

# MAX

16ª EDIÇÃO | 2021

MAXRENDER.COM.BR

# RENDER®



**DICAS PARA  
MATTE  
PAINTING**  
POR ALEXANDRE  
AUGUSTO

**O MERCADO  
DAS ARTES  
DIGITAIS**



**CAPA  
ENTREVISTA**

# ROSANA ARRAES



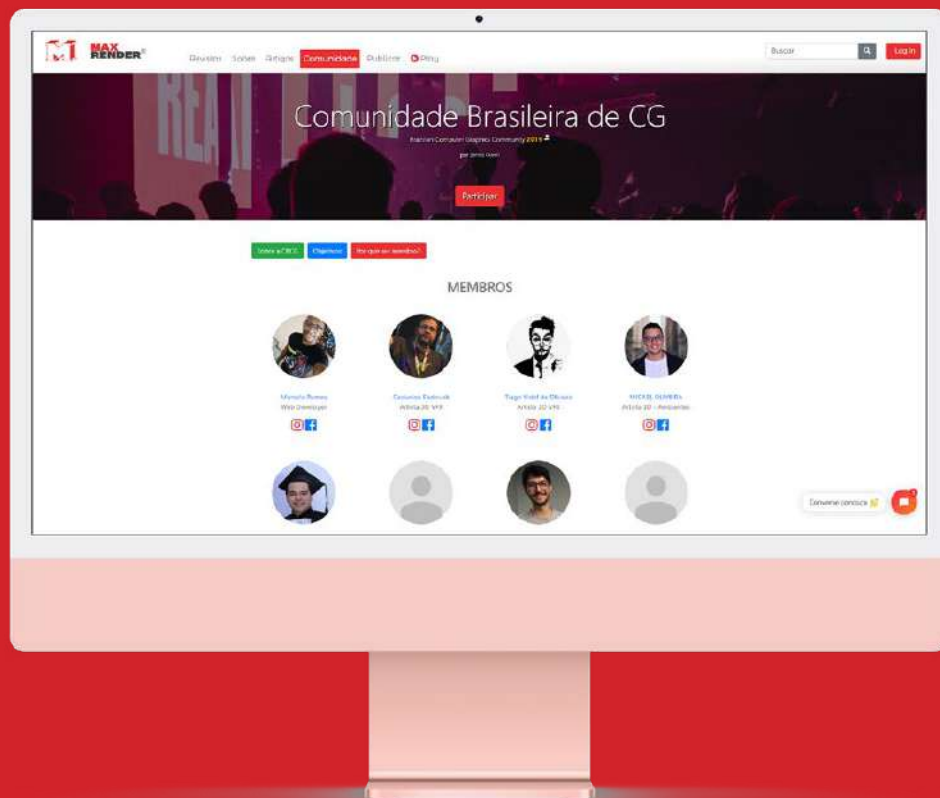
**GAME  
PUNHO  
DE REPÚDIO**

**MAX RENDER  
DE CASA NOVA**

**WALTER TOREZAN**



**PORTFÓLIOS  
DE ARTISTAS  
BRASILEIROS**



# CBCG

## COMUNIDADE BRASILEIRA DE CG

---

O que é?

A Comunidade Brasileira de Computação Gráfica (CBCG) é uma iniciativa idealizada e mantida pela revista MaxRender que promove network entre todos os profissionais, pesquisadores, empresas e entusiastas que contribuem direta ou indiretamente para o desenvolvimento do setor no Brasil.

**QUERO FAZER PARTE**

A MaxRender é uma revista que está constantemente nos surpreendendo tanto com a qualidade quanto com as novidades. E para esta edição não poderia ser diferente.

Esta é oficialmente a nossa primeira edição produzida com a nossa nova base aqui no Canadá funcionando. Saiba os detalhes no nosso artigo especial **MaxRender de casa nova.**

Acompanhe também a entrevista exclusiva com a talentosa Rosana Arraes, cuja arte é capa desta edição, e inspire-se com sua história de transição de carreira.

Uma boa Leitura!

**MARCELO R. SOARES | EDITOR**



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR





# SUMÁRIO







M

MAX RENDER

DE CASA

NOVA

WELCOME - BIENVENUE

Há alguns meses anunciamos que iríamos expandir nossas fronteiras montando um escritório no Canadá. Pois bem, o dia chegou e é com muita alegria que apresentamos a vocês a extensão da nossa base aqui em New Brunswick no Canadá.

#### POR QUE A ABERTURA DO ESCRITÓRIO NO CANADÁ?

Eu precisei me mudar para o Canadá para estudar e, conseqüentemente, montei uma base aqui na província de New Brunswick para trabalharmos remotamente com a equipe do Rio de Janeiro.



## SEU NOVO LINK BRASIL - CANADÁ PARA ESTUDO E TRABALHO



Com a minha mudança para o Canadá, novas oportunidades de crescimento surgiram para MaxRender e que vai impactar diretamente você leitor que sonha em vir estudar, trabalhar e até mesmo imigrar para o Canadá.

Pensando na melhor forma de instruir e fornecer uma base sólida para que você consiga tirar os seus planos do papel a MaxRender vai lançar um programa inédito chamado **Game Dev Life**, um documentário que vai registrar a minha vida de aluno de **Game Development** dentro da **New**

**Brunswick Community College (NBCC)**, passando pelo processo de trabalho até a imigração. O objetivo desse streaming exclusivo é apresentar a realidade por trás dos bastidores. Pois é extremamente importante que você construa o seu planejamento de vir para o Canadá baseado no que realmente você vai encontrar quando chegar aqui e não em vídeos utópicos que vendem uma realidade previamente montada para te vender um curso de intercâmbio.



**“PREPARAÇÃO É CHAVE DO SUCESSO!”**

Então, se você realmente deseja conhecer o que te espera nas disciplinas, nos trabalhos, no dia a dia e a vida real em um College, então o **Game Dev Life** foi desenhado pra você.

Se inscreva gratuitamente no botão abaixo para ser avisado sobre o lançamento do programa para não perder essa oportunidade.

