

Criação de vestuário para personagens do jogo “Invocadores Game” Projeto Final de Curso

Orientadores

Alexandra Moura

Lionel Louro

Relatório de Projeto apresentado à Escola Superior De Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica da Designer de Moda, Especialista e Professora Adjunta Convidada, Alexandra Moura e do Professor Assistente Convidado Lionel Louro do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Junho de 2019

Composição do júri

Presidente do júri

Mestre, Cristina Almeida
Professora Adjunta, ESART

Arguente

Doutor, Margarida Fernandes
Professora Adjunta, ESART

Orientadores

Especialista, Alexandra Moura
Professora Adjunta Convidada, ESART

Agradecimentos

Quero agradecer a todas as pessoas que fizeram parte deste projeto final deste longo percurso.

Quero agradecer à professora Cristina Patrício pela ideia inicial de fazer figurinos para uma peça de teatro. Agradecer à professora Alexandra Moura, pela ideia final, pela partilha, pela paciência, pelo apoio que me deu não só como orientadora, pela compreensão e por nunca ter duvidado das minhas capacidades. Agradeço também o apoio moral dado pelo professor Edgar Correia. À professora Alexandra Cruchinho pela ligação com os restantes alunos, dos outros cursos, e o meu projecto.

Por fim agradeço à minha mãe.

Resumo

Este projeto visa o juntar de duas realidades que primeiramente parecem não fazerem sentido. O mundo virtual dos jogos e o mundo real da moda.

Juntar dois conhecimentos e criar um produto para um cliente real.

Criar figurinos para personagens de um jogo a ser criado em parceria com alunos de outras áreas do Design.

Investigar e trabalhar num mercado em expansão, o dos jogos e micro transações.

Palavras chave

Jogos *online*, *skins*, *SMITE*, *Overwatch*, Micro transações.

Abstract

This project aims to combine two realities that first seem to make no sense. The virtual world of games and the real world of fashion.

Add two knowledge and create a product for a real customer.

Create costumes for characters from a game to be created in partnership with students from other areas of Design.

Investigate and work in an expanding market, the games and micro transactions.

Keywords

Online Games, *skins*, *SMITE*, *Overwatch*, Micro transactions

Índice geral

Introdução	1
Porque deste projeto?	1
O que é este Universo dos jogos? Ou será multi-universo?	2
Micro transações	5
O que são as micro transações?	5
Origem	5
Atualidade	6
Riot Games e as Micro Transações	7
O Projeto	9
Programa Utilizado	14
Criação das personagens e skins	15
Personagem um	15
Personagem dois	17
Resultado das personagens	20
Father Time	20
Archmage	22
Orçamentação	24
Conclusão	25

Índice de figuras

Figura 1 Krosmaga.....	3
Figura 2 Gráfico de número de jogadores	4
Figura 3 Imagem da loja de compra de V-Bucks.....	5
Figura 4 Gráfico do valor ganho pelo Fortnite.....	6
Figura 5 Percentagem do valor médio gasto pelos jogadores em micro transações de DLC	8
Figura 6 Deus Horus, skin base.....	11
Figura 7 Deus Horus, Skin Herdeiro Legítimo	11
Figura 8 Deus Horus, skin Lendária.....	12
Figura 9 Deus Kukulkan, skin base	12
Figura 10 Deus Kukulkan, skin Lendária.....	13
Figura 11 Heroi Zenyatta, skin base	13
Figura 12 Heroi Zenyatta, Skin Lendário de competitivo.....	14
Figura 13 Personagem principal a ser criada	15
Figura 14 Father Time, skin lendária, processo.....	16
Figura 15 Father TIME, skin lendária, pequenos novos detalhes	16
Figura 16 Archmage, inicio da criação.....	17
Figura 17 Archmage, definir cores e tecidos	17
Figura 18 Archmage.....	18
Figura 19 Archmage, últimos retoques da skin base	18
Figura 20 Archmage, skin lendária	19
Figura 21 Archmage, skin lendária, pequenos detalhes	19
Figura 22 Father Time - Skin Standard	20
Figura 23 Father Time - skin lendária	21
Figura 24 Archmage - skin standard	22
Figura 25 Archmage -Skin lendária	23

Introdução

O presente trabalho aborda a criação de figurinos para personagens do jogo “Invocadores Game” onde exploro o universo dos jogos, o porquê de ter escolhido este projeto bem como a parte económica que o envolve.

Este trabalho tem como objetivo dar uma nova luz à criação de figurinos para personagens de jogos e iniciar um novo capítulo nessa mesma maneira de criar.

Nesta primeira parte será abordado o universo, o que foi e a sua atualidade, a economia e os jogos, exemplos de empresas. Na segunda parte, a criação das personagens e seus figurinos.

Para poder chegar aos resultados o processo criativo não foi muito difícil, no sentido em que utilizei os anos de cultura visual adquiridos por experiência própria e quis aplicá-los neste trabalho, muitos deles difíceis de dar exemplo.

Porque deste projeto?

Inicialmente o projeto tinha por base a criação, ou recriação, de figurinos para uma peça de teatro ou de filme. Por não estar a resultar como o esperado, surgiu a ideia de fazer figurinos para personagens de um jogo que gostasse. Porém após contactos com outros alunos, surgiu o convite para trabalhar em conjunto neste projecto, muito pelo facto de eu ser “gamer” (ou em português ser um jogador de vídeo jogos, jogos online), qualquer pessoa pode ser “gamer” desde que preencha “certos requisitos”.

Após uma primeira impressão do que realmente ia ser este projeto aceitei e avancei.

Aliar a aprendizagem de 3 anos no curso de Design de Moda e a experiência de vários anos como “gamer”, bem como o potencial crescimento neste segmento, fez-me ter a vontade de apostar em criar algo diferente e entrar no mundo dos jogos através deste projecto

O que é este Universo dos jogos? Ou será multi-universo?

Este Multi Universo de jogos tem uma imensa vastidão de que muitos não se apercebem. Porquê multi universo e não só universo? Pois podemos dividir em várias categorias e subcategorias; nos vários géneros que existem; nas várias comunidades; a maneira de dividir é extensa e pode tornar-se complexa.

Multi Universo dos jogos é como o nosso Universo na realidade. Sempre a expandir e cada vez mais encontramos novas subcategorias digamos. Cada vez mais estamos mais dependentes da realidade virtual e cada vez mais estamos a interagir com estes multi universos. Não é só os jogos que isto engloba. As nossas redes sociais no meu ponto de vista fazem parte neste multi universo vasto. Porque é um universo que ajuda nos sem que muitos se apercebam a fazer parte dos outros universos dos jogos, mesmo que não queiramos participar ou não gostamos dessa realidade.

Atualmente temos cada vez mais necessidade de criar esta persona, personagem, avatar, caracterização, o que se quiser chamar, de alguém que não somos. Criar esta aparência que não o nosso ser. Ou será? Quem somos na realidade? Somos quem aparentamos ser ou quem somos sozinhos? Desde sempre os nossos seres criaram personas e cada vez mais o faremos. Podemos ver como exemplo a rede social "INSTAGRAM que quem olha por uma primeira vez, vê uma aplicação em que podemos postar fotos na hora de algo que esteja a acontecer que gostamos, ou podemos tirar foto no momento e postar depois. Lembro-me no início que comecei a utilizar, gostar da ideia de postar foto de algo no momento e penso que na altura era o que maior parte dos utilizadores faziam, tirar foto, editar ou não, colocar legenda e postar a foto no seu perfil e depois quem sabe ter gostos de quem a visse. Todavia olhamos para o *INSTAGRAM* de maneira diferente, onde maior parte dos grandes perfis são pessoas que tentam mostrar uma realidade que não existe na verdade.

