



STAR WARS

ULTIMATE COLLECTOR SERIES



75181



“ESTAMOS A DAR INÍCIO AO NOSSO ATAQUE AÉREO!”



Diretor de Design: Jens Kronvold Frederiksen / Designer de Modelo: Jordan David Scott / Designer Gráfico: Madison O'Neil

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 linha de produto todos os anos. A equipa de design de LEGO *Star Wars* é composta por onze designers de modelos e quatro designers gráficos. É uma mistura de designers muito jovens com ideias frescas e designers LEGO *Star Wars* com experiência e que já produziram muitos modelos.

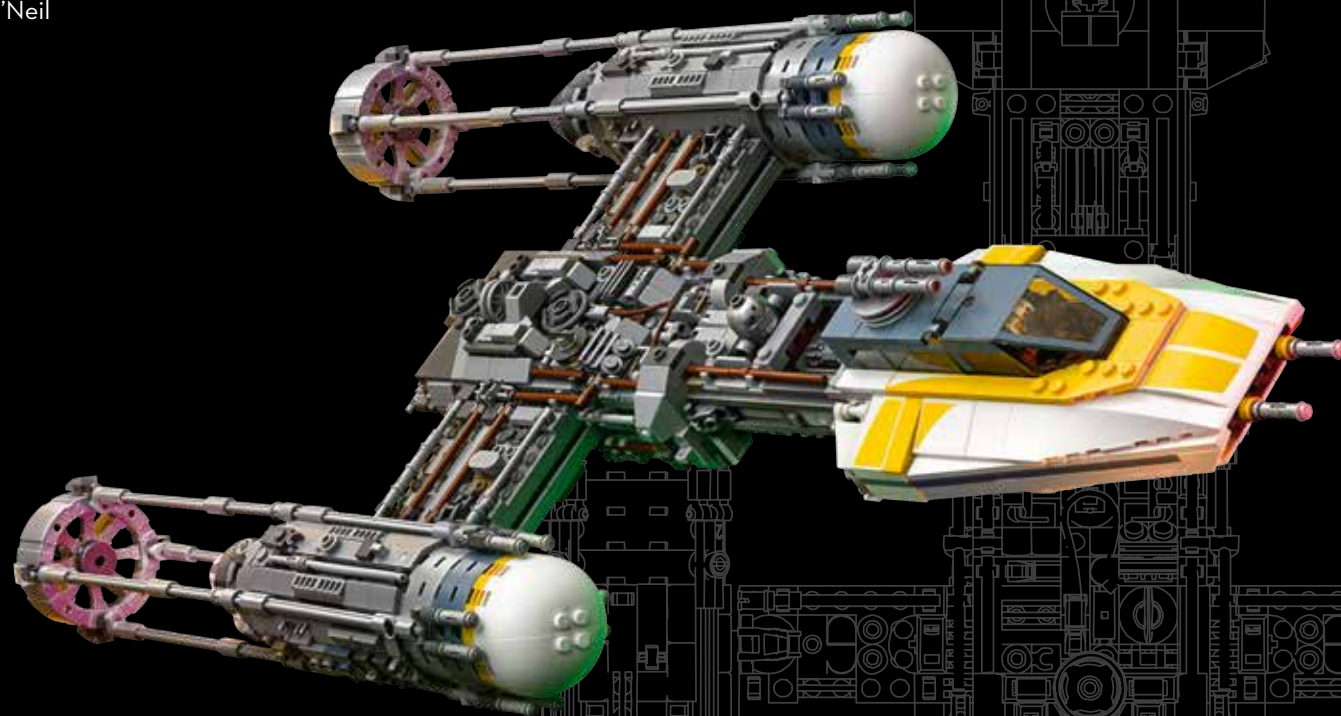
Esta é uma equipa ideal para criar novos e inovadores modelos LEGO *Star Wars*, bem como para rever e melhorar versões anteriores LEGO de naves clássicas e icónicas do universo *Star Wars*. O objetivo da nossa principal linha de produto LEGO *Star Wars* é fazer modelos LEGO *Star Wars* fantásticos, divertidos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

Para a LEGO Direct, temos a oportunidade de fazer modelos ainda maiores e mais arrebatadores, com especial atenção à precisão e 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 os construir.

