

爱上乐高
LEGO:
creation on your time

the LEGO® NEIGHBORHOODbook
BUILD YOUR OWN TOWN!

乐高街景搭建指南

搭建你自己的乐高小镇

[英] Brian Lyles Jason Lyles 著 马唯一 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

爱上乐高

LEGO:
creation on your time

the LEGO® NEIGHBORHOODbook
BUILD YOUR OWN TOWN!

乐高街景搭建指南

搭建你自己的乐高小镇

[英] Brian Lyles Jason Lyles 著 马唯一 译



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

乐高街景搭建指南：搭建你自己的乐高小镇 / (英)
莱尔斯 (Lyles, B.), (英) 莱尔斯 (Lyles, J.) 著 ; 马
唯一译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2015. 11
(爱上乐高)
ISBN 978-7-115-40490-9

I. ①乐… II. ①莱… ②莱… ③马… III. ①智力游
戏 IV. ①G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第229449号

版权声明

Copyright © 2014 by Brian Lyles and Jason Lyles. Title of English-language original: The LEGO Neighborhood Book, ISBN 978-1-59327-571-6, published by No Starch Press. Chinese-language edition.

Copyright © 2015 by Posts & Telecommunications Press. All rights reserved.

本书简体中文版由 BIG APPLE AGENCY 代理 NO STARCH PRESS 授权人民邮电出版社在中国境内出版发行。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或节录本书中的任何部分。

版权所有, 侵权必究

内 容 提 要

本书主要介绍如何搭建乐高街景模型, 包括各种建筑和建筑装饰, 规划一个完整的乐高小镇, 在本书中, 你将亲自设计和制作乐高建筑屋顶和外观的真实的细节, 并亲手填充乐高建筑室内的家具和灯具, 甚至摆搭周边的装饰, 包括交通灯、脚手架、公园的长凳等。一起来搭建属于你的乐高小镇吧!

◆ 著 [英] Brian Lyles Jason Lyles

译 马唯一

责任编辑 紫 镜

执行编辑 魏勇俊

责任印制 周昇亮

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷

◆ 开本: 889×1194 1/20

印张: 10.2

2015年11月第1版

字数: 324千字

2015年11月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2015-2162号

定价: 69.00元

读者服务热线: (010) 81055339 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021号

前言

谨以此书献给Jack、ben、Joshua、Viginia、Ellie，还有Daisy。

当我们还是小孩子的时候，我们就非常喜欢玩乐高积木了。就像许许多多的小孩子一样，我们梦想着长大成人之后能够成为一名乐高玩具设计师。可是，像更多的小孩子那样，在我们刚刚步入少年时代，那些积木就被我们全部束之高阁。

当我们长大成人后再次回到乐高世界时，我们对那些人们搭建出的作品感到惊奇不已，比如说那些了不起的、富有特色的网络作品。

然而，真正让我们回心转意的还是乐高公司推出的迷你比例人仔。而这个喜讯对于那些试图复刻“建筑套件”的玩家们也是个惊喜。我们对“乐高消防局”（套装10197）爱不释手，从那之后，属于我们的历史就开始了。

在我们购入了消防局套装后，我们搭建出了很多模型；利用一块块小小的乐高积木去还原各种建筑物的细节，创造出一个乐高小世界——这种感觉实在是妙不可言。在我们的网站（<http://www.brickcitydepot.com/>）上，你可以搜索到很多模型的拼装说明，为了传播我们对于乐高积木的热爱，我们写成了此书。

我们希望你可以从本书中获得一些灵感，用来搭建你自己的乐高模型。



目 录

★=附有拼装说明的书页

前言.....iv	5 内部装饰.....43
1 从一个街角咖啡店开始.....1	起居室.....44
地板的尺寸.....2	老式柜桌★.....45
把建筑物连接起来.....3	架子.....46
人行道.....4	电视.....46
建筑物的长度和宽度.....6	座椅.....47
建造各层可叠放的建筑单元.....6	躺椅★.....48
走你自己的路.....8	灯.....49
选购零件.....8	植物.....50
2 设计的过程.....9	艺术品.....50
颜色的选择.....10	厨房.....51
强调色.....11	家用电器.....52
内饰颜色.....14	橱柜.....53
对称性.....14	水池.....53
开始吧!.....16	餐厅.....54
3 积木无处不在.....17	寝室.....56
4 细节部分.....27	双人床★.....57
屋顶和飞檐的制作方法.....30	梳妆台和床头柜.....58
电灯.....31	小孩子的房间.....59
圆柱和扶手.....32	赛车型儿童床★.....60
窗户和百叶窗.....33	盥洗室.....61
植物.....34	浴池★.....62
报纸架.....35	商业性建筑.....63
消防栓.....35	银行.....63
停车计时器.....36	餐馆.....64
长椅.....36	旅馆.....65
公园长椅★.....37	珠宝店.....66
都市生活.....38	6 街景套装图片集.....67
交通红绿灯★.....40	迷你街景.....80
街灯★.....42	街角药店★.....81
	房子★.....143
	基础建筑★.....144
	巴黎风尚公寓★.....167
	英伦风情联排式房屋★.....175
	运河边的小屋★.....182