Na minha opinião podemos dizer que existe um Universo "principal" em que as suas ações condicionam as dos Universos à sua volta. Esta teoria tem um pouco de verdade que podemos pegar no exemplo da moda em que existe elites que ditam nos conscientemente ou inconscientemente as nossas roupas e depois disso é passado para as seguintes pessoas e culturas. Ou como a cultura heterossexual vai buscar inspirações à cultura LGBTQ+ e esta mesma vai buscar suas inspirações e influências à cultura das mulheres negras.

Isto tudo dizer que está tudo interligado, como os seres humanos entre si e com a natureza. A tecnologia tem cada vez mais nos afastado disso e aproximado nos mais da virtualidade e o mundo cada vez mais está a andar por esse caminho com a tecnologia de realidade aumentada.

Este multi universo tem evoluído para um outro patamar a nível de público alvo, anteriormente mais direcionado para um público menor de idade, nomeadamente crianças, mas evoluiu para um público mais velho de adolescentes, visto eu muitos querem escapar a realidade que vivemos ou a realidade que vivem.

Como podemos ver o início no Facebook, era mais para jovens e agora é mais o Instagram visto que os mais velhos estão no Facebook.

Há uns anos era difícil fazer um corpo em digital, atualmente somos capazes de criar imensos detalhes de corpo, sejam humanos, monstro e até animais. E isso reflete também nas redes sociais. Podemos observar isso com os filtros faciais nas diversas aplicações.

O meu público alvo em geral, é os *gamers*, mas uma visão mais aprofundada é para quem gosta de jogos de RPG, MMO, MOBAS. A nível económico podemos que pode ser para uma classe média baixa como patamar mais baixo.

Este jogo Batalha de Invocadores baseia-se no jogo *Krosmaga* que ao mesmo tempo será um dos seus competidores, ambos estarão na mesma categoria.

Os designers do *Krosmaga* são os mesmos que os seus outros jogos similares, como o *Dofus*, *Wakfu* todos pertencem à empresa *Ankama*, são maioritariamente franceses e maior parte das personagens são desenhadas pelo designer de personagens Robin, tem 24 anos. A empresa tem vários tipos de designers, como o de personagens, o de níveis e o de níveis, mas a parte mecânica.



Figura 1 Krosmaga

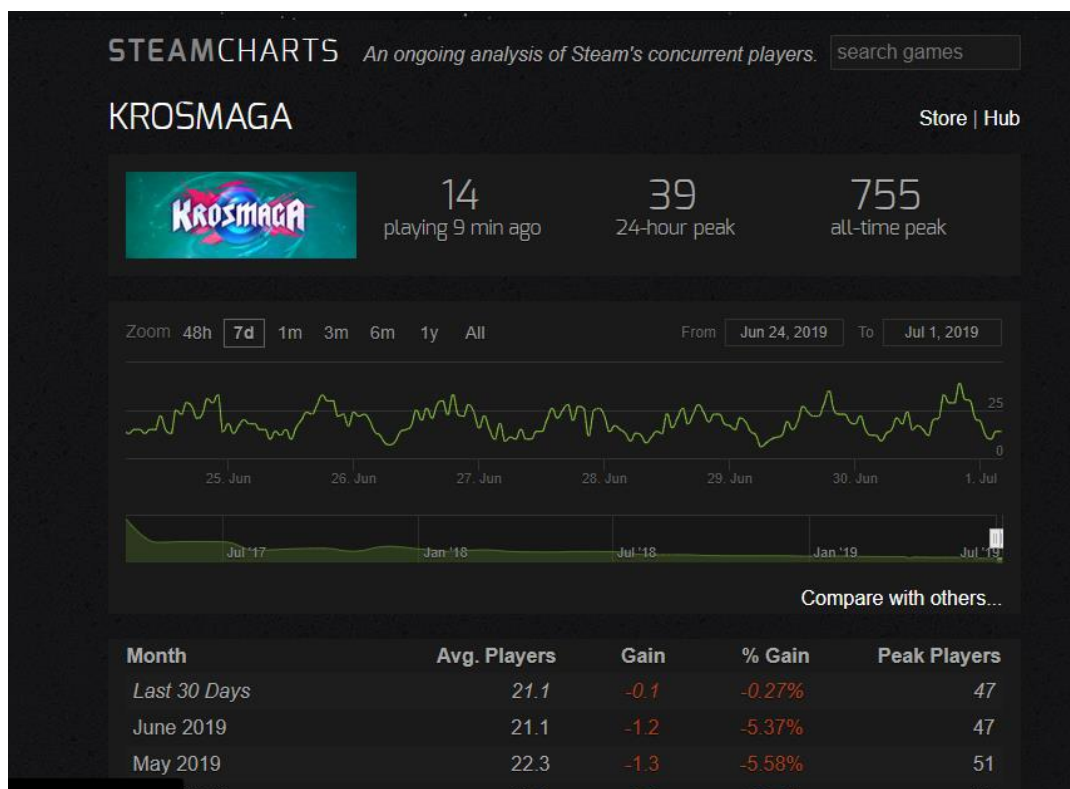


Figura 2 Gráfico de número de jogadores

O jogo *Krosmaga* tem a estética mais de banda desenhada. No meu projeto utilizei o programa *Marvelous Designer 8* e fez com que desse outro tipo de linguagem e saindo da zona de aspeto de banda de desenhada e passando a mais 3D. Nesse campo podemos falar doutro tipo de jogos como o *Fortnite* um jogo que quando lançado cresceu imenso e tem vindo a mudar imenso. O jogo tem neste momentos 3 modos; O Salve o Mundo (jogo base original), temos o *Battle Royale* (consiste em em X números de jogadores a competir no mesmo mapa em que dentro desta categoria existem vários modos de jogo como jogar todos contra todos, em equipas de dois, em grupo de 5 pessoas, 50 contra 50) e por fim o modo Criativo. Este jogo é mais jogado em *Battle Royale*, por simplesmente ser gratuito ao contrário do Salve o Mundo que é pago e ronda os 40 euros. No *Battle Royale* apesar de ser gratuito os cosméticos são pagos com a moeda de jogo que são os *V-Bucks*. Como adquirir esta moeda? Através de transação que converte X valor da nossa moeda (neste caso euros) em X de *V-Bucks*, exemplo: 9.99 euro equivale a 1000 *V-Bucks* no jogo que dá para comprar 1 ou 2 cosméticos dependendo do seu valor.

Existe vários tipos de cosméticos como: Roupas diferentes; roupas temáticas; picaretas temáticas também (servem para recolher matérias primas no jogo para fazer construções); papeis de parede; veículos, entre outros.



Figura 3 Imagem da loja de compra de V-Bucks

Micro transações

O que são as micro transações?

“Bens virtuais são objetos não-físicos adquiridos para utilização em comunidades online ou jogos online. Eles não têm valor intrínseco e, por definição, são intangíveis. Incluindo presentes digitais, e roupas digitais para avatares, bens virtuais podem ser classificados como serviços em vez de bens, e geralmente são vendidos por empresas que operam redes sociais, sites de comunidade, ou jogos online. As vendas de bens virtuais algumas vezes são referidas como micro transações.”¹

Origem

“Os primeiros bens virtuais a serem vendidos foram itens para utilizar em *MUDs*². Jogadores vendiam bens virtuais, como espadas, moedas, poções e avatares entre si no setor informal. Enquanto esta prática é proibida na maioria dos jogos online, como *World of Warcraft* e *Everquest*, muitos jogos online derivam renda provenientes da venda de bens virtuais.

Quando *Iron Realms Entertainment* começou a leiloar itens para os jogadores de seu *MUD*, *Achaea: Dreams of Divine Lands*, em 1998, tornou-se a primeira empresa a lucrar com a venda de bens virtuais. Mas não foi até meado da década de 2000, com empresas como a coreana *Cyworld* liderando o caminho, que as vendas de bens virtuais se tornaram instituídas como esquemas lucrativos.”