Diretor de Design: Jens Kronvold Frederiksen / Designer de Modelo:
Jordan David Scott / Designer Gráfico: Madison O'Neil

Feliz construção!

Jens Kronvold Frederiksen
Diretor de Design, LEGO® *Star Wars*™





Ralph McQuarrie © & ™ Lucasfilm Ltd.

SOBRE O Y-WING STARFIGHTER™

Reluzindo com a poeira estelar e carregado com pesadas cargas de bombas de protões, o Y-wing era um robusto bombardeiro concebido originalmente para uso em Clone Wars. Todavia, este bombardeiro de longo alcance foi por fim substituído por naves blindadas na frota Imperial; as naves excedentes eram vendidas, reclamadas ou roubadas para uso na Rebelião. Devido à sua forma de forquilha, os rebeldes que usaram esta nave espacial chamaram-lhe «wishbone». O starfighter Y-wing tornou-se um recurso inestimável na luta contra o Império Galáctico.

O seu design tinha um excelente revestimento de proteção que incluía uma fuselagem blindada de estética agradável quando foi introduzido pela primeira vez durante Clone Wars, mas a blindagem de superfície do casco requeria manutenção contínua e tinha de ser removida sempre que era necessário trabalhar no interior

da nave. Assim, quando o Y-wing entrou em serviço para a Aliança Rebelde, muitas equipas de manutenção deixaram por completo de cuidar do seu revestimento, deixando assim o casco principal desprotegido. Esta alteração reduzia o peso da estrutura espacial e também servia para refrigerar os motores mais rapidamente, melhorando assim o desempenho do Y-wing.

Com artilharia potente e motor hiperpropulsor fiável, o Y-wing foi usado em numerosos conflitos. O casco robusto e escudos defensivos permitiram à nave resistir a ataques anti-aéreos durante ataques aéreos, mas devido à sua velocidade, o Y-wing era vulnerável nos ataques aéreos *dog fights* com os muito mais rápidos TIE fighters. Como prova do valor utilitário do Y-wing, o grupo rebelde em Yavin 4 abasteceu o seu Esquadrão Dourado com potentes Y-wings.

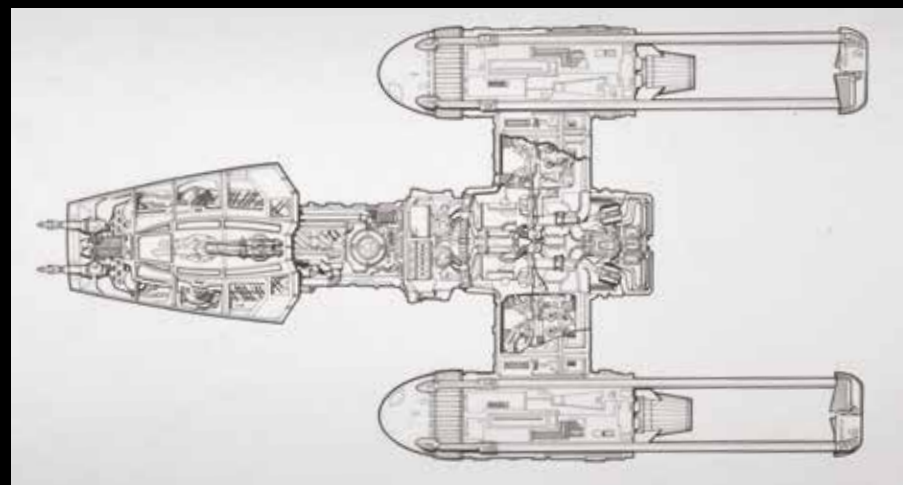
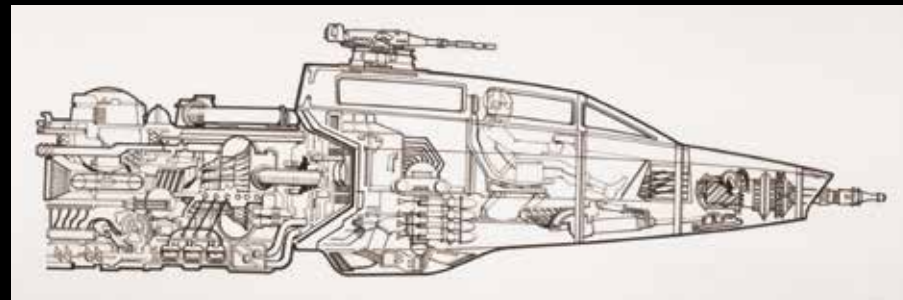
FACTOS/ESPECIFICAÇÕES

