

MAX

17ª EDIÇÃO | 2021

MAXRENDER.COM.BR

RENDER

**COMO MONTAR
PORTIFÓLIO
PARA MERCADO
DE GAMES**

POR ALEXANDRE AUGUSTO

**OPEN 3D
ENGINE**

O3DF
OPEN 3D FOUNDATION

**CAPA
ENTREVISTA**

JADER DE SOUZA NOGUEIRA

**MIX DE
ARTES**

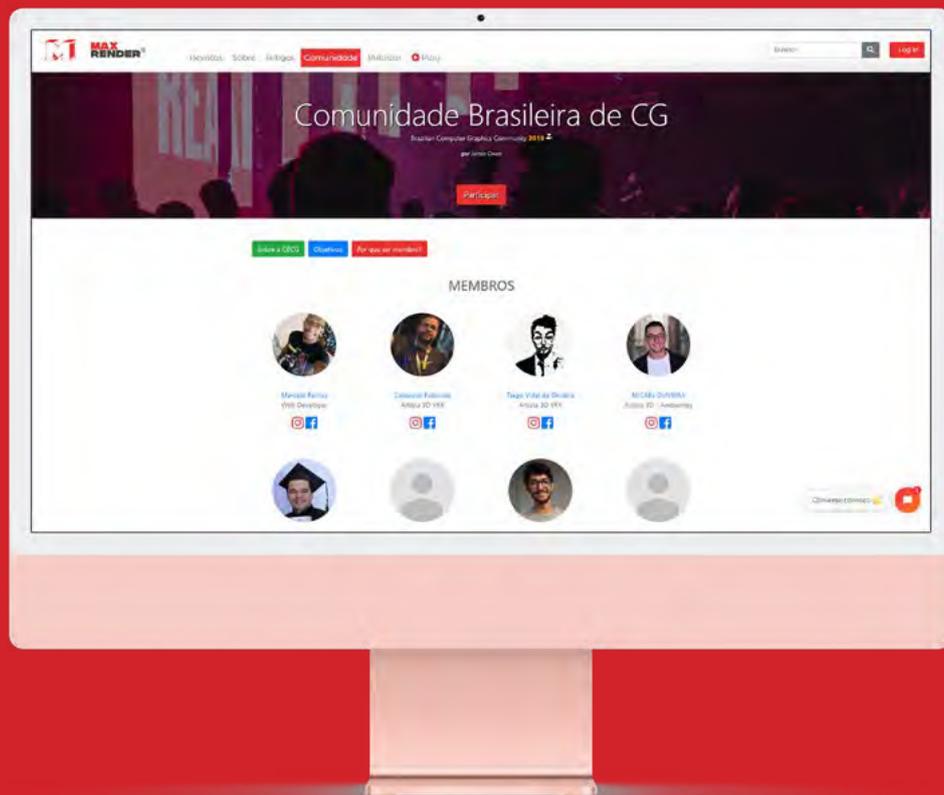
**PROFISSÃO
GAMER DESIGNER**

CLAUDIO FERREIRA



**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 chega à 17ª edição trazendo um conteúdo informativo e muito especial para você.

Acompanhe nesta última edição de 2021 a entrevista exclusiva com o artista 3D Jader Nogueira, que também é o artista da capa. Jader compartilhou com a nossa equipe insights valiosos sobre carreira, trabalho como freelancer e ainda deu dicas imperdíveis para você que quer alavancar sua vida profissional.

Seguindo o ritmo artístico, separamos para você alguns projetos de artistas brasileiros que têm se destacado em suas especializações. Vale muito a pena conferir e se inspirar para seus trabalhos futuros.

Para complementar essa edição especial, o grande professor Gabriel Portella da faculdade Mèliés escreveu um artigo sobre como misturar as artes 2D e 3D. Este artigo vai te dar uma visão muito prática através de 2 projetos feitos por alguns alunos.

Como esta é a última edição do ano, aproveito para agradecer o seu apoio ao nos seguir no [Instagram](#) [revistamaxrender](#) e ao ler as nossas edições. Todo esse apoio é o que tem feito esse projeto crescer e ganhar cada vez mais força. Em nome de toda equipe MaxRender desejo que 2022 seja um ano ainda melhor para você e sua família, que seja um ano de realmente tirar muitos planos do papel.

Excelente leitura!

MARCELO R. SOARES | EDITOR



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR



SUMÁRIO





18



21



23



28



29



30

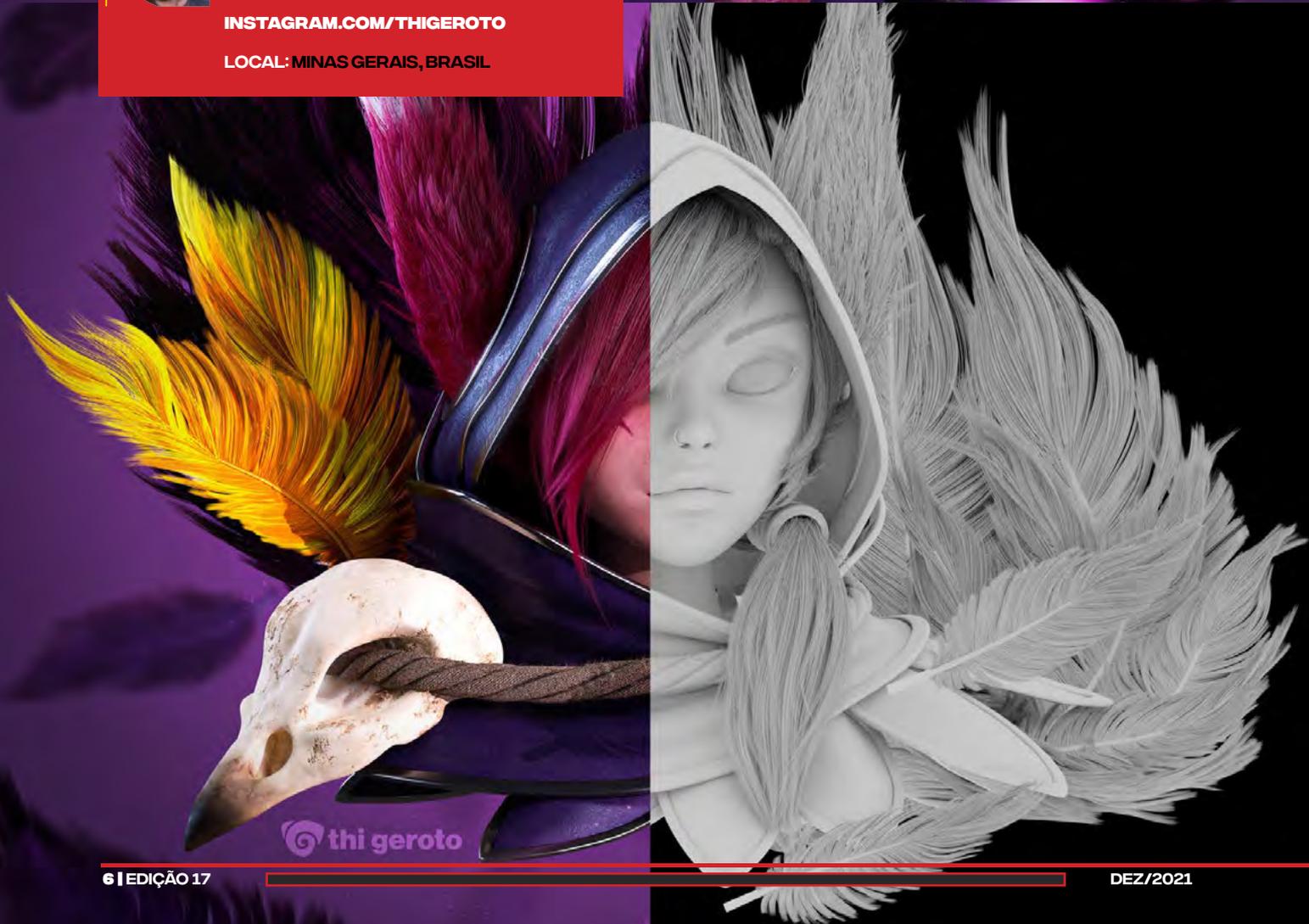


THIAGO GEROTO
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[HTTPS://THIGEROTO.COM](https://thigeroto.com)