Atualidade

“*Entropia Universe*, um jogo online criado pela empresa sueca *MindArk*, entrou no *Guinness World Records Book* em 2004 e 2008 pelo bem virtual mais caro já vendido, e em 2010, uma estação espacial virtual, um destino popular no jogo, foi vendida por US\$330 mil dólares.”¹

“Em 2009, jogos de redes sociais como *Facebook*, que primariamente derivam sua renda da venda de bens virtuais, fecharam em US\$1 bilhão de dólares...”¹

Em 2018 *Fortnite* gera US \$ 1.5 MILHÕES em apenas quatro dias no iPhone via micro transações. “A *Epic Games* está monetizando *Fortnite* de todo e qualquer modo possível, e de acordo com o último relatório do grupo de análise de mercado, Torre do sensor, parece que o trem de micro transação não está diminuindo nem um pouco. De fato, o relatório indica que durante o lançamento para *Fortnite* em dispositivos móveis com acesso somente para convidados em todos os países Da 40, o jogo *Battle Royale* da *Epic* acumulou US \$ 1.5 milhões por meio de compras no aplicativo em pouco menos de quatro dias.

De acordo com os gráficos, \$ 1 milhões via microtransactions foram registrados nas primeiras 72 horas.”³

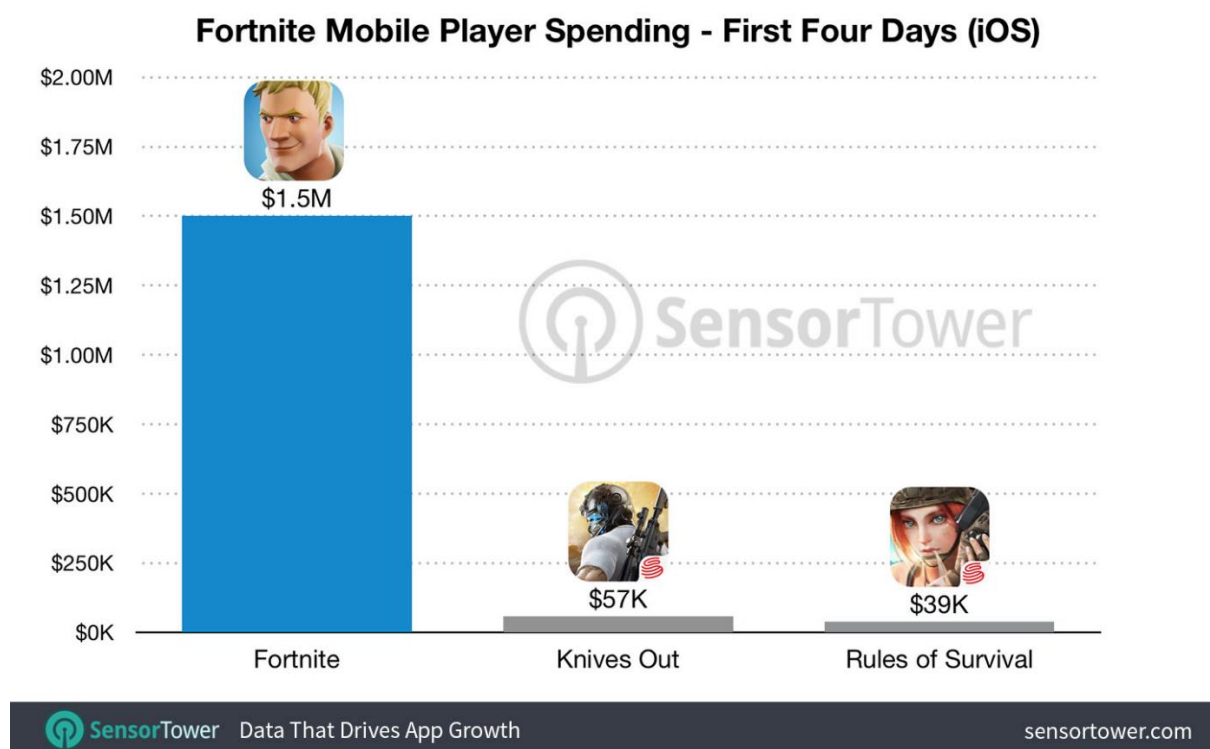


Figura 4 Gráfico do valor ganho pelo Fortnite

¹Bem virtual - https://pt.wikipedia.org/wiki/Bem_virtual-20/06/2019

² Multi-user dungeon — modalidade de jogo de RPG via Internet em tempo real e modo texto

³ FORTNITE GERENCIA US \$ 1.5 MILHÕES EM QUATRO DIAS NO IPHONE VIA MICROTRANSAÇÕES - <https://pt.oneangrygamer.net/2018/03/fortnite-gerenciado-1-5-milh%C3%B5es-quatro-dias-iphone-via-microtransactions/54250/> - 20/06/20

Riot Games e as Micro Transações

"A Riot, a empresa que possui e dirige o jogo online "League of Legends" (LOL), está se beneficiando tremendamente de microtransações. LOL é jogado por mais de 85 milhões de jogadores em todo o mundo, e é completamente gratuito para baixar e jogar. Toda a sua receita vem das compras no jogo.

A empresa ganhou mais de US \$ 1. 6 bilhões em 2015 sozinhos, conquistando o primeiro lugar na indústria. Outros ganhadores de topo incluem "Clash of Clans", que ganhou mais de US \$ 1. 3 bilhões e "Counter Strike: Global Offensive" (CS: GO).

Muitas dessas microtransações provêm de uma pequena quantidade da base do jogador, uma vez que a maioria dos jogadores escolhe participar de microtransações.

A LOL permite a compra de Riot Points, e essa moeda no jogo é usada para comprar skins, que são escolhas estéticas diferentes para os personagens no jogo. A moeda do jogo também pode ser usada para desbloquear caracteres diferentes. Essas opções geralmente podem ser desbloqueadas com jogabilidade prolongada, mas as microtransações oferecem incentivo para desbloqueá-las rapidamente.

Estima-se que apenas 5 a 20% das comunidades de jogos participem de microtransações e os montantes que gastam variam. Ainda é uma quantidade significativa, pois a receita é enorme para jogos gratuitos. Os executivos dessas empresas querem capitalizar a base de jogadores que não participa na comunidade de microtransação para um crescimento adicional." ¹

Como podemos ver as micro transações estão para ficar e cada vez mais a crescer e a expandir para todo o tipo de áreas. Visto que falamos em valores astronómicos. Por exemplo, outro jogo, o *Overwatch*, jogo de primeira pessoa com várias personagens todas diferentes. Para as equipas profissionais poderem participar nos torneios mundiais o custo de entrada em 2018 rondava entre os 35 a 60 milhões de dólares.

¹ **Como as microtransações estão evoluindo A economia dos jogos -**

<https://pt.talkingofmoney.com/how-microtransactions-are-evolving-economics-of-gaming>

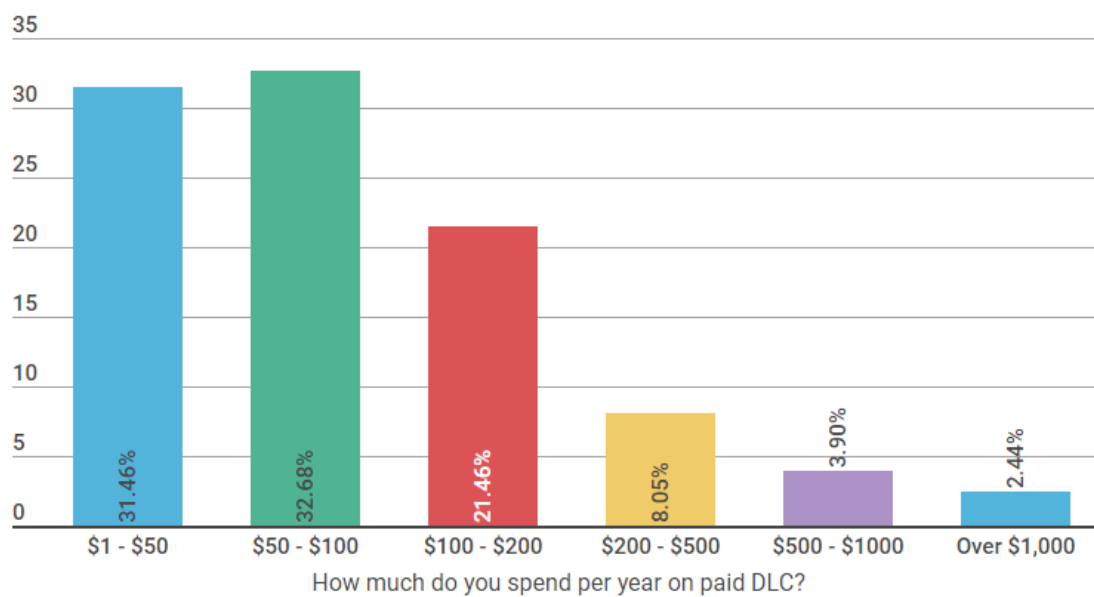


Figura 5 Percentagem do valor médio gasto pelos jogadores em micro transações de DLC