Factos do BTL Y-wing

Fabricante.....Koensayr Manufacturing
Modelo.....Starfighter BTL Y-Wing
Afiliação.....Aliança Rebelde

Especificações Técnicas - BTL Y-wing

Comprimento.....16,24 metros
Altura.....2,44 metros
Velocidade atmosférica máxima.....1.000 km/h
Taxa de hiperpropulsão.....Classe 1.0
Armamento.....Canhões de laser Taim & Bak IX4 (2)
.....Canhões de iões SW-5 (2)
.....Lançador de artilharia
Unidade de motor.....motor de iões estibordo R200 turbo-modificado
Tripulação.....1 piloto
.....Droid Astromech



VENHA CONHECER O DESIGNER DO MODELO

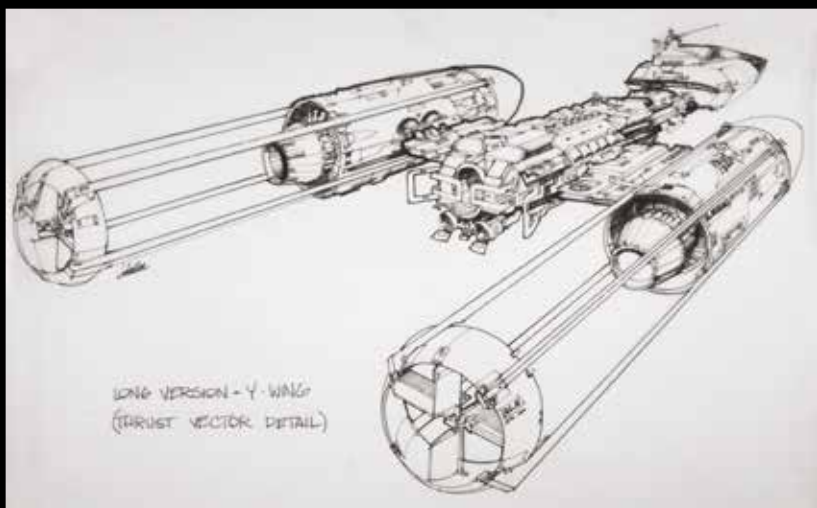
Jordan David Scott

P: Há muitos veículos únicos com história no universo *Star Wars*. Que critério estará subjacente à escolha do próximo veículo espantoso que a equipa LEGO® *Star Wars* irá criar?

R: Decidir qual será o modelo seguinte é um processo longo com muitos fatores em jogo! Em primeiro lugar, temos em conta o feedback dos nossos fãs e pedidos de novos modelos potenciais. Também analisamos versões anteriores de um novo modelo potencial; há quanto tempo foi lançado e como podemos melhorá-lo numa nova versão? Finalmente, se sair um novo filme *Star Wars*, ou outro conteúdo relevante, isso também pode influenciar a nossa escolha para um novo modelo.

P: Há várias versões diferentes do Y-wing; o BTL-S3 um fighter de ataque para dois homens, o BTL-A4 com um canhão de iões na dianteira, o modelo "Longprobe" e claro, a primeira versão de sempre, o BTL-B. Como é que decidiu que versão do Y-wing seria construída com peças LEGO?

