



STAR WARS

75144



LEGO.com

Sobre a Equipa de Design LEGO® Star Wars™

LEGO® Star Wars™ surgiu em 1999 e desde então temos vindo a fazer novos modelos para esta gama todos os anos. A equipa de design de LEGO Star Wars é composta por oito designers de modelos e quatro designers gráficos. A equipa é uma mistura de designers muito jovens com ideias frescas e designers LEGO Star Wars com experiência e que já produziram muitos modelos.

Esta é uma equipa ideal para criar novos e inovadores modelos LEGO Star Wars, bem como para rever e melhorar versões LEGO anteriores de naves clássicas e icónicas do universo Star Wars. O objetivo da nossa principal linha de produto LEGO Star Wars é fazer modelos LEGO Star Wars fantásticos, divertidos e inspiradores para as crianças.

Para a LEGO Direct, temos a oportunidade de fazer modelos ainda maiores, mais arrebatadores, com especial atenção para a precisão e os pormenores. A criação destes modelos não é só divertida e excitante, mas constitui também um grande desafio! Fazemos sempre o nosso melhor e esperamos que gostem de construir este set.

Feliz construção!



Jens Kronvold Frederiksen
Diretor de Design LEGO Star Wars



Sobre o Snowspeeder



© & ™ Lucasfilm Ltd.

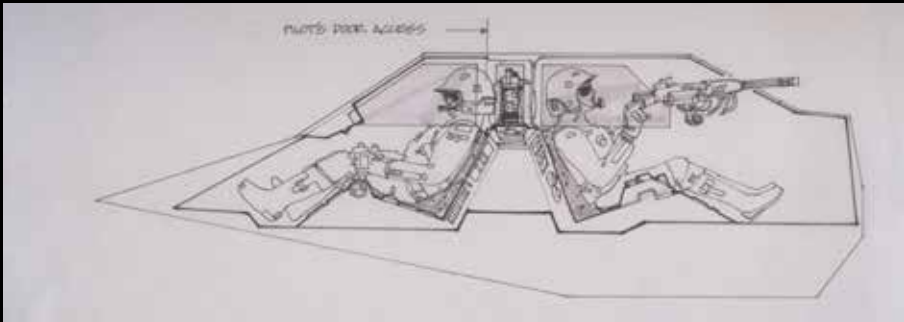
A Incom Corporation é conhecida pela sua produção do T-65 X-wing Starfighter; mas também produziu um airspeeder que haveria de se tornar um dos principais veículos usados pela Aliança durante a Guerra Civil Galáctica para restaurar a República em 3 ABY. Os airspeeders T-47, mais conhecidos como snowspeeders, foram usados de forma massiva no reduto da Aliança Rebelde em Hoth, conhecido por Echo Base. Os técnicos na Echo Base modificaram o snowspeeder para transformar o airspeeder, usado principalmente para transporte de carga industrial, num veículo rápido e leve para patrulha e combate. A atmosfera glacial em Hoth forçou a Aliança Rebelde a adaptar o snowspeeder para funcionar em temperaturas gélidas por períodos de tempo prolongados. Foram acrescentados radiadores junto das unidades de acionamento e agulhetas

descongeladoras para evitar a formação de gelo nas superfícies de comando. Os técnicos Rebeldes também usaram partes do Y-Wing, tais como peças e chapas blindadas e, readaptaram módulos do cockpit para melhorar o design e capacidades de defesa.

Devido ao seu reduzido tamanho, o snowspeeder tinha apenas dois membros de tripulação: um piloto que podia controlar a velocidade e operar o airspeeder, um artilheiro para disparar os canhões de laser duplos AP/11 e uma arma de arpão. Como a nave não tinha escudos, foi acrescentado revestimento blindado ao casco e foram instalados motores de repulsorlift para aumentar a velocidade, permitindo ao snowspeeder ser suficientemente rápido para escapar aos disparos de armas.

Apesar da criação modesta do snowspeeder e modificações feitas com partes usadas, os pilotos do snowspeeder foram suficientemente inventivos para usar toda a potencialidade do veículo. Quando se deram conta de que os disparos de laser eram ineficazes contra os mais avançados veículos do Império Galáctico, as tripulações do snowspeeder usaram a arma de arpão e cabos de reboque para amarrar as enormes pernas dos walkers AT-AT do Império Galáctico e desativá-los ou derrubá-los por completo.