**Acompanhe os bastidores em tempo real nos nossos stories no Instagram @revistamaxrender**



É especialista em Tecnologias da Informação Aplicadas à Educação pela UFRJ - 2011 e Mestre em Informática com foco em Inteligência Artificial e neurociência computacional pela UFRJ - 2014.

É o criador e idealizador da revista brasileira de computação gráfica MaxRender e um grande entusiasta do software Blender 3D.

Atualmente, com mais de seis anos de experiência em programação, atua como programador web já tendo desenvolvido projetos importantes para órgãos públicos brasileiros e sistemas para empresas nos EUA.

**Acompanhe os bastidores em tempo real nos nossos stories no Instagram @revistamaxrender**

Marcelo Soares  
Criador da Revista MaxRender





## ALAN ANDRADE

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/ALAN199211](https://artstation.com/alan199211)

**SOFTWARES:**  
 3D ENVIRONMENT ARTIST NA MAGIC MEDIA

Olá pessoal, tudo bem?

Meu nome é Alan, sou artista 3D especializado em cenários para games e vou compartilhar com vocês um pouco do meu último trabalho pessoal onde fiz um cenário medieval sob a mentoria do Thiago Klafke, artista 3D sênior de cenários na Blizzard.

Um breve histórico sobre mim: depois de trabalhar por cinco anos como analista de recrutamento e seleção, decidi mudar para desenvolvimento de games em 2017

e apenas em 2020 consegui meu trabalho oficial como modelador 3D na Kokku. De lá para cá as coisas andaram muito rápido e hoje me encontro trabalhando para duas empresas no exterior e mais alguns freelancers, todos trabalhos relacionados a cenários e Unreal Engine 4.

Planejando Sighiskor - Um vilarejo original O início da mentoria talvez tenha sido o período mais valioso pra mim, pois aprendi a criar um moodboard sucinto e totalmente objetivo, o que é de extrema importância para manter o foco durante longos projetos.





# O QUE TODO ANIMADOR GRÁFICO PRECISA SABER

O designer de animação pode atuar em diversos segmentos do mercado, como na TV, no cinema, em agências de publicidade e marketing digital e na indústria de jogos. Esta situação, como se pode observar, é otimista para o setor, pois cada vez mais animadores gráficos descobrem um campo de trabalho em expansão e cheio de novidades.

No entanto, não menos importante que ter espaço no mercado é saber exatamente o que ele espera do animador gráfico. Com isso em mente, elaboramos este conteúdo para apresentar o que todo animador gráfico precisa saber. São, na verdade, informações básicas, mas que podem fazer uma grande diferença em sua vida profissional.

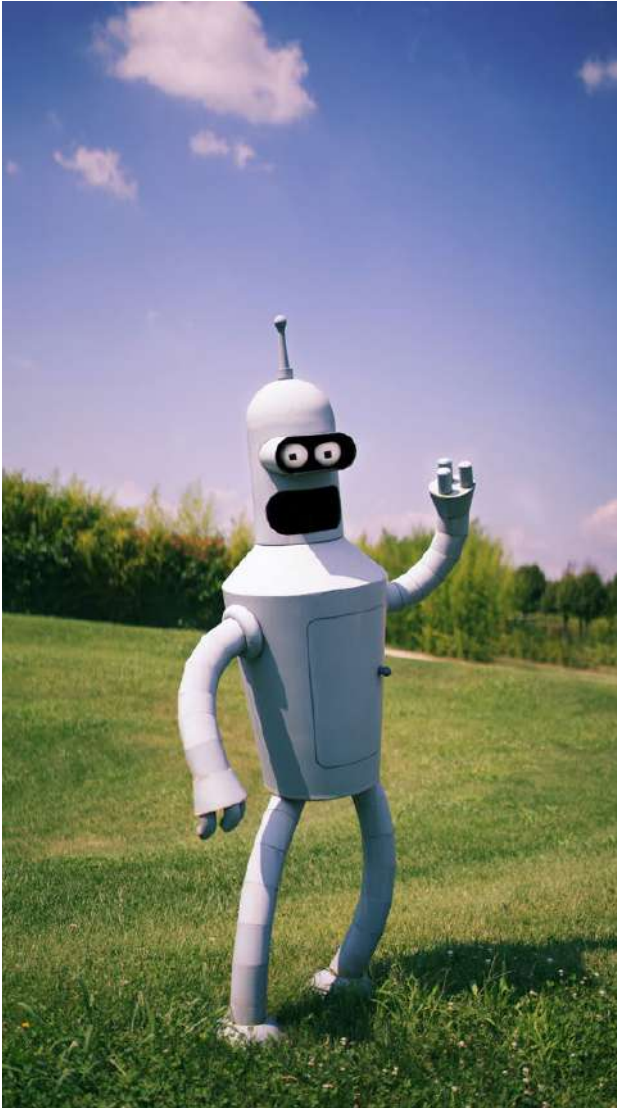
Vem conferir!

## O ANIMADOR GRÁFICO SERÁ RESPONSÁVEL POR DAR VIDA A OBJETOS

Em primeiro lugar, o animador deve saber que será o responsável por executar e dar vida a uma série de objetos, aqui entendidos como desenhos, de uma forma geral. Isso inclui contornos, emoções e ações. Em outras palavras, esta é uma profissão de desenho, construção, criação e controle de todos os personagens.

Os profissionais desta área devem conhecer e compreender todas as funções artísticas. Embora ele não esteja envolvido no desenvolvimento de todo o projeto, é importante entender o conteúdo da história. Assim, fica mais fácil desenvolver a criação visual, o design do personagem e implementar outros efeitos.





## O ANIMADOR GRÁFICO PRECISA DOMINAR AS FERRAMENTAS EM 2D E 3D

Entre os programas que o animador gráfico manipula incluem programas com efeitos 2D e 3D. Geralmente, essas tecnologias são uma ferramenta indispensável para o desenvolvimento de produtos como longas-metragens, TV, sites e até animações publicitárias.