R: Queríamos fazer a representação mais icónica do Y-wing do universo de *Star Wars*. O starfighter Y-wing BTL-A4 aparece em *Star Wars*, Episódio IV: *Uma Nova Esperança* na cena de ataque na trincheira. É uma das cenas mais icónicas de *Star Wars*, por isso tivemos de escolher esta versão.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Jordan David Scott

P: O Y-wing era conhecido por ter um casco com revestimento amovível que era frequentemente não era usado. Que técnicas usou para assegurar que o modelo era suficientemente robusto com tanta fuselagem desprotegida?

R: Quando comecei a construir o Y-wing, sabia que os motores nas laterais seriam o meu maior problema. São muito longos e delgados. Isto também afetou o ponto de equilíbrio e tornava a fixação destes motores uma tarefa complicada. Tentei alguns designs diferentes, mas no final revelou-se que uma simples estrutura Technic e alguns eixos cruzados muito estáveis era tudo o que eu precisava para o tornar forte e fácil de construir. Isto permitiu-me esconder toda a estrutura nos espantosos pormenores da fuselagem exposta do Y-wing.

P: O que distingue o Y-wing de outros sets LEGO *Star Wars*?

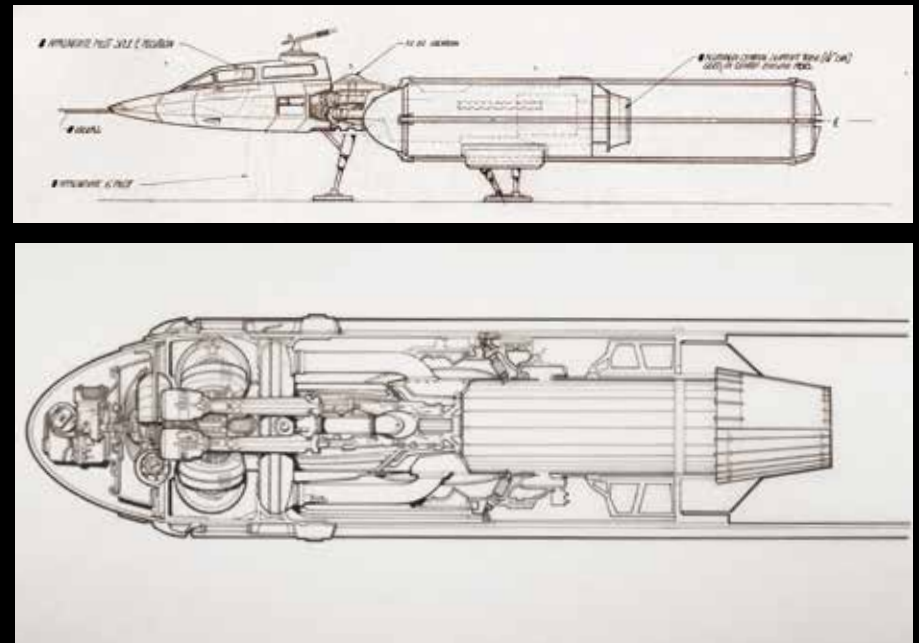
R: Penso que este é um dos poucos sets UCS *Star Wars* que tem tantos efeitos tridimensionais, na realidade cada parte do modelo traz pequenos e complicados pormenores e possibilidades de design.

P: Alguma parte do Y-wing foi particularmente difícil de recriar com peças LEGO? Como resolveu o problema?

