



NINJAGO

Masters of Spinjitzu



飞天旋转术神殿

这是杨大师发明现已失传的飞天忍术的地方。杨大师一生中大多数时间都在进行苦练，以期精通这种飞天搏击术，然而在他最终成功后，已进入耄耋之年。他决定要让自己的武术传承下去，于是开始招收学生。起初，他是一位令人尊敬和钦佩的大师，学生甚至在神殿前为其塑了一座雕像，以此表示敬意。但是在他知道自己将不久于人世后，就变得失去耐心，对未能遵守其严格纪律守则和非同寻常训练方法的学生非常严厉。常见的做法是将学生锁在阁楼中，给他们时间来反省为何在飞天旋转术训练课中失败。

神殿高墙背后发生的情况鲜为人知，但是他的学生没有一个离开过神殿，这一事实产生了诸多推测、传奇故事和谣言。杨大师以“没有学生的老师”而著称，但人们确信应该远离这座神殿。

现在人们认为，杨大师的鬼魂萦绕在神殿中，任何人进入庙宇而没有在日出之前出来，就会变成鬼魂。多年来，这座神殿年久失修，已成为受人欢迎的旅游景点。

这就是飞天旋转术神殿有点恐怖的历史... 但是它的未来会怎样？您必须编写属于自己的故事，并且/或者继续聆听幻影忍者世界的故事来找出答案。这里可以变成忍者非常酷炫的指挥部，不是吗？



飞天旋转术神殿

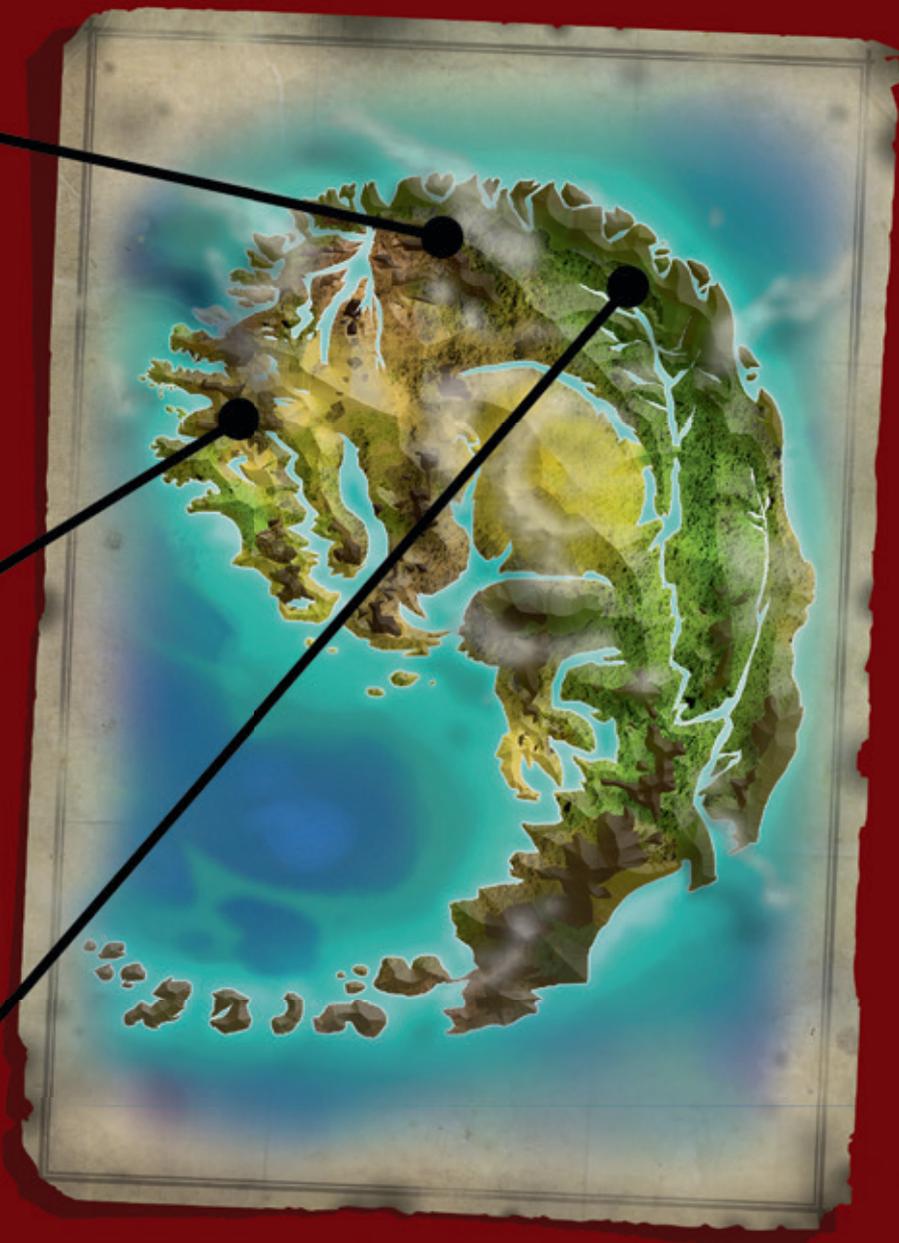
大家对这一具有历史意义地点的起源知之甚少。没有人知道是谁在何时建造了这座神殿，但大约从江户时代起它就已存在。有许多人猜测它甚至比那个时代更加古老，它曾是首位幻影旋转术大师的道场。