Os airspeeders T-47 também provaram ser úteis para as forças da Aliança Rebelde noutras situações e não apenas no clima gélido de Hoth. Os técnicos da Aliança Rebelde modificaram a nave de transporte de carga multifacetada e multiplicaram-na noutras criações para além do snowspeeder. O swampspeeder, por exemplo, foi reconstruído com um engenho de flutuação e vedantes de água. Outras variantes incluíram o sandspeeder que foi personalizado com filtros de ar avançados para não deixar entrar areia e unidades de refrigeração de motor para combater o sol abrasador do deserto; e os skyspeeders que tinham cockpits pressurizados e potentes motores de repulsorlift para maiores altitudes.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Factos/Especificações

Factos sobre o snowspeeder

Fabricante.....	Incom Corporation
Modelo.....	Airspeeder T-47
Classe.....	Airspeeder/Repulsorcraft

Especificações Técnicas – Airspeeder T-47 Modificado

Comprimento.....	5,3 metros
Velocidade máxima.....	1.100 km/h
Altitude máxima.....	175 metros
Armamento.....	2 canhões de laser duplo CEC AP/11 Arpão de energia e cabo de reboque Ubrikkian Mo/Dk Canhão blaster de luz intermitente
Unidade de motor.....	Motores de repulsorlift Karydee KD49
Tripulação.....	1 piloto e 1 artilheiro
Capacidade de carga.....	10 quilogramas

Venha Conhecer o Designer do Modelo

Jordan David Scott

P: Quantos modelos LEGO® Star Wars™ já criou?

R: O UCS snowspeeder será o quinto modelo LEGO Star Wars em que trabalhei e que foi lançado.

P: Que tipo de material de referência usou para começar a criar o snowspeeder?

R: Primeiro observei o anterior snowspeeder UCS que foi criado em 2003 para ver que tipo de inspiração poderia tirar dele. Em segundo lugar, tinha várias imagens e fotografias dos nossos livros de Star Wars e do filme de Star Wars: O Império Contra-Ataca.

P: Em que foi diferente desenhar o snowspeeder do seu trabalho noutros modelos LEGO Star Wars?

R: Acho que a principal diferença é o nível de pormenor que se pode acrescentar aos modelos UCS. Estes modelos maiores permitem técnicas de construção mais complexas e níveis de pormenor que eu, pessoalmente, adoro construir nos modelos em que trabalho. O meu pormenor favorito no snowspeeder UCS foi o uso das lâminas de ski da minifigura LEGO na parte inferior para darem a sensação de fazerem parte dos refrigeradores. Também se pretende que estes modelos UCS se assemelhem o mais possível aos veículos reais. Isto significa que os ângulos difíceis ou as características se podem tornar complicadas de recriar. A janela traseira do cockpit foi particularmente difícil de construir, dado que se inclina em 3 diferentes direções e ainda tem de suportar a ligação articulada para o cockpit.



Jordan David Scott

P: A dianteira do snowspeeder tem uma curvatura angulada, facilmente reconhecível. Constituiu isso um desafio para a recriar com peças LEGO?

R: Os ângulos foram muito complicados de conseguir e isto era algo que eu queria fazer diferente da versão anterior do snowspeeder UCS. Em 2003 não tínhamos tantos elementos para conseguir este aspeto final, e por isso tivemos de usar peças anguladas. Agora, graças às juntas esféricas em miniatura, consegui obter uma dianteira mais elegante e precisa.

P: Como é que projetou o design para o snowspeeder? Usou esboços artísticos ou fotogramas como inspiração para o seu modelo?

R: A maior parte da minha inspiração veio de fotogramas e ilustrações de secção cruzada presentes nas enciclopédias *Star Wars™* que usamos muito como referência.

P: O conjunto LEGO® Star Wars Batalha de Hoth inclui versões mais pequenas do snowspeeder; de que modo se assemelha este modelo a esses snowspeeders mais pequenos?

R: Acho que uma coisa que é similar independentemente dos tamanhos é a funcionalidade; o modelo UCS tem diferentes funções similares à versão mais pequena, por exemplo, a arma traseira rotativa e travões de ar móveis. Estas funções fazem dele um modelo e uma experiência de construção mais interessante.

P: Enquanto veículos usados para reconhecimento e defesa, os snowspeeders estão equipados com armas e preparados para velocidade. Como é que estes elementos aparecem no design final?

R: A natureza de alta velocidade do snowspeeder é visível no seu design compacto, de ângulos pontiagudos para o tornarem mais aerodinâmico; isto foi algo para que estive bastante consciente durante a criação do modelo, tornando as partes inferiores menos volumosas e menos sobrecarregadas de peças. Outra parte que queria construir com a maior precisão possível era a dos turbo-lasers, que estão concebidos para se inclinarem para o interior para concentrar o disparo sobre um ponto preciso. Isto foi muito mais difícil de construir do que pensei e, à primeira vista poderá não ser visível, mas estão de facto construídos sobre um pequeno ângulo com cerca de 10-15 graus.