O Projeto

Fundamentalmente é um projeto constituído por 3 pessoas de áreas diferentes distintas. Temos o Samuel Alves (cliente) que é da Escola Superior de Tecnologia de Castelo Branco, a Andreia Patrícia que é do Curso de Design e Comunicação e Produção Audiovisual. Os 3 formamos uma equipa, mas que na realização do trabalho somos independentes uns dos outros.

Eu fui o último elemento a entrar no grupo.

O Samuel como meu cliente e da Andreia também, deixou nos logo à vontade desde o início.

Após reunião com o cliente, este deu-nos O Cliente deu-nos um briefing sobre a sua ideia do jogo, dando-nos carta branca para a criação das personagens e deixou uma total abertura para novas ideias e inputs que pudéssemos trazer para o projecto.

O jogo tem previsto 80 personagens e baseia-se, ou tem como inspiração o jogo de cartas/tabuleiro *Krosmaga* que consiste num jogo tabuleiro (campo de batalha) em que cada jogador com o seu *avatar no seu pedestal em cada lado do campo* terá um deck personalizado (que é só visível para o próprio jogador), as personagens terão o seu papel no campo de batalha, cada uma diferente e com suas habilidades e as cartas serão para dar mais poder às personagens, ou será carta de proteção, ataque, defesa, armadilha, entre outros tipos.

Das 80 personagens o Samuel selecionou 10 “principais”:

-*Father Time* – classe mago, personagem principal do projeto, símbolos mágicos na roupa, cores: laranja e amarelo

-*Archmage* – classe mago, papiros, pergaminhos, cores: azul e roxo

-*Mummy Sorcerer* – egípcio, mulher, ligaduras, símbolos nas mesmas.

-*GoldHorn* – classe druida, alce, trilos de natureza, cores: tons de dourado

-*Plague Doctor* - classe padre, em aberto

-*Goat Idol Demon / Archfiend* – classe, feiticeiro, 4 braços, cabeça de cabra, cores: tons vermelhos

-*Aquamancer* – classe leviatã, jato de água, serpente

-*Acromancer* – senhora da tempestade, pele azulada, cabelo branco, raios

-*Geomancer* – gaia, titã de pedra, pilares nos ombros

-*Pyromancer* – tartaruga de fogo, inspiração de Pokémon

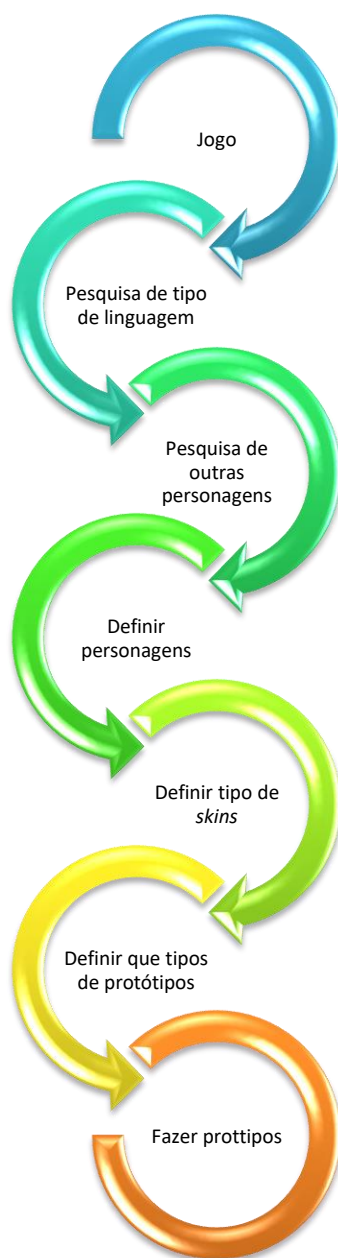
Das 10 personagens ficou decidido dividir as personagens por mim e pela Andreia, para uma total independência no trabalho de cada um, apenas a personagem principal, o *Father Time* seria criado em conjunto. Esta personagem foi a escolhida para a Andreia fazer a sua modelação em 3D, eu criar a roupa e em seguida fazer animação. A Andreia escolheu as suas personagens para fazer a *concept art* e depois eu fazer *skins* (termo em inglês e global para referir ao outro tipo de “peles”, roupa, caracterização das

personagens) as outras 5 iria criar a *skin* base e em seguida outras *skins* para as mesmas.

Como o jogo irá ter moeda própria foi discutido com o cliente para que iria servir a moeda e se as personagens iriam ter itens que pudessem comprar para aumentar o seu poder (como no jogo *World of Warcraft*) ou ser tudo puro cosmético. Fico decidido que seria puramente cosmético. O cliente queria que ao atingir-se o nível máximo da personagem no jogo, houvesse uma *skin* especial, neste caso *skin* lendária.

Para tornar o projeto mais desafiador propus ao cliente que podia haver *skins* de evolução das personagens, ao chegar a um certo nível a *skin* base evoluía, o qual foi aceite.

Esquema de trabalho:



Ao fazer as várias pesquisas, ponderei como iria abordar o estilo para conceber as personagens, que tipo de roupa iria fazer etc. Pois existem vários estilos de roupa, formas e feitios. Tive como inspiração maioritariamente o jogo *SMITE* que está na categoria de *MOBA* (*multijogador online batalha de arena*), é publicado pela *HI-REZ Studios*, existe em diversas plataformas como: Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch. O jogador controla um deus ou uma deusa ou até figura mitológica, em combate de equipa com outros jogadores ou bots utilizando habilidades e táticas em conjunto.