忍者市

忍者世界中最大的城市。忍者市曾是大吞噬魔、黑暗之主、石头武士、暗黑忍者机器人和黄金大师的主要战场。但是，忍者市总是能挺过战火摧残，虽然这座城市经历了历次冲突、破坏和变迁，但市民仍然诚实而勤劳。

哭嚎之峰

忍者世界中最高最冷的山峰之一。吹过这座山脉的寒风发出独特而吓人的声音。哭嚎之峰是摄魂派古墓的所在地，被称为盲人之眼的巨型龙卷风横扫这一地区，据说这是通往另一个秘境的通道。



设计师艾德里安·弗雷亚 (Adrian Florea) 和托马斯·帕里 (Thomas Parry) 访谈



您能否简要介绍一下飞天旋转术神殿模型的设计过程?

当然!当我开始设计飞天旋转术神殿时,已经从事幻影忍者的设计工作超过4年,所以可以说我非常熟悉这一领域和设计基调,当然也非常熟悉我们的忍者团队。年复一年,我们一直在为忍者配备最先进的车辆、荣耀巨龙和可怕的敌人,但是,我们觉得他们缺少一些可以交待背景的内容。这时出现了一个构建大型模型的机会,而我从一开始就确立了设计方向。我终于可以利用一直保存在办公桌旁多个盒子中的所有部件和构建模块。最终,这个模型反映了幻影忍者鲜明的奇幻效果外观,但某些特征可能并未基于现实。

您如何获得这一套模型的灵感?

在深入钻研亚洲建筑的参考资料时,很难不令人产生设计灵感。这个模型和布局的主要创意是为我们的主要角色假设一种环境,在此环境中,他们可以在拯救幻影忍者世界的使命中偷得半日闲。中央的宝塔壮观而精细,相比而言,铁匠铺则略微逊色。建筑物之间这些差异(例如,颜色、屋顶风格、窗户和用途)的对比清晰明显。反差过大会导致混乱,所以我将基础布局设置为对称结构,并将喷泉作为中心。

您遇到过哪些挑战?

知道何时停下!这座村庄可能在许多不同方向上发展,但重要的是要代表基本要素。在设计过程后期,萌发了皮影戏的创意,这意味着必须尽可能高效而快速地予以实施。确定如何将影子投射在箔屏上是一个复杂的过程。一些早期版本具有重叠的元素,其创造出有趣的外形,甚至还有带有开启发亮积木的龙。一个版本包含更多移动关节,但结果发现其过于繁琐。皮影戏所带来的另一个挑战就是建立可同时激活转台和发亮积木的机械装置,因为我们不能允许始终触发灯具,这样它会耗尽电池。在一天结束,这些组件组合在一起并按预想的方式运转时,这样的挑战都变成了一种乐趣。

您最喜欢这个模型的哪些部分？

很难准确指出最喜欢的一部分，但是我对皮影戏所产生的视觉效果非常满意，因为这是模型中添加的第一个此类特征。我凝视它，感觉它在讲述一个古老的民间故事，一切尽在无言中。

模型中最难设计的部分是什么？

事实证明庙宇（宝塔）的设计最为棘手。其具有独特的布局，坐落在角落中，是一个锦上添花的元素。每一层的宽度都不同，因为第一层在外侧有一个通道，这意味着必须将墙推入，而墙会由于下一层上的螺柱而弹出，只能在最后一层中再次将其缩小。屋顶平滑的曲线必须适合建筑物的刚性底座形状，这从第一天开始就是一项棘手的挑战。起先，庙宇屋顶布局的构建完全不同，使用了微小的球形接头将角度设置为恰好。看起来很漂亮，但是带来了没必要的复杂性。

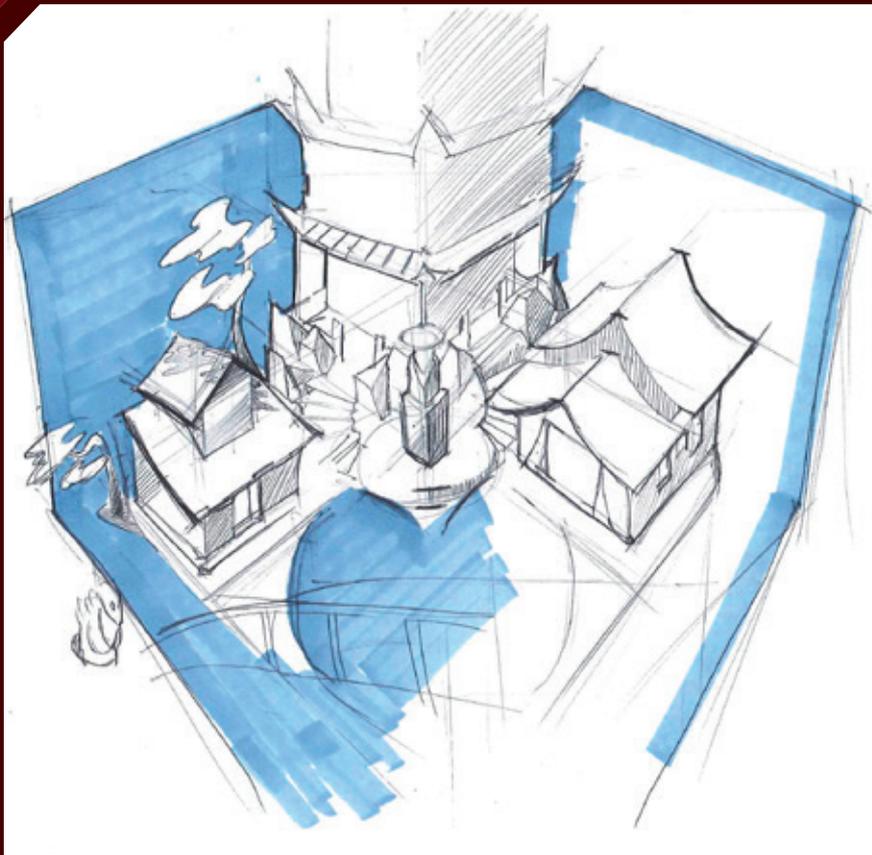
能否向我们简要介绍一下，您是如何加入乐高集团的？

我毕业时获得了工业设计学位，自 2010 年以来就致力于设计乐高积木。我的第一个模型就是为“乐高幻影忍者”设计的。我很高兴地发现有兴趣雇用我的人了解我的模型。这些模型都是我作为“乐高积木成年粉丝”在业余时间用乐高积木搭建而成的。

您最喜欢“乐高幻影忍者”产品的哪一款？

火焰神庙仍然在我的心中占有特殊位置，其次是第二代“命运赏赐号”。我比较容易被天马行空的特征所吸引，而这种天马行空的特征似乎正是诸多“乐高幻影忍者系列”产品的特点。

设计过程



该模型接近于最终版本。对称布局开始成形，并建造了不同高度的建筑物来塑造有趣的轮廓。您会发现有一个焦点，其中雕像在喷泉的中央，而两侧展开以容纳两座额外的建筑物。我真的着迷于小细节（例如，铁匠铺屋顶上的树荫），所以我最后添加了枯叶来获得类似的效果。

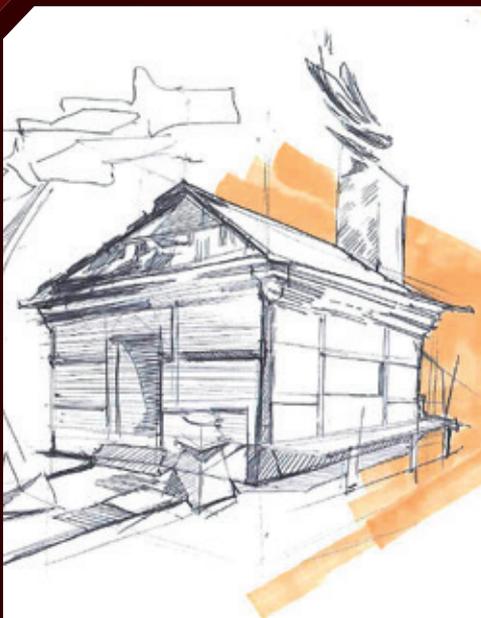


粗略的素描帮助我解决了构建东方建筑外形时遇到的常见困难。

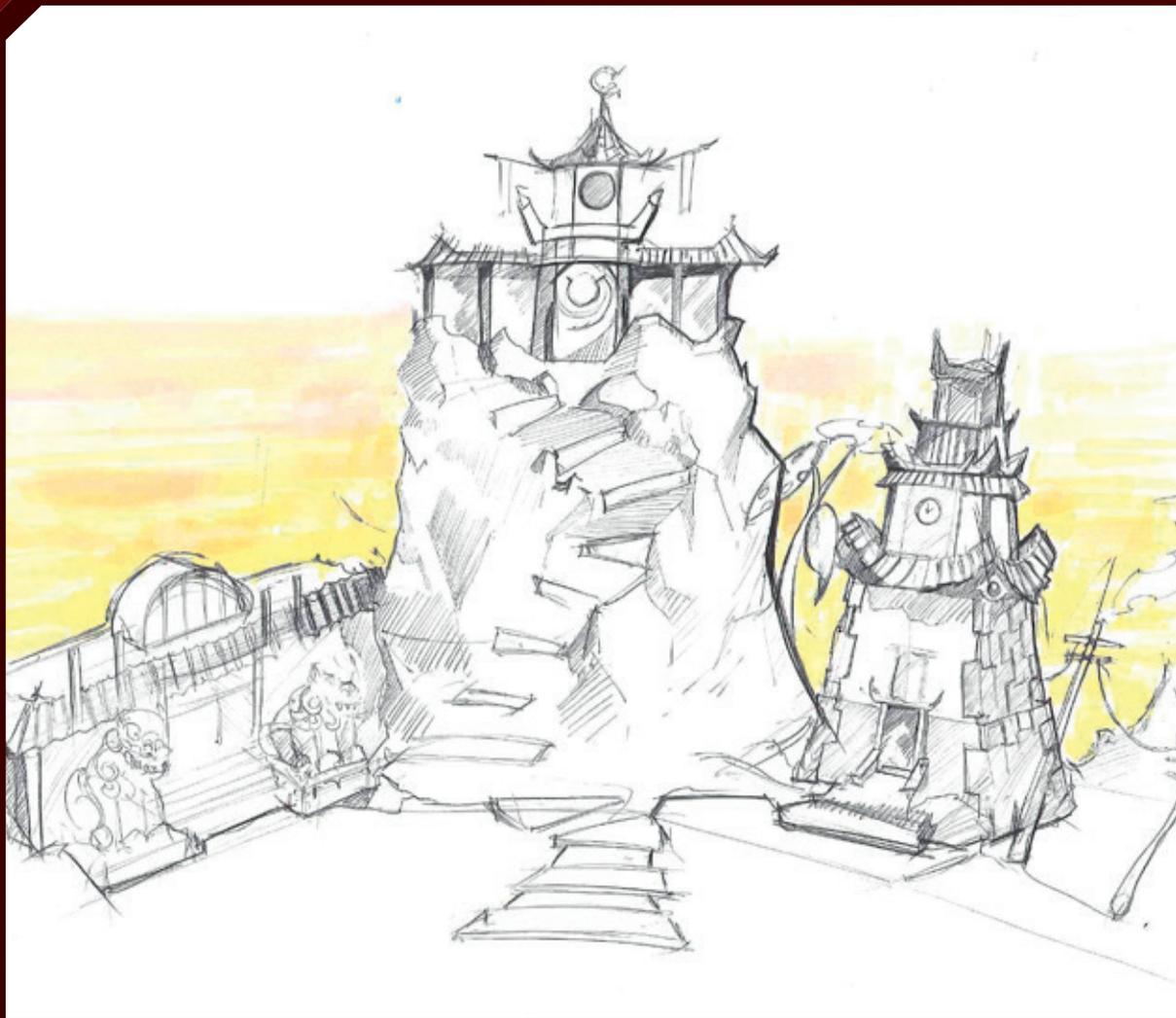


走私者市场很大程度上保持了其开放结构不变。困难的部分是决定屋顶风格。车库门部分使我至少有两个柔和形状的选项来反映象征性风格。最后我选择了更容易辨识且复杂精细的双屋顶。然后逐渐添加了更多细节，例如，鱼竿、板条箱和小路。我非常喜欢在附近的两只鸡，它们可能是受到了长棍面包味道的诱惑来到这里。

设计事实



这是一栋造型质朴的房子。它在早期设计过程中所采用的基调一直延续至最终版本。在这个阶段，我意识到应该至少有一栋房子必须采用极具特点の木结构墙面。这个想法在蓝色铁匠铺的设计中得到了实现。



在设计流程的早期，这般大小的模型所提供的自由度激发了我的设计灵感。精细的悬崖和野生树木是我一直希望在模型中加入的元素。悬崖的尺寸变小，并被宝塔型的建筑物所取代。在这张早期草图中，方向不同，那时我希望加入一些参考达克利的坏小子寄宿学校以及幻影忍者城市博物馆的元素，虽然将这些元素并排排列的意义并不大。

人物简介

忍者

每一位忍者都很强大,作为一个团队,他们更加所向披靡。忍者相互帮助,相互支持,在战斗中,他们始终相互掩护。虽然他们也有一些争吵,但是每个人都不惜为朋友和团队赴汤蹈火。



凯



杰



赞



寇



劳埃德



妮雅



吴大师

邮差

忍者岛上工作最努力的人。这名邮差以前在邮局里面工作，他在达到退休年龄时决定多呼吸新鲜空气和锻炼。他开始亲自投递邮件（以及装有新款忍者装的包裹），但是，唉，他没有考虑到幻影忍者世界会有多么危险。所以，他开发了各式各样的奇怪车辆来帮助他将邮件投递到甚至是最遥远的地点。



园丁杰斯珀

受雇来将杨大师的闹鬼神殿变为一个古朴的旅游景点，很遗憾，他未能很好地完成工作。怕鬼的人很难照管好一座闹鬼的神殿。他是一名技术精湛的景观设计师和园艺师，但是他的恐惧让他退避三舍，而距离庙宇较远的地面得到的照管远比庙宇本身要好。但是，如果有一天这座庙宇不再令人毛骨悚然，他的工作无疑会做得很棒。到那时，最好他让女儿...



园丁的女儿 克莱儿

她与父亲完全相反，整天在这座庙宇周围晃荡，并不畏惧去做一些维修以及父亲因太恐惧而无法完成的其他工作。事实上，她喜欢鬼故事，因此悄悄地花费尽可能多的时间来探索这座闹鬼的庙宇。她清楚地了解每一个角落和缝隙，发掘了这座庙宇的所有神秘之处和黑暗秘密...但是她将这一切都保守秘密，因为她不想吓到任何人，尤其是她的父亲。



美纱子

美纱子是幻影忍者历史博物馆的考古学家，也是劳埃德的母亲。她投身于研究，尤其是找出如何阻止绿色忍者的预言变成现实的方法。因此，在劳埃德一生中的大部分时光里，她都不在劳埃德身边。她的知识和专业技术成为了忍者团队史诗之旅的关键。



达雷斯

达雷斯是一家被称为“达雷斯大师的魔幻道场”的小道场所有者，在道场中，他为一小群学生上课。达雷斯是一名悠闲的教师，但有点自满。他经常试图证明自己已经足够优秀，有资格成为一名忍者，虽然每次都以惨败收场。尽管如此，达雷斯仍然是受到团队所喜爱的朋友和支持者。



电影院

模型中的皮影戏讲述的故事很简单，可以用许多不同的方式来解读。这些剪影甚至可能是庙宇之下困住的灵魂，永远在重温其荣耀时刻...学习如何在史诗般的战斗中掌握飞天忍术的奥秘。但这是其终极之战吗？

对我而言，这条蛇代表着大吞噬魔（金蛇之年剧情中的终极大反派）以及乐高幻影忍者世界中最具影响力的反派之一。迷你大吞噬魔可能会潜入来咬人，转圈是抵御这个恶毒魔鬼的最佳手段。如果您试图将这条蛇靠近发亮积木，影子会增长，而您可以重现加满都及其兄弟“吴大师”对抗其强大敌手的那一幕。



皮影戏事实

我想出皮影剧院的创意纯属巧合。在设计飞天旋转术神殿的时候，我无意中发现了发亮积木的这一备选用法，我知道一定要将这个有趣的新功能添加到模型中，皮影戏的想法就这样产生了。使用影子可能非常象征化，似乎非常适合忍者世界的背景。由于发亮积木 2x3 的尺寸不太适合安装到特定模型中，而这种利用发亮积木的新方式则令人为之兴奋。

在设计皮影戏及其背后的机械装置的日子里，我开始摆弄效果有趣的不同组件，例如，可以投射不同种类影子的透明或奇怪物件。我决定使用微小而可爱的显示身份的人物来代表这些角色后，下一步就是添加运动。一个有趣的挑战是将这些功能联结在一起，赋予其旧式电影放映机的那种感觉。您还会注意到这些角色影子的大小会因其与灯光的距离变化而增大和缩小。如果取下左侧的石头台阶，您还可以通过敲击墙来轻松取下发亮积木。



自古以来，皮影戏就是一种简单而富有魅力的讲故事形式，且在历史上成为神话故事和娱乐活动的一部分。早在电影发明之前，中国古代就出现了原始的皮影戏，这种戏种作为一种传统的艺术形式很快风靡亚洲。旅行艺术家团体利用神话和传说作为主题来编写剧本并利用音乐为故事作伴奏。我还曾听说这会带来好运！

我认为这是一种非常有趣而有独创性的功能，希望大家都能够喜欢。您可以对其进行添加以创造自己的故事，对其功能性没有限制。有人会说，它讲述了两兄弟与势不可挡的敌手战斗的故事，但是我倾向于设想为开放式解读。

