

MAXRENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

1ª Edição | JAN - 2017



Vinicius Tokue
Artista 3D

MAX RENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

1º Edição | JAN - 2017

EDITORIAL

Ser um profissional da Computação Gráfica no Brasil é um desafio notável.

Especialmente quando analisamos os custos envolvidos em cada estágio de desenvolvimento do artista até que ele alcance um nível diferenciado.

Por isso, estamos muito felizes em lançar a nossa primeira edição da revista **MaxRender** que visa não somente promover os melhores artistas nacionais como também fortalecer a valorização dessa profissão tão importante dentro da mídia atualmente.

Editor – Marcelo Soares

Design – Marcelo Soares &
Marvin Costa

Capa – Marvin Costa

Arte da Capa – Vinícius Tokue



Revistamaxrender



Maxrender_cg



MARCELO SOUZA
Artista 3D

CONTEÚDO

Games

- 2 Ninja X
- 4 Paper Hero

Artigos

- 8 Tendências na
Computação Gráfica

Entrevista

- 14 Artista Paulo Vitor
- 18 Artista Diego Maia



GAMES
Ninja X
 DESENVOLVEDOR
Rise Games
 PLATAFORMA
Android & ios
 LANÇAMENTO
20 Set 2016

Ninja X

Rise Games é uma desenvolvedora e publicadora brasileira de jogos de entretenimento, aplicativos web e mobile, fundada em 2014 por jogadores entusiastas que acreditam que projetos desenvolvidos com foco no seu público geram resultados surpreendentes. Hoje, graças a parcerias firmadas com gigantes asiáticas, desenvolve projetos para uma das maiores comunidades gamer da atualidade.

Foi através de uma dessas parcerias que nasceu o Projeto NinjaX, um MMORPG de ação e aventura para celular, ambientado no já consagrado estilo plataforma 2D. O jogo contará com diversos cenários de mundo aberto, permitindo aos jogadores interagirem entre si simultaneamente, instâncias desafiadoras com três níveis de dificuldade, agradando tanto o jogador competitivo, quanto o casual, e 3 classes distintas, com funções bem definidas dentro do jogo: causar dano, proteger aliados ou curar ferimentos,

tomando a comunidade mais unida e participativa.

Além disso, o jogo contará com uma vasta lista de habilidades, armaduras e equipamentos visuais, que garantirá ao jogador moldar o seu personagem à sua maneira, tornando o jogo ainda mais envolvente e singular.

As batalhas ranqueadas merecem destaque aqui: um sistema PvP ranqueado foi cuidadosamente planejado e desenvolvido para proporcionar aos jogadores batalhas épicas e extremamente justas, provando que a empresa desenvolve jogos, mas não brinca em serviço.

O NinjaX estará disponível gratuitamente nas lojas do Android e do iOS no primeiro semestre de 2017, mas vocês poderão conseguir acesso antes do lançamento através da página oficial da Rise Games no Facebook: [risegamesbr](https://www.facebook.com/risegamesbr)
 Acesse também: www.risegames.com.br

Ninja X



GAMES

PAPER HERO

DESENVOLVEDOR

Alexandre Calvão

PLATAFORMA

Android, ios & tvOS

LANÇAMENTO

20 Set 2016

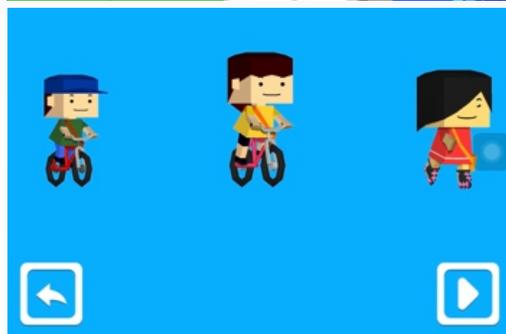


Paper Hero

Com mais de 5 anos de experiência em desenvolvimento de software e formado pela Universidade Federal Fluminense (UFF) Alexandre Calvão tem se dedicado também ao desenvolvimento de jogos como uma atividade que promete muitas edições futuras.