[INSTAGRAM.COM/THIGEROTO](https://www.instagram.com/thigeroto)

LOCAL: MINAS GERAIS, BRASIL

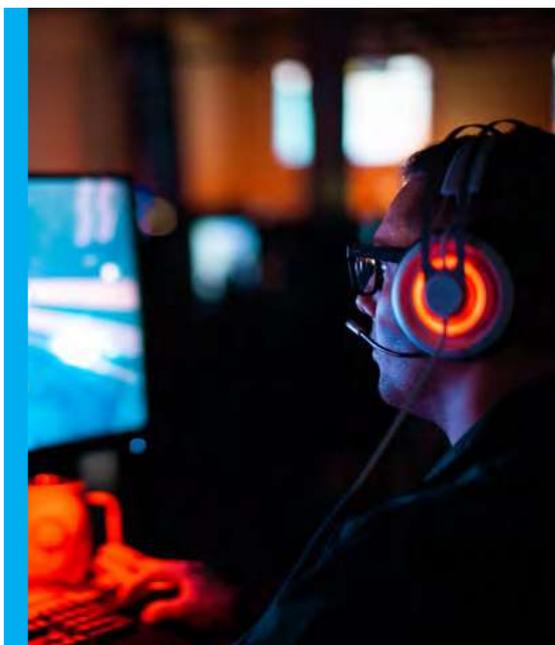


MOTIVOS PARA SER GAME DESIGNER

Um game designer atua no planejamento e desenvolvimento de um jogo, ele acompanha todas as etapas do desenvolvimento de um game, que vão desde as definições das regras, design dos personagens, definição do roteiro, animação etc.

Essa é uma profissão bastante dinâmica, que requer muita criatividade e organização. São várias as vantagens de escolher a carreira de game designer, o que a torna muito atraente. Então confira a seguir algumas delas.

DIVERTIR-SE ENQUANTO TRABALHA



Fazer o que gosta é essencial para ter sucesso na carreira escolhida, o game designer é uma profissão extremamente aceita pelos jovens, pois o produto final é um objeto de diversão, e não algo que só é feito para vender.

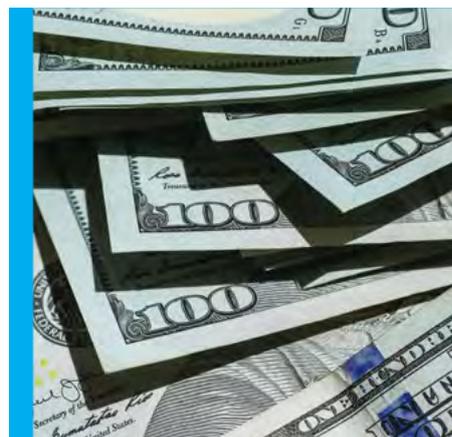
Fazer o acompanhamento desde a simples ideia, até o lançamento de um jogo é uma experiência única, bem como escutar o que as pessoas acharam do game.

Além de ser extremamente divertido planejar os níveis, os itens, como os jogadores vão progredir e vários outros pontos para brincar com a experiência do usuário. Não há nada melhor e mais empolgante que decidir o que e como tudo vai acontecer.

Outro ponto importante que deve ser ressaltado é o salário deste profissional. A remuneração média no Brasil gira em torno dos R\$ 4.000,00, mas pode ser bem maior, principalmente se o profissional tiver conhecimento na área da programação.

No Brasil, essa profissão ainda está dando seus primeiros passos, se o game designer mora no exterior, ou tem essa intenção, a remuneração geralmente é bem melhor. Nos Estados Unidos, por exemplo, a média nacional é de R\$ 6.000,00.

BOM SALÁRIO





VARIEDADE DE ATUAÇÃO

A carreira de game designer oferece um leque gigantesco de atuação. Como há um conhecimento de todas as etapas do desenvolvimento de um game, é possível escolher uma etapa específica que o agrada mais.

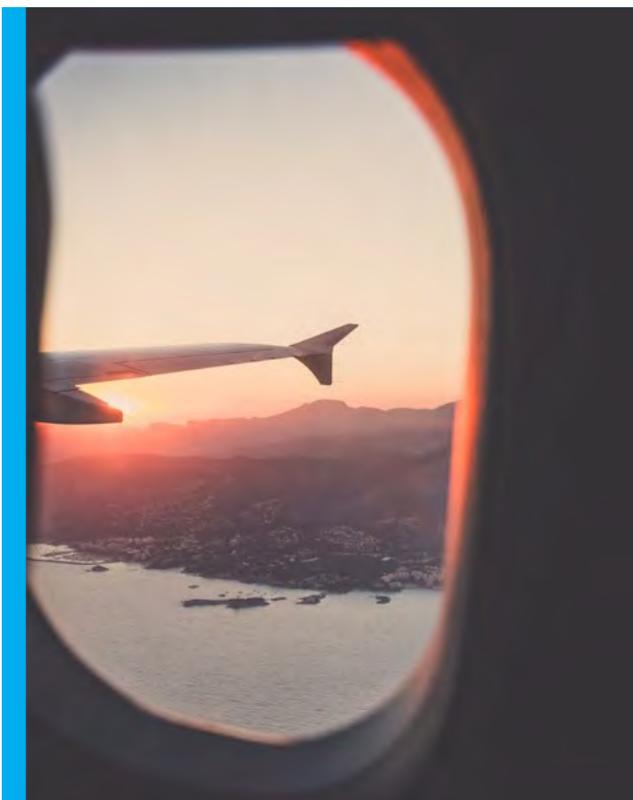
E mesmo que no começo seja preciso estar presente em cada um dos processos, a dinâmica faz o dia a dia não se tornar monótono e desestimulante, o que é essencial para a insistência na carreira.



FAZER SEU PRÓPRIO GAME

Uma das principais vantagens de escolher a carreira de game designer, é idealizar o próprio game. O mercado está em alta, e criar um jogo pode ser altamente lucrativo e prazeroso.

Tirando o fato de poder ter total liberdade para tomar decisões, o que é um pouco limitado se o profissional estiver ligado a alguma empresa.



VÁRIAS OPORTUNIDADES

O mercado dos jogos eletrônicos vem crescendo nos últimos anos, a busca por programadores, animadores, e games designers só está aumentando. A perspectiva para os próximos anos é extremamente animadora.

Além disso, os games estão ficando cada vez mais sofisticados, tornando necessário um grupo de pessoas cada vez maior para lidar com o planejamento e organização.

As vantagens de escolher a carreira de game designer, por sua vez, vão muito além das citadas. Criar um mundo eletrônico, definir como ele funciona é muito fascinante, isso somado às várias oportunidades disponíveis, só torna ainda mais fácil a tomada de decisão.

