



STAR WARS

经典收藏家系列



75181



“我们已展开新一轮攻势！”



设计总监：Jens Kronvold Frederiksen /模型设计师：Jordan David Scott /平面设计师：Madison O'Neil

乐高®星球大战™设计团队简介

乐高®星球大战诞生于1999年，之后该系列每年都会推出一系列新的模型。乐高星球大战设计团队由 11 名模型设计师和 4 名平面设计师组成。团队融合了新人设计师的新鲜创意和元老设计师的丰富经验。

无论是在设计全新的乐高星球大战模型，还是对经典标志性的乐高星球大战飞船的早期版本进行改良，这都是一个非常理想的团队。乐高星球大战产品系列的宗旨是为孩子们提供炫酷、有趣且可激发灵感的乐高星球大战模型。

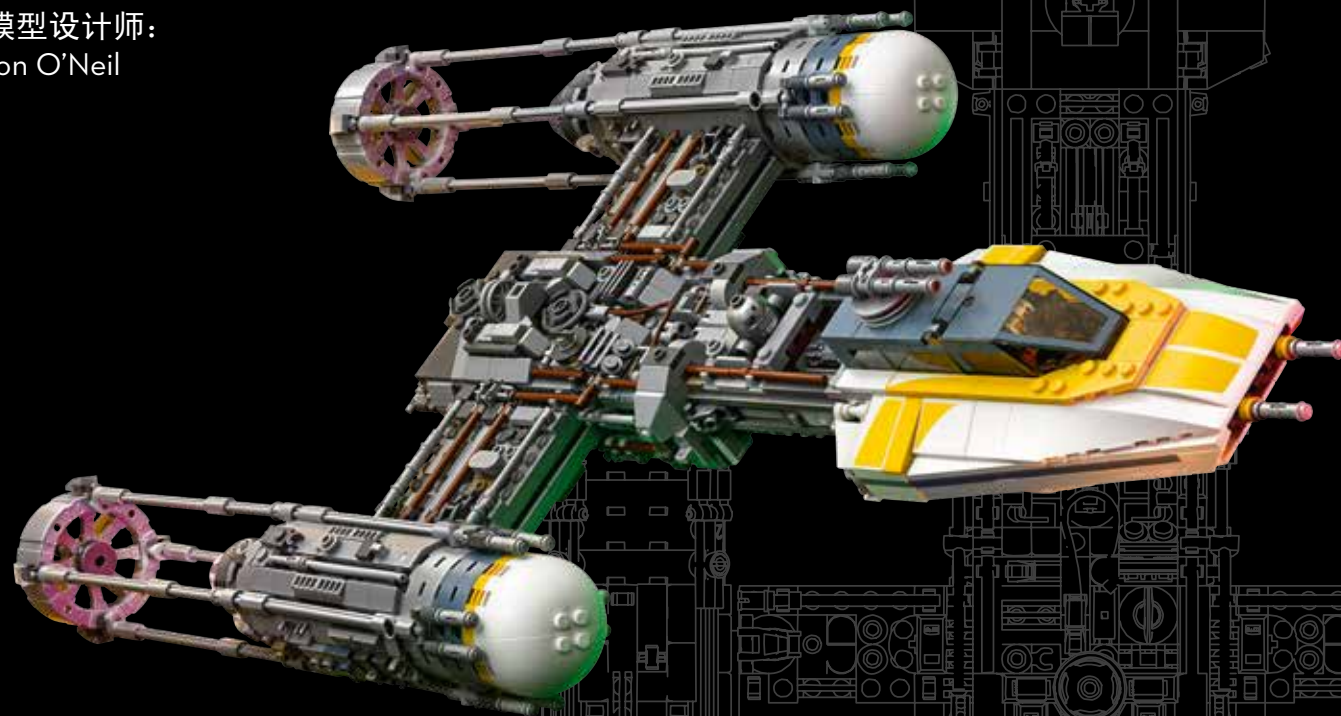
针对乐高经典收藏家系列，我们有机会设计更大、更具挑战性的模型，能够更好地关注模型的准确性和细节设计。这些模型的开发过程不仅充满了趣味，同时也伴随着巨大的挑战！我们始终全力以赴，希望你能尽享拼搭的乐趣。

设计总监：Jens Kronvold Frederiksen / 模型设计师：
Jordan David Scott / 平面设计师：Madison O'Neil