Nesse contexto, cabe destacar ainda que, hoje, no mercado gráfico, os animadores devem se conectar aos mais complexos programas de animação para se destacarem. Para um animador gráfico, é importante lembrar que para se tornar um profissional respeitado, ele terá que passar por uma formação contínua. O setor está em alta e a demanda por profissionais de destaque

nesta área é crescente. Por isso, faça especializações e cursos de capacitação para que se torne um profissional destacado.

## SABER TRABALHAR EM EQUIPE



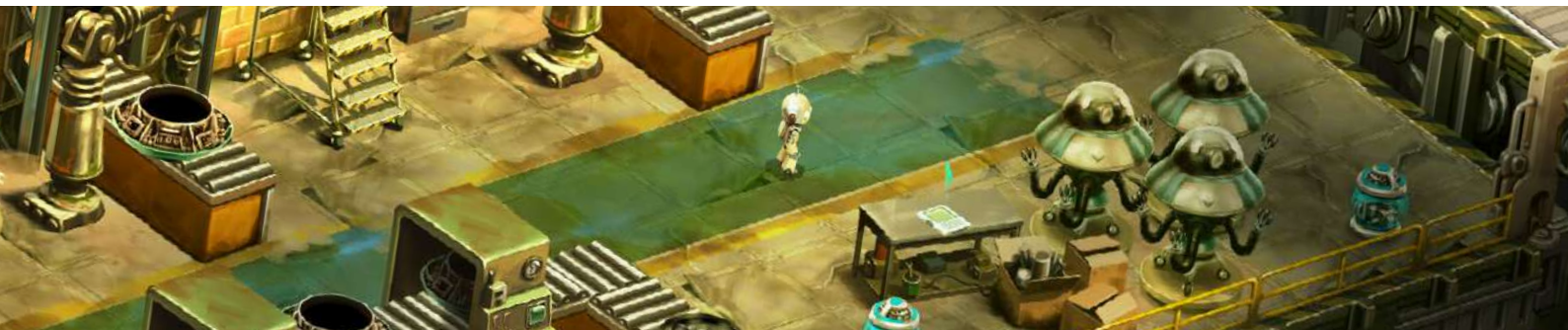
Todas as atividades profissionais que requerem trabalho manual exigem um esforço em equipe para que os resultados sejam alcançados com mais agilidade. O trabalho em equipe é essencial para qualquer tarefa que precisa ser realizada com determinação e dedicação.

Trabalho em equipe se refere a um grupo de pessoas, que realiza certas ações com um único propósito e um único objetivo. A equipe pode trabalhar de forma que os membros saibam exatamente o que o outro está fazendo, e suas ideias e esforços estão se movendo em direção a um objetivo comum.

Então, um animador gráfico também precisa saber que ele terá que trabalhar em equipe. Geralmente, esse profissional faz parte da equipe do setor de arte de uma empresa e é responsável apenas por uma parte do projeto de criação de um personagem. Por isso, ele precisa desenvolver seu lado interpessoal, para que assim saiba trabalhar em equipe.

**AUTORIA: MAXRENDER**  
**INSTAGRAM: @REVISTAMAXRENDER**





# CONHEÇA O GAME BRASILEIRO RETRO MACHINA

Você certamente deve estar curioso (a) para conhecer mais sobre o **Retro Machina** – especialmente depois de o game ser eleito o melhor jogo brasileiro no renomadíssimo BIG Festival 2021.

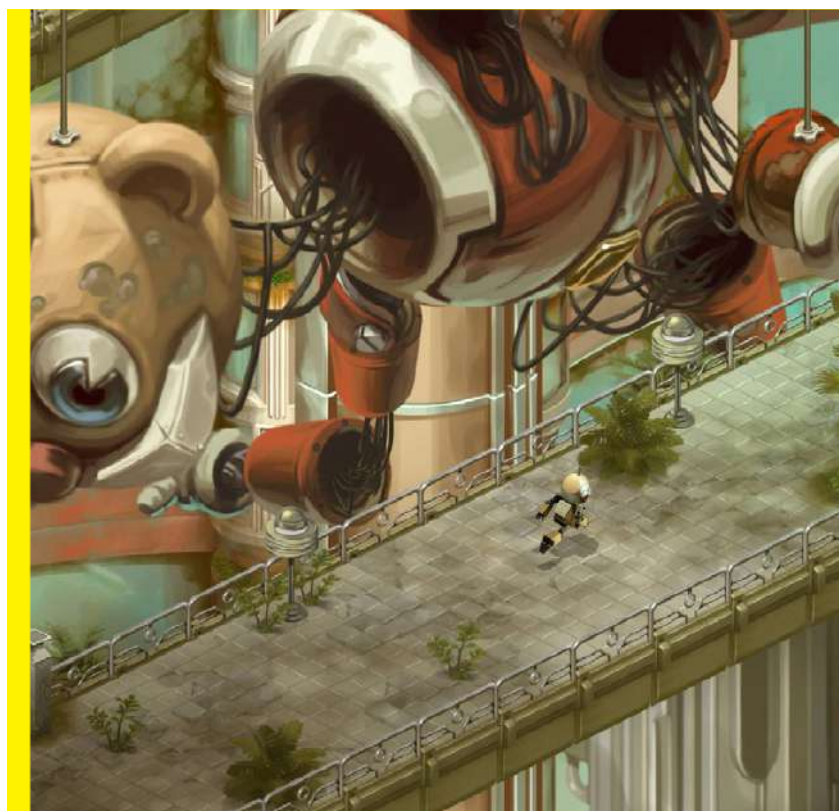
Então vamos lá!

## UM BREVE RESUMO DO QUE O ESPERA AO LONGO DESTA TEXTO

O Retro Machina é um game disponível para PS4, Steam (PC), Nintendo Switch e Xbox One. Basicamente, seu enredo tem como base um robô se aventurando em um universo com resolução de quebra-cabeça. O jogo de exploração, levemente futurista e de cenários impressionantes, tem referências para todos os públicos e uma história emocionante de um robzinho que encontra

resquílios de uma abandonada sociedade.