De acordo com Alexandre, o Paper Hero foi o primeiro jogo de uma iniciativa para a criação de três jogos no período de um ano. Ele foi pensado de forma que fosse um jogo simples e que ao mesmo tempo pudesse dar uma noção de como seria o processo de criação de um jogo como um todo. Desde sua concepção a entrega.

“Paper Hero é um casamento entre o jogo Paper Boy e o estilo ‘endless runner’ A história deste jogo é sobre um garoto que trabalha como entregador de jornais onde sua missão é entregar o máximo de jornais possível tendo que escapar das dificuldades que a vizinhança apresenta.”



O que o público pode esperar do Paper Hero?

Este é um jogo desafiador em que você tem que fazer o máximo para chegar o mais longe possível, tendo em vista que você tem que entregar os seus jornais, caso contrário a sua missão chega ao fim.

Quanto mais longe você chegar na fase, mais difícil a vizinhança se torna, e novos cenários também são desbloqueados.

O jogo também tem outros personagens, que tem podem ser desbloqueados quando você atinge certos objetivos ou consegue acumular pontos usando a moeda interna do jogo. Além disso, também temos uma seleção de personagens que podem ser comprados.

Atualmente Alexandre trabalha para empresas no Vale do Silício na Califórnia através da Toptal, mas garante sua atuação desenvolvendo games cada vez mais. Enquanto esperamos por mais novidades, vamos nos divertindo com o Paper Hero que está disponível para download na Play Store.

Confira em: www.paperherogame.com



CAUBERTO RODRIGUES

Artista 3D

www.cauberto.com



MAXRENDER

COM VOCÊ EM TODOS
OS LUGARES
ACESSE JÁ

 Revistamaxrender

 Maxrender_cg



www.MaxRender.com.br

OVERCAST

AUGUSTO NOVELLO

Modelagem 3D, Iluminação, Textura e Render

ROGERIO MUXFELDT

Composição Final



Tendências na Computação Gráfica

REALIDADE AUMENTADA (RA)

Os avanços tecnológicos têm o poder de impactar diretamente a forma como pensamos, trabalhamos e, conseqüentemente, vivemos. No que diz respeito à Computação Gráfica é facilmente perceptível o processo evolutivo nas últimas décadas. Através de efeitos especiais refinados e abordagens técnicas que antes eram consideradas apenas artimanhas de filmes de ficção, agora estão mais reais do que nunca. Um excelente exemplo disso é a presença da Realidade Aumentada (RA) cada vez mais comum nas mais diversas atividades do cotidiano.

Ao contrário do que se possa imaginar, a Realidade Aumentada não é uma tecnologia recente. Na verdade ela está presente nos registros históricos desde 1968 quando Ivan Sutherland, Engenheiro Elétrico da Universidade de Haward, criou o primeiro sistema funcional de realidade aumentada e de realidade virtual. Pela limitação dos computadores da época, somente era possível visualizar wireframes em tempo real.

Na época, a tecnologia ainda não era conhecida como Realidade Aumentada, somente em 1992 que ela recebeu este nome por Tom Caudell e David Mizell.



UTILIDADES DA REALIDADE AUMENTADA

Há inúmeras possibilidades de uso da Realidade Aumentada, mas as principais áreas que mais têm se beneficiado são a educação, saúde e empresas no ramo de arquitetura e design de interior.

POR QUE INVESTIR EM APLICATIVOS DE RA?