P: Há alguma característica específica do modelo cujo design lhe tenha dado mais prazer?

R: Diverti-me muito a criar o interior do cockpit, como os bancos costas com costas e todos os pequenos comandos à sua volta. Foi um desafio colocá-los dentro de um espaço tão pequeno, mas acrescentaram muito pormenor.

P: Com uma arma traseira rotativa, um cockpit que abre e travões de ar móveis, há muitas partes móveis neste modelo. Como é que criou o design para garantir a estabilidade?

R: Todas as partes móveis no modelo são constituídas por elementos muito pequenos, o que tornou mais fácil estabilizá-los. Deparei-me com alguns desafios com o cockpit, pois os dois novos elementos de janela que usei para o criar eram muito grandes e pesados e queríamos garantir que o modelo podia ser exposto com o cockpit aberto ou fechado.

Venha Conhecer a Designer Gráfica

Marie Sertillanges

P: Estas são as primeiras minifiguras LEGO® *Star Wars*™ que criou?

R: Não, a primeira minifigura que criei foi o último piloto Naboo de 2015. As minifiguras deste conjunto são de facto, na maior parte, criações já existentes. Decidimos mantê-las pois elas são realmente icónicas, embora as tenhamos melhorado com braços decorados. Ainda assim, esta foi a primeira vez que desenhei braços de minifiguras.

P: O que é que usa para começar a desenhar as decorações das minifiguras LEGO *Star Wars*?

R: O meu primeiro passo é juntar todas as referências visuais de que disponho para a personagem e tentar construir o seu aspeto geral. Depois, escolho as cores LEGO que uso para o tronco, braços, pernas e mãos. O passo seguinte é desenhar os traços gerais do design, para traduzir o aspeto da personagem para o estilo LEGO. Para finalizar o design, ando para a frente e para trás, das referências para o esboço da minifigura, até estar satisfeita ou até se ter esgotado o meu tempo!

P: As minifiguras são muito pequenas, quais são alguns dos desafios com que se depara ao criar designs que sejam simultaneamente muito pormenorizados e fáceis de entender?

R: Para garantir que o design está repleto de pormenores fantásticos mas perceptíveis, começo por formas extra simples e grandes. Ter a composição certa a qualquer altura do design é essencial e é mais fácil de conseguir quando se tem poucos elementos. A partir daí, "reduzo" essas formas grandes a formas mais detalhadas, como faria se esculpisse. A parte mais difícil é escolher os pormenores certos para capturar realmente o aspeto ou a personalidade da personagem!



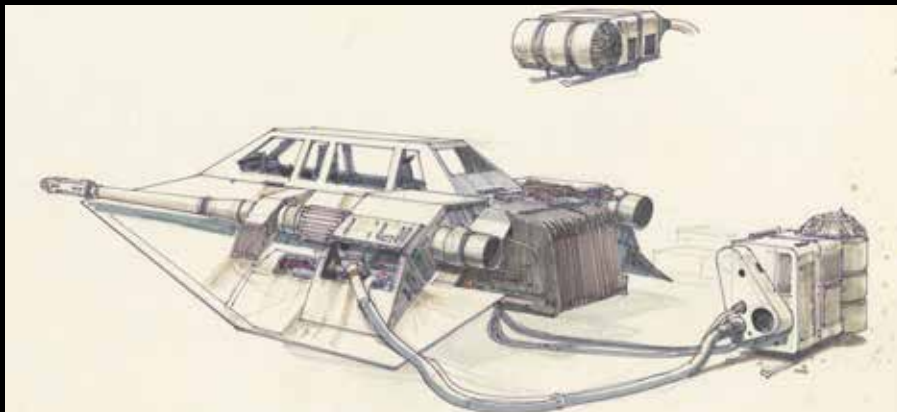
Marie Sertillanges

P: O que é que usa como material de referência para desenhar as decorações da minifigura? Fotogramas? Arte autorizada?

R: Para os filmes antigos de *Star Wars* usamos principalmente fotogramas ou fotos da produção, diretamente da LucasFilm. Nessa altura da indústria cinematográfica, a documentação de bastidores não era tão completa como atualmente, o que, para nós, torna mais difícil recolher todas as referências com precisão.

P: Os fatos de voo usados pelas personagens nos filmes de *Star Wars*™ são incrivelmente pormenorizados. Como é que escolhe quais os pormenores em que se deve concentrar ao produzir o design das minifiguras?