从一个街角 咖啡店开始

1

当你开始动手搭建你的漂亮建筑时，首先你需要掌握一些基础知识。如果你曾经拼装过乐高官方套件，那么你应该知道如何将乐高街景连接起来，然后让它们组成街道、住宅区，最后成为一个城市。如果你是个新手玩家的话，那你就需要下点功夫了。你需要学习这些知识从而确保你的建筑可以和乐高官方套件互相兼容。

在2007年10月，乐高公司发售了第一款街景套件街角咖啡屋（套装10182）。这款乐高街景产品开创了一种标准连接方式，被日后其他的乐高街景系列沿用至今，同样，它也决定了人行道的位罝所在。这种建筑风格由乐高玩具设计师Jamie Berard首创，并且被大量玩家们推崇。



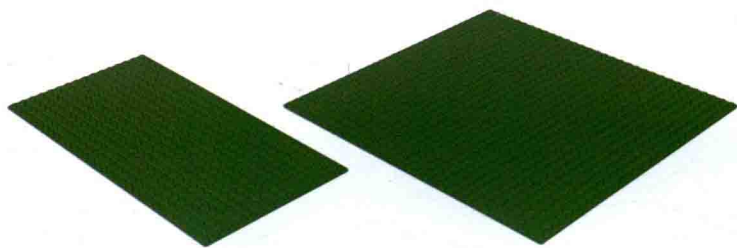
一座座建筑物连接起来，组成了一条街区

底板的尺寸

所有的街景系列都要用到 32×32 格的底板，不管是使用一整块 32×32 格的或者两块 16×32 格的底板都可以。那么，为了满足街景系列的标准条件，你需要准备16格的底板，长度加倍当然也可以，例如 16×32 、 32×32 、 48×32 或者更长尺寸的也行。毫无疑问如果增长底板的话，你就可以建造出更大型的建筑物。



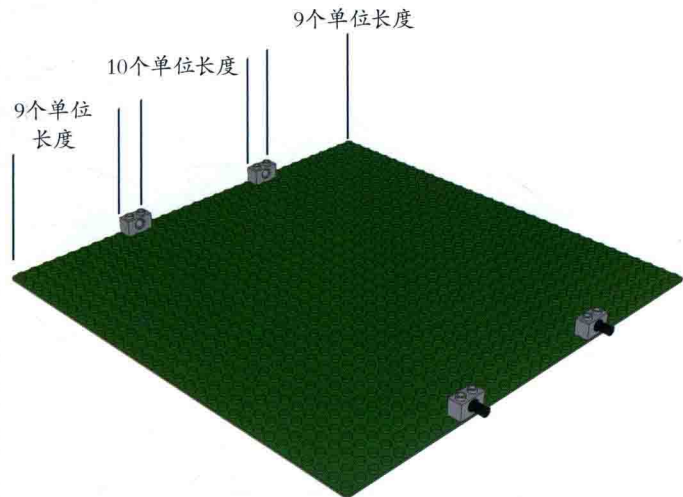
搭建小售货店和小房子时使用 16×32 格的底板效果最好，但是考虑到它们的纵向深度，底板的长度至少需要36个颗粒的长度，特殊情况下，就算缩小底板的宽度也要保证其长度。