AUTORIA: MAXRENDER

INSTAGRAM: @REVISTAMAXRENDER



ANNA NEVES
ARTISTA 2D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/ANNANEVES](https://www.artstation.com/annaneves)
[INSTAGRAM.COM/ANNANEVES.EXE](https://www.instagram.com/annaneves.exe)

ESTADO: CURITIBA, BRASIL



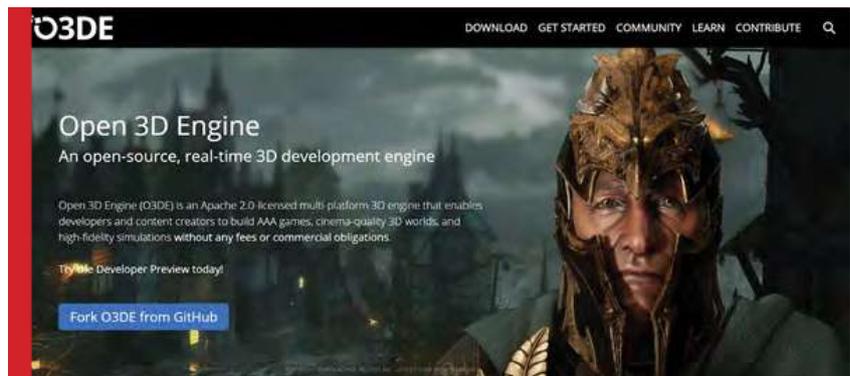
CADUNICO.ART.BR

OPEN 3D ENGINE



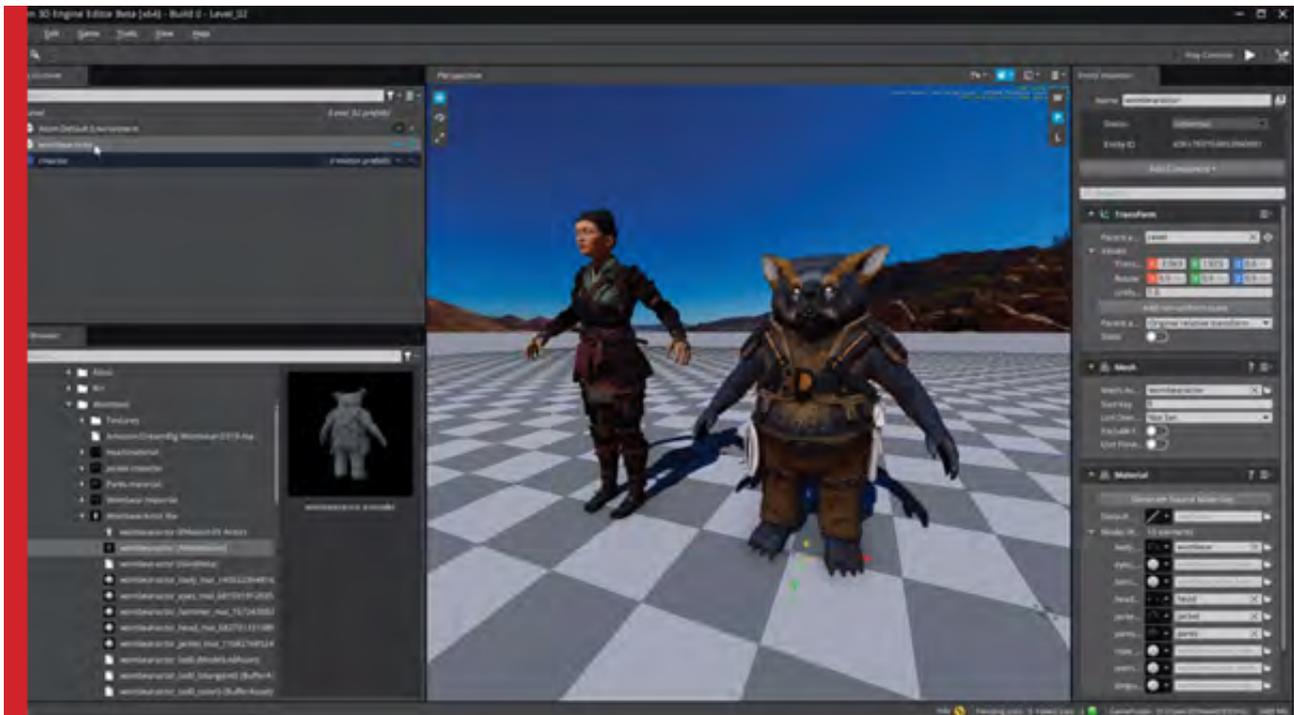
No dia 06 de Julho de 2021 a [Linux Foundation](#) lançou a [Open 3D Foundation](#), uma fundação cujo objetivo principal é acelerar a colaboração de desenvolvedores em jogos 3D e tecnologia de simulação.

Tendo como parceiros empresas como Adobe, AWS, Intel, Red Hat e outros, sua inauguração já traz um produto muito promissor no mercado, a [Open 3D Engine \(O3DE\)](#). Com a abertura do código do motor de jogo Amazon Lumberyard, a Amazon Web Services, Inc. (AWS), licencia o mais novo motor de jogos pela licença Apache 2.0.



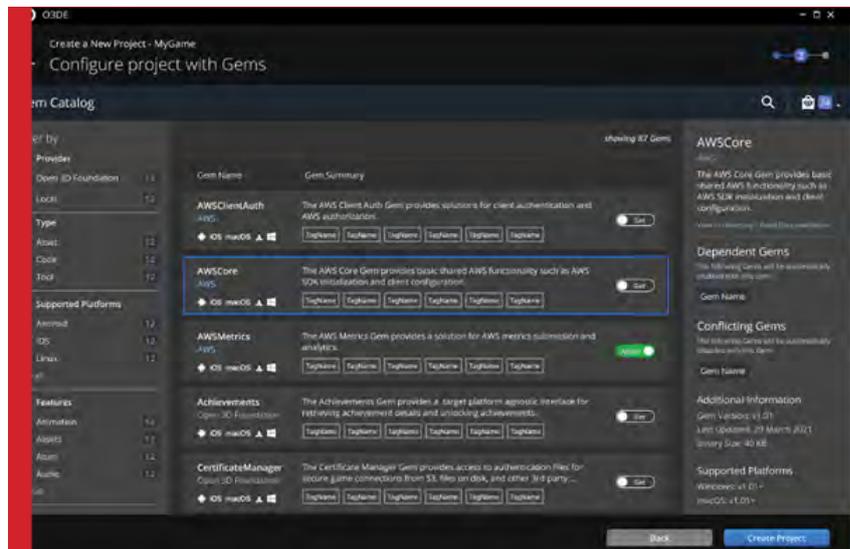
O3DE foi desenvolvido com gráficos de ponta em tempo real e interações complexas em mente. Crie experiências robustas e envolventes com o renderizador foto realístico multi-thread da O3DE, editor de conteúdo 3D extensível, sistema de animação de personagens baseado em dados, mecanismo de física em tempo real e acesso a uma crescente comunidade de código aberto.

A arquitetura modular do O3DE é construída para personalização desde o primeiro dia. Cada um dos componentes integrados do O3DE (chamados "Gems") pode ser adotado separadamente, dando a você acesso à funcionalidade específica necessária para seu jogo ou aplicativo.

