

Project 2: The Walking City 项目2: 行走的城

Developing: Hippies Art Research 嬉皮艺术调研

在场景设计项目中，我想要创造一个属于一群享乐主义嬉皮士的安全屋。我从一次去黄边村的旅行中得到大多数的灵感，拆迁了的楼和拥挤、交错纵横的街道真的很吸引我，同样我也喜欢在市场肉铺上看到的鸡腿，蓝紫色的灯光照在生鸡腿所产生的颜色成为了这个世界的主色调。



(Pictures saved from Pinterest)

Tour on Huangbian Village 黄边村



Three Other Plans 方案



Analyze & Mind map Of Creating A World 分析/思维导图

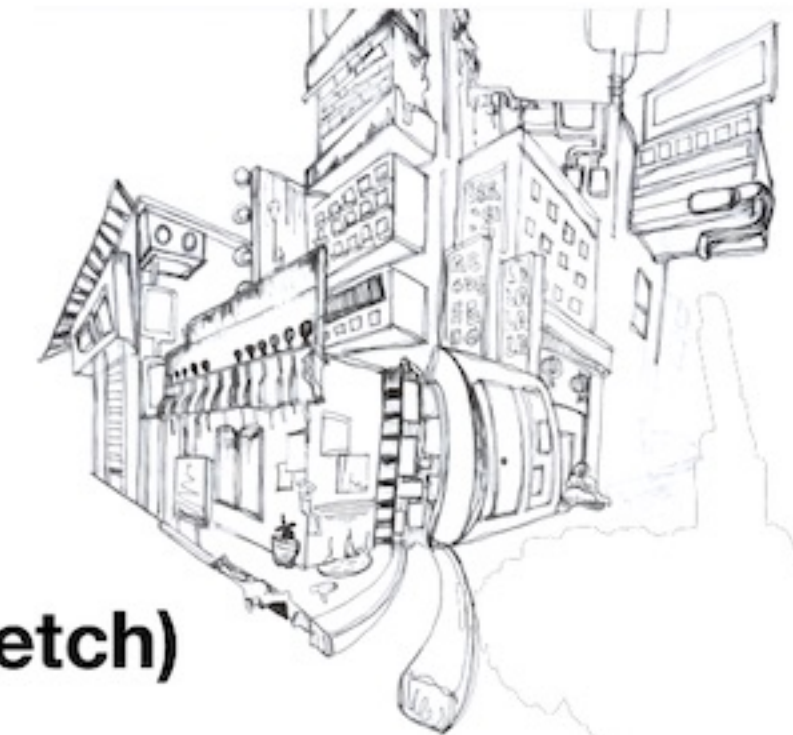


Final Decision 终稿

Artist Research 艺术家调研



(Pictures saved from Pinterest)



(First Sketch)



The Walking City

这是我的城市设计的全貌，以及它与外面世界的对比。除了作为一个娱乐场所，它同时也是一个非法的时空穿越据点，因为在城市之外的主流标准以及法律中，穿越时空只能用来作为一种拯救世界或者改变历史等等做有意义的事的工具，而城市中的人却只想在宇宙中寻找不同的快乐。城市底下是四只会跳踢踏舞的脚，帮助居民们逃离警察追捕和到处旅行寻找新伙伴

A Citizen: Dot 居民: Dot



(Pictures saved from Pinterest)