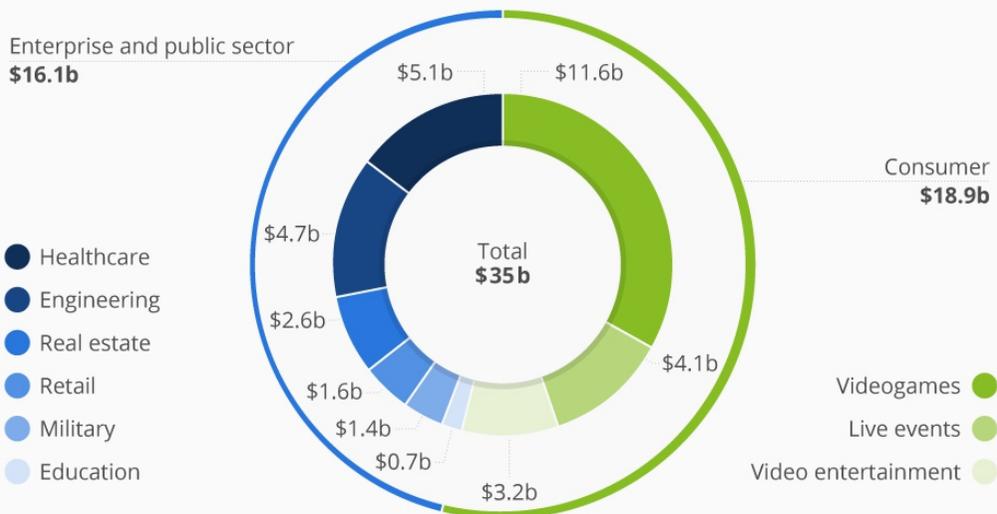
De acordo com os resultados das pesquisas realizadas pela Statista, que é uma das principais empresas de estatística da Internet, o potencial do uso tanto da realidade aumentada quanto da realidade virtual, movimentarão pelo menos 35 bilhões de dólares até 2025. Veja o gráfico a seguir:



R.A. APLICADA EM CIÊNCIAS & BIOLOGIA

The Diverse Potential of VR & AR Applications

Predicted market size of VR/AR software for different use cases in 2025*



CC BY ND
@StatistaCharts

* Base case scenario

Source: Goldman Sachs Global Investment Research

statista

Fonte: www.statista.com

Com base nesses dados é fácil notar que aqueles que embarcarem nessa forte tendência vão conquistar uma boa fatia desse retorno.

COMO CONSEGUIR UM APP DE AR COM O MELHOR CUSTO BENEFÍCIO?

Independente se você é um micro empreendedor ou não a preocupação padrão será igual para todos, que é adquirir produtos e serviços com o melhor custo benefício. Tendo isso em mente, há uma variação relativamente bastante ampla entre os custos de desenvolvimento de um App de realidade aumentada. Observamos empresas que cobravam de USD 3,000.00 até USD 60,000.00. No entanto, no Brasil, destaca-se a Beaver-AR, uma startup canadense que adaptou seus valores às realidades econômicas e financeiras do país a fim de facilitar a aquisição de um App AR.

Vale a pena conferir essa proposta competitiva da **BeaverAR** – www.beverar.com



**3D
COLORING**

Baixe já !

ANDROID APP ON **Google play**

DOWNLOAD ON THE **App Store**

O 3D Coloring é um Aplicativo de Realidade Aumentada focado no público infantil. O aplicativo consiste em dar vida aos seus desenhos!

Divirta-se pintando e animando com 3dColoring! Acesse: www.3dcoloringpages.com



BeaverAR

Augmented & Virtual Reality Applications



**REALIDADE
AUMENTADA E VIRTUAL
PARA TODOS**

www.BeaverAR.com

Darlon Ximenes

Artista 3D



Meu nome é Darlon Ximenes dos Santos sou formado em publicidade e propaganda, desenho desde os 9 anos mas nunca tinha levado a sério ilustração e muito menos Character Design. Há 1 ano atrás deixei a correria das agências de publicidade sai da Bahia, minha terra natal, e me mudei para Curitiba com minha esposa em busca de aprimorar os conhecimentos com os ótimos artistas que tinha por aqui.

Estou há 1 ano na escola de artes e nos cursos de pintura digital, modelagem 3D e modelagem para produção. De fato estes cursos estão sendo fundamentais para minha evolução criativa. Embora seja um mercado difícil de entrar, se houver dedicação e um bom portfólio, você sai do anonimato e começa a ser notado, tudo depende de você mesmo!