O game foi desenvolvido por uma dupla que se conhecia desde a adolescência. Além disso, foi nessa época que a decisão de criar jogos saltou aos olhos dos jovens Valnei Costa e Elton Lopes. A ideia, no entanto, só saiu do papel 25 anos depois, quando Valnei decidiu largar a carreira de programador e Elton, de game designer para, juntos, desenvolverem o próprio projeto. Demais, não é mesmo?



## VOLTANDO A FALAR SOBRE O GAME...

A principal e mais marcante influência do jogo vem do aspecto retrofuturístico do mesmo. O retrofuturismo, de acordo com os seus desenvolvedores, consiste em um movimento artístico que prevê o futuro por meio de uma visão e estética do passado (primeiras décadas do século XX).

A propósito, uma curiosidade muito interessante sobre o Retro Machina é que todas as cenas que contam o enredo do game, assim como as artes mais conceituais dos inimigos foram pintadas à mão, o que é algo bem pouco comum em games. O responsável pelo visual é o ilustrador Diocir Junior.

Outras referências também podem ser identificadas no game, como é o caso da Bioshock, por exemplo, em que a narrativa é carregada por imagens e documentos encontrados dentro do próprio cenário.



## NO QUE O RETRO MACHINA PODERIA MELHORAR?

Certamente a parte mais fraquinha do game, inclusive admitida pelos desenvolvedores, são as lutas.

Elas são marcadas por um ritmo muito lento, talvez pelo próprio padrão de movimento do robô. Dessa forma, os comandos acabaram não combinando assim tão bem com os combates sugeridos pelo jogo.

Mas não vamos nos preocupar com isso: já há uma expectativa de que as lutas recebam um investimento mais alto em uma próxima atualização do game. Quem mais já está ansioso(a)? - responder pelo [Direct do Instagram](#)

---

**AUTOR: REVSTA MAXRENDER**  
**INSTAGRAM @REVISTAMAXRENDER**





CADUNICO.ART.BR

# GAME PUNHOS DE REPÚDIO



## OLÁ PESSOAL,

Nesta edição trago um tema polêmico e bem atual. produzido pela **Braindead Broccoli** o jogo indie Punhos de Repúdio trata a questão da utilização de máscara e a **COVID** na base da pancadaria generalizada. Na própria página do Catarse eles descrevem seu produto como um game de p\*rrada clássico. Sinta toda a revolta de quem não aguenta mais gente na rua sem máscara.

Tendo a pegada estilo **Double Dragon**, Laura, Nina, Olga e outros heróis mascarados baixam o sarrafo em Marcos Cuzzione, Patrícia Goebels, Lucas Estevez e outros adversários desmascarados.



### LAURA

Toda vez que a Laura vai ao mercado (o único lugar que ela tem ido ultimamente), ela se depara com uma quantidade vergonhosa de bocais andeado por aí sem máscara como se nada estivesse acontecendo. A paciência vai ficando cada vez mais curta, até que ela, junto com suas melhores amigas, decide resolver a situação da forma mais ignorante possível.



### NINA

Uma gênio. Nina ganhou o prêmio de melhor TCC na faculdade, após construir um robozinho fantástico que faz várias coisinhas diferentes. Nina costumava usar seu robô companheiro, que está sempre dentro da sua mochilinha, para tarefas comuns do dia a dia, mas depois que fanáticos malucos começaram a foder com a vida de todo mundo, ela achou outra utilidade para seu amiguinho.



### OLGA

Mesmo adorando passar a maior parte do seu tempo enfiada no seu quarto escuro com as cortinas fechadas, ouvindo bandas que você não é cool o suficiente pra conhecer, Olga se sentiu na obrigação de abandonar seu habitat natural pra chutar a cara dos proto-fascistas que estão infestando as ruas que nem baratas recém saídas do esgoto, afinal, ela odeia mais essa gente do que ela odeia a si mesma.





**NOME: Marcos Cuzzione**  
**OCUPAÇÃO: Babaca Profissional**

**BIO:**

Formado em Direito pela Faculdade Organizacional dos Deveres Reajustados (F.O.D.A), Marcos passa seus dias discutindo na internet com seus argumentos - quase todos copiados do Influencer Digital QUARTA-PRESA - Furados e sem fundamento, mas que ele acredita serem a verdade absoluta. Seus assuntos favoritos são: como a Pandemia atual é uma mentira inventada pela China Comunista; as vantagens do pensamento terraplanista; e como máscaras são uma forma de restringir a liberdade individual do cidadão. Sempre que possível, ele tossa na cara dos outros.



**NOME: Patrícia Goebbels**  
**OCUPAÇÃO: Pobrefóbica**

**BIO:**

Patriota que sonha que seu país seja igual aos EUA, o maior terror na vida de Patrícia aconteceu com a entrada de pobres na sua faculdade de elite, através de programas de incentivo do governo que, na opinião dela, não são nada mais além de esmola. Grande seguidora do ativista de direita, Lars Summer, Patrícia adora reclamar de como aeroportos viraram rodoviárias, e de como viajar pra Disney perdeu a graça, agora que até a filha da empregada também vai. Ser escrota com as pessoas que trabalham servindo ela é o que faz ela ter um delicioso sorriso esboçado no rosto.



**NOME: Lucas Estevez**  
**OCUPAÇÃO: Argumentador de Bar**

**BIO:**

Lucas nunca foi um cara muito esperto, mas está sempre disposto a entrar numa discussão contigo e mostrar que ele está certo e você errado. Ele sabe dos fatos e os fatos não ligam pros seus sentimentos. Ele sabe das coisas que a mídia não diz, que esse vírus é uma mentira, que não é nada de mais, tudo inventado. Por isso, ele vai sair sim, e se reclamar ele vai sair mais. Lucas mora com seus avós, ambos com 85 anos de idade.