Artist Research

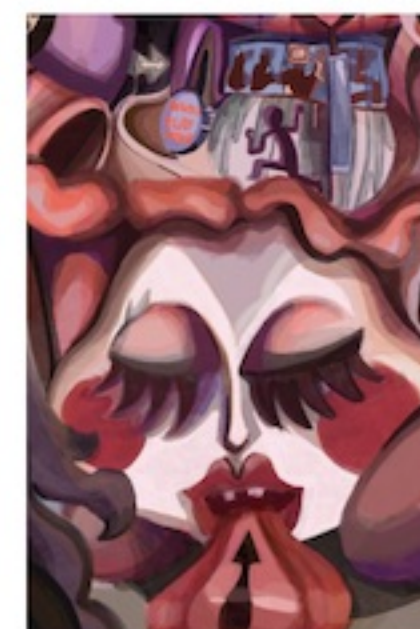
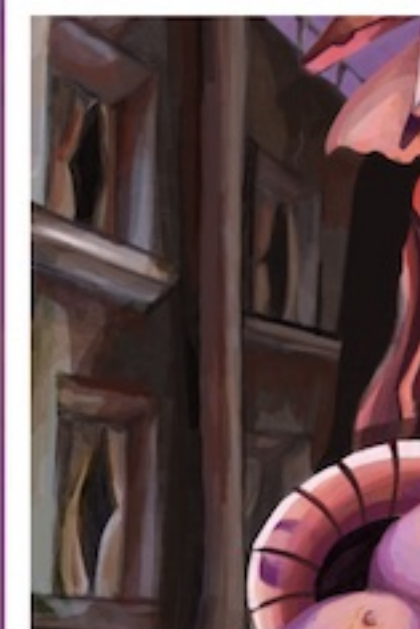
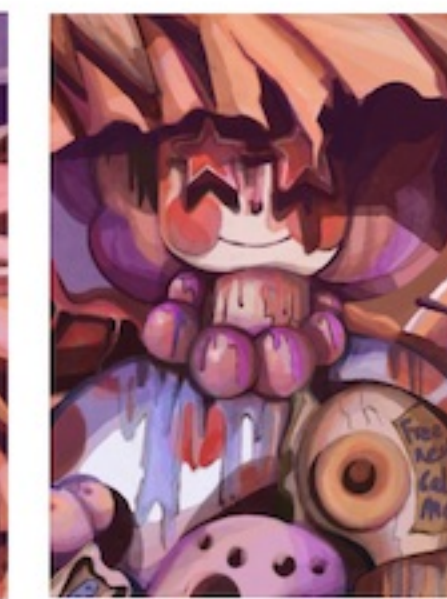
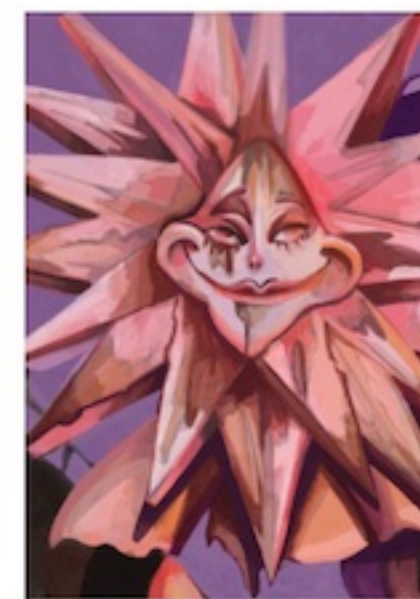
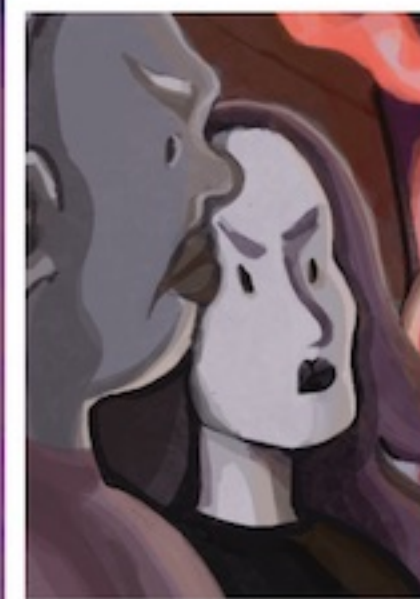
Inspiration&Mood Board



