

# LILITH THE WITCH

By: João Neto (a22200558)



*splash image by: JNETO*

# ÍNDICE

MOODBOARD.....	01
BRIEFING.....	02
THUMBNAILS CABEÇA E CORPO.....	03
MODEL SHEET CABEÇA 360.....	04
MODEL SHEET CORPO 360.....	04
EXPRESSÕES.....	05
POSES DINÂMICAS.....	06
ITERAÇÕES DE COR.....	07
ITERAÇÕES DE ACESSÓRIOS.....	08
ANIMAÇÕES E SPRITE SHEETS.....	09
RELATÓRIO.....	10

# MOODBOARD

## VOXEL ART STYLE



Dessa personagem, eu basicamente peguei a forma de modelar o cabelo, normalmente, em voxel os cabelos tendem a ser apenas blocos sólidos, e eu procurava por algo que fosse mais segregado em mechas

by: Modrain  
twitter.com/modrain



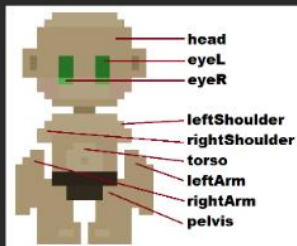
Esse modelo eu puxei bastante inspiração para as pernas/pés, e um pouco para o formato da cabeça.

by: laeles  
fiverr.com/laeles



Nesse personagem o que tinha me saltado os olhos era, a saturação da paleta de cores, tive que procurar bastante até encontrar esta arte que se encaixa no estilo que eu queria para a paleta, sendo um pouco menos saturada. Ele também me serviu de inspiração para as poses dinâmicas.

by: xSlacker  
discourse.stonehearth.net/u/xslacker



Essa arte foi uma das primeiras referências que eu achei, ela segue um template famoso para se criar personagens em voxel, eu comecei a utilizando, e fui mudando bastante o shape do corpo enquanto buscava as referências acima.

by: Unknown (img de guia sem autor)  
stonehearth.github.io/modding\_guide



Destas personagens eu busquei de inspiração as proporções, principalmente na relação cabeça/tronco.

by: richardbq  
fiverr.com/richardbq

## DESIGN INSPIRATION Ciri, The Witcher 3



Primordialmente, tentei capturar alguns dos aspectos que compõe a personagem "Ciri", como cabelo, roupas e um pouco da personalidade que ela transmite algo calmo e fearless.

## CHARACTER VIBE



ambas as ilustrações, representam a ideia base de personagem que eu tinha, querendo fugir do clichê da bruxa feia do pântano e ir numa direção mais de beauty, elas serviram realmente como uma base.

img1 by: Unknown (img de depósito sem autor)

img2 by: anotherwanderer  
deviantart.com/anotherwanderer/gallery



Os motivos são muito parecidos com a outra com accents rosas, mas essa ilustração tinha uma composição interessante com o branco pro cabelo, logo, decidi usar como inspiração, a pesar da personalidade não ter nada a ver com a minha personagem

by: Andrea Estévez  
artstation.com/andreaestevéz

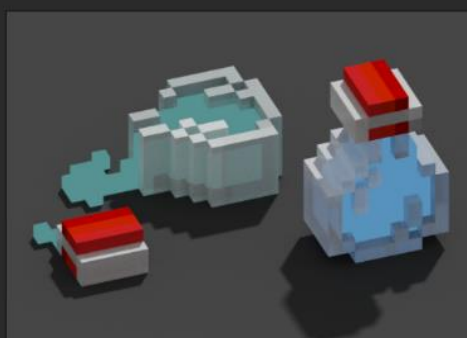


Essa em especial eu tinha separado pelo uso do rosa nos accents da personagem, ela sintetiza o mood de "bruxa barbie girl", que eu buscava.

by: glyph\_studio

depositphotos.com/portfolio-1010304.html?content=vector

## ITENS/ACESSÓRIOS



Em vários renders é possível ver a minha personagem segurando uma poção, eu tive que ir bem fundo na pesquisa para encontrar uma referência que eu gostasse, para harmonizar bem com o tamanho dos cubos da minha bruxa.

by: Sofie Gonzalez  
artstation.com/sofie\_g



Este foi o melhor dos chapéus que encontrei como referência, eu usei ele completamente como base, modifiquei as cores, a estrela para uma lua e removi a faixa dele, mas o design continuou seguindo a mesma linha.

by: freepik  
flaticon.com/authors/freepik

# BRIEFING

## 1) Qual é o papel que a tua personagem vai desenvolver?

R: Lilith busca ser eternamente jovem, é uma bruxa de milénar e inescrupulosa, ela assassina sem piedade mulheres inocentes para extrair sua juventude e armazená-la e pequenos frascos que guarda em sua cabana, ela acompanha e ajuda nosso protagonista em sua jornada, ele a aceita ao seu lado, mesmo possuindo total conhecimento que Lilith é a escória da humanidade, pois ele também é.