Para quem quer acompanhar meus projetos vai ae os links:

www.behance.net/darlonxime4364

www.artstation.com/artist/ximenes

email: darlonximenes@gmail.com



DA FÁBRICA DE SAPATOS PARA O MERCADO DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA

A história do Paulo Vitor, de 26 anos, começou ainda na infância, quando já demonstrava grande interesse pelos desenhos, animações e filmes.

Esta grande paixão foi aumentando com o passar dos anos, mas nunca havia tido a oportunidade de estudar em algum curso de computação gráfica. Ao concluir os estudos, Paulo finalmente consegue ingressar em um curso técnico de Design Gráfico e, em seguida, ele inicia um curso de design de produto que pouco tempo depois lhe possibilita arrumar um emprego em uma fábrica de calçados em Vitória – Espírito Santo. Após três anos nessa empresa ele é promovido a modelador de sapatos, sua função ainda não era ligada à modelagem 3d, neste cargo ele realizava a estruturação do protótipo dos calçados que seriam utilizados posteriormente para produção em larga escala. Para Paulo este processo foi bastante válido por lhe permitir agregar ainda mais conhecimentos de forma geral, mas ainda não era o que ele realmente queria:

“Eu gosto de aceitar novas oportunidades mesmo que eu me dê mal!” (Paulo Vitor)

Esse período de promoção durou por seis meses que, devido à crise financeira do país, ele e mais alguns funcionários foram dispensados.

Começando assim uma segunda fase que transformaria a sua vida para sempre.

“Quando eu fui despedido eu pensei – O que eu vou fazer agora?” Porque até então, toda a minha experiência tinha sido dentro de uma fábrica de calçados.

É inevitável que você fique muito pensativo e que

leve um tempo até organizar suas ideias, mas o seguro desemprego me fez pensar que eu tinha que fazer alguma coisa com aquele dinheiro e investi-lo de alguma forma.

Em um primeiro momento eu fiquei em dúvida sobre como aproveitar melhor aquele dinheiro, pensei em fazer um intercâmbio para aperfeiçoar o inglês, mas depois de conversar bastante com a minha família e pensar muito sobre o que eu queria eu me lembrei de um curso que era oferecido por uma escola de computação gráfica em São Paulo, que é uma das melhores do país.

Eu me lembro que eu virava a noite assistindo os curtas dos alunos desse curso no Youtube e me identificava muito com aquele tipo de trabalho, até porque eu sou apaixonado por filmes e desenhos da Pixar, Dreamworks entre outras. Na época os melhores curta metragens feitos pelos alunos ganhavam a oportunidade de participar de vários eventos de exposição e isso acabou sendo o meu foco também, eu disse para mim mesmo que faria o meu curta em 1 ano.



PAULO VITOR
Artista 3D

Bom, como todo mundo sabe, São Paulo é uma cidade cara e mesmo com aquele dinheiro eu precisaria de um auxílio da minha família, minha mãe me deu o maior apoio.

Após estar tudo certo eu me mudo para São Paulo naquela ansiedade e empolgação, afinal, aos 25 anos eu nunca tinha ido morar em uma cidade grande sozinho e também não tinha ido morar tão longe, no máximo as minhas idas ao Rio de Janeiro onde tenho parentes.

Chegando lá já consegui fazer boas amizades e logo nas primeiras semanas já estava bem entrosado com o pessoal, já éramos os melhores amigos em apenas 3 semanas. A receptividade dos paulistas está de parabéns. Como lugar onde eu estava tinha uma conexão de Internet muito ruim, eu ficava no curso basicamente o dia todo. Eu estudava das 9 am ao meio dia, almoçava e voltava para o curso e ficava lá até às 22:00 todos os dias. Eu saía junto com os professores inclusive.