祝你拼搭愉快！



Jens Kronvold Frederiksen
乐高®星球大战™，设计总监





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

Y-翼星际战机简介

穿越星辰而来的Y-翼星际战机，满载重型质子炸弹，此款坚固可靠的战斗轰炸机开始设计用于《克隆人战争》。在帝国舰队中，该系列长程轰炸机最终被主力舰所取代，因此剩余的Y-翼战机要么被出售、回收，要么被盗走为义军服役。由于Y-翼战机特殊的造型，其被义军飞行员戏称为“叉骨”，成为了义军对抗银河帝国的无价战斗资源。

Y-翼战机首次在《克隆人战争》中亮相，拥有完美的护盾和极富美感的机身外壳，但是该外壳需要持续保养，并且每次维修战机内部时都需要将它移除。因此，当Y-翼战机被义军同盟投入使

用时，维护人员干脆将其外部的壳板整体卸下，直接露出主船体。这一改变既可减轻该战机的重量，又可以让引擎快速冷却，从而提升其性能。

Y-翼战机因拥有强大的火力和可靠的超光速助推器，而被应用于无数次战斗中。该战机还拥有坚固的船身和护盾，可让它在执行轰炸任务时承受高射炮火攻击，然而由于其速度的局限性，往往在与速度较快的钛战机进行空中格斗时落于下风。作为Y-翼战机广泛用于实战性的案例之一，位于亚汶四号卫星上的义军同盟就为他们的金色中队全员装备了Y-翼星际战斗机。

信息/规格

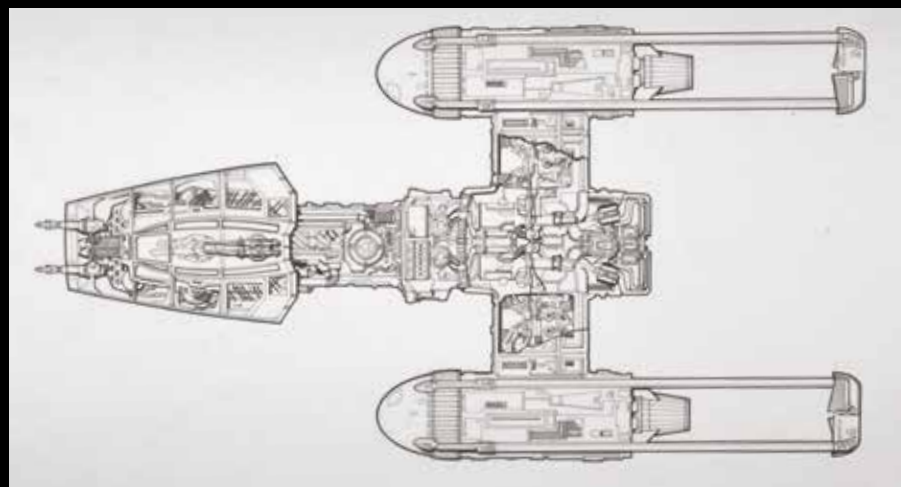
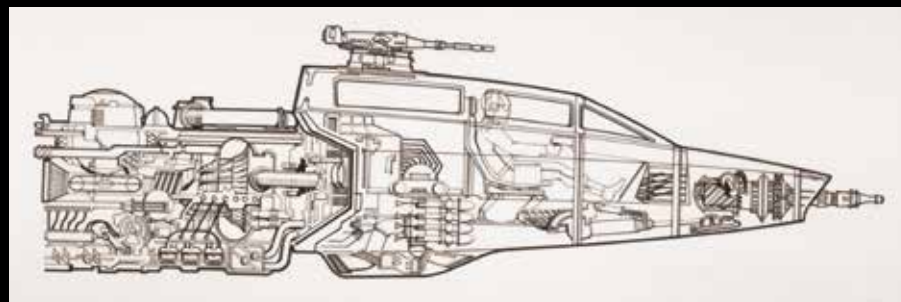
BTL Y-翼星际战机相关信息

制造商.....Koensayr Manufacturing
模型.....BTL Y-翼星际战机
隶属于.....义军同盟

技术规格 - BTL Y-翼

长度.....16.24 米
高度.....2.44 米
最大大气层飞行速度.....1000 公里/小时
超光速推进装置评级.....1.0 级
武器装备.....Taim & Bak IX4 激光炮 (2)
SW-5 离子炮 (2)
武器发射装置