R: O design destes pilotos foi feito há muito tempo, antes de eu me tornar Designer Gráfica LEGO®, mas posso falar sobre a minha abordagem geral à minifigura. Quando crio uma personagem, escolho o que o/a torna especial, o que o/a define. As camadas e materiais são importantes nos uniformes Rebeldes, e os vincos, por exemplo, podem ser usados para mostrar as qualidades do material e também tornar uma personagem menos ordenada ou mais dinâmica. Tenho sempre em mente que não se pode e nem é necessário desenhar tudo como na vida real. Imagino olhar a realidade através de um filtro LEGO.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: De que forma é que estas minifiguras se comparam a outras que desenhou?

R: A maior parte das minifiguras que desenhamos são apenas decoradas no tronco, cabeça e pernas. A decoração nos braços é apenas reservada para minifiguras especiais. Desenhei tanto heróis principais como personagens secundárias como Zev Senesca. Quando comparadas com os heróis principais, estas personagens genéricas representam um maior desafio porque temos de olhar de mais perto para elas para encontrar o que as diferencia da multidão. Para ser honesta, gosto mais de trabalhar em personagens secundárias por parecerem simples à primeira vista, mas esconderem histórias únicas quando as aprofundo.

Venha conhecer o Diretor Artístico

Michael Sion

P: Trabalhou antes em design de embalagem para LEGO® Star Wars™?

R: Comecei a trabalhar no tema LEGO Star Wars em 2009 e estranhamente, a minha primeira embalagem foi um conjunto de packs de combate com minifiguras do planeta Hoth. Agora, seis anos mais tarde, estou de regresso a Hoth com o snowspeeder.

P: Que tipo de material de referência usa para começar a criar o design da embalagem?

R: Uma das coisas fantásticas sobre Star Wars é a quantidade de material destinado aos fãs, existente na web. Gosto de explorar a Internet por momentos para mergulhar no mundo de Star Wars. Geralmente o modelo tem uma cena icónica dos filmes a que gosto de me referir. Depois, enquanto faço a embalagem, nunca subestimo o uso dos efeitos de som enquanto crio a frente da mesma.

P: O snowspeeder é um veículo Star Wars que aparece predominantemente na Batalha de Hoth, que tem lugar num ambiente com muita neve. O que fez para garantir que o veículo se destacava do ambiente branco?

R: Cor, lasers, explosões e fumo! As explosões tornaram a minha vida mais fácil em várias ocasiões.

P: Quais são os primeiros passos que segue ao começar a criar uma embalagem para um conjunto novo LEGO Star Wars?

R: Começo sempre com as instruções para saber o que é que a equipa de produto LEGO Star Wars pretende mostrar. Em seguida, “estudo” o modelo para me familiarizar com o seu potencial.



Michael Sion

P: Usa alguma técnica específica para representar as características e funções de um conjunto particular no design da caixa?

R: Luto invariavelmente com funções de disparo. Felizmente, recebemos os modelos num programa 3D para os podermos rodar em vez de termos de passar logo à fotografia. É predominantemente tentar utilizar a ideia de causa e efeito, por exemplo: mostrar uma característica do conjunto que envolva premir ou puxar uma secção do modelo e a ação resultante. Também tento usar a profundidade de campo para retirar relevo às partes do modelo que só estão ali para contexto.

P: Que tipo de desafios artísticos enfrenta durante a concepção de algo que será especificamente usado para design de embalagem? De que forma difere o design da embalagem de outros tipos de trabalho de design?

R: Por vezes, os desafios podem ser inesperados, por exemplo, há alturas em que um modelo muda durante a concepção do seu design, por isso é importante sermos flexíveis com todo o resto da equipa. Para além disso, e porque temos conjuntos LEGO® por todo o mundo, de vez em quando temos de colocar traduções diferentes de palavras ou mensagens na embalagem que também alteram ligeiramente o design da mesma. Seja como for, a nossa equipa trabalha bem em conjunto, por isso qualquer desafio com que nos deparemos é no geral resolvido rapidamente, e conseguimos produzir algo surpreendente para partilhar em todo o lado com os nossos fãs LEGO Star Wars™.

P: Quando cria o design da embalagem, o seu objetivo é recriar cenas icónicas da franchise de filmes Star Wars, ou está mais concentrado em mostrar as qualidades únicas do conjunto?

R: Em primeiro lugar concentro-me no modelo, mas tento manter-me o mais possível próximo dos filmes.

P: Há alguma parte do processo de design de que mais goste?

R: Começar qualquer novo projeto envolve sempre muito entusiasmo, e eu gosto principalmente das primeiras fases do design. Antes de algo ser efetivamente começado, tudo o que se tem é o potencial para fazer algo e essa é para mim a parte mais divertida do projeto. Imaginar o que a cena pode ser e como a transpor para o papel é um processo criativo com que me posso divertir muito, e ver algo a ser criado desde o início, até chegar ao fim é uma transformação muito fascinante.



© & ™ Lucasfilm Ltd.