Foi um momento de intenso aprendizado, mas também de muita dificuldade, pois a verba também era apertada, então eu precisava administrar bem as despesas ao máximo. Tentei arrumar emprego até no Subway para ajudar nos custos.

Enfim, durante esse tempo que ficava até tarde no curso, eu aproveitava pra ir produzindo e postando os meus trabalhos na Artstation e tive um feedback muito bom e rápido do público. Nesse meio tempo, ainda em São Paulo, eu conheci uma produtora de Vitória – Espírito Santo que gostou dos meus trabalhos e começamos a conversar e fazer aquele processo de network, até então, só mantendo o contato mesmo. Mas assim que eu retornei para o Espírito Santo fui até essa produtora, apresentei meus trabalhos e eles gostaram muito, mas novamente, por causa da situação financeira do país eles precisariam de mais um tempo para se organizar e só então entrariam em contato comigo novamente.

O tempo foi passando e a empresa Big Studio de São Paulo me convidou para trabalhar com eles na parte de finalização de textura e render, então, lá foi eu novamente para São Paulo.”

Um pouco sobre a experiência dentro da Big Studio

Os profissionais da Big Studio são excelentes, eu me lembro que eu me sentia o mais inexperiente ali no meio de tantos feras e alguns até com mais de 10 anos de mercado. Foi um processo de aprendizado incrível, tive a oportunidade de conhecer uma menina que tinha feito o mesmo curso que eu fiz em São Paulo e eu assistia os curtas dela na internet ainda naquela época em que eu só sonhava em fazer o curso, enfim, foi muito especial.

Durante o meu tempo na Big Studio eu recebi muitos conselhos dos colegas mais experientes, realmente eu aprendi muito lá, amadureci e expandi o meu network além de traçar novas metas pra minha vida. Por exemplo, agora um dos meus planos é focar nos estudos e melhorar o meu portfólio e ir trabalhar fora do País.

Assim que terminei meu trabalho na Big Studio eu voltei para o Espírito Santo e, 3 dias após chegar em Vitória aquele estúdio que havia ficado de entrar em contato comigo me chamou para conversar e agora estou oficialmente empregado na produtora Eye Move. As minhas atividades serão trabalhar com modelagem e finalizar com textura e render. Estou realmente muito feliz com tudo isso que está acontecendo, valeu a pena todo esforço e continuará valendo.”

Paulo Vitor - 3D Artist

Email: pv-800@hotmail.com

Website: paulogonzaga.artstation.com

VINICIUS TOKUE ARTISTA DA CAPA
Artista 3D



DIEGO MAIA

Conheça o brasileiro que trabalha em uma Startup Norte-Americana

Diego Maia é artista 3d e autodidata, grande parte de seu aprendizado veio de workshops e da troca de experiências ao interagir com outros profissionais do meio.

Com passagem pelas empresas Cogumelo Softworks , empresa voltada para simuladores e aplicativos realtime que produz para institutos do governo , Pandora Game Studio que produziu o jogo Bushido Saga para Android e IOS.

Diego Maia, aos 22 anos de idade, encontra-se trabalhando para uma Startup norte-americana que produz soluções em Realidade Virtual para os mais diversos problemas empresariais chamada Doghead Simulations.

1. COMO FOI A SUA ENTRADA PRA ESSA STARTUP? COMO FOI ESSE RECRUTAMENTO

Através de networking conheci um dos sócios da empresa em um evento de desenvolvedores de jogos no Rio de Janeiro chamado RING , na época existia a idéia de fundar a empresa e desenvolver projetos para VR , quando ela foi estabelecida esse ano e o grupo formado por várias pessoas da indústria fui chamado para colaborar com a produção.

2. QUAIS DICAS VOCÊ DARIA PRA ALGUÉM QUE TENHA INTERESSE EM TRABALHAR COM STARTUPS FORA DO PAÍS?

Basicamente a melhor maneira é buscar contato com pessoas da indústria com troca de conhecimento e interação isso possibilita outros profissionais conhecerem mais sobre seu trabalho. Outra maneira seria estudar fora em escolas como Gnomon, Art Center, Think Thank por exemplo,

onde existe muita possibilidade de fazer ótimos contatos da indústria e evoluir artisticamente com grupos e feedbacks.