发动机组.....涡轮增压器改良的 R200 右舷离子发动机
船员.....1 名飞行员
宇航技工机器人



模型设计师访谈录

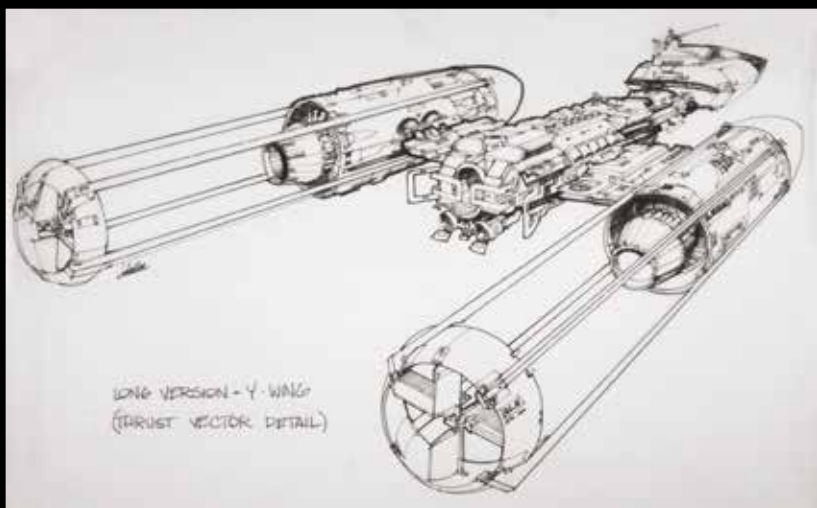
Jordan David Scott

问题：星球大战™的宇宙中拥有很多富有传奇色彩的星际飞船。在打造新款惊艳的乐高 星球大战飞船之前，我们的设计团队需要经历哪些流程呢？

回答：确定下一款模型是一个漫长的过程，需要考虑多种因素。首先，我们会倾听粉丝们对新款备选模型的反响和要求。我们还会审视一款潜在新模型的早期版本：它是多久前发布的，以及我们如何将它改进为新的版本？最后，如果新近有刚上映的星球大战 电影，或其他相关的内容，也会影响我们对新模型的选择。

问题：有多个不同版本Y-翼战机，像 BTL-S3 型双人攻击机、正面装配有离子炮的 BTL-A4 型及“远程探测”型，当然还包括最初的 BTL-B 型。你是如何决定哪个Y-翼战机模型将作为乐高积木拼搭版？

回答：我们想要打造星球大战宇宙世界中最具标志性的Y-翼战机。BTL-A4 型Y-翼星际战机出现在《星球大战 4：新希望》中的战壕追击场景里。这是最具标志性的星球大战场景之一，所以必须要选择该版本。



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Jordan David Scott

问题：众所周知，Y-翼战机拥有可拆下的机身壳板，并且其经常会被卸掉。你采用了哪些技术，能在暴露如此多机身结构的情况下确保该模型如此坚固？

回答：当开始拼搭Y-翼战机时，我知道两侧的发动机将成为我的最大问题。它们既长又薄。这还会影响到这些发动机的平衡点，使得它们的固定非常棘手。我尝试过一些不同的设计，但最终发现，我所需要的只是一个简单的机械框架和一些非常稳定的十字轴，这些组件可确保Y-翼战机牢固且易于拼搭。这样我可以把整个结构巧妙地隐藏在Y-翼战机那些令人惊叹的机身细节中。

