

MAX

18ª EDIÇÃO | 2022

MAXRENDER.COM.BR

RENDERER®



**GAME
ENGINES
MAIS
USADAS**

CAPA

**MARIO
HENRIQUE
PLACIDO**



**FELIPE A.
PIRES**

METAVERSO

KEVIN C. SEPÚLVEDA



**PORTFÓLIOS
DE ARTISTAS
BRASILEIROS**

JÁ PENSOUGANHAR GIFTCARDS DE ATÉ

R\$400

TUDO MÊS?

A Revista MaxRender dará todo mês **gift cards da Steam e Amazon para seus assinantes**. Tudo que precisa fazer é escolher um dos planos de assinatura e torcer.

BÁSICO

Sorteio mensal

🎁 R\$35,00 Steam giftcard

🎁 R\$35,00 Amazon giftcard

🎁 + Assinatura [Game-Dev-Life](#)

R\$ 4,99 mês

ASSINAR

PRO

Sorteio mensal

🎁 R\$75,00 Steam giftcard

🎁 R\$75,00 Amazon giftcard

🎁 + Assinatura [Game-Dev-Life](#)

R\$ 7,64 mês

ASSINAR

PREMIUM

Sorteio mensal

🎁 R\$ 200 Amazon giftcard

🎁 R\$ 200 Steam giftcard

🎁 + Assinatura [Game Dev Life](#)

R\$ 10,45 mês

ASSINAR

SAIBA MAIS

Nesta 1ª edição do ano a MaxRender acompanhe os projetos inspiradores de grandes artistas Brasileiros que estão se destacando no mercado.

Para você que ama animação, listamos aqui 4 das melhores empresas de animação no Brasil.

Além disso, aproveite para ficar por dentro também da relação das Game Engines mais usadas em um artigo muito especial feito para você que nutre um carinho especial pelo desenvolvimento de games.

E para fechar, mergulhe no artigo muito explicativo sobre Metaverso escrito pelo grande Cadunico.

[Tenha uma ótima leitura!](#)

MARCELO R. SOARES | EDITOR