R: Sem dúvida. Como mencionei, foi muito difícil estabilizar os motores nas laterais, mas a parte mais complicada deveu-se à sua forma de cilindro. A versão anterior de UCS Y-wing tinha uma construção mais quadrada, por isso quis tentar melhorar este aspeto, mas isto conduziu a uma grande quantidade de desafios. Os pilares de apoio ao longo dos motores são construídos nos 4 lados, e isto é fácil de construir. No entanto, depois o desafio foi montar o motor no chassis do modelo. Os meus pontos de ligação encontravam-se no mesmo ângulo, como os pilares de apoio e isto não está correto. Tive de usar modelos muito estranhos com plataformas giratórias para conseguir este ponto de ligação de ângulo de 45 graus. Depois disso, ainda tive de trabalhar nos pormenores e fazê-lo parecer redondo. Foi um grande desafio, mas estou satisfeito por ter finalmente valido a pena, e acho que tem um aspeto muito preciso. Espero que os fãs também achem.

P: Qual é o grau de precisão do Y-wing LEGO quando comparado com o veículo do universo real?

R: Aos meus olhos parece-me bastante preciso. Eu tinha muito material de referência da Lucasfilm e kits de modelo espalhados pelo escritório. No entanto, tal como para os modelos à escala-estúdio, foram usados vários para filmar cenas diferentes, por isso era muito difícil indicar exatamente qual o Y-wing que estava a servir de modelo. Por fim, diria que o LEGO® Y-wing é uma combinação de alguns modelos diferentes.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

P: Que características do Y-wing considerou importantes para incluir no design final?

R: Quando se olha para as imagens de referência, gostei particularmente da linha azul de areia que desce na lateral do cockpit. A risca tornou a estrutura interessante, mas acho que funcionou, e uma técnica semelhante foi usada no produto mais pequeno de venda a retalho de *Rogue One*. Outro pormenor que quis manter, como no UCS Snowspeeder em que trabalhei, foi a parte inferior pormenorizada do modelo. Penso que é muito importante garantir que qualquer que seja a parte do modelo para onde se olha, os pormenores exatos do filme estão lá visíveis.

P: Como é feita a seleção das cores das peças LEGO usadas para criar o modelo? Tenta fazer com que se assemelhem às cores do veículo do filme, ou existem outros elementos tidos em consideração?

R: Para o exterior do modelo, temos sem dúvida de fazer com que se assemelhem o mais possível. Felizmente, o Y-wing tem cores bastante suaves, mas com tonalidades agradáveis. Para isso, usei bastante cinzento e cinzento-escuro, mas depois acrescentei alguns salpicos de castanho e vermelho escuro para a tubagem e bronze-escuro para acrescentar pormenores de ferrugem e desgaste. No interior, o modelo é bastante colorido para tornar a experiência de construção mais fácil. Sou da Escócia, por isso tento sempre esconder uma peça azul e branca algures no modelo. O cockpit é todo branco, por isso não foi muito difícil!

VENHA CONHECER O DESIGNER GRÁFICO

Madison O'Neil

P: Como é que começa o processo de design gráfico para um novo set e novas minifiguras?

R: Quando o processo de design gráfico começa, temos habitualmente uma ideia formada de quais as personagens que desejamos incluir. A partir desse ponto, passo à recolha de material de referência e exploração do design gráfico. A exploração geralmente envolve criar várias versões diferentes do mesmo design, jogar com a escolha de cor e tamanhos dos elementos. Faço às vezes um esboço à mão, mas a maior parte do tempo começo diretamente em Adobe Illustrator. Em seguida, temos várias rondas de discussões e revisões dentro da equipa de design gráfico de *Star Wars* para fazer melhorias, e claro que a aprovação da Lucasfilm é o passo final em que poderá ser necessário fazer mais revisões.

P: Que desafios enfrenta ao criar designs que precisam de ser reconhecíveis e suficientemente pormenorizados, mas que sejam simultaneamente bastante pequenos para caber numa minifigura?

R: O maior desafio vem das personagens de *Star Wars* que trazem uma carrada de pormenores. Uma minifigura standard é muito pequena, e tem proporções bastante diferentes de um ser humano real. Encontrar espaço para todos os pormenores importantes pode por vezes assemelhar-se a um puzzle. Mas, simplificar faz parte do ADN LEGO®. Determinamos quais são os pormenores que devem ter prioridade nas nossas personagens, talvez eliminando pequenas coisas que acrescentam pouco valor a um design a esta escala.