Isso vale não apenas para startups mas como o mercado em geral.

Hoje em dia posto meus melhores trabalhos apenas no Artstation.

Diego Maia - 3D Artist

Email: diegomaia.3d@gmail.com

Website: diegomaia.artstation.com



DIEGO MAIA
Artista 3D

DIEGO MAIA

Artista 3D



Paulo Gonzaga

Artista 3D



**BIG
HERO
6**

"TADASHI HAMADA"

3D MODEL BY
PAULO VITOR G.

MELIES
VGE/2015

Adam Pierre 3d Artist

Nascido em Indaiatuba, SP, com vinte e quatro anos, habilidades em desenho livre, concept, design e projetos.

Iniciou suas atividades artísticas logo cedo, quando criança sempre esteve envolvido com desenhos, quadrinhos, comics, caricaturas. Aos 8 anos de idade deu início ao seu primeiro curso de desenho em uma escola pública de Indaiatuba.

Com o tempo começou a levar a coisa mais a sério. Com apoio de sua família, iniciou também um curso de pintura sobre telas. Ao passar dos anos, Adam partiu para a arte digital, autodidata em Photoshop e Illustrator, teve sua primeira oportunidade na área em 2011 em uma empresa de cenografia 3D em Indaiatuba.

Começou como Designer Gráfico, passou para diretor de arte em 2 anos e depois de 1 ano então, se firmou como projetista 3D.

Formado em Design Gráfico e cursando em escolas como Pro arte Campinas - SP, desenvolveu técnicas de modelagem 3D, além de sua experiência em programas 2D.

Programas que trabalha:

 3DS Max

 Zbrush

 Mudbox

 Photoshop

 Illustrator



Com isso começou a desenvolver projetos de buffet infantil, stands para shoppings, quiosques, mockups, personagens 3D, cenários para games, logos 3D, mascotes entre outros projetos.

Carrega uma experiência na área a mais de 4 anos, espera sempre progredir em sua capacitação profissional, aprendendo, desenvolvendo grandes projetos e colocando em prática toda sua criatividade.

Possui muita facilidade em trabalhar em equipe e sempre procurando aprender mais, tem um amor muito grande por seu trabalho e satisfação profissional é o seu lema!

 019 994195899

Contato:

indaiatubadesign@gmail.com

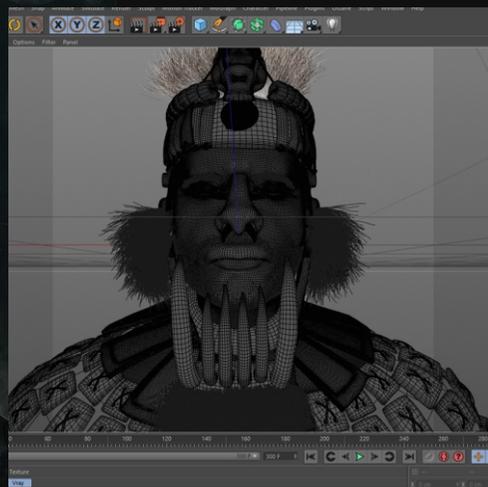


STUDIO SETEVFX



WELLINGTON OLIVEIRA

Artista 3D



JONAS SCHLENGMAN
3D Generalist - Character Design
www.jonasschlegman.com



MARCELO SOUZA

Artista 3D

www.mrsouza.com



MAXRENDER

Participe da Próxima Edição



Paulo Gonzaga
Artista 3D

**VOCÊ É ARTISTA OU DESIGNER
E QUER DIVULGAR SEU TRABALHO?
ENTRE EM CONTATO CONOSCO!**

 Revistamaxrender

 Maxrender_cg



www.MaxRender.com.br