les freins aériens mobiles. Ces fonctions en font un modèle et une expérience de construction plus intéressants.

Q : En tant que véhicule utilisé pour la reconnaissance et la défense, les snowspeeders sont équipés d'armes et conçus pour la vitesse. Comment ces éléments sont-ils présents dans le design final ?

R : La nature ultra rapide du snowspeeder est apparente dans son design compact, en utilisant des angles aigus pour le rendre plus profilé. J'en étais très conscient pendant la création du modèle, en rendant le dessous moins volumineux et avec moins de briques. Une autre partie que je voulais construire aussi fidèlement que possible était les turbo lasers, qui sont conçus pour s'incliner vers l'intérieur pour viser et tirer. Ceci a été beaucoup plus difficile à construire que je ne le pensais et ce n'est peut-être pas évident au premier coup d'œil, mais ils sont en fait construits sur un angle très réduit d'environ 10-15 degrés.



Q : Y a-t-il une fonction spécifique du modèle que tu as préféré créer ?

R : Je me suis beaucoup amusé à créer l'intérieur du cockpit, avec les sièges dos-à-dos et toutes les petites commandes qui les entourent, qui étaient difficiles à placer dans un espace si réduit, mais ajoutaient beaucoup de détails.

Q : Avec un fusil arrière rotatif, un cockpit qui s'ouvre et des freins aériens mobiles, il y a de nombreuses parties qui bougent dans ce modèle. Comment l'as-tu conçu pour assurer sa stabilité ?

R : Toutes les parties mobiles du modèle sont des constructions assez petites, ce qui signifie qu'il était plus facile de les stabiliser. J'ai rencontré quelques défis avec le cockpit car les deux nouveaux éléments de fenêtre utilisés pour la créer étaient très grands et lourds et nous voulions nous assurer que l'on pouvait exposer le modèle avec le cockpit ouvert ou fermé.



Rencontre avec la graphiste

Marie Sertillanges

Q : Ces figurines sont-elles les premières figurines LEGO® *Star Wars*™ que tu as créées?

R : Non, ma première création de figurine était le dernier pilote Naboo de 2015. Les figurines de cet ensemble sont principalement des figurines qui existaient déjà. Nous avons décidé de les garder car elles sont vraiment célèbres, tout en les améliorant avec des bras décorés. C'était cependant la première fois que je créais des bras de figurine.

Q : Qu'utilises-tu pour commencer à créer les décorations des figurines LEGO *Star Wars* ?

R : Ma première étape est de rassembler toutes les références que j'ai pour le personnage et d'essayer de concevoir son aspect général. Puis, je choisis les couleurs LEGO que je vais utiliser pour le torse, les bras, les jambes et les mains. La prochaine étape est de dessiner les formes générales, de traduire l'aspect du personnage en style LEGO. Pour finaliser la conception, je vais et je viens entre les références et la figurine jusqu'à ce que je sois satisfaite, ou que je n'aie plus de temps !

Q : Les figurines sont très petites, quels sont les défis que pose la conception de designs à la fois détaillés, mais faciles à comprendre ?

R : Pour que le design soit plein de détails très cool mais toujours lisibles, je commence avec de grandes formes extra simples. Avoir la bonne composition à tout moment de la conception est essentiel et c'est plus facile à obtenir avec peu d'éléments. Je vais ensuite « retravailler » ces grandes formes en formes plus petites, comme on le ferait avec une sculpture. La partie complexe est de choisir les bons détails afin de capturer réellement l'aspect et la personnalité du personnage !



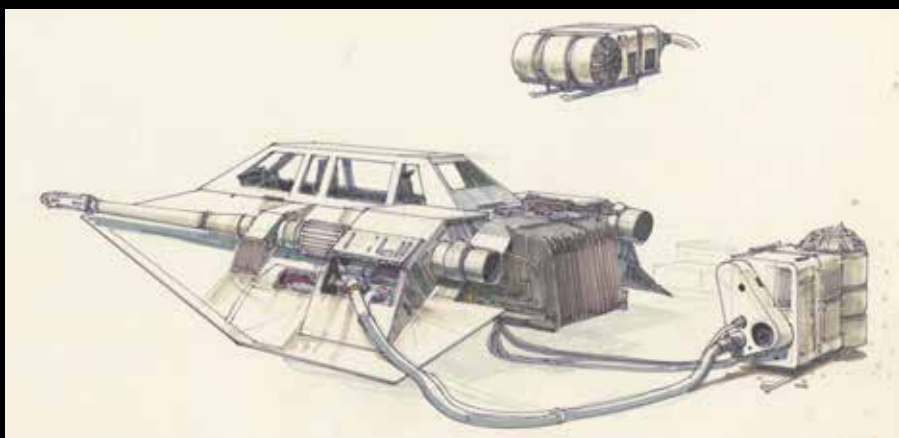
Marie Sertillanges

Q : Qu'utilises-tu comme référence pour créer les décorations des figurines ? Des extraits de films ? Des images sous licence ?

R : Pour les films *Star Wars*™ les plus anciens, nous utilisons principalement des photos du film ou de la production, venant directement de LucasFilm. À cette époque de l'industrie cinématographique, la documentation en coulisses n'était pas aussi complète qu'aujourd'hui, il est donc un peu plus difficile pour nous de collecter toutes les références précises.