**NO CATARSE A PRODUTORA  
 CONSEGUIU ATINGIR TODAS  
 AS METAS, O JOGO TEM  
 VERSÃO PARA WINDOWS,  
 GNU/LINUX E ESTÁ  
 DISPONÍVEL TB NA STEAM.**

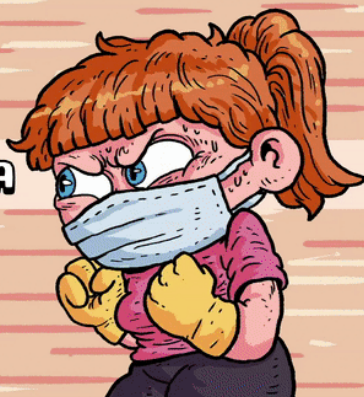
**OLGA**



**NINA**



**LAURA**



**O DEMO DO JOGO  
 PODE SER BAIXADO  
 GRATUITAMENTE  
 NAS VERSÕES PARA  
 WINDOWS E GNU/LINUX  
 NO [ITCH.IO](https://itch.io).**







**CRISTIANO PORFÍRIO**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/CRISTIANOPORFIRIO](http://ARTSTATION.COM/CRISTIANOPORFIRIO)  
**INSTAGRAM:** CRISTIANO \_ PORFIRIO

**ESTADO:** SÃO PAULO

ESTE É UM PROJETO PESSOAL QUE TIVE O PRAZER DE TRABALHAR DESDE A CONCEPÇÃO ATÉ AS ETAPAS FINAIS DE PÓS-PRODUÇÃO. EU ME INSPIREI NOS FILMES DA DISNEY PIXAR PARA A CRIAÇÃO.

TRATA-SE DE UMA HOMENAGEM A ESTA PROFISSÃO QUE É TÃO IMPORTANTE PARA A NOSSA SOCIEDADE, QUE É A DO PROFESSOR.

**SOFTWARE:** 3DS MAX, ZBRUSH, SUBSTANCE PAINTER E MARVELOUS DESIGNER PARA A PRODUÇÃO.





**CRISTIANO PORFÍRIO**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/CRISTIANOPORFIRIO](https://www.artstation.com/cristianoporfirio)

**INSTAGRAM:** CRISTIANO \_ PORFIRIO

**ESTADO:** SÃO PAULO

**SOFTWARE:** 3DS MAX, ZBRUSH,  
SUBSTANCE PAINTER E MARVELOUS  
DESIGNER PARA A PRODUÇÃO.

# AS OPORTUNIDADES DO MERCADO DAS ARTES DIGITAIS



No início do isolamento causado pela pandemia do coronavírus foi feita uma pesquisa sobre as profissões mais e menos importantes para este momento histórico que estamos passando e, de acordo com a pesquisa, o artista foi citado como o menos relevante. Porém, poucos se dão conta que os momentos de lazer que nos ajudam a superar esta fase são criados por artistas, seja num seriado que você assiste, um filme, uma música. Por causa dessa necessidade, as profissões ligadas às artes, principalmente relacionadas às artes digitais, foram das que tiveram um desenvolvimento acelerado nesse período. Motivado por dois fatores importantes:

## 1.

**POSSIBILIDADE DE TRABALHO REMOTO: FATOR QUE DEVE MODIFICAR MUITAS EMPRESAS NO FUTURO.**

## 2.

**MAIOR CONSUMO E INVESTIMENTO NO SETOR, PRINCIPALMENTE PELAS VERBAS DE PRODUÇÕES LIVE-ACTION TEREM SIDO DIRECIONADAS PARA O DIGITAL.**

O mercado das artes digitais está em grande expansão. Me lembro quando entrei na profissão, na área de animação 3D que quase a totalidade das produções nacionais eram voltadas para a publicidade. Hoje em dia vemos um crescimento das possibilidades e das áreas. Na Faculdade Méliès, que forma profissionais de 3 grandes núcleos das artes digitais, vemos uma grande diversidade nas carreiras que os profissionais que estão sendo formados estão seguindo.

### ANIMAÇÃO

- Publicidade
- Arte para jogos
- Séries de TV/streaming
- Programas de TV
- Colecionáveis
- Cinema
- Arquitetura
- Educação
- Medicina

### JOGOS

- Programação de jogos
- Arte para jogos
- Realidade virtual
- Realidade aumentada
- Aplicativos
- Simuladores industriais

### DESIGN

- Publicidade
- Design gráfico
- Web design
- Motion graphics
- Diagramação
- Direção de arte
- Design de produtos
- Design de embalagens
- Design de interiores





## O mercado é gigante!

NETFLIX

182MM

Assinantes

Em 2020

US\$  
19bi

amazon

Primevideo | 150 MM  
Assinantes 2019 87biUS\$



Apple | 2019 | US\$ 260bi  
(10,9bi em serviços)

Grand Theft Auto

167MM

Cópias distribuídas

Em 2019

US\$  
6bi

FORTNITE

2018 | 85M  
Jogadores simultâneos  
Lançamento em 2017  
Console, PC e Mobile



Avengers: Endgame

Produtora: Marvel  
Orçamento: US\$ 356 Milhões  
Receita US\$ 2.787.800.564



Senhor dos Anéis

Lançamento: 2022  
Produtora: Amazon  
Orçamento p/ 1ª temporada:  
US\$ 500 milhões

XBOX  
GAME PLYACOS



## E a produção nacional cresce exponencialmente...



Global

Brasil

Mercado de Animação

Tamanho estimado do mercado de produção audiovisual, VFX e jogos 2020

270

US\$ bilhões

1

US\$ bilhão

Crescimento do mercado 4 anos

+11%

a.a.

+15%

a.a.

Games

WILD LIFE

FLUX

Produtoras / Publicidade

ZOMBIE  
LIGHTFARM  
BRASIL

110 VETOR ZERO  
CLAN

Produtoras / Filmes e Séries

03 PLAY

Applit

CONSPIRAÇÃO  
SUBS FILMES  
KendySilla

TV's

RECORDTV  
sbt

1ª edição do Mapeamento de Animação no Brasil, pesquisa realizada pelo Animamundi com a consultoria Jéjva Cultura & Esporte, sobre o cenário da indústria brasileira de animação. O Mercado Consultor de Animação no Brasil, Diego Nyko, Patrícia Zandon.