© & ™ Lucasfilm Ltd.



Madison O'Neil

P: Existem alguns pormenores memoráveis das versões do filme das minifiguras que considerou importante incorporar no design final?

R: O mais importante neste set, era claro o capacete do Líder de Ouro, pseudónimo, Jon "Dutch" Vander. A cor verde-azeitona e os símbolos nas laterais tornam-no único.

P: O que considera agradável no processo de design da minifigura?

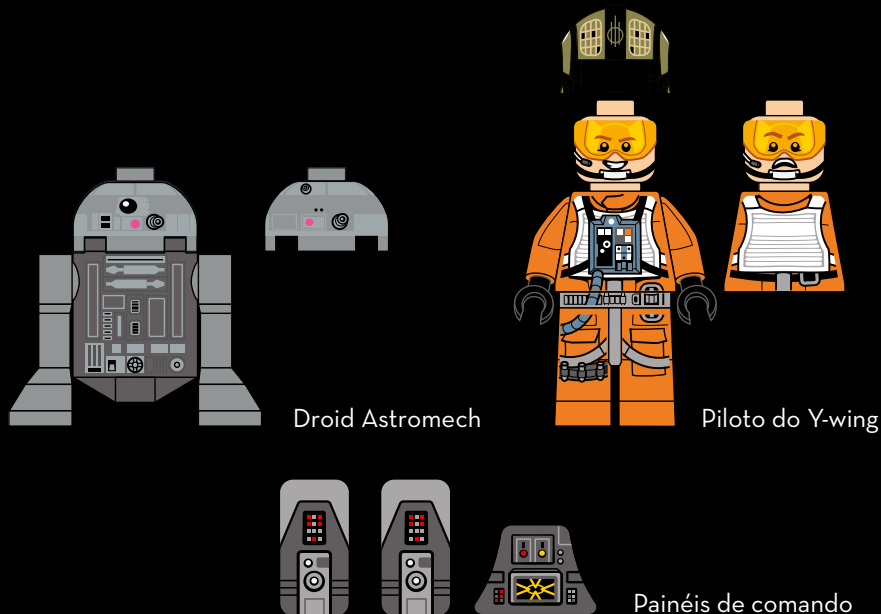
R: Tenho a sorte de ser um enorme fã de *Star Wars* e um enorme fã da LEGO, por isso poder traduzir personagens de um universo de que se gosta para outro é uma experiência verdadeiramente especial para mim. Se tivesse que escolher uma parte favorita do processo, seria a conclusão de um design, o que para mim é quando recebo os elementos impressos pela primeira vez e posso ter a personagem nas minhas mãos.

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

R: Isto pode depender muito do filme a que pertence a personagem. Se o filme ainda não tiver sido lançado, recebemos imagens conceituais e finais da personagem em que vamos trabalhar. Se a personagem pertence à trilogia original ou prequelas, prefiro voltar atrás e recolher fotogramas diretamente dos filmes. Penso que isto oferece a melhor representação de como o público viveu uma dada personagem, e para mim também proporciona uma boa desculpa para ver *Star Wars* no trabalho! Para o Líder de Ouro, recolhi imagens de *Uma Nova Esperança* e também tomei como referência a sua breve atuação em *Rogue One*.

P: As personagens do universo de *Star Wars* são muito pormenorizadas. Como é que escolhe quais os pormenores a dar vida, e que acabam por não ser tão importantes no design final?

R: Acho que se reduz a escala e impacto. Temos muitos requisitos de design no que toca a garantir a qualidade gráfica, tais como espessura mínima de linha e tamanho de ponto. Alguns pormenores sobre personagens são demasiado pequenos para incluir, simplesmente devido às nossas diretrizes. Outros pequenos detalhes podem ser excluídos, porque não têm tanto impacto... não são as coisas que um fã se irá lembrar sobre a personagem. As características mais interessantes e memoráveis são sempre acentuadas.



© & ™ Lucasfilm Ltd.