

#与保时捷共同创作：汽车设计

在#与保时捷共同创作#系列的第二部分，保时捷设计总监毛迈恪（Michael Mauer）讲述了如何从零开始设计保时捷 911。



毛迈恪手头少不了笔记本，在开会时总喜欢随手乱画，把事情都记在纸上。“我快把我妻子逼疯了，” 现年 58 岁的他承认道，“即使在吃早餐的时候我也都在画速写，而且几乎都是画汽车，无法自控。”

这听起来可能是老生常谈，但对这位从 2004 年起一直负责设计保时捷的人来说，设计就像呼吸一般融入生活中。在疫情限制外出的时期，他的草图堆积得比以往任何时候都更快，当他谈到车迷如何在家中绘制保时捷代表作——911 的新一代时，手中的画笔毫不费劲地在纸面上滑动，宛若有神。

“作为一个设计师，你可以通过草图解决很多问题。有时我们会在设计过程中回顾一个模型，不论是油泥模型还是 VR 模型，这个过程中会意识到一些地方是不太合适的，或许我们把车顶线条压得太低了，或者是在技术上遇到了问题。” 他说，“这种情况发生时我会拿出我的铅笔，在细节周围或者不太合适的元素周围画出草图，我会尝试用草图解决问题。”

“当我遇到江道格（星球大战的传奇设计师）时，他提到了一个我非常喜欢的词：‘意外之喜’。我画过成百上千的草图，经常的，我会看着手头在纸上画的东西，突然就会为之感到惊讶。当你看着一幅速写，意识到‘我在这里发现了一些新东西’，这就是意外之喜。”

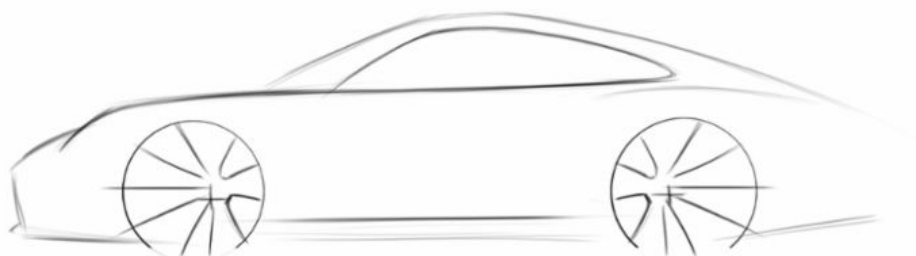
草图 1

如果你让十位汽车设计师来解释创作草图的过程，你至少会获得五种不同的方法。有些设计师从两个轮子开始，有些从前轮开始，然后开始画车头，随后把第二个轮子加上去。你可以选择任何方法，但我总是从两个车轮开始，因为画一辆车的挑战之一是定义轴距和正确的比例。你必须知道后轮应该在的位置。用这种方法，我有时继续速写会意识到后轮的位置错了，我会擦掉它，并重新开始。当你画车轮的时候，你可以从两个简单的圆开始，也可以再加一点细节，例如在这种情况下，我已经开始考虑五辐车轮的想法了。



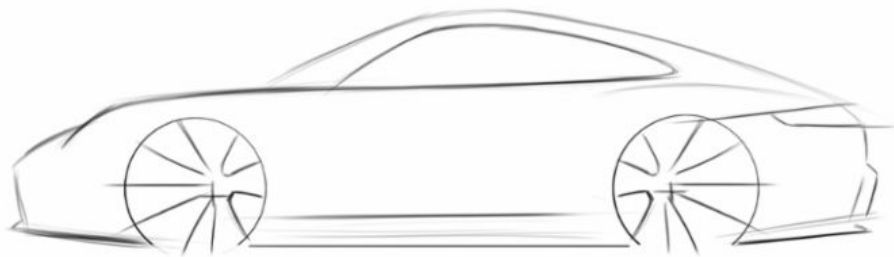
草图 2

一旦你的车轮就位，下一步就是把车放到地上：在车轮之间划一条线。现在，你就可以开始建立轮廓。设计师和工程师谈论“Y零截面”，基本上是指轮廓。这在 911 设计上很有代表性。有时你会发现轮廓和轴距不匹配，你就必须考虑移动后轮，但这不是问题：橡皮擦就是用来干这个的。



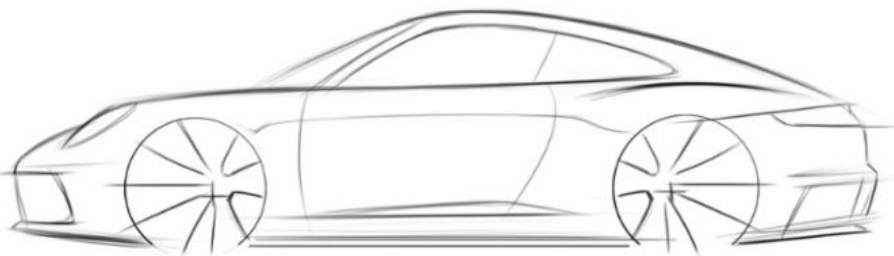
草图 3

我们逐步开始增加车身细节。设计师通常把车窗称为 DLO，也就是采光口，我认为发明这个词只是为了让别人听不懂我们之间对话。911 上的 DLO 是标志性的，与 Cayenne 或 Panamera 那样的四座车非常不同。这是我添加的第一个细节之一，接着是前面的头灯，然后是车尾部的更多细节。你可以看到尾灯以及保险杠的造型已经添加了进去。



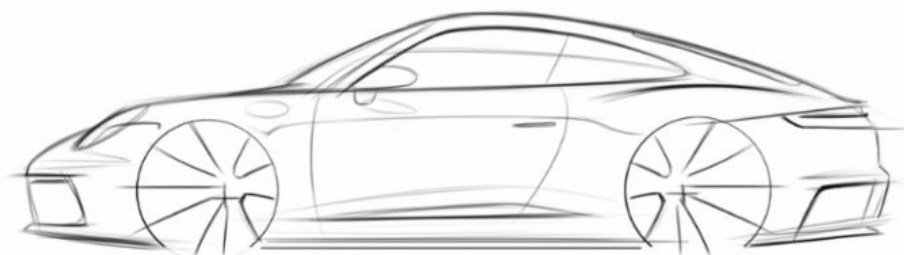
草图 4

画一辆车的草图就是要不断添加层次，轻柔地添加更多的细节。最大的挑战永远是停下画笔：有时候，当你运用“少即是多”的原则时，效果会更好。在这个阶段，头灯现在已经是椭圆形的了。我增加了较低位置的进气口，门的底部开始显示更多的形状。注意保险杠下部的出风口和后挡泥板上的细节，我试着创造一种强壮的后肩的感觉。现在车轮之间有一条很细的线，就在腰线下面。它在之前的图像中不存在，这非常细的线给车轮之间的侧表面一个更三维的感觉。这不是一个意外，这非常细的线，当它接近后轮时落下，这并不意味着在最终的产品中，线条会下降，这只是一种视觉化的方式，给那些从侧面看汽车的人一种车是什么样子的印象。如果你俯视 911，汽车的后轮距是更宽一些的，这些模糊的线条有助于说明这一点。



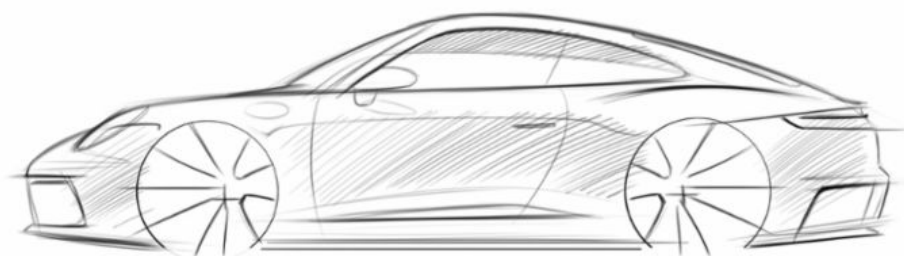
草图 5

你会看到我在这个阶段添加了越来越多的细节。门把手在那里，还有一些不同厚度的线条用来增加或消除重点。这一切都是为了创造一种三维的感觉。你可以把车停在优美的背景下，然后拍张照片。你会看到表示阴阳不同表面处理的线条，试着在你的画中模仿这些线条，这将有助于使你的速写栩栩如生。



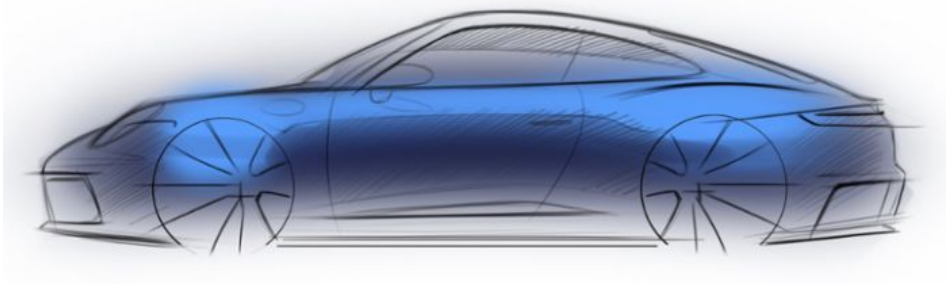
草图 6

前五张草图是线条，现在是时候添加阴影和对比了。后肩仍然是完全没有颜色的，因为我想给人一种这是高光的印象。看看汽车的照片，哪些是高光区域，以及哪些区域落在阴影里。在#与保时捷共同创作 系列的第一部分中，汽车摄影师 Richard Pardon 就谈到了如何利用光线来展示汽车的设计，这也是我们现在想要传达的，只不过是草图的形式。



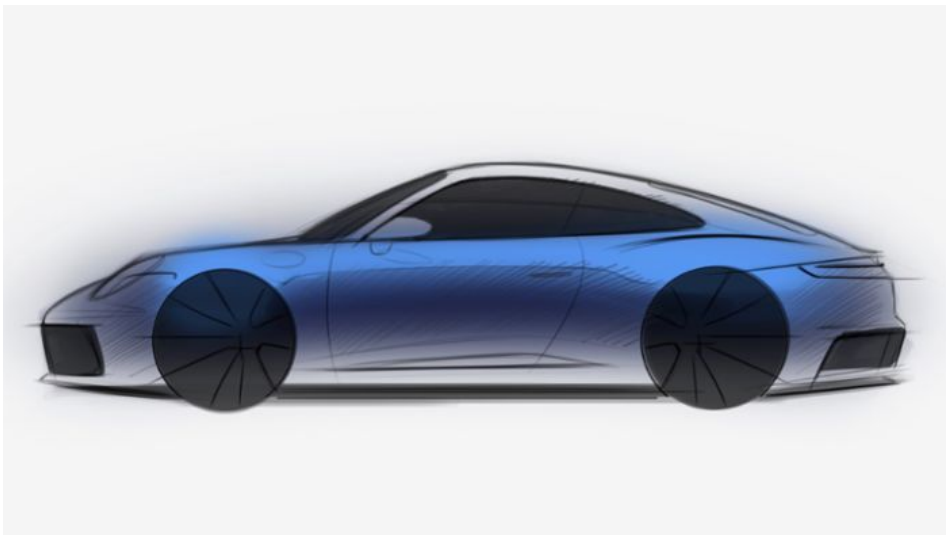
草图 7

下一步很有趣的：我们开始添加颜色，把所有的元素都融合在一起。如果你使用 Photoshop，它就像添加另一个图层，汽车上方的蓝色反映了天空，而在线条下方，颜色较深的地方则反映了地面，这就造成汽车紧贴地面的印象。你也可以不需要 Photoshop，事实上我就用不太好，你可以试着用水彩画或蜡笔。我经常在会议上画草图，我只带一支笔和一张纸。



草图 8

每个设计师都有自己的处理玻璃的方法，但我喜欢在这个阶段把它涂成黑色，车轮也是一样。我们可以在下一步添加高光。我通常小尺寸的草图，当你刚开始的时候，你可能会发现这样做会更容易，因为这会让你更容易掌控。



草图 9

考虑这里的 DLO，采光口。在这里，侧窗被分开，上部是黑色的，下部是浅色的。这给人一种有曲率的印象，在很早以前的汽车上，玻璃表面完全是直的，但侧边的车窗现在有了曲线，你可以用颜色上的细微变化来证明这一点。渲染阶段会将素描从铅笔素描转换成更精致的画面。



草图 10

当你在纸上工作时，画面是二维的，你需要运用技巧使用颜色和阴影来创造深度和对最终产品的三维印象。再看看你给你的车拍的照片，看看你能透过玻璃看到的地方，或者车体显示反射的地方，这种变化取决于你的车停在哪里，但是研究阴影是如何出现在不同的表面是很有用的。在这里，我们使用白色画笔来提升关键区域，车灯和卡钳也增添一些颜色。也可以考虑增加一个方向盘，或者座椅的一部分。



“保留你的草图，”毛迈恪笑着说：“有时候，回头看看这些东西会很有趣，我马上就能想起我是否在会议上，会议是否有趣，是否与我所在的部门相关，或者是否讨论了预算。”有时我会想：“哦，这太可怕了”或“哦，我这天过得很糟糕”。但是设计总是需要反复尝试，我鼓励每个人都拿起铅笔试一试。



Julian B. Hoffmann

Managing Editor Porsche Newsroom

+49 (0) 170 / 911 2771

julian.hoffmann@porsche.de

链接列表

文章链接

<https://newsroom.porsche.com/zh/2020/company/cn-porsche-masterclass-part-2-automotive-design-michael-mauer-20573.html>

媒体资料

<https://newsroom.porsche.com/media-package/6bf3a63d-e91f-4e82-8a2d-f6693fbbf870>

链接

<https://www.instagram.com/therealmichaelmauer/>