A indústria de jogos continua crescendo em um ritmo acelerado, sem sinais de desaceleração nos próximos anos. De acordo com dados apresentados pelo site 123scommese.it, espera-se que o mercado em questão gere quase US\$ 146 bilhões (R\$ 790 bilhões) de receita em 2021, um aumento de 40% em dois anos.

Ao contrário de muitos outros setores drasticamente afetados pela pandemia de covid-19, a indústria de videogames tem sido muito mais resistente. A maioria dos desenvolvedores e publishers de jogos testemunhou um número recorde de usuários e

downloads no ano passado, quando milhões de pessoas se voltaram para consoles, PCs e dispositivos mobile em meio ao isolamento social.

A animação é um dos setores da indústria criativa global com maior potencial de crescimento. Representando 25% do mercado audiovisual, o valor total da receita total da indústria de animação global foi de US \$ 100 bilhões em 2006, US \$ 222 bilhões em 2013 e US \$ 259 bilhões em 2018, chegando a US \$ 270 bilhões em 2020. Além disso, em 2013, a indústria de animação digital administrou cerca de US \$ 500 bilhões em licenciamento de marcas e personagens, mais que o dobro de 2006 (US \$ 200 bilhões) (Gama 2014: 95; Research and Market 2019).

Com este panorama, podemos afirmar que a indústria da animação tornou-se um setor de dimensões econômicas relevantes para alguns países e um importante mecanismo de crescimento econômico para outros: nos Estados Unidos, a animação tornou-se a sexta maior indústria do país.



O Canadá é o maior produtor de animação do mundo, com quatrocentas horas por ano; na Europa, um total de 2 bilhões de euros foi reservado para financiar quinhentas animações no continente através da União Europeia; no Japão, a indústria do entretenimento é a terceira maior do país; por último, a produção de animação na Coreia do Sul é tão significativa que atualmente representa um terço de toda a produção de animação do mundo (Gama 2014: 95).

O bom desempenho geral do mercado de animação digital nos últimos anos sugere uma oportunidade econômica para empresas não vinculadas a grandes empresas americanas, incluindo aquelas de países em desenvolvimento, como o Brasil.



# PÓS GRADUAÇÃO EM GESTÃO DE NEGÓCIOS EM ARTES DIGITAIS



O consumo de artes digitais no Brasil é muito maior que a produção e sabemos da necessidade de criação de novas carreiras e profissionais que atuem na indústria criativa de maneira a movimentar este mercado no sentido de viabilizar novos projetos, desenvolvendo um negócio mais rentável e viável para o setor.

A **Faculdade Méliès** sempre foi conhecida pela formação de artistas, agora quer colaborar com este desenvolvimento através da Pós-Graduação em Gestão de Negócios, pois sabemos que as possibilidades são grandes e ainda estamos somente no início dessa jornada para uma indústria mais sólida e desenvolvida.

O profissional formado no curso poderá vir a trabalhar em produtoras, estúdios, plataformas digitais e de streaming, desenvolvedoras de games, no Brasil ou no exterior, ou ainda, criar e gerir seu próprio empreendimento audiovisual. Através do desenvolvimento de habilidades como: criação de projetos de animação e/ou de jogos; integração entre a parte artística e a comercial; gestão de estúdios e produtoras; estratégias de viabilidade financeiras dos projetos; direcionamento artístico visando aumentar o potencial comercial da obra; estruturação de venda (pitching); gestão de equipes criativas.



**Méliès**  
FACULDADE CRIATIVA

[melies.com](http://melies.com)



FACULDADEMELIES



FACULDADEMELIES



@ ricardo\_caixe

**TÍTULO DA ARTE:  
A MENINA VENDEDORA DE FÓSFOROS**

A menina dos fósforos foi feita com base em referências visuais no programa PureRef. Escultura feita com Zbrush, Retopologia e UV's feitas no programa Blender 2.8. A Texturização no Substance Painter.

Os cabelos, rig e pose foram feitos com Blender hair do Blender 2.8 e rigify. Renders no Eevee do Blender, pós e tratamento dentro do Photoshop.



**RICARDO CAIXE**  
ARTISTA 3D - GAME & ANIMATION

**PORTFÓLIO:**  
ARTSTATION.COM/RICARDOCAIXE

**INSTAGRAM:** RICARDO \_ CAIXE

**ESTADO:** SÃO PAULO



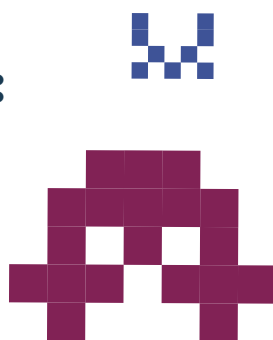
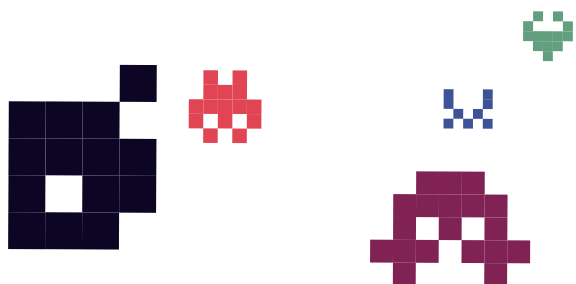
# GAME JAM+

DEVS IN THE WORLD

*A GameJamPlus tem duração total de 7 meses, com a missão de fomentar a indústria de economia criativa com novos jogos e empresas, aliando os esforços e interesses dos diferentes pólos de desenvolvedores do mundo*

## FOI DADA A LARGADA: MAIOR MARATONA COMPETITIVA DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES ABRE INSCRIÇÕES PARA A 5ª EDIÇÃO

Chegando em sua 5ª edição, a GameJamPlus abriu na última segunda-feira (30) a venda de ingressos para a maior Game Jam com foco em negócios do mundo. Este ano, a competição bateu o recorde de alcance, chegando em mais de 30 países e mais de 100 cidades, prometendo uma disputa acirrada. “Sabemos do potencial dos participantes e esperamos muitas surpresas ao longo desses 7 meses. Estamos ansiosos para conhecer todos os novos jogos que irão nascer a partir de outubro!”, revela Ian Rochlin, CEO da GameJamPlus.