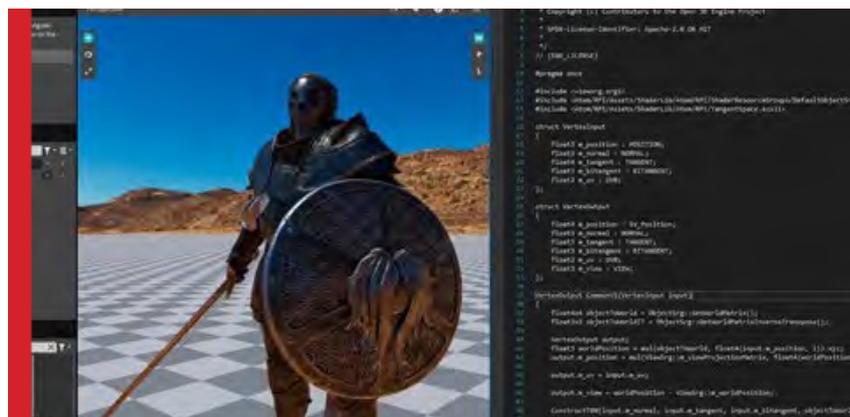


Adicione novas ferramentas de edição, recursos e fluxos de trabalho de desenvolvimento aos seus projetos ou escolha entre uma variedade de joias mantidas pela comunidade para estender e aprimorar os recursos do mecanismo.

O sistema Gem da O3DE fornece integração e suporte para serviços em nuvem para adicionar funcionalidade adicional a jogos e simulações. Escolha a partir de módulos de nuvem de back-end existentes ou crie seus próprios Gems com recursos personalizados para trazer seus serviços de nuvem favoritos para seus projetos.



Como todo Software Open Source, ele se mantém por uma **comunidade**. Toda contribuição é mais do que bem vinda, é necessária. Caso queira contribuir com o projeto, basta acessar este [link](#).



Para baixar o motor de jogos e testar, basta clicar neste [link](#). Até o momento em que este artigo foi escrito, se tem apenas a versão para Windows, pois o projeto acabou de ser liberto, e era a única versão disponível para baixar. Mas acredito que até pouco tempo teremos este produto também para GNU/Linux e outros SOs.



BEM, ERA ISTO QUE TINHA PRA MOSTRAR PRA VCS.

ATÉ A PRÓXIMA!

SITE: CADUNICO.ART.BR

Formado em Design e Design 3D pela Veiga de Almeida

Instrutor do curso de Produção Gráfica com Software Livre do Programa Luz Solidária da ENEL DISTRIBUIÇÃO RIO, realizado na ONG ABRAÇO DO TIGRE – RJ.

Consultor de Software Livre da Secretaria de Educação Ciência e Tecnologia da prefeitura de Niterói.

Diretor de arte do Núcleo de Produção Digital do estado do Rio de Janeiro.

Redator do BLOG ANIMAÇÃO SA.

Criador e Coordenador do primeiro evento de computação gráfica com software livre do Brasil – o GNUGRAF (<http://gnugraf.org>).

Instrutor e idealizador do curso de Videografismo e Produção Gráfica com Software Livre ministrada na UNESP ILHA SOLTEIRA, RIOSOFT, REDE GLOBO – PROJAC, PONTÃO DA ECO (Faculdade de comunicação UFRJ).

Designer das capas da Revista Espírito Livre.

Organizador e Designer de vários eventos de software livre, como: HACK'N RIO, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS.

Instrutor de minicursos e palestras na área de produção gráfica com software livre em eventos como: LATINOWARE, Rio +20, CONSEGI, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE GOIANIA, GNUGRAF, FÓRUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS

Um dos responsáveis pela migração da Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ (ESDI) para Software Livre.



RICARDO CAIXE
ARTISTA 3D (PERSONAGENS E
CARICATURAS)

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/RICARDOCAIXE
[INSTAGRAM.COM/RICARDO _ CAIXE](https://www.instagram.com/ricardo_caixe)

LOCAL: SÃO PAULO, BRASIL

ESTA PEÇA FOI FEITA PARA UM CONTEST,
AONDE O CONCEITO ERA CRIAR UMA
GAROTINHA COM UM GATO NA SUA CABEÇA,
E DECIDI FAZER A GAROTINHA GATO COM UM
PEQUENO HOMEM NO TOPO DE SUA CABEÇA.
A PEÇA FOI CRIADA USANDO BLENDER,
ZBRUSH, SUBSTANCE PAINTER E EEVEE.

@RICARDO_CAIXE



MIX DE ARTES

Será que é possível juntar a arte da animação 2D com a 3D? Onde as duas se encontram? Como elas se completam?



AUTOR



Gabriel Portella é especializado em Metodologia do ensino da Arte. Professor de disciplinas como Fotografia, Montagem, Cinematic e Produção de Curta-Metragem na Faculdade Méliès. Trabalha também como videomaker e fotógrafo, tendo experiências dentro e fora do Brasil. Além disso, apresenta e coordena programas como podcast e programas da Faculdade Méliès em plataformas digitais.



Nos dois curtas da Faculdade Méliès apresentados nesta matéria, trazemos um mix desses dois estilos de animação e como os produtores conseguiram uni-los.

Os curtas são “Vitrine”, pelos alunos Pedro Cavalheiro e Pedro Duarte e “Olhos Prescritos”, produzido por Gian Bernardes, Lucca Pacios e Vinícius Teodoro, todos alunos da graduação de Design de Animação da Faculdade Méliès.

Nos dois Curtas eles se utilizaram tanto da aprendizagem do 3D quanto a do 2D e implementaram de formas diferentes e também os alunos trouxeram algumas bagagens próprias para a produção.

No caso do curta “Vitrines” o 2D entrou como expressão, todas elas feitas na pós-produção. Durante a pré-produção o curta foi pensado todo em 3D, claro que raciocinando todas as reações faciais que as personagens teriam durante a narrativa seria produzida em 2D, logo mesmo sendo todo na pós-produção, os blendshape`s

foram pensados na pré-produção, pois além da reação facial os personagens teriam as reações corporais, elas feitas todas na animação 3D.

Esse pensamento foi feito pela dupla para além de facilitar um pouco a produção, pois não teriam que animar o fácil em 3D, traria um estilo um pouco mais cartoonesco para as personagens, também podendo explorar mais do conhecimento deles de animação 2D.



Já no curta “Olhos Prescritos” o 3D trabalhou de uma forma facilitadora para o 2D. Todo o curta foi enquadrado em câmera 3D, com os alunos apenas “bloqueando” um cenário bem básico (Definindo as posições de cada objeto que iria aparecer em cena e também da medida do cenário), isso os auxiliando na perspectiva, na definição de posicionamento de câmera e definição de lente (direção de câmera), para depois criarem toda textura com pintura digital e também animação e “props” em 2D.

Então nesses dois casos, de forma diferente cada um, houve uma junção de artes muito primorosa e conseguindo alcançar um objetivo, mas claro, que isso tudo só foi possível raciocinando toda uma construção de ideias e de pipeline de produção na pré-produção.

Para conferir estes trabalhos e outros, acesse o canal do Youtube e as redes sociais da Faculdade Méliès e, caso você tenha se interessado em estudar as artes digitais, acesse o site www.melies.com para mais info dos cursos e abertura de matrículas.



Vitrine: <https://youtu.be/p31MK9Mhgzy>

Olhos Prescritos:
<https://youtu.be/mPgbwusy5js>



Méliès
FACULDADE CRIATIVA

melies.com



FACULDADEMELIES



FACULDADEMELIES



SIDÉRIA

HIERAR



ANNA NEVES
ARTISTA 2D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/ANNANEVES](https://www.artstation.com/annaneves)
[INSTAGRAM.COM/ANNANEVES.EXE](https://www.instagram.com/annaneves.exe)

ESTADO: CURITIBA, BRASIL

GAME JAM+

DEVS IN THE WORLD

Segunda fase da GameJamPlus, que inicia em novembro, contará com palestras, mentorias exclusivas e workshops voltados para os games

COPA DO MUNDO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS AVANÇA PARA ETAPA DE INCUBAÇÃO COM CERCA DE 100 PROJETOS CLASSIFICADOS

Realizada nos dias 8 a 10 de outubro, a primeira etapa da GameJamPlus recebeu mais de mil participantes de 60 sedes ao redor do planeta. Foram desenvolvidos mais de 200 projetos nestas 48 horas, e agora as equipes que se destacaram seguirão em frente nesta que é a maior maratona competitiva de desenvolvimento de games do mundo.