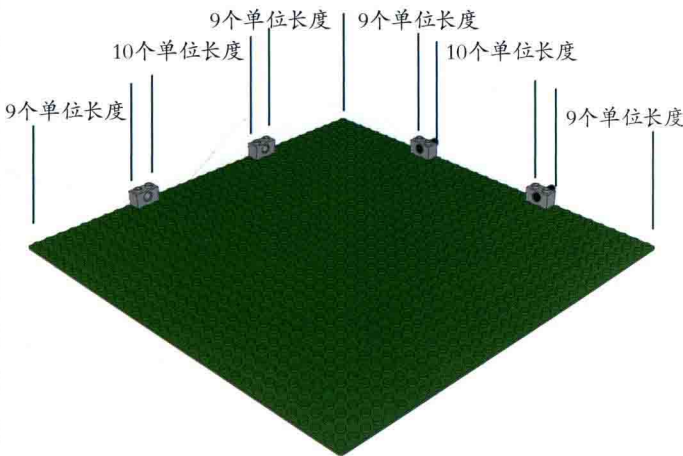
32×32 格正方形底板与 16×32 格底板的对比

把建筑物连接起来

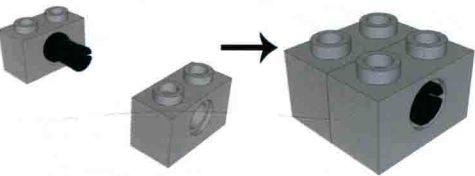
在底板上安装乐高科技组的光销零件，一个个街景才得以连接起来。你需要4个乐高1×1梁零件（零件编号#3700）和2个乐高1×1光销零件（零件编号#2780）来连接它们。对于坐落在街角处的建筑，连接零件的排列方式仍然没有什么大的变化，只不过将两两平行改为两两垂直而已（详见右图）。



就算你还没有完成你的建筑物，为了下一步的工作你仍然需要在这些位置安装1×2梁零件。



位于街角的建筑相比普通建筑的连接方法而言没有什么大的变动，只不过把连接件安装在了底板的另一侧罢了。



光销零件将你的小镇结合在了一起。它的特殊构造也允许你可以逐一搭建好建筑后再进行连接。

人行道

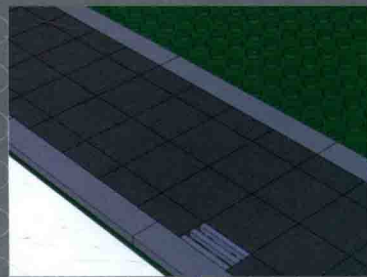


人行道的宽度一般是固定的，但人们在确定尺寸的时候也不喜欢过于墨守成规。人行道附近一般都能见到弯道、楼梯出口、花坛，或其他从街边的建筑物中延伸出的细节部分。

在下图中我们可以看到有一块浅灰色瓦片零件盖着人行道上的第一排颗粒。

人行道的第二排颗粒主要被 1×2 深灰色瓦片零件覆盖着。那儿也有两块 1×2 条纹光面砖零件代表着下水道和排水道，从外板的边缘数起，它们相互间隔着6个颗粒的距离。

人行道中，其他四排颗粒被 2×2 深灰色瓦片零件从左到右覆盖，第七排由 1×2 深灰色的瓦片零件覆盖，人行道上的第八排（同时也是最后一排）是由浅灰色瓦片零件覆盖。



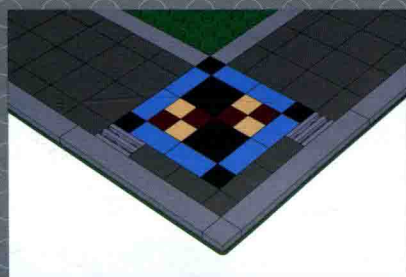
完工后的人行道。

街角建筑附近的人行道一般安装在底板的两个边缘，它们常常被设计成带有彩色装饰的样子。

所有乐高建筑套装所带的人行道右边都有一盏白色的街灯，不过它所在的地方可能不尽相同。你一定也想在自己的建筑附近安装一盏这样的街灯。举个例子，如果你安装的门在右边边，你最好把这盏街灯也移到右边去。一些乐高官方建筑物旁边的灯对面都还有些小物件，像消防栓或邮箱，不过记得保证人行道上能有足够的空间给行人行走。



街灯一般在建筑物右边。



这种颜色鲜明的图案给了这条人行道一抹亮色。



建筑附近的人行道一般都安装在建筑本身底座上，所以为了有空余的地方安装人行道你需要好好考虑建筑物的大小。

建筑物的长度和宽度

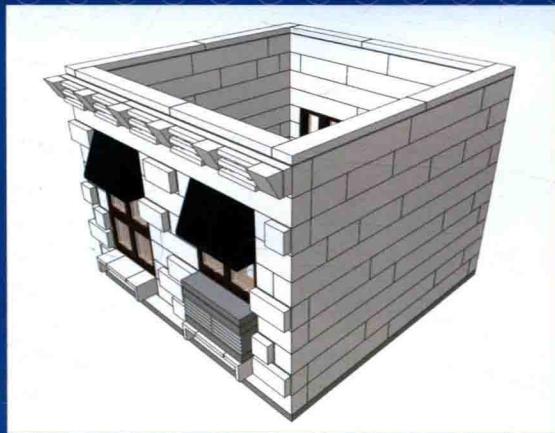
人行道和科技零件全部安装完成后，是时候该开始研究建筑本身的尺寸了。对于一座建筑来说，最合适的宽度是15个颗粒的长度（通常两块1×2梁零件之间的距离是恒定的，在前面记得再加上一排颗粒）。