Na edição de 2020 foram criados 281 jogos, que competiram por 16 categorias de prêmios. A expectativa para esta edição é de aproximadamente 500 novos projetos passarem pela primeira etapa do evento, entre os dias 8 e 12 de outubro. Este é o momento onde cada cidade inscrita recebe as competidoras e competidores locais, dando início à produção dos games.

O diferencial deste ano, fica por conta do lançamento da Indie Hero, empresa dos mesmos criadores da GameJamPlus, que tem como objetivo ser o pós-competição. “Todo ano vivenciamos a criação de projetos muito promissores, mas que acabam sendo engavetados por uma falta de know-how no planejamento business”, explica Rochlin que complementa ainda que o objetivo dessa nova empreitada é ajudar desenvolvedores de jogos independentes a conquistarem seus lugares nesse mercado tão disputado.

**Os ingressos estão disponíveis no site [www.gamejamplus.com](http://www.gamejamplus.com)**



# ROSANA ARRAES: MOTION DESIGN E O 3D

# EN TRE VIS TA.

Com anos de experiência em Motion Design, Rosana Arraes contou para a revista MaxRender um pouco sobre sua grande paixão pelo 3D.



Eu trabalho como Motion Designer há mais de 10 anos, mas meu grande amor é o 3D.

Sempre gostei muito da parte de animação, fiz inclusive um curso na Mèliés, achando que era esse o caminho que eu queria seguir. Porém, quando eu comecei a ter contato com a parte de modelagem, meu coração bateu muito mais forte.

Fiz vários cursos, participei de workshops e agora tenho recebido um feedback muito legal de outros artistas sobre os meus trabalhos. Sinto que estou evoluindo a cada dia mais, principalmente nos últimos dois anos, que foi quando decidi me dedicar mais à arte e expor os meus modelos.

Ultimamente tenho feito alguns freelas de modelagem, mas meu objetivo mesmo é que o 3D vire 100% do meu trabalho.

**“A GENTE NUNCA É VELHO DEMAIS PARA TENTAR ALGO NOVO”**







O que eu posso deixar de conselho para quem pensa em investir em uma área diferente da que está no momento é que a gente nunca é velho pra tentar algo novo. A idade não significa nada, na verdade, só melhora as nossas decisões. Você tem mais foco, mais certeza do que quer. Então, não deixe de correr atrás dos seus sonhos e objetivos.

**ROSANA ARRAES**  
3D ARTIST

**INSTAGRAM:**  
ROSANA \_ ARRAES \_ ART  
**PORTFÓLIO:**  
ARTSTATION.COM/ROSANA \_ ARRAES



**SOFTWARE USADOS**  
ZBRUSH, BLENDER PARA TEXTURA -  
ILUMINAÇÃO, E PHOTOSHOP

# PARCEIROS MAXRENDER

---



**GAME  
JAM+**  
DEVS IN THE WORLD

É a maior Game Jam da América Latina que reúne desenvolvedores com o desafio de criar um jogo em 48h



**Méliès**  
FACULDADE CRIATIVA

É a melhor faculdade de animação da América Latina ocupando o 1º lugar no ranking da Animation Career Review



**GnuGraf**

É um evento anual de computação gráfica com software livre que acontece no Brasil.



**SMART  
KONG**  
DESIGN

É uma agência especializada em Design Gráfico, Material de Impressão de Alta Qualidade e Gerenciamento de Mídias Sociais.

## ARTISTAS PARCEIROS

---



**Cadunico**  
Brasil



**Yan Blanco**  
Canadá





**WALTER TOREZAN**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/WALTERJUNIOR3D](http://ARTSTATION.COM/WALTERJUNIOR3D)

ESTE MODELO FOI RENDERIZADO EM TEMPO REAL NO MARMOSET TOOLBAG 3. O CAPITÃO AMÉRICA TEM 105K TRIÂNGULOS E O ESCUDO TEM CERCA DE 20K, OS MAPAS FORAM FEITOS EM RESOLUÇÃO 4K (CAPITÃO) E 2K PARA O ESCUDO, EU QUIS TER UMA CONTAGEM DE TRIÂNGULO MAIOR NESTE MODELO, A FIM DE TER UM BOM MODELO GERAL.

SOFTWARES USADOS: MARMOSET  
TOOLBAG 3



**WALTER TOREZAN**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/WALTERJUNIOR3D](http://ARTSTATION.COM/WALTERJUNIOR3D)

**SOFTWARES USADOS:** MARMOSET  
TOOLBAG 3



# MATTE PAINTING: PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO

01

**O PRIMEIRO PASSO FOI DEFINIR AS DIRETRIZES DESSA CENA OU QUAIS OS OBJETIVOS DELA.**

**I. O que precisa ser mostrado e destacado na cena.**

Mostrar a estrada que leva até um templo antigo.

**II. Onde geograficamente essa cena se passa:**

O deserto afastado da civilização, onde a natureza é escassa.

**III. Quais as características desse local:**

O templo se encontra num ambiente num ambiente árido repleto de dunas e ruínas.

**IV. Quais os sentimentos que a cena precisa passar:**

Sentimento de contemplação de grandeza e de calma ao chegar a um objetivo.



02

O segundo passo é encontrar as melhores formas de alcançar esses objetivos, fazendo diversos sketches, thumbs e recolhendo referências.

As referências ajudam muito para não ter que começar do zero e poder se basear em diferentes partes de imagens distintas. Por exemplo, em uma cena você pode se inspirar na composição e diagramação, em outra você pode tirar as disposições das ruínas e assim vai com a paleta cromática, com o posicionamento da câmera e todos os elementos que compõem a cena.