Figura 6 Deus Horus, skin base

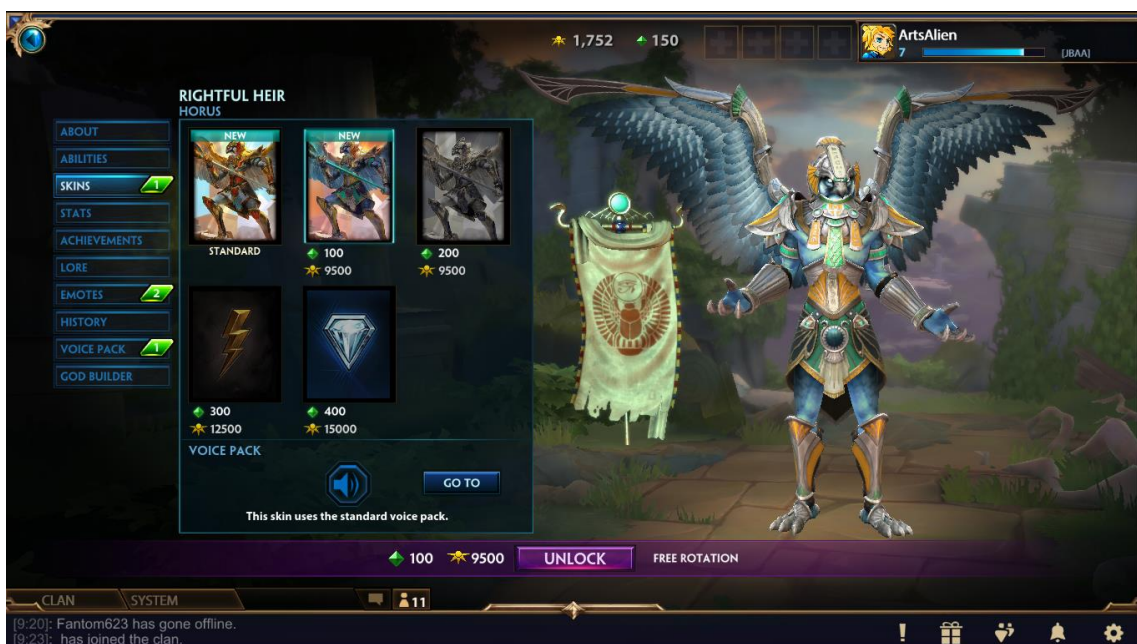


Figura 7 Deus Horus, Skin Herdeiro Legítimo

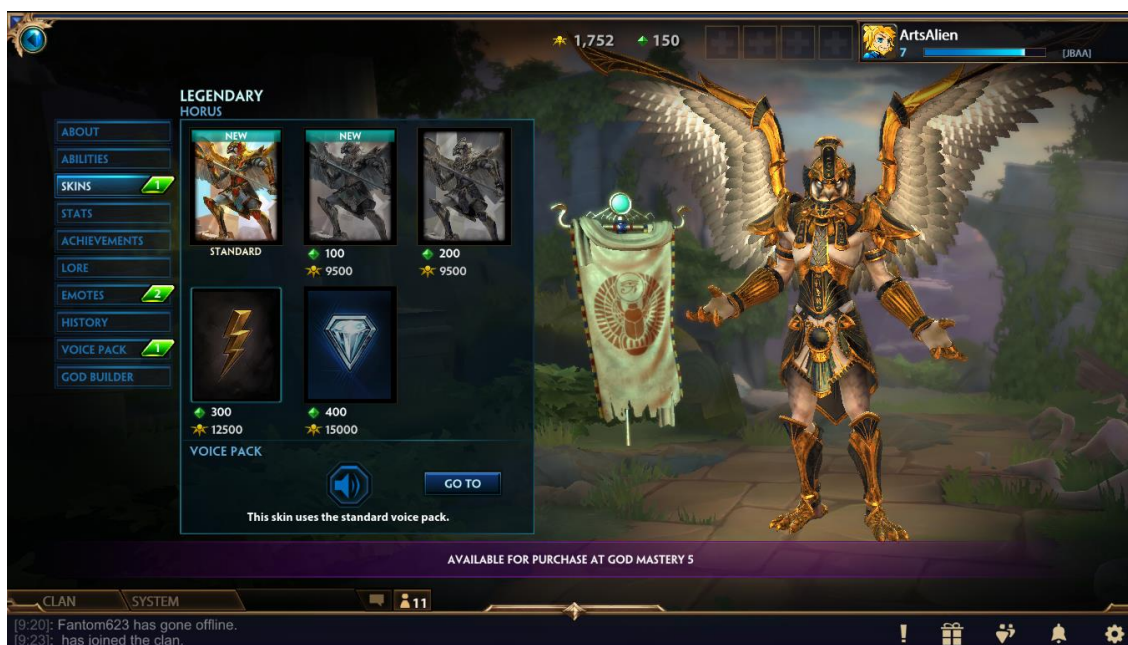


Figura 8 Deus Horus, skin Lendária

Com estas imagens retiradas do jogo *SMITE* podemos observar que as *skines* não mudam muito, mudam mais é a sua cor do que formas. Muitos jogos fazem o mesmo. No *SMITE* podemos comprar algumas *skines* com a moeda do jogo que é ganho ao jogar que é o *Favor* ou podemos comprar gemas e comprar as *skines* onde muitas só podemos comprar com gemas.

Neste próximo deus a coloração é um pouco diferente devido a ser uma criatura, e não ter armadura ou alguma vestimenta.



Figura 9 Deus Kukulcan, skin base



Figura 10 Deus Kukulkan, skin Lendária

Mas no jogo *Overwatch* as *skins* são diferentes, existem vários tipo de *skins* as, comuns, raras, lendárias e as de competitivo. O sistema de micro transações funciona diferente, em vez de comprarmos moeda do jogo tempos de comprar caixas do jogo, em que sai sem 4 itens, desde *skins*, *frases da personagem*, *grafitis*, *moedas para podermos comprar skins*, *emoções*, *introduções da personagem*, etc.

As *skins* comuns mudam a cor da roupa só, as raras mudam cor e um pouco a roupa base, e as lendárias e de competitivo mudam mesmo a roupa totalmente e costumam ser temáticas.



Figura 11 Heroi Zenyatta, skin base



Figura 12 Heroi Zenyatta, Skin Lendário de competitivo

Esta skin por exemplo poder ser comprada com *tokens (moeda)* de competitivo. Como podem observar muda a estética toda da *skin* base.

Programa Utilizado

No meu projeto utilizei o programa Marvelous Designer 8, para poder dar vida aos meus esboços, um programa utilizado em diversos jogos como o *THE WITCHER 3*, *Assassin's Creed*, entre outro para poderem vestir as personagens e animá-las. O programa em si tem várias secções.

Primeiramente pensava que poderia utilizar as fichas técnicas que aprendi a fazer no curso, mas não era possível devido a complexidade do programa que é específico para estes projectos. No início, este factor dificultou-me trabalho.

Assim utilizei os avatares pré-definidos do programa, pois não consegui encontrar os que fossem parecidos às personagens do jogo. Outro problema que apareceu, foi o facto que no jogo não poderia carregar animais nem fazer armaduras. Se quisesse fazer armadura teria de usar outro programa de modelação o *Z BRUSH* em que muitos tutoriais do programa este é utilizado. Devido ao factor tempo e à minha falta de conhecimento de modelação 3D não avancei, o que me permitiu continuar o projecto com as ferramentas que me eram mais familiares.

Criação das personagens e *skins*

Como não pode utilizar as fichas técnicas tive de criar no próprio programa na secção de 2D que tem de ser criado como fossem moldes de modelagem, mas retirando algumas partes do que é aprendido.

No Programa é possível definir que tipo de tecido, cor, brilho é pretendido. Tenho de criar os moldes proporcionais ao modelo 3D que está logo ao lado, definir o tipo de tecido que quero utilizar para peça, o passo mais importante é o de colocar as costuras para poder simular no 3D e indo ajustando de forma a tentar ter o resultado pretendido.

Personagem um

Para a personagem principal o *Father Time*, um homem velho, com aspecto musculado, o cliente pediu roupa estilo greco/romano. Decidi então colocar uma saia e em seguida os panejamentos tipo Toga. Com a pouca experiência que tenho no programa tive dificuldade em fazê-la.

Em seguida algumas imagens do processo.