## 2) Tem alguma habilidade?

R: Através de seus pactos demoníacos Lilith pode invocar demônios para o campo de batalha, além de ser um herbalista muito hábil na preparação de poções.

## 3) Como é a tua personagem fisicamente?

R: Lilith é uma linda bruxa humana de estatura mediana, cabelos brancos, olhos heterocromáticos (um verde e outro azul) e pele bronzeada.

### 3.1) Como é que se comporta?

R: É uma mulher impaciente e de temperamento volátil, gosta de fazer piada com o protagonista e sua aparência, Lilith não possui muita paciência e não exita muito em matar, não gosta de aparentar ter medo ou mostrar fraquezas, é cínica e não se importa de atuar para conseguir o que deseja, mesmo sendo forte, decidida e aparentar ser uma boa moça, vale menos do que o estrume das vacas do reino, passando fácil por cima de qualquer um.

## 4) De onde é a tua personagem, onde vive?

R: Ela vive no reino de Regnat, vive na cidade como uma pessoa comum e possui uma cabana secreta na floresta do reino, onde faz suas práticas obscuras escondidas sem que a população descubra e a mande ser executada.

## 5) Em que tempo está?

R: O universo que criei para Lilith em si não possui uma data canônica pros acontecimentos, mas ele é ambientado no que seria algo em torno da idade média, com muitas licenças poéticas.

## 6) Qual o tipo de emoção que queres passar através da tua personagem?

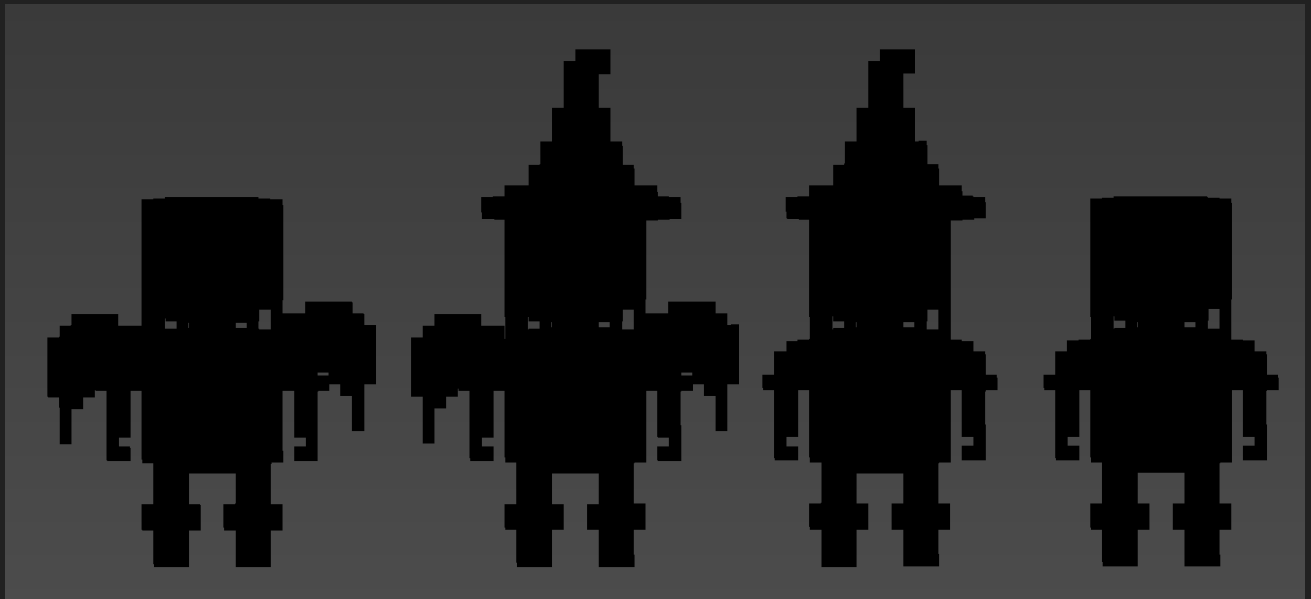
R: Desde o início pensei um Lilith como sendo uma personagem para um público adulto, ela é uma personagem com muitas camadas, e minha intenção foi usar destas camadas em um estudo de personagem parecido com o Joker (2019), para explorar a narrativa empática que faz um personagem detestável e psicopata poder ser amado pelo público, relevando o fato de ser não ser uma boa pessoa.

## 7) Qual é a direção artística (o estilo)?

R: Lilith foi modelada em Voxel, uma estética de modelagem 3D parecida com o lowpoly, tendo um mix de possibilidade com proporções mais cartoonizadas ou mais anatomicamente corretas, busquei para a Lilith uma proporção cartoonizada exagerando o tamanho da cabeça em relação ao resto do corpo.