Até depois de juntar tudo e começar de maneira bem "grosseira" a ter uma noção de como ficaria a cena através das montagens e desenhos.

03

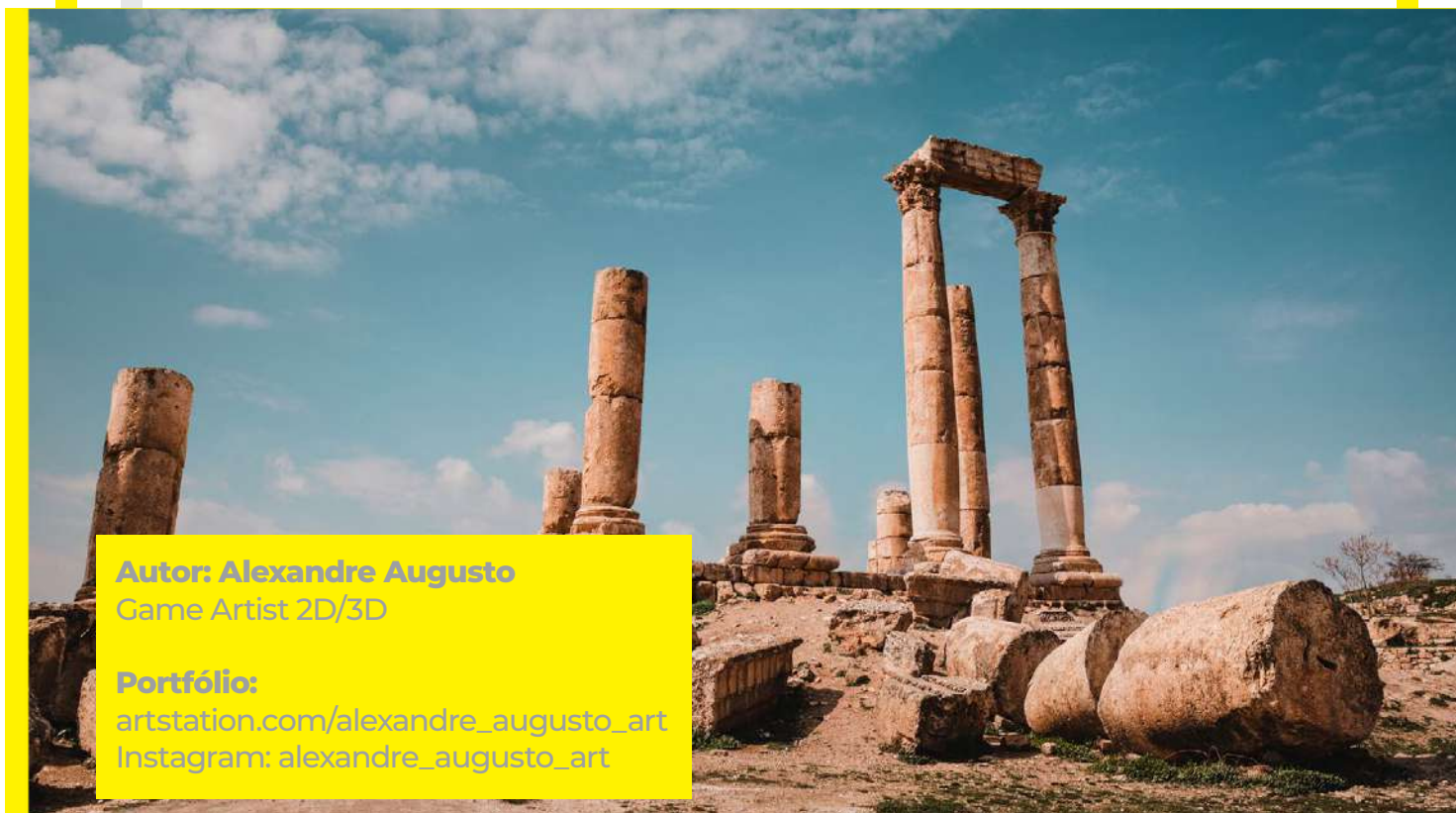
O terceiro passo envolve mais os ajustes de recorte, acabamento das imagens e mescla. Aqui provavelmente foi a etapa mais demorada pois envolve muito trabalho de ajuste fino e atenção aos detalhes.

Nessa etapa saber manipular o Photoshop faz toda a diferença na velocidade e otimização do trabalho bruto. Com seleções avançadas de imagem, recorte, manipulação de filtros e máscaras.



04

Por último, o quarto passo foi separar os elementos da imagem e juntá-los novamente no Nuke fazendo a diferença de distância entre eles. Na parte da movimentação para dar tridimensionalidade e o VFX para dar mais credibilidade e imersão à cena.



**Autor: Alexandre Augusto**  
Game Artist 2D/3D

**Portfólio:**  
[artstation.com/alexandre\\_augusto\\_art](http://artstation.com/alexandre_augusto_art)  
Instagram: [alexandre\\_augusto\\_art](https://www.instagram.com/alexandre_augusto_art)





**ALEXANDRE AUGUSTO**  
GAME ARTIST 2D/3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/ALEXANDRE \\_  
AUGUSTO \\_ ART](https://artstation.com/Alexandre_Augusto_Art)



**ALEXANDRE AUGUSTO**  
GAME ARTIST 2D/3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/ALEXANDRE\\_AUGUSTO\\_ART](http://ARTSTATION.COM/ALEXANDRE_AUGUSTO_ART)







# GAME M DEV LIFE

A PRIMEIRA  
SÉRIE EXCLUSIVA  
DA MAX RENDER

**FAÇA SUA  
INSCRIÇÃO!**

**DESCONTO  
ESPECIAL  
PARA OS  
PRIMEIROS  
100  
ASSINANTES**

**A PRÉ-ASSINATURA  
É APENAS PARA  
GARANTIR SUA  
POSIÇÃO NA FILA DE  
INTERESSADOS BEM  
COMO SEU  
DESCONTO.  
NENHUM VALOR  
DEVERÁ SER PAGO  
ADIANTADO,  
APROVEITE!**