Para a segunda etapa, os 100 jogos que mais se destacaram irão passar para o período de incubação. "Cada ano que passa, a competição fica mais acirrada. Os participantes deste ano vieram com muita criatividade e talento. Os jurados têm a tarefa, cada ano mais difícil, de selecionarem os melhores projetos. Sempre nos surpreendemos com a qualidade dos jogos criados em tão pouco tempo na primeira fase!", conta Ian Rochlin, CEO da GameJamPlus. Para esta nova fase da

maratona, os participantes poderão participar de palestras e oficinas com profissionais renomados do universo gamer. Terão também uma área dedicada a networking com os demais competidores de todo o mundo, além de um calendário especial onde poderão solicitar mentorias exclusivas para tirarem dúvidas mais específicas.

Serão 4 meses de atividades, até que os projetos estejam devidamente prontos para serem novamente avaliados em fevereiro, quando jurados de todo o mundo irão jogar cada um dos games criados e desenvolvidos pelas equipes. "Nosso corpo de jurados vai testar um por um, avaliando as qualidades técnicas de cada projeto, o quanto evoluíram da primeira etapa para a segunda e o quanto está bem estruturado o plano de negócios para a comercialização do jogo no futuro. Dessa avaliação sairão

os semifinalistas, que são classificados para a grande final da nossa maratona", explica Felipe Alvarenga, diretor de comunicação da GameJamPlus.

Nesta 5ª edição, a GameJamPlus alcançou mais de 20 países, como França, Filipinas, Cabo Verde, Estados Unidos e Bolívia, entre outros. Só no Brasil, mais de 17 estados possuem sedes com suas equipes concorrendo a premiações diversas, além do título de Melhor Jogo do Ano. Se para os desenvolvedores, essa corrida já começou, para os amantes e entusiastas do cenário indie de games, é hora de fazer as apostas.

Para mais informações acesse:

<https://youtu.be/t0EB1ONZzDI>

Instagram: @gamejamplus

Site Oficial





JADER DE SOUZA NOGUEIRA

SÃO PAULO - BRASIL

ENTREVISTA.



CITE 2 MAIORES DESAFIOS EM SER FREELANCER

A maior delas é não ter a estabilidade que eu teria trabalhando registrado, nesse estilo tenho que me preocupar não só com o trabalho com a mão na massa mas também em buscar novos clientes.

Outro ponto é saber lidar financeiramente com o dinheiro, temos que ser mais organizados quanto a isso, pensar no futuro, ter uma reserva segura e etc. coisa que também uma empresa já faz com o funcionário dando os benefícios que acompanham a carteira de trabalho.

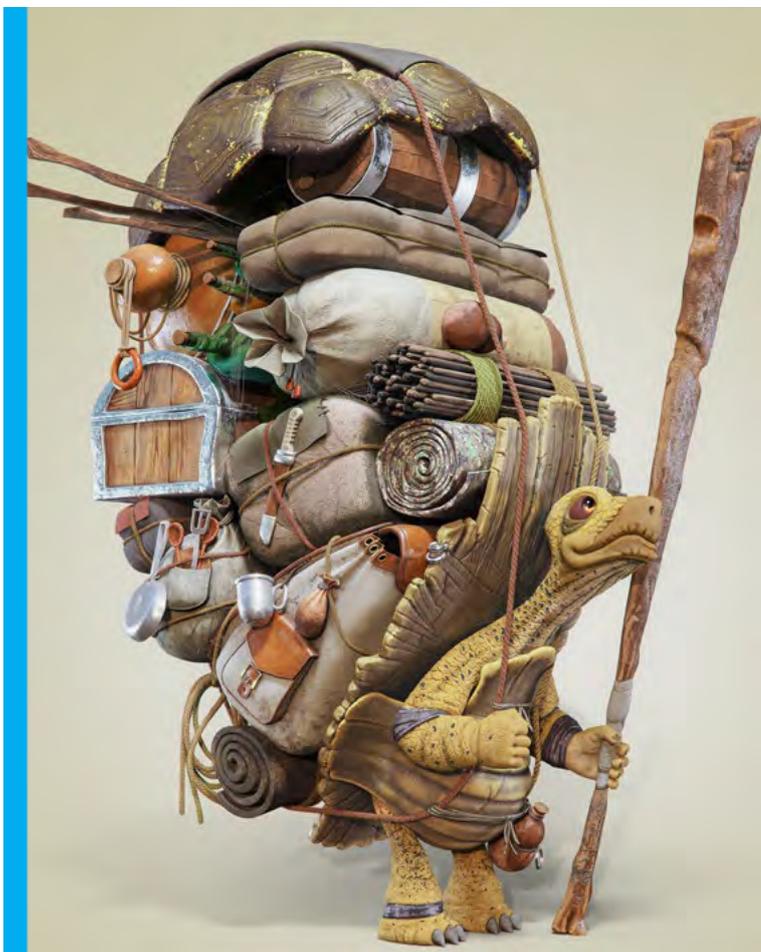


CITE 2 MAIORES BENEFÍCIOS EM SER UM FREELANCER.

Sem dúvida a liberdade. Dessa forma eu defino com os clientes os prazos, quantos projetos vou trabalhar ao mesmo tempo, tirando aquela folga em um dia X que se eu me organizar eu posso ter, isso ajuda até no trabalho, existe (ao menos nos meus projetos) menos pressão do que quando

eu trabalhava em agência de publicidade.

Outro benefício que eu tive foi financeiramente, se você trabalha em uma empresa, nada mais justo do que você receber o valor dos trabalhos já dividido com a mesma, pois existe toda a estrutura para o seu funcionamento, o freelancer pode ganhar esse valor total, por exemplo tendo contato diretamente com as empresas ou mesmo entregando para agências, basta definir o seu valor e a agência decide quanto vai ganhar em cima disso.



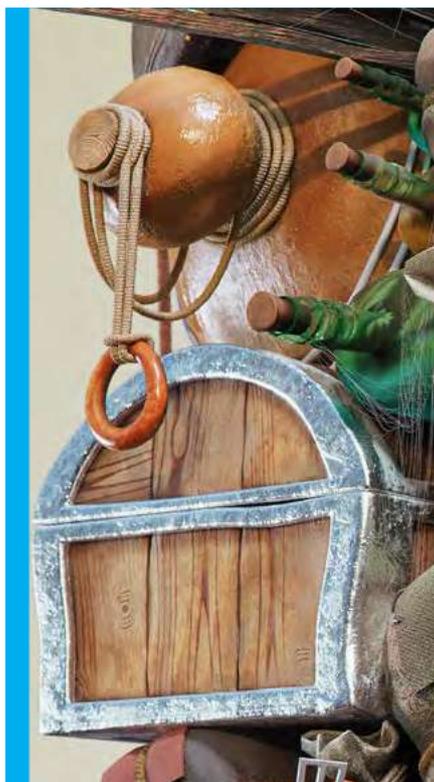
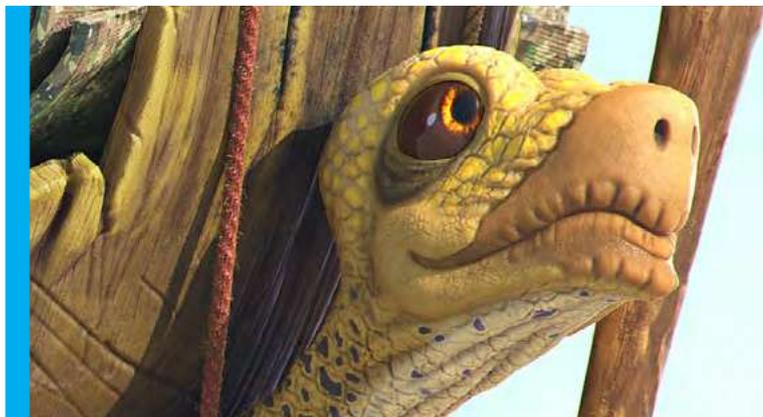


COMO FOI CRIAR O PROJETO TURTLE?