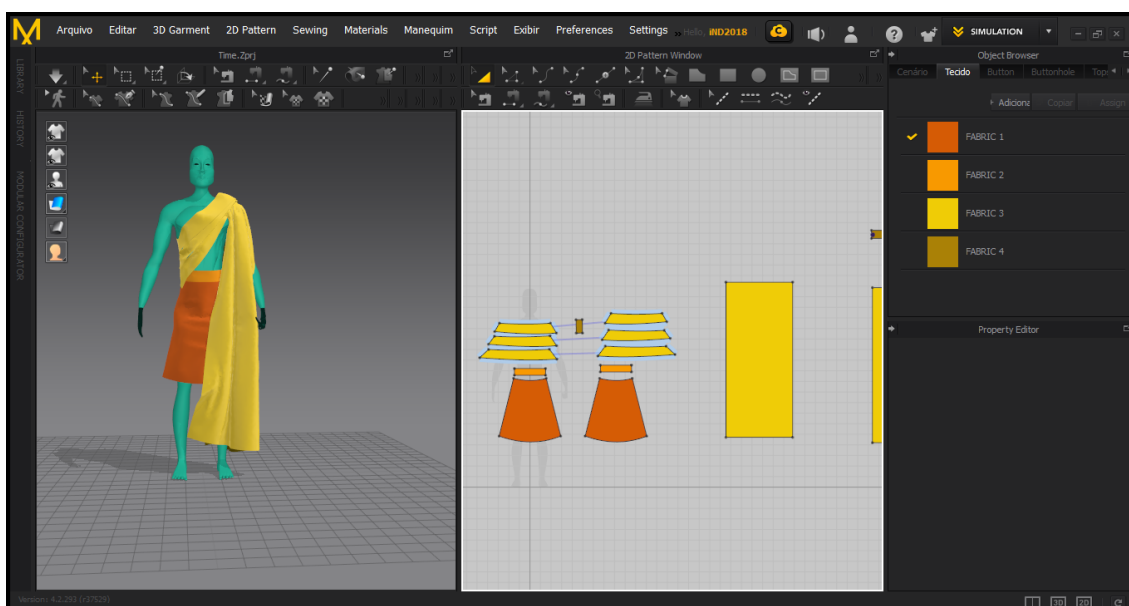


Figura 13 Personagem principal a ser criada

Este avatar base é fruto do trabalho da Andreia em 3D.

Devido à falta de tempo só consegui desenvolver duas personagens no programa, a sua *skin* base e a *skin* lendária (*skin* de prémio para quando o jogador chegar ao nível máximo da personagem) que baseei nas *skins* lendárias do jogo *SMITE*, mas quis adicionar mais elementos, em vez de só mudar a cor.

Decidi aumentar as faixas da Toga, uma barra dourada na saia em baixo e uma fita na frente e costas em preto.

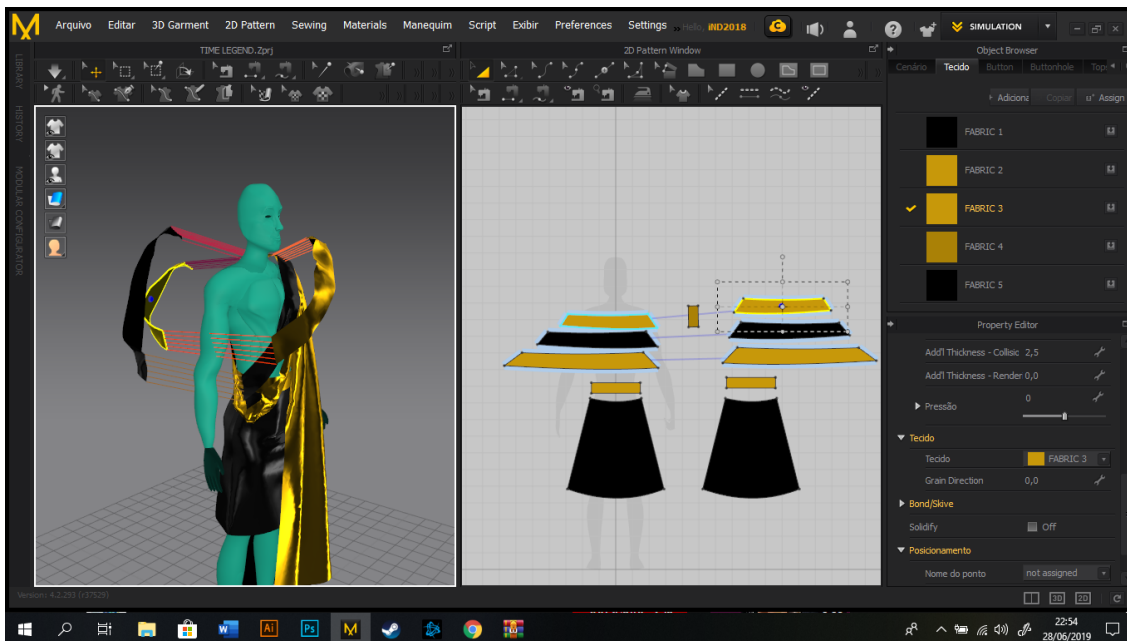


Figura 14 Father Time, skin lendária, processo

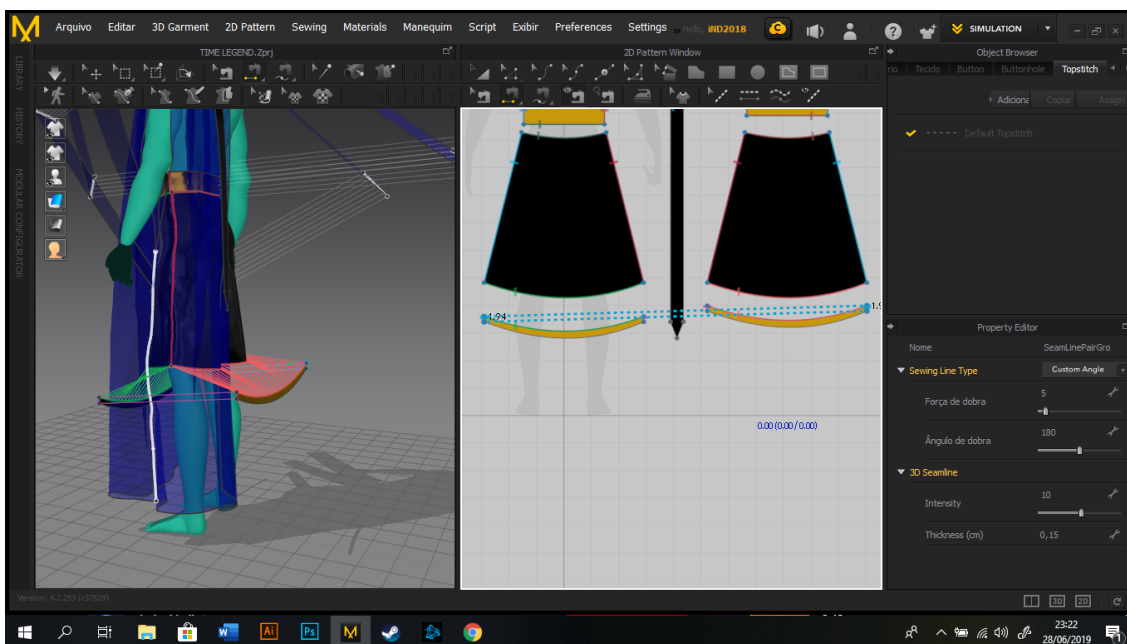


Figura 15 Father TIME, skin lendária, pequenos novos detalhes

Personagem dois

Archmage inspirei-me nos pergaminhos e como eles fossem aplicados e transformados em roupa.