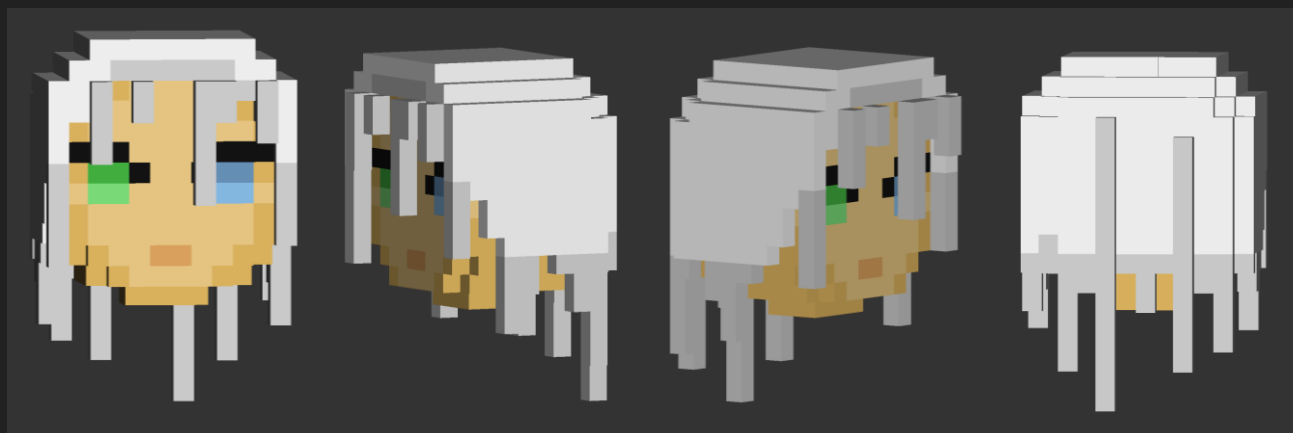
# THUMBNAILS

## CABEÇA E CORPO



# MODEL SHEET CABEÇA 360

(sem chapéu para melhor visualização)



---

# MODEL SHEET CORPO 360



# EXPRESSÕES

(sem chapéu para melhor visualização)