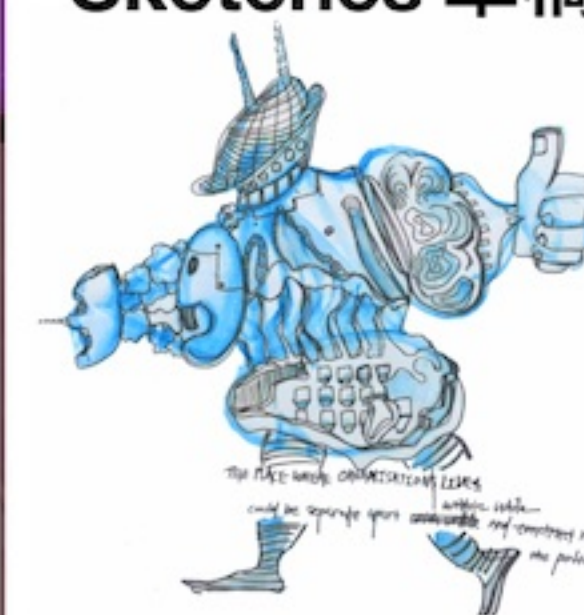
人物设计的灵感来自于一个在路上捡到的婴儿玩具，将她设定为幼稚积极的性格



Details 细节



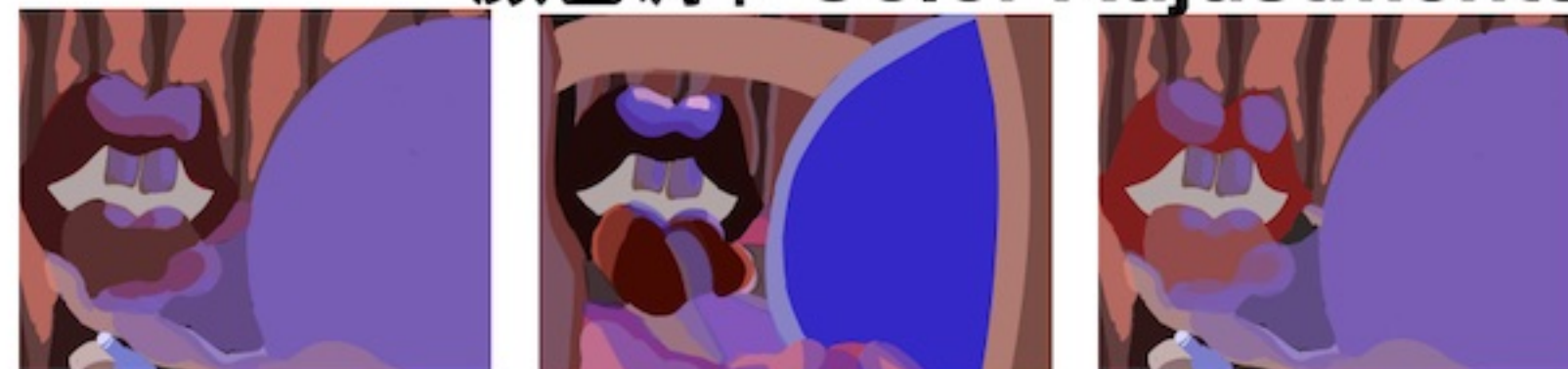
Sketches 草稿



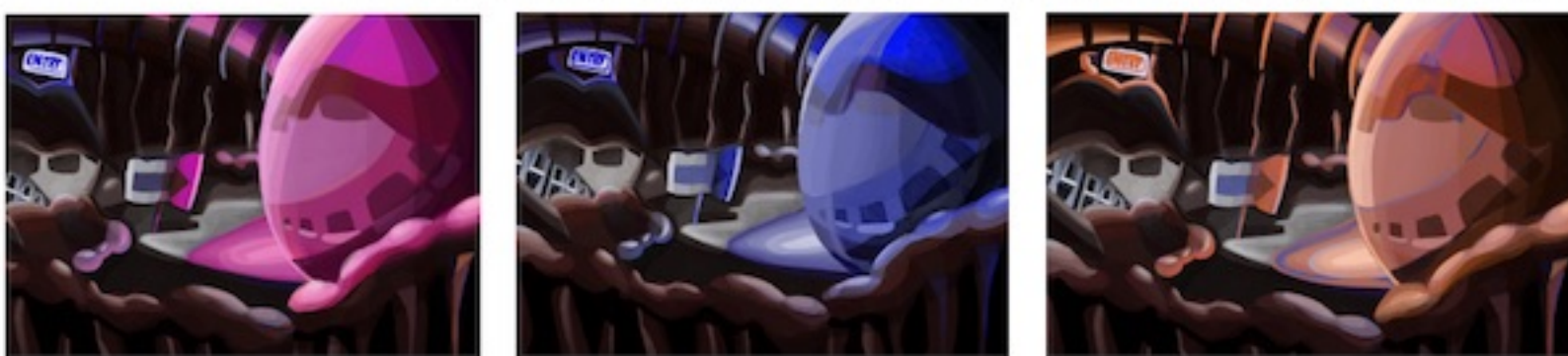
角度设置 Perspective Design



颜色调节 Color Adjustments



其他配色 Other Color Schemes

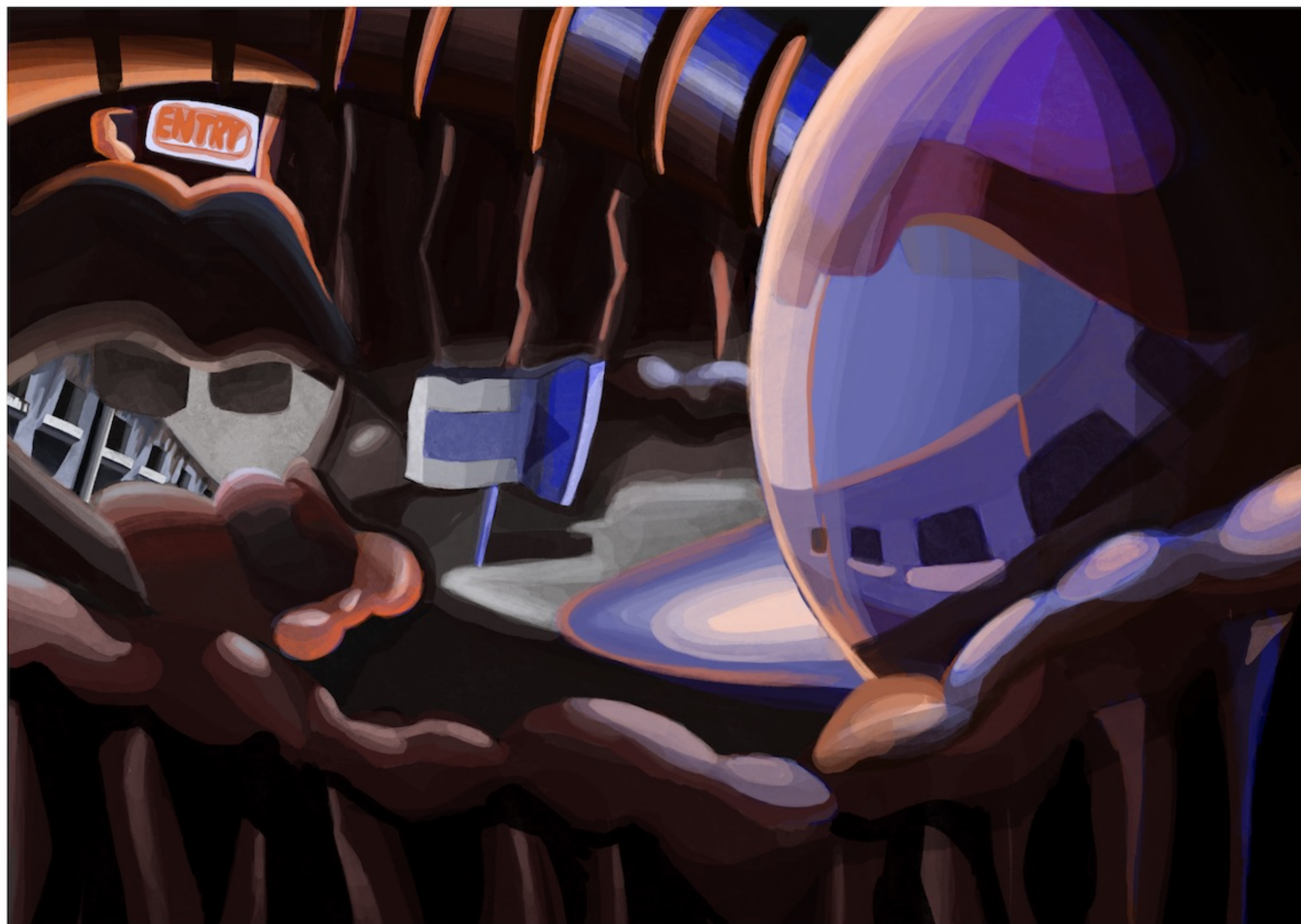


手稿 Sketch



The Traveling Tool Of The City

当你走入入口时，你会看到一个巨大的球，这是你用来穿梭于城市及时空的工具



城市上方

The Upper Ground

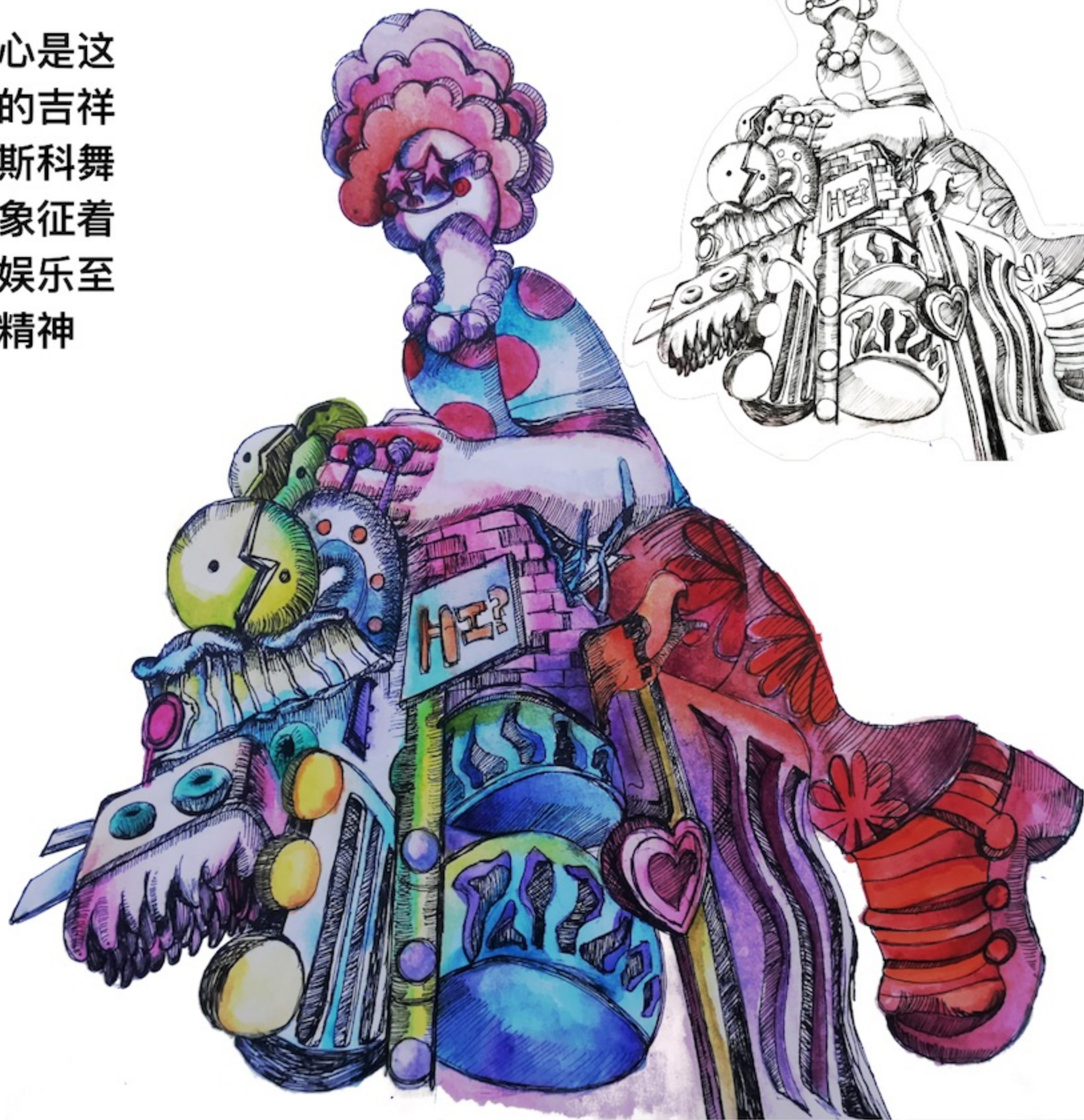
在城市上方你不仅能看到各种各样的娱乐产品，同时也会见到在这个城市中所产生的复杂的杂志生产系统。城市中的人会通过他们在旅行中所遇到的各种各样的趣事编成杂志，然后把他们偷偷卖到外界去卖钱



中心

The Center

城市中心是这个城市的吉祥物，迪斯科舞男。他象征着居民们娱乐至死的精神





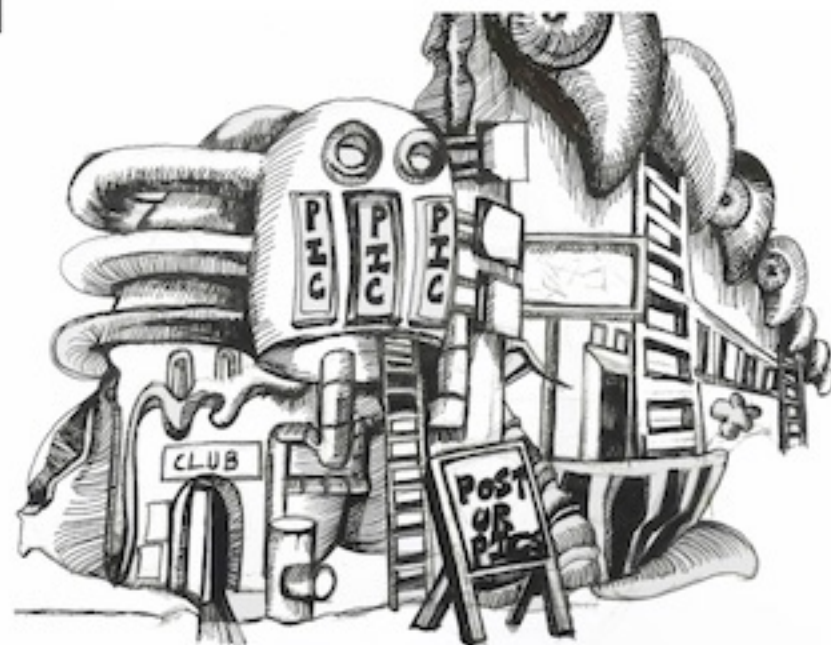
Public WC 公共厕所

在公共厕所里，除了大小便还可以用马桶盖上的麦克风顺便留下你突然出现无处安放的灵感等短信息



Street Sceneries 街景

城市地方有限，因此所有的酒吧和商店的距离都近到极致



Tubes 管道

管道在这个城市里是不可或缺的重要工具，一切的出行都要靠开着你的小球在其中穿梭



The Garbage Dump/Time-traveling Spot 垃圾场

当你觉得准备得差不多了的时候，就可以去旅行的初始站，垃圾场开始一切。居民们认为垃圾是一种几乎可以永远存在的东西，有人就会有垃圾，而有的垃圾直到人类灭绝也不会消失，垃圾可以代表人类历史



Your First Choice 初选择

这里是做出你在城市中第一个选择的地方，上到地面上去享受几天，或者是直接开始你的时空旅行