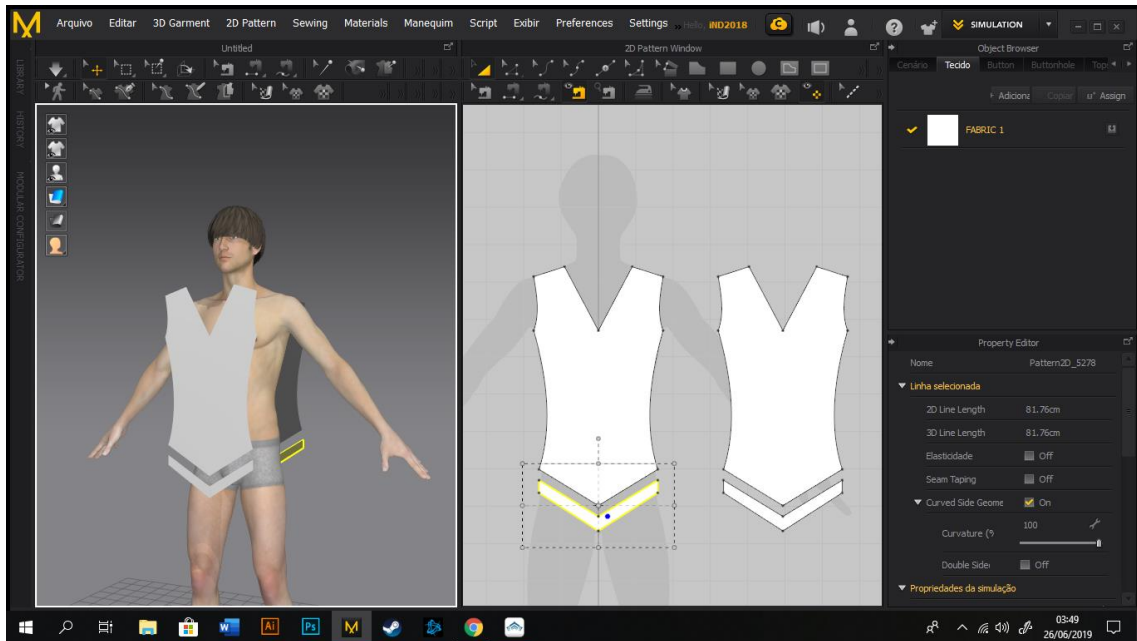


Figura 16 Archmage, início da criação

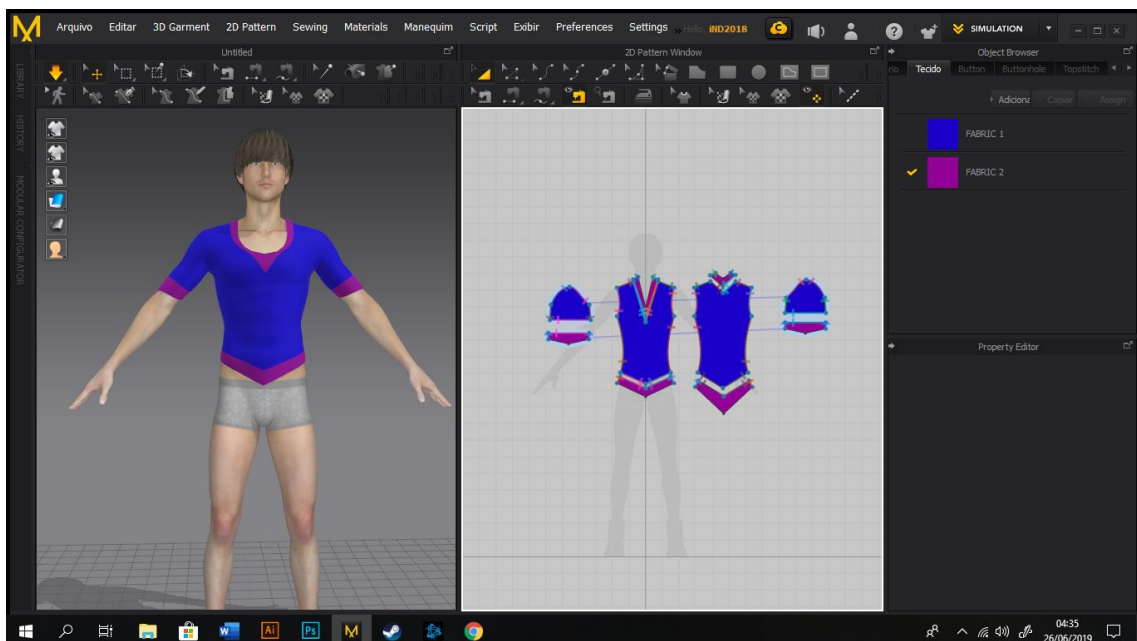


Figura 17 Archmage, definir cores e tecidos

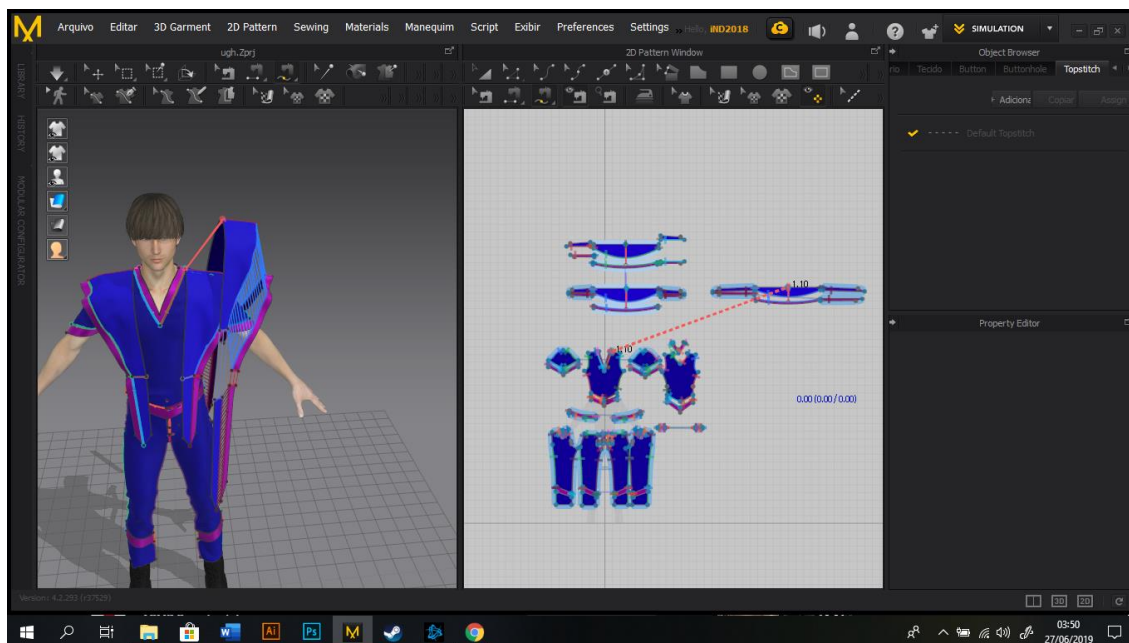


Figura 18 Archmage

Na figura anterior tive que colocar uma costura no ombro pois a gravidade do tecido no programa era mais forte e estava sempre a cair.