Q : Les combinaisons de vol portées par les personnages de *Star Wars*™ sont incroyablement détaillées. Comment choisis-tu les détails sur lesquels te concentrer lorsque tu crées les illustrations pour les figurines ?

R : La conception de ces pilotes a été faite bien longtemps avant que je ne devienne une graphiste LEGO® mais je peux parler de ma façon générale d'approcher une figurine. Lorsque je crée un personnage, je choisis ce qui le rend vraiment spécial, ce qui le définit. La superposition et les matériaux sont importants sur les uniformes rebelles, et des plis, par exemple, peuvent être utilisés pour montrer les qualités du matériau et pour rendre le personnage moins ordonné ou plus dynamique. Je pense toujours au fait qu'on ne peut pas et qu'on ne doit pas tout dessiner comme dans la vie réelle. Je pense à regarder la réalité avec un filtre LEGO.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Q : Comment ces figurines se comparent-elles à d'autres que tu as conçues ?

R : La plupart des figurines que nous concevons sont seulement décorées sur le torse, la tête et les jambes. La décoration des bras est réservée uniquement à des figurines spéciales. J'ai conçu des héros principaux et des personnages secondaires comme Zev Senesca. Comparés aux héros principaux, ces personnages génériques sont plus compliqués à concevoir car il faut les étudier de plus près pour trouver ce qui les différencie de la foule. Pour être honnête, je préfère travailler sur les personnages secondaires car ils semblent banals au début mais ont des histoires uniques quand on creuse plus profondément.

Rencontre avec le directeur artistique

Michael Sion

Q : As-tu déjà travaillé sur la création de l'emballage pour LEGO® Star Wars™ ?

R : J'ai commencé à travailler pour LEGO® Star Wars™ en 2009 et bizarrement mon premier emballage a été un assortiment d'ensembles de combat avec des figurines de la planète Hoth. Six ans plus tard, je suis de retour sur Hoth avec le snowspeeder.

Q : Quel type de matériel de référence as-tu utilisé pour commencer à concevoir l'emballage ?

R : L'une des choses géniales à propos de Star Wars est la quantité de matériel de fans sur Internet. J'aime passer un moment à naviguer sur Internet pour me plonger dans le monde de Star Wars. Le modèle apparaît généralement dans une scène célèbre des films à laquelle j'essaie toujours de me référer. Puis, pendant la création de l'emballage, il ne faut jamais sous-estimer l'utilité de faire des effets sonores en créant le devant de l'emballage.

Q : Le snowspeeder est un véhicule Star Wars très présent dans la bataille de Hoth, qui a lieu dans un environnement neigeux. Comment avez-vous fait pour que ce véhicule blanc se détache sur l'environnement blanc ?

R : De la couleur, des lasers, des explosions et de la fumée ! Les explosions m'ont facilité la vie dans plusieurs occasions.

Q : Quelles sont les premières étapes que tu accomplis lorsque tu commences la création de l'emballage pour un nouvel ensemble LEGO® Star Wars™ ?

R : Je commence toujours avec la présentation pour voir ce que l'équipe de produits Star Wars™ veut montrer. Puis « j'étudie le modèle en jouant » pour avoir une idée de son potentiel.



Michael Sion

Q : Y a-t-il des techniques spécifiques que tu utilises pour décrire sur la boîte les caractéristiques et les fonctions d'un ensemble particulier ?

R : J'ai toujours du mal avec les images des fonctions. Heureusement, nous avons les modèles dans un programme en 3D, nous pouvons donc les faire tourner au lieu d'avoir recours à la photographie. Il s'agit principalement d'essayer de donner une idée de cause à effet, par exemple montrer une fonction de l'ensemble qui implique de pousser ou de tirer une section du modèle et l'action qui en résulte. J'essaie aussi d'utiliser la profondeur de champ pour moins insister sur les parties du modèle qui ne sont là que pour le contexte.

Q : À quel type de défis es-tu confronté lorsque tu crées des illustrations qui seront utilisées spécialement pour la création de l'emballage ? En quoi les illustrations de l'emballage sont-elles différentes du reste du travail de design ?

R : Les défis sont parfois inattendus, par exemple, un modèle change parfois pendant sa création, il est donc important pour nous d'être flexible avec toute notre équipe. De plus, comme nous avons des ensembles LEGO® dans le monde entier, nous devons parfois mettre différentes traductions de mots ou de messages sur l'emballage, ce qui modifie aussi légèrement le design. Mais notre équipe travaille bien ensemble, et nous résolvons donc les défis rapidement en général, pour être capables de produire quelque chose de génial à partager avec les fans LEGO® Star Wars™ du monde entier.

Q : Lorsque tu crées les illustrations de l'emballage, ton but est-il de recréer des scènes de la saga de films Star Wars, ou plutôt de montrer les qualités uniques de l'ensemble ?

R : Le modèle LEGO vient en premier mais j'essaie de rester aussi fidèle que possible aux films.

Q : Y a-t-il une partie du processus de design que tu apprécies davantage ?

R : Le début d'un nouveau projet est passionnant et ce sont les premières phases du design que je préfère. Avant de commencer quoi que ce soit, on n'a que le potentiel de faire quelque chose, et ceci est pour moi la partie la plus amusante du projet. Réfléchir à comment peut être la scène et comment le mettre sur le papier est un processus créatif qui peut être très amusant, et assister à une création du début à la fin est une transformation fascinante.



© & ™ Lucasfilm Ltd.