No caso da tartaruga, eu busquei como inspiração algo mais complexo, que não fosse um simples personagem humanóide cartoon como eu já vinha fazendo, então fazendo uma busca no Artstation encontrei o concept art do grande artista Tomy Lebowsky, achei incrível aquela imagem e não tive dúvida que seria aquilo que eu buscava para um próximo desafio.

O processo foi muito legal, fiz com bastante calma, sem pressa para evitar erros e refação. Grande parte da modelagem foi no próprio Zbrush, apenas a base do casco superior e alguns dos assets eu modelei no 3D Studio Max.

Para UV também usei o zbrush e 3D Studio Max, pintura/textura o Substance Painter e lookdev final no 3D Studio Max, renderizado com o Corona Render e pós no Adobe Photoshop.



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.



3 DICAS PRA QUEM ESTÁ COMEÇANDO

1.

Paciência, leva tempo para ter grandes resultados.

2.

Não pule etapas, existe muito resultado ruim por aí porque evidentemente não fizeram corretamente alguma das etapas.

3.

Se inspire, siga profissionais que você admira e esteja sempre se atualizando com o que há de novo no mundo da arte digital.





CLAUDIO GONÇALVES FERREIRA
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/CLAUDIOFERREIRA](https://artstation.com/claudioferreira)
[INSTAGRAM.COM/ART.CLAUDIO](https://instagram.com/art.claudio)

LOCAL: CAMPINAS/SP, BRASIL

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.



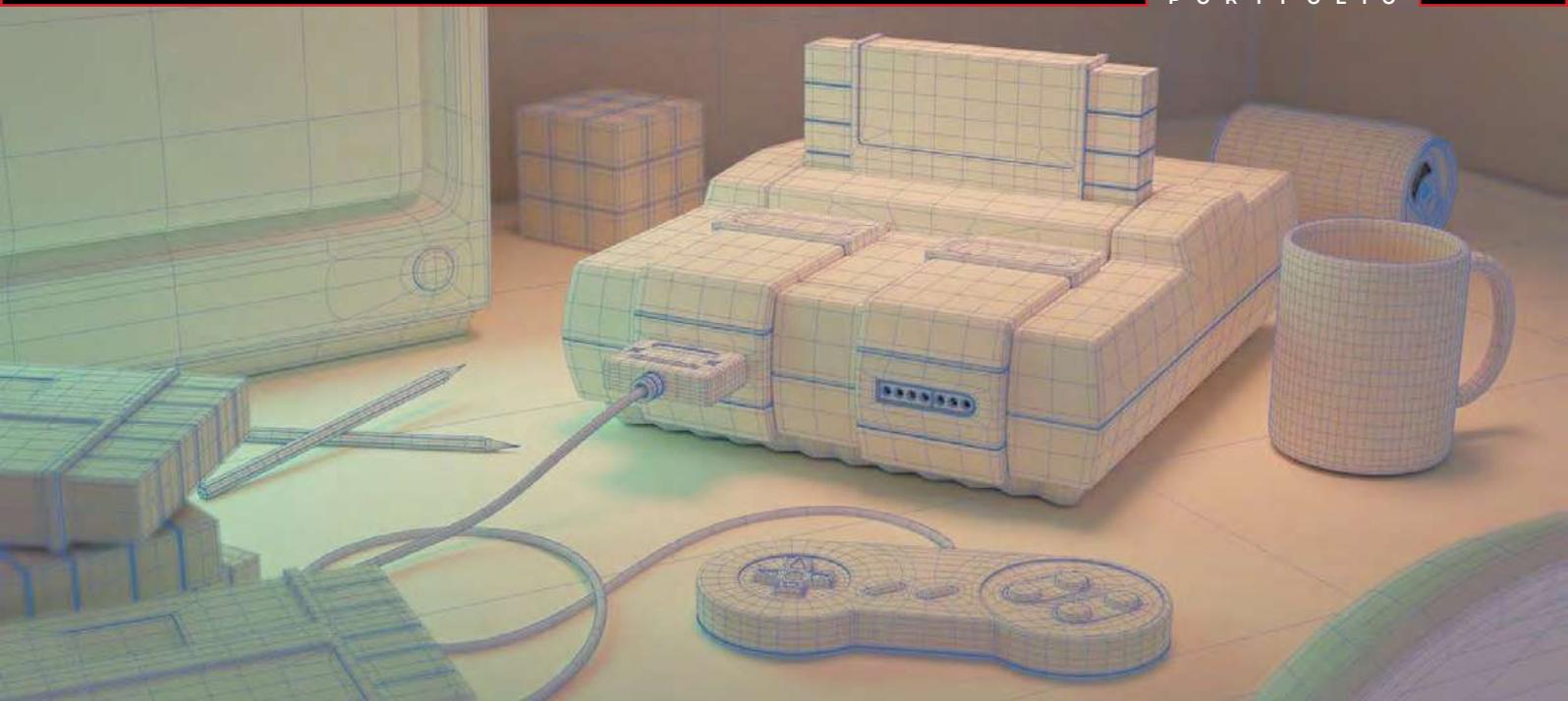
**SMART
KONG**
DESIGN

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

ARTISTAS PARCEIROS



Cadunico
Brasil



GIOVANNA NEIVA CARDOSO DOS SANTOS
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/GIOVANNANEIVA
INSTAGRAM.COM/GNEIVA.ART
LOCAL: SÃO PAULO, BRASIL



COMO PREPARAR SEU PORTFÓLIO PARA O MERCADO DE GAMES

01

PRINCIPAIS PLATAFORMAS

I. ARTSTATION

II. WIX.com

III. 80LV

IV. Behance

ARTSTATION

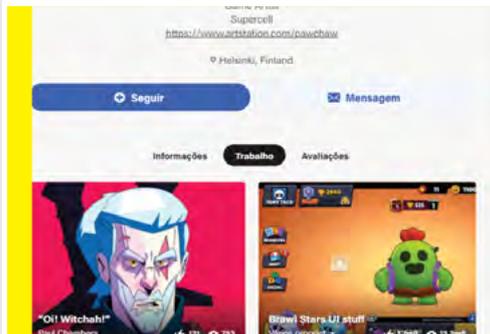
WIX.com

80LV

Behance

Behance | UI Artist

Pertence à Adobe e é voltado mais para o mercado criativo como um todo, isso inclui web design, fotografia, motion, branding, etc...



