从壳的弧线到一段光

最初给 LUMI 画设定时，我最关心壳的弧线够不够圆。把它缩成徽章以后，我才意识到，原图里好看的高光和阴影，到了衣领上几乎都看不清。真正能把它认出来的，是上圆下宽的轮廓、内凹的深色面罩，以及环带上亮着的那一段。此后每换一种载体，我都会先想清楚这三处要留下多少，再决定还能加什么。

五件平面作品里，最能说明这个变化的是徽章和帆布袋。金属随着角度移动会自己反光，徽章可以把光核交给材料；帆布上的墨不会发亮，我就把亮点压成像素，给它留出干净的布底。海报有足够大的幅面，才重新画出壳的体积，把昼长写成一道斜光。相同的设定经过三次取舍，才真正有了三种用途。

做潮玩系列时，三视图帮我把造型判断和配色判断分开了。先对齐基座、面罩和环带的位置，再比较五种外壳，月份之间才有共同的尺度。整理八式草图也让我看到，铅笔画适合查结构，像素稿适合查小尺寸识别，暗场图则最能暴露光带与背景分不开的问题。

现在的不足主要在实物验证。屏幕预览无法回答棉布吸墨以后两颗光点会不会糊，也无法证明纸套反复抽取后仍能固定蛋盒。下一轮我会先做一组实际尺寸的印样和一个纸套白样，记录不同距离下的辨识情况，再据此调整线宽、留白和纸套松紧。数字方向则先验证一件事：让第一次看到光迹卡的人说出亮段和昼长的关系。