问题：是什么让Y-翼战机从其他乐高星球大战套装中脱颖而出？

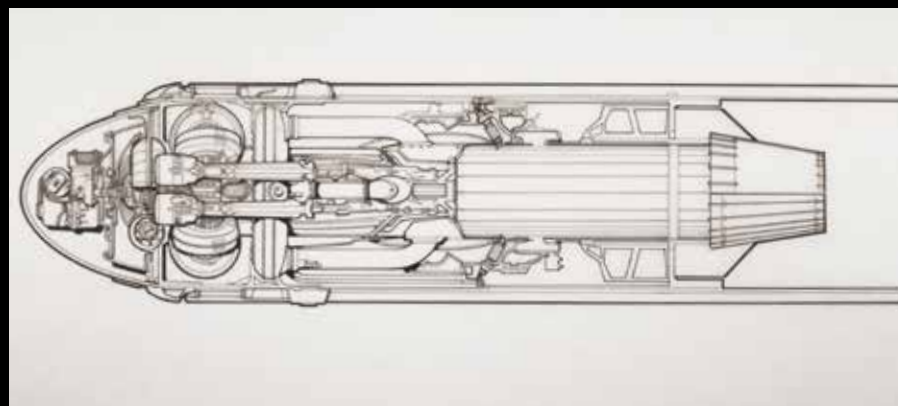
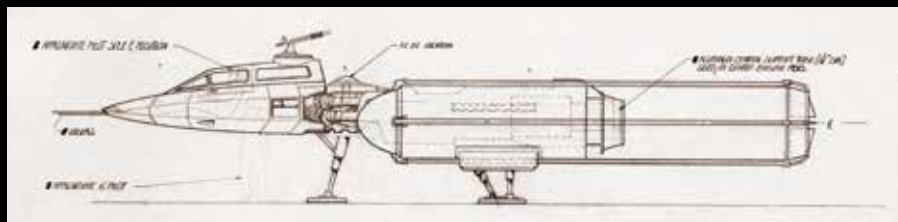
回答：我认为这是 UCS 星球大战套装系列中为数不多的紧凑型套装之一，该模型的每个部分均由细致复杂的细节和组件组成。

问题：是不是Y-翼战机的任何一部分都很难用乐高积木再现？ 你是如何解决这个问题的？

回答：大部分是！如前所述，两侧的发动机非常难固定，但最具挑战性的是它们均为圆柱状组件。之前版本的 UCS Y-翼战机在结构中较多使用了 方形组件，因此我想尝试改进一下，而这又引起了许多拼搭挑战。在发动机的四周并沿其长度方向均配设支架，这比较容易实现。然而，我们接下来面临的挑战是将整个引擎拼接在模型底架上。我的连接点与支架需要保持在同一角度，准确性很难保证。我不得不采用一些带转盘的异形组件，以连接位于45度角的拼接点。之后，我还不得不加入一些细节，让它看起来更像圆的。这的确是一个很大的挑战，但最终我的付出也得到了回报，我非常开心！我觉得这一部分的拼接现在看起来很准确。.....我希望粉丝们也有同感。.....

问题：这款乐高Y-翼星际战机有多接近真正的太空战机？

回答：在我看来，非常接近。我从卢卡斯电影有限公司获取大量实用资料，办公室中也有一些模型套件。然而，在电影拍摄过程中会用到多个工作室尺度的模型，以配合不同的场景，因此很难明确指出我设计的Y-翼战机源自哪个原型。最后，我会说，这款乐高 Y-翼星际战机是不同模型的复合体。



© & ™ Lucasfilm Ltd.

问题：在最终设计中，这款乐高Y-翼星际战机包含了那些重要特色？

回答：在查看参考图像时，我特别喜欢驾驶舱周侧的沙蓝色条纹。该条纹的目的是让拼搭更有趣，我认为它的效果很不错，并且另一款源自《侠盗一号》的小型零售产品也采用了相似的技术。另一个我想保留的细节是模型的底部设计，就像我设计的 UCS 雪地战机一样。我觉得，确保你无论欣赏模型的哪个部分，都能看到与电影中相似的细节，是非常重要的。

问题：在为用于该模型的乐高积木选择颜色时，你会做哪些考量？你是否尝试将积木颜色与电影中的飞船颜色相匹配，或考虑其它元素？

回答：对于模型的外观，我们尽可能做到一致。幸运的是，这款Y-翼战机用色很淡，但色调很棒。对此，我采用了很多灰色和深灰色，然后在管道上点缀了一些棕色和深红色斑点，还运用了一些深棕褐色以展现生锈、破损细节。模型内部颜色多样，可提供生动流畅的拼搭体验。我来自苏格兰，所以总尝试着将蓝色和白色的积木隐藏在模型中的什么地方。整个驾驶舱都是白色的，所以这并不很困难！

平面设计师访谈录

Madison O'Neil

问题：你是如何开始为一个新套装和一款新小人仔展开设计流程的？

回答：在平面设计流程开始时，我们已经确定选用哪些小人仔。以此为起点，我开始收集参考资料和图形设计探索。探索通常涉及为同一款设计创造几个不同的版本，并采用不同的颜色和组件尺寸。我偶尔会采用手绘方式，但大多时间直接使用Adobe Illustrator绘图软件。然后，我们会在星球大战平面设计团队内部进行几轮讨论和分析，并进行相应的改进，当然最后还可能需要得到卢卡斯电影有限公司的认可。