除此之外没有更适合的方法了。建筑物的宽度可以在15~24个颗粒之间选择，而且有些建造者直接缩短建筑前后的距离以节省零件或者在空出来的地方建造后院。如果你正在搭建一座拥有大量内部设施的建筑，你可以把建筑物一直建造到底板的最后一排颗粒上，这样可以保证更多的内部空间。

建筑物中每层楼的高度决定了它的美感和实用度。在下一个建造阶段开始之前，大多数建造者会在门楣上方至少预留一个或两个砖块的高度，为下阶段的作业做准备。一些建筑物的一楼还有拱形天花板或一个酒店大堂，所以需要保证一楼的高度足够。建筑物的高度由你决定，但请记住，当高层建筑旁边是低层建筑时，它的墙面就会非常明显。如果你有一座真正的高层建筑，你可以考虑在建筑物的两侧增加窗户来消除一面墙的单调感。

建造各层可叠放的建筑单元

知道为什么这些建筑叫作模块化建筑吗？并不仅仅是因为它们能够连接在一起。每一座建筑的各部分都被设计成可堆叠式的样子，以便于你可以把它们拆卸下来观察建筑物的内部结构。它们由各部分模块组成，这样便于你分步骤逐个搭建。在每一部分建筑模块的顶部都安装有一层平滑的瓦片零件，这样下一部分的模块就能在没有颗粒作为固定的情况下安装在这一部分模块上。

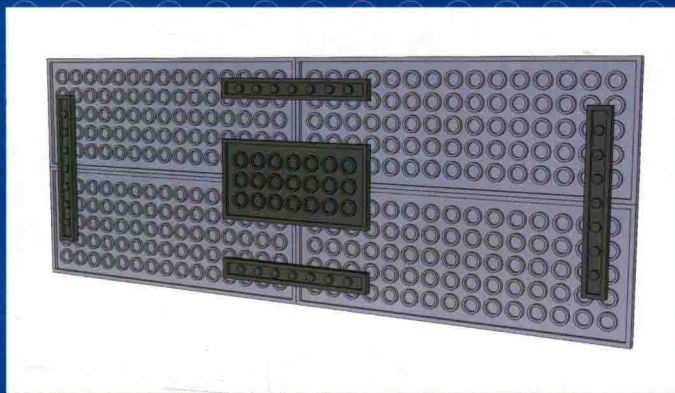


在每部分模块的顶端都是一圈平滑的瓦片零件，所以上下两部分不会连接起来。

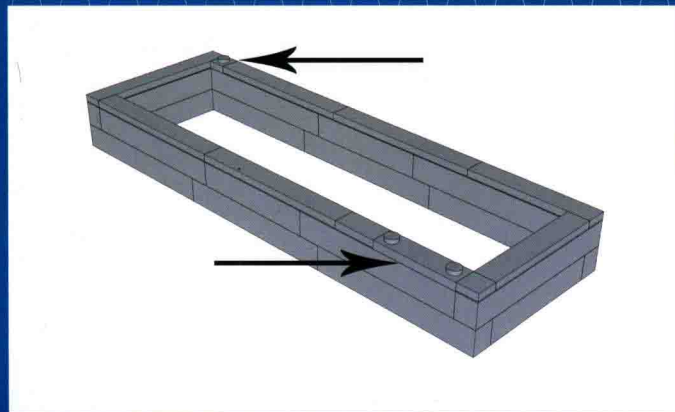
有很多办法可以用来固定各部分的模块建筑单元。一种方法是分别在它们边缘的连接处安装零件进行固定，如右图所示。

另一种方法是使用颗粒来连接它们。诀窍是保证颗粒的数量刚刚好，这样能防止它们运动，确保它们连接紧密。

试试在你的搭建过程中同时使用多种固定方法。



把零件安装在该结构的边缘用以固定，效果极佳。



寥寥几个颗粒就能使各部分模块单元连接起来。

走你自己的路

现在你已经明白了各种搭建方法和规则，那么是时候抛开它们了。

知道为什么我们要浪费时间制定各种标准，然后再告诉你可以忽视它们吗？那是因为，首先你必须了解规则才能知道如何打破常规，不是吗？看看你所在的城市，特别是小镇里的旧街区。其实，现实生活里根本没有什么所谓的规则，大部分城市的规划虽然看起来有点混乱，但是这种混乱感却又恰到好处，迷人不已。建筑物各有各的形状、尺寸、建筑风格。两座建筑物之间也许会有一条小巷，有些建筑物门前可能有一棵大树；有些建筑物可能比路面低，而有些建筑物甚至在街道上方；有些建筑非常窄，而有些建筑却非常宽；有些建筑物高度可能只有两层，而有些可能在四层以上。尽管释放你的想象力吧！