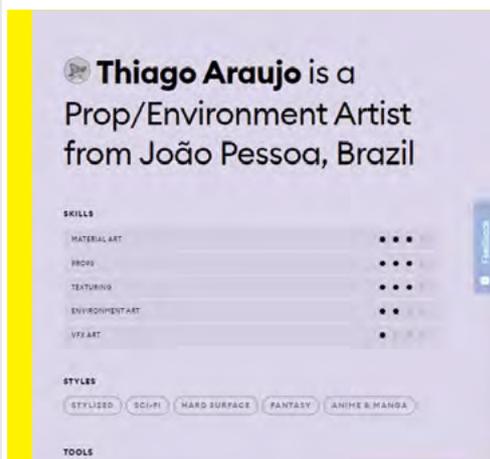
Art Station | 3D Artist

Pertence à EPIC e é voltado mais para o mercado criativo de games como um todo, isso inclui tech art, 3D modeling, concept art, etc...



80.lv | Character Artist

Outra boa plataforma para divulgar seu trabalho mais voltada para games e filmes.



Art Director | Wix/site

Um site pode conter mais informações sobre você, sobre seus trabalhos e dar mais credibilidade além de ser personalizável e poder colocar outras coisas como loja, blog, etc...



02

PESQUISA

A pesquisa sobre a narrativa, mundo, características são uma das partes mais importante do processo de criação de um personagem e também traduzi las para coisas visuais demonstra muito profissionalismo



Décio Júnior

03

REFERÊNCIAS



Miguel Nogueira

04

VARIAÇÕES

Variações e estudos são também uma parte fundamental do processo e mostrá los como parte disso é muito importante



MAR studio

05

EVOLUÇÃO LADO A LADO

A comparação lado a lado também é muito útil para mostrar seus métodos e técnicas envolvidas na produção.

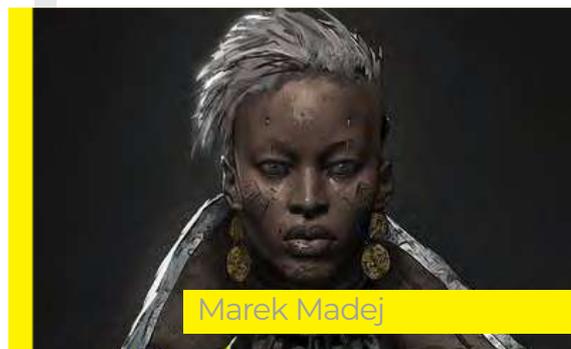


Miguel Nogueira

06

THUMBNAIL

A utilização de Thumbnails é algo muito bem vindo por conta de ajudar a localizar um projeto logo na primeira página e também para padronizar e organizar o portfólio.



Marek Madej

07

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Deixar explícitos os problemas de design que resolveu e os materiais que compõem aquele asset mostra que você sabe trabalhar numa pipeline onde outras pessoas dependem da boa compreensão do seu conceito.



Marek Madej

08

HIGH POLY E LOW POLY

Trazer a eficácia de um bake bem resolvido e como os detalhes do modelo HP que foram levados para o LP.

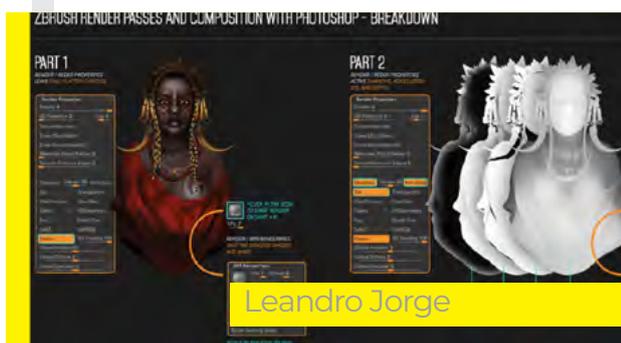


KEOS MASONS

09

MATERIAL

Mostrar que você sabe criar materiais e não apenas editá los e copiá los é um grande diferencial para seu processo



Leandro Jorge

10

TOPOLOGIA/RETOPOLOGIA

Se seu intuito com o 3D for fazer personagens e props para game é de suma importância saber trabalhar bem numa topologia otimizada, uniforme, e pronta para implementação de animação ou simplesmente na engine.



Leandro Jorge

11

MAPAS

Nos mapas a maneira como você distribui os elementos, otimiza texturas, cria boa leitura dos objetos, contam muito para os recrutadores avaliam seu nível e maturidade para pipeline de games.



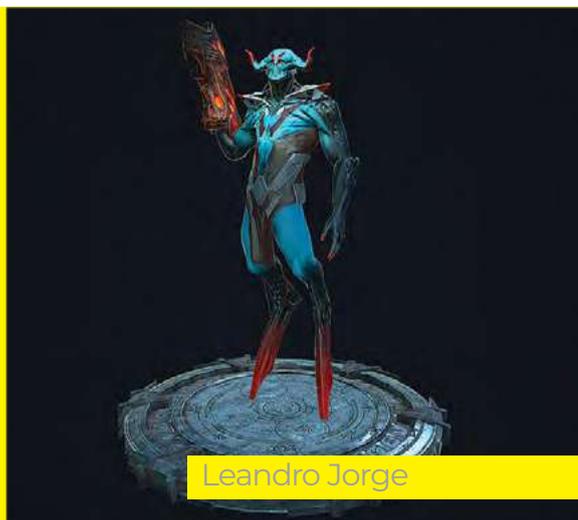
Leandro Jorge

12

REAL-TIME RENDERING

Principalmente quando falamos em modelos para jogos precisamos mostrar sua funcionalidade, o produto final, por isso recomendo fortemente colocar uma apresentação em real-time em seus projetos utilizando o marmoset ou sketchfab.

12



13

DESCRIÇÃO

É um trabalho relativamente simples mas é sempre bom descrever qual foi sua função naquele projeto e quais outras pessoas estavam envolvidas para chegar ao produto final que você apresenta

Amnesia Rebirth - Cistern

Fraction and recap of work done for the Cistern in Amnesia Rebirth.

Concept Artist: Miguel Nogueira

Art Director: Rasmus Gunnarson

Client/Copyright: Frictional Games

14

EXEMPLOS

3D ART

<https://www.artstation.com/leticiarg>

<https://www.artstation.com/guiramalho>

<https://www.artstation.com/leandrojsj>

<https://www.artstation.com/keos-masons>

2D Art

<https://www.artstation.com/migno>

<https://www.artstation.com/nachoyague>

<https://www.artstation.com/banditpencil>

<https://www.artstation.com/deciosjunior>

https://www.artstation.com/mar_studio

<https://www.artstation.com/benandrewsart>

https://www.artstation.com/alexandre_augusto_art

15

CURRÍCULO

O essencial para um bom CV é ter seus meios de contato e links para o portfólio, uma breve descrição sua, às principais e mais relevantes experiências de trabalho e estudo, às ferramentas que mais domina, e algumas informações adicionais como habilidades, cursos adicionais, prêmios, etc...

Exemplos para se inspirar:

<https://pin.it/7rgYmuy>

16

REDES SOCIAIS

Use as redes sociais como um diário da sua produção e não se esqueça de usá-la para levar tráfego ao seu portfólio, e vice-versa.

16

EXTRA!

<https://magazine.artstation.com/2019/03/games-portfolio-top-10/>

<https://80.lv/articles/tips-on-how-to-make-your-portfolio-better/>

https://www.artstation.com/marketplace/p/KVd1/how-to-find-work-in-video-games-guide?utm_source=artstation&utm_medium=referral&utm_campaign=homepage&utm_term=marketplace

OBRIGADO

DÚVIDAS ENTREM EM CONTATO :)



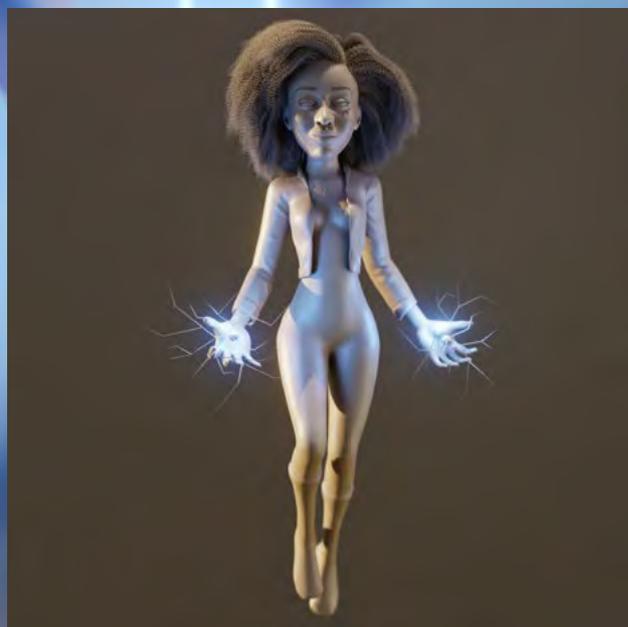
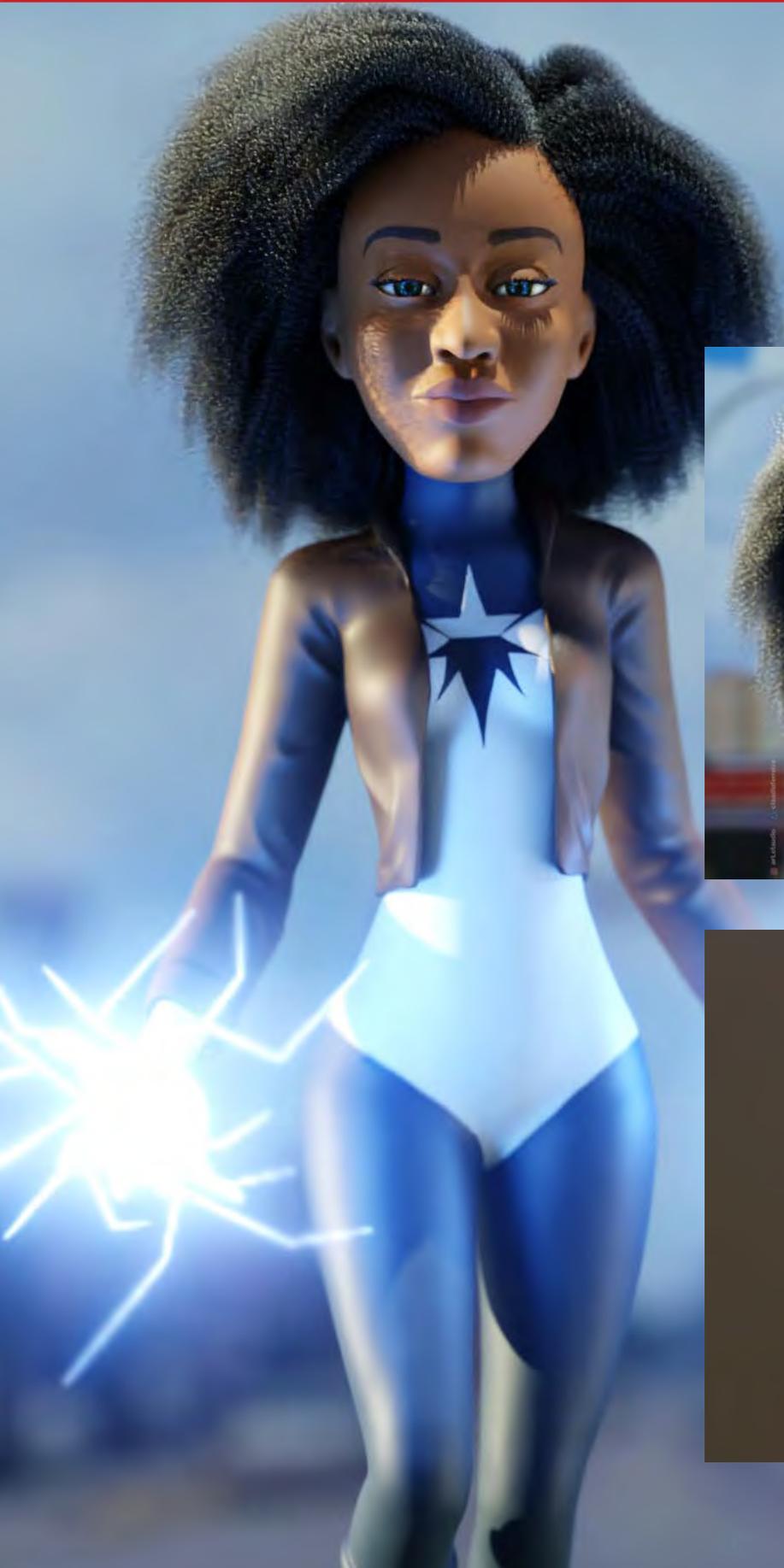
[A](#) [Y](#) [I](#) /alexandre_augusto_art



ANNA NEVES
ARTISTA 2D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/ANNANEVES](https://www.artstation.com/annaneves)
[INSTAGRAM.COM/ANNANEVES.EXE](https://www.instagram.com/annaneves.exe)

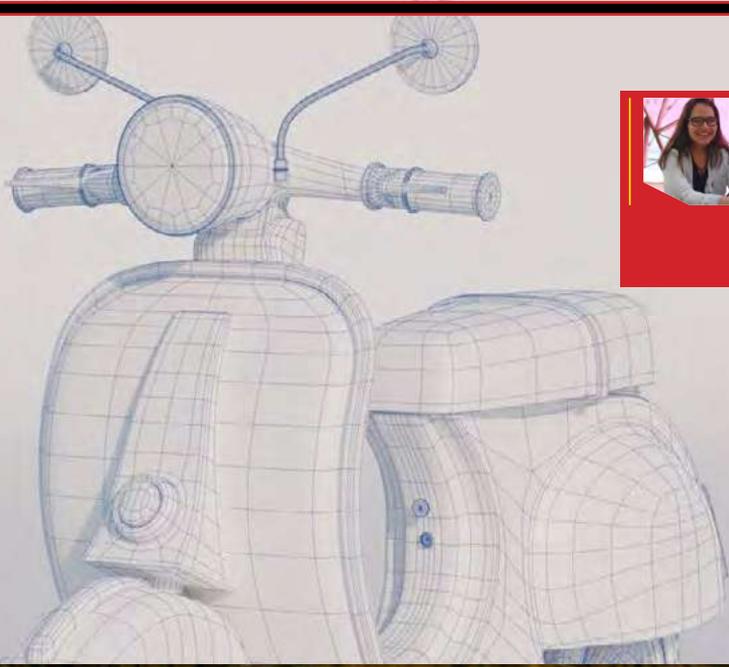
ESTADO: CURITIBA, BRASIL



CLAUDIO GONÇALVES FERREIRA
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/CLAUDIOFERREIRA
[INSTAGRAM.COM/ART.CLAUDIO](https://www.instagram.com/art.claudio)

LOCAL: CAMPINAS/SP, BRASIL



GIOVANNA NEIVA CARDOSO DOS SANTOS
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/GIOVANNANEIVA](https://artstation.com/giovanneiva)

[INSTAGRAM.COM/GNEIVA.ART](https://instagram.com/gneiva.art)
 LOCAL: SÃO PAULO, BRASIL





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!**