Normal



Raiva



Espanto



Enjoo/Nojo



Tristeza



Felicidade



# POSES DINÂMICAS

Charme



Sneaking



Rasteira



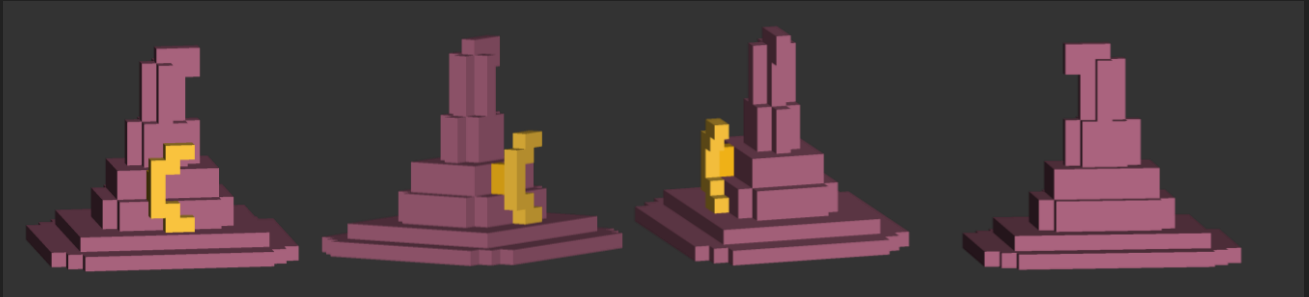


# ITERAÇÕES DE COR

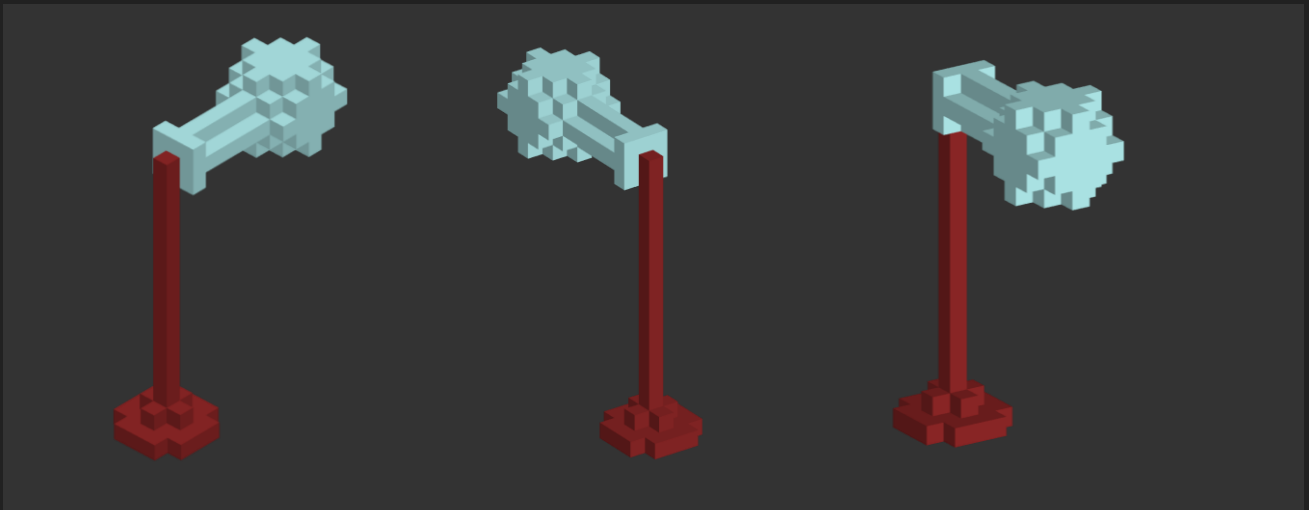


# ITERAÇÕES DE ACESSÓRIOS

Chapéu 360



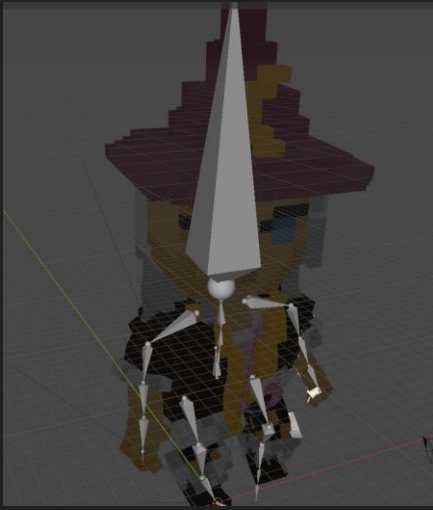
Poção 360



Vassoura 360



# ANIMAÇÕES E SPRITE SHEETS



Link animação 1 (walk):

[https://youtube.com/shorts/DKE\\_OH4ffP0?feature=share](https://youtube.com/shorts/DKE_OH4ffP0?feature=share)

Link animação 2 (idle):

<https://youtube.com/shorts/tFO-XJv5rOM?feature=share>

OBS: Fiz como combinamos de setar a câmara alta no blender e renderizar os keyframes de diferentes ângulos, foi uma das coisas que mais levou tempo na minha vida :D

Walk sprite sheet:

FRONT



BACK



SIDE



# RELATÓRIO

Ao começar, fui direto em busca de sites com repositórios artísticos para buscar inspiração, primeiramente pensei em fazer a Lilith em low poly, mas depois de algumas tentativas, percebi que ela ficava toda vez muito simples sem camadas, logo, comecei a procurar por inspirações em Voxel e assim que vi os primeiros personagens com a proporção que queria, soube que era aquele estilo artístico que iria adotar.

Com as referências em mãos comecei a pensar na personalidade da personagem, e depois de um tempo cheguei na pessoa que descrevi no briefing, uma mulher linda, mas só por fora.

Já fui direto para a modelagem novamente e o primeiro protótipo não correspondeu às minhas expectativas, foi apenas na segunda tentativa em que consegui um shape geral que me agradasse, sendo o cabelo a parte que mais tomou tempo, fazer cabelo com voxel é uma tarefa complicada.

Para a palheta, não havia muito mistério, eu já tinha uma referência para seguir quanto a saturação, o resto só foi fluindo como deveria ser.

Os acessórios da Lilith só foram criados no fim, quando o modelo já estava pronto, a poção eu já tinha na mente desde o início, logo, consegui acertar de primeira, já o chapéu, esse eu tive umas 4 tentativas frustradas antes, a curva que fica na ponta nunca ficava do meu agrado, mas eu percebi no fim que na verdade eu tava tentando complicar demais um formato que era simples, e a vassoura, ela eu fiz super tranquilo, não é um objeto com muita complexidade.

Quando chegou a hora de fazer o Rigging foi na realidade bem tranquilo, como é um shape simples eu só tive que fazer alguns ajustes e já tinha tudo pronto pras animações que correram super bem.

Agora o spritesheet foi uma verdadeira penitência, levou cerca de 3 horas para fazer, pois eu tinha que achar um ângulo perfeito para cada direção, e no fim acho que valeu a pena, eu consegui extrair bem os keyframes com as dicas que a professora tinha me dado em aula para fazer a sprite sheet.