所有建筑主题都来源于我们的想象而非格式化的规章制度，这就是我们的秘诀！



选购零件

如果你对BrickLink一无所知，那么现在请放下这本书，然后访问网站<http://www.bricklink.com>吧。BrickLink是一个巨大的购物网站，来自世界各地的成千上万的卖家们在这里出售不同颜色、种类的数以百万计的乐高零件。

设计的过程

2

走出建筑物然后为它拍些照片，
你就会爱上它。



搭建所有建筑的第一步就是决定你想要做的是什
么。当你开始之前，你需要对自己的目标有一个大致了
解——无论它是一个警察局，还是一座房子，或者一座
餐馆。一旦你做好了决定，摆在你面前的有两种选择：
只凭想象搭建出一些建筑，或者参照现实生活中的建筑
以获取灵感。就像艺术家们画画或写生的时候，你最好
确定一个作为作品的原型。

如果你仍然没有决定好要搭建什么，那么去游览一
些你所喜欢的、拥有众多特色建筑的地方不失为一个好
方法。这样你就可以开始观察各种建筑物的细节并着手
设计了。

还有，如果你想从别的国家的建筑物中获取灵感以
搭建你的建筑，上网浏览就可以。

上网查找图片，利用谷歌街景，在谷歌地球中游览
各个城市，或者利用必应地图的鸟瞰模式都可以。今天，
你可以自由的在世界上的任何一条街道上“降落”。你
也可以研究消防局、博物馆、市政厅等特殊建筑，甚至
任何建筑风格。

颜色的选择

现在，房子或其他建筑物的色彩及种类变化多样，难以一一叙述。在你的建筑中添加一些鲜亮的颜色可以让外观变得更漂亮，同时也可以使你的城市变得更具生命力。也许你想在建筑物的配色中使用一些现实感更强烈的颜色，比如在砖块建成的房子上使用暗红色，以及白色、褐色，或者其他深一点的颜色。除了屋顶之外，深蓝色、深绿色、深橙色，还有深棕色都能为一座建筑添加一点厚重感。那些柔和的颜色，比如砂蓝色或砂绿色看起来也非常漂亮。在右图中是一些使用了这几种颜色的作品的制作范例。

使用红色或蓝色这些简单的颜色可能不是你的第一选择，但是如果使用了它们，当作品完成时效果会非常好。下一页的受纽约诺丁山的一座房子启发而建成的一件作品就是个好例子，那些颜色非常漂亮。

决定你所搭建出的房子或建筑物颜色的一个关键因素就是你使用的零件的颜色。当你开始考虑自己想使用什么颜色的零件时，那么浏览一下网站bricklink上的颜色目录不失为一个好办法。但是有些特定长度的砖块零件和板零件并不是每一种颜色都有，所以在构建模型的一些部分时，你就要花些心思了。



从左上方开始，颜色按顺时针次序分别是：深蓝色与棕色，深橙色，深棕色，砂蓝色，暗红色。

强调色

优秀的乐高积木作品都有一个共同的特点：它们的配色非常得当。如果你的作品中拥有一个主调颜色和其他一些强调色，那么它的整体性和现实感将会大幅提高。

当你开始创造你专属的配色时，一个色环会帮助你决定哪些颜色搭配在一起效果最好。在色环中，两种互补的颜色正好相互对应。现实中的房主如果想把自己的房子外层重新漆一种颜色，互联网上有许多模拟工具可供使用。尽管有许多各不相同的建筑风格，但是它们的配色方案却没有太大的差别。当你开始规划自己的作品时，要学会利用一切可用的资源。

让我们来看看你如何使用强调色来赋予一个模型生命力。



这件作品的灵感来源于纽约诺丁山的两座房子。

我发现为了能更多地观察到这些房子的角度，作者使用了谷歌地图以及网络相册中的图片。





为了能与深绿色和白色搭配，这座排房在车库门和房顶部分使用了深棕色。



在这座褐色的石头房子中，主色是深棕色和棕色，而在街灯、雨棚、窗户的部分则使用了黑色作为强调色。