问题：当你需要将足够纤小、细致且可辨识的细节展示在一个小人仔上时，会面临哪些设计挑战？

回答：最大的挑战来自那些星球大战的角色们，他们本身的细节过于丰富。一个标准的小人仔是非常纤细的，与真实人体的比例存在很大差别。将所有重要的细节全部展现出来有时感觉像拼图游戏。然而，简约是乐高 DNA的一部分。我们会优先为角色们确定一些最重要的细节，或许会消除一些在这个尺度上对设计贡献微乎其微的细节。



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Madison O'Neil

问题：电影中与小人仔相应的角色是否存在一些令人难忘的重点细节，你需要将它们添加在最终的设计中？

回答：该套装中最重要的当属金色领队（a. k. a. Jon “Dutch” Vander）的头盔。橄榄绿的颜色和头盔两侧的标志令它独具一格。

问题：在小人仔的设计过程，你觉得最有趣的是什么？

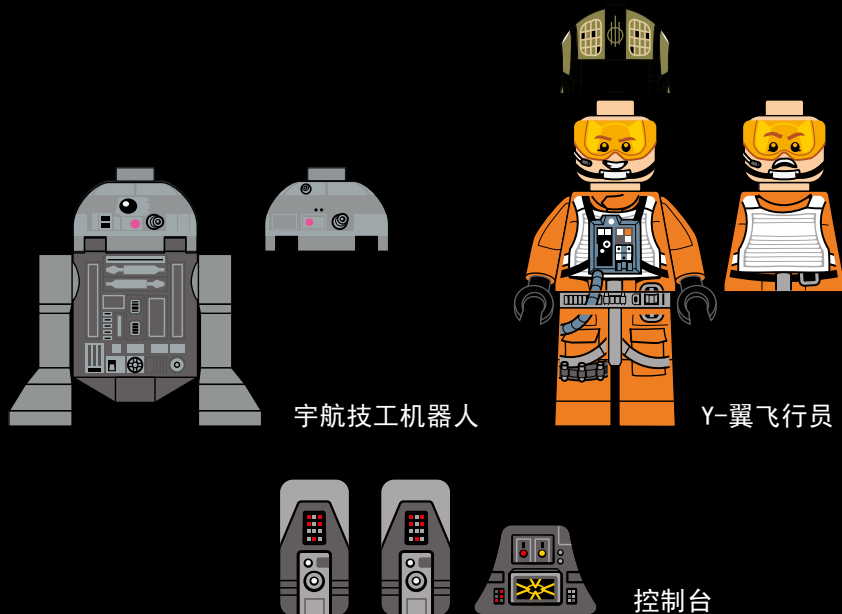
回答：我很幸运，同时是星球大战和乐高的超级粉丝，因此对我来说，能够将这些角色从一个钟爱的世界转换到另一个是一次真正特殊难忘的体验。如果非要我挑选设计流程中最喜爱的部分，那肯定是一个设计的完成，这时我可以最先拿到这些印制精美的组件，并放在手中把玩欣赏。

问题：在你设计小人仔的装饰时会参考哪些资料？ 仍然是电影吗？ 还是其他形式的授权作品？

回答：这在很大程度上取决于该角色源自那部电影。如果相关电影还没有上映，我们将收到该角色的概念创作图和全方位图像，以开展下一步工作。如果角色源自早期的三部曲或前传，我更喜欢重温经典，并从中直接收集素材获取灵感。我觉得这是向观众们再现一个既定角色的最佳方式，同时也为我在工作时间观看《星球大战》提供了一个很好的理由！ 对于黄金领队，我从《新希望》中收集了一些图像，甚至还参考了他在《侠盗一号》中的简短亮相片段。

问题：星球大战中拥有各种非常细腻的角色。你是如何决定在最终设计中选取哪些细节，而又放弃哪些？

回答：我认为这主要由尺寸和对应的影响而决定。为了确保图形质量，我们有许多设计要求，像最小的线条宽度和斑点尺寸。根据我们的标准，角色身上的一些细节由于过于细微，而不能被添入。其他的一些小细节由于其有限的影响力，也可能被淘汰掉.....因为它们并不能让粉丝们对角色过目难忘。那些最有趣且令人难忘的特征往往是被重点烘托出来的。



© & ™ Lucasfilm Ltd.