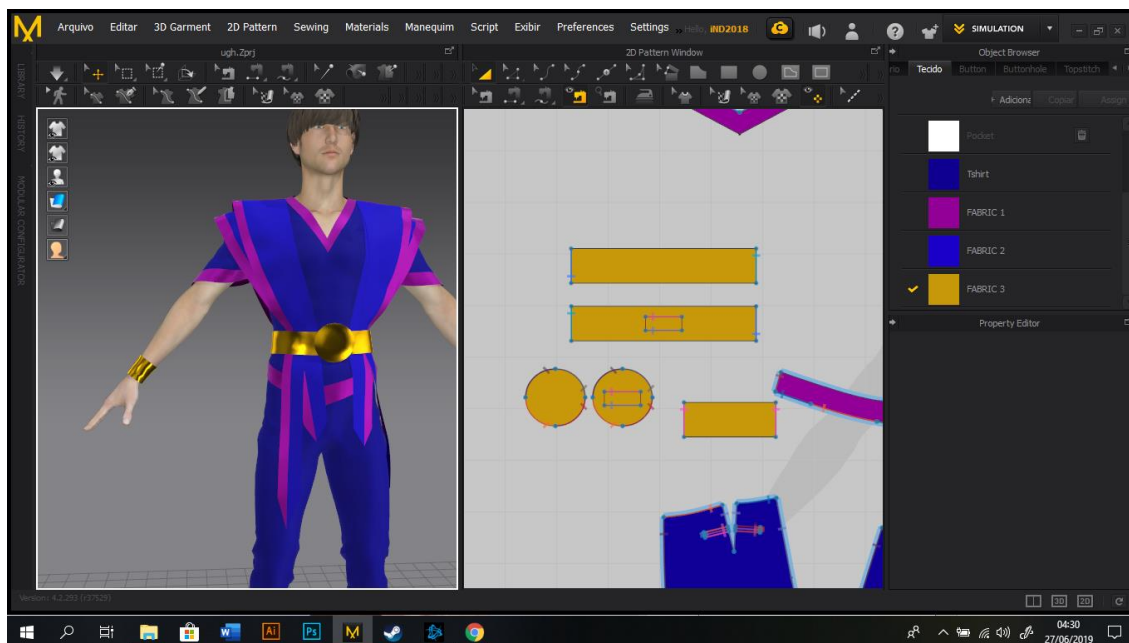


Figura 19 Archmage, últimos retoques da skin base

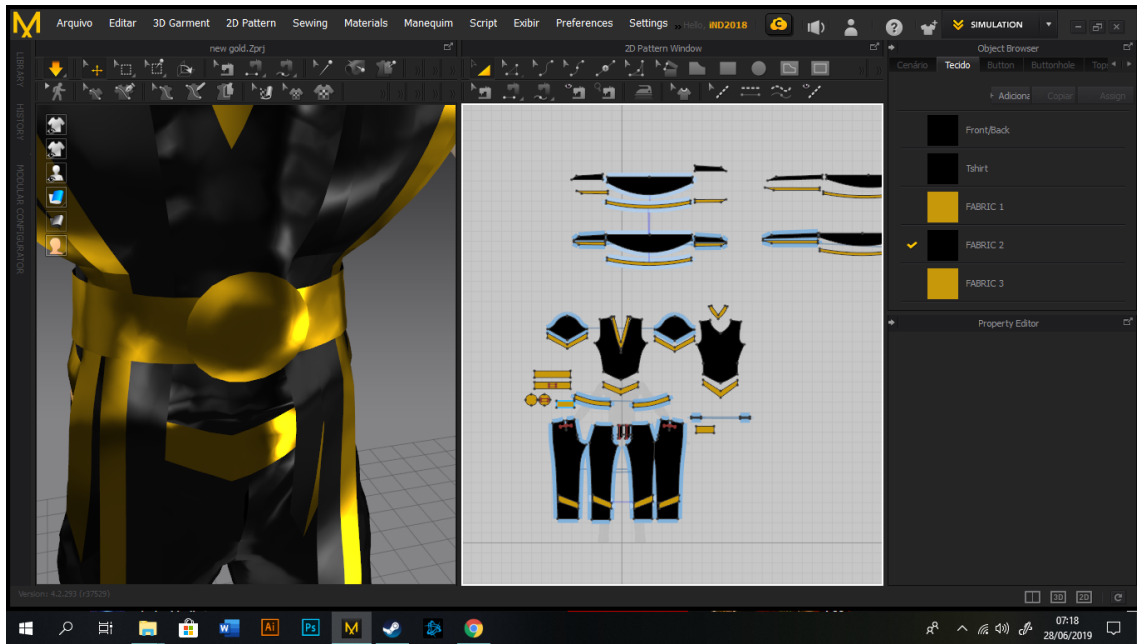


Figura 20 Archmage, skin lendária

Nesta fase comecei a alterar a cor dos tecidos e acrescentar o extra para a skin.

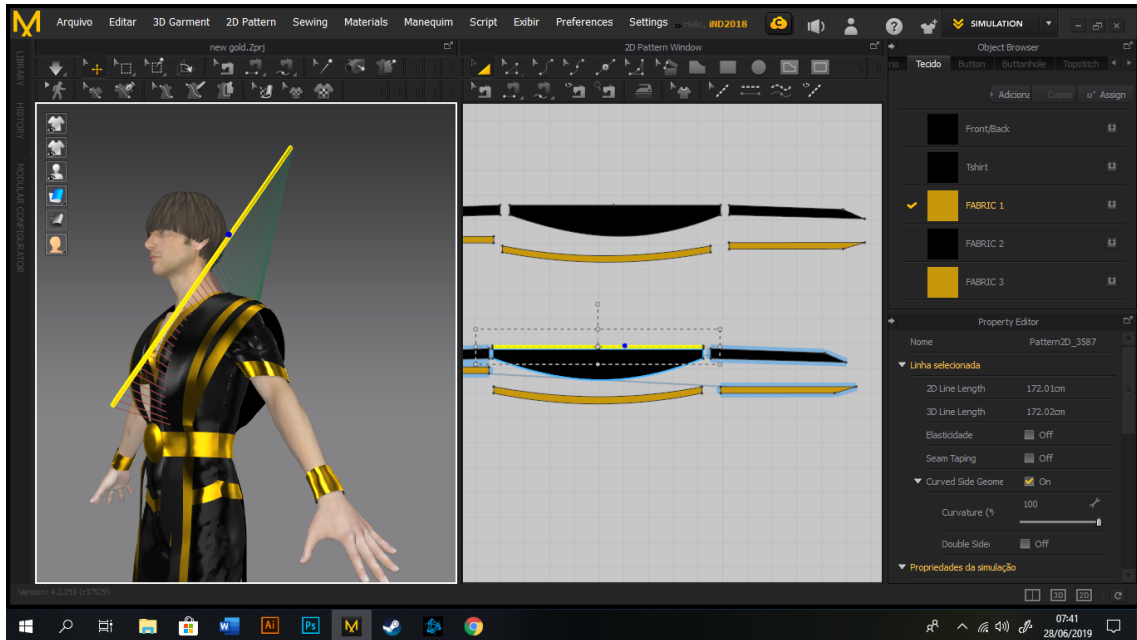


Figura 21 Archmage, skin lendária, pequenos detalhes

Para as personagens com armadura decidi fazer protótipo em real.

Resultado das personagens

Father Time



Figura 22 Father Time - Skin Standard



Figura 23 Father Time - skin lendária

Archmage



Figura 24 Archmage - skin standard



Figura 25 Archmage -Skin lendária

Orçamentação

Calculo do preço / hora	
Custo	Valor €
seguros	200
deslocações	600
remuneração mensal	11200
impostos	2660
luz	600
comunicações	600
água	240
custos de sites e manutenção	150
programa	100
Total gastos ano	16350
horas/dia	8
dias uteis	230
horas/ano	1840
Preço/hora	8,89

Calculo do custo do projeto/design	
Atividade	Horas
Pesquisa	20
Paineis/temas/paletas	15
Escolha de materiais	8
Esboços	24
Modelação 3D	96
Total de horas	163
Preço/hora (quadro anterior)	8,89
Semi-total mão-de-obra	1448,40
Material diverso	80
Semi-Total de Material	80
Total do Projeto/Design	1528,40

Trabalho freelancer / A pagar pelo cliente	Projeto sem protótipo	1528,40
---	-----------------------	---------

Conclusão

Concluo assim que devido à falta de tempo e conhecimento, em partes do processo, não consegui concluir o meu projeto como previsto. Em geral achei-o e ainda acho extremamente interessante e com um enorme potencial no mundo de hoje. Quem sabe poder continuar para a frente, visto que o meu cliente só irá apresentar o seu projeto em setembro deste ano e tem a vontade de o concluir connosco.

Tenho pena de não ter tido mais tempo para poder fazer mais personagens, devido ao tempo estas mesmas demoram para concluir. Apesar do programa ser fácil de trabalhar tem alguma complexidade em certas coisas, e é um pouco delicado.

Este projecto me ajudou adquirir novos conhecimentos, me fez ter a consciência da necessidade da gestão de tempo e de uma metodologia de trabalho. Foi um trabalho que me despertou a vontade e o impulso para começar a aprender 3D.

Com todas as valências adquiridas ao longo do curso e com a possibilidade desta nova aprendizagem na área do 3D, sinto que novas oportunidades se podem abrir e assim ver o que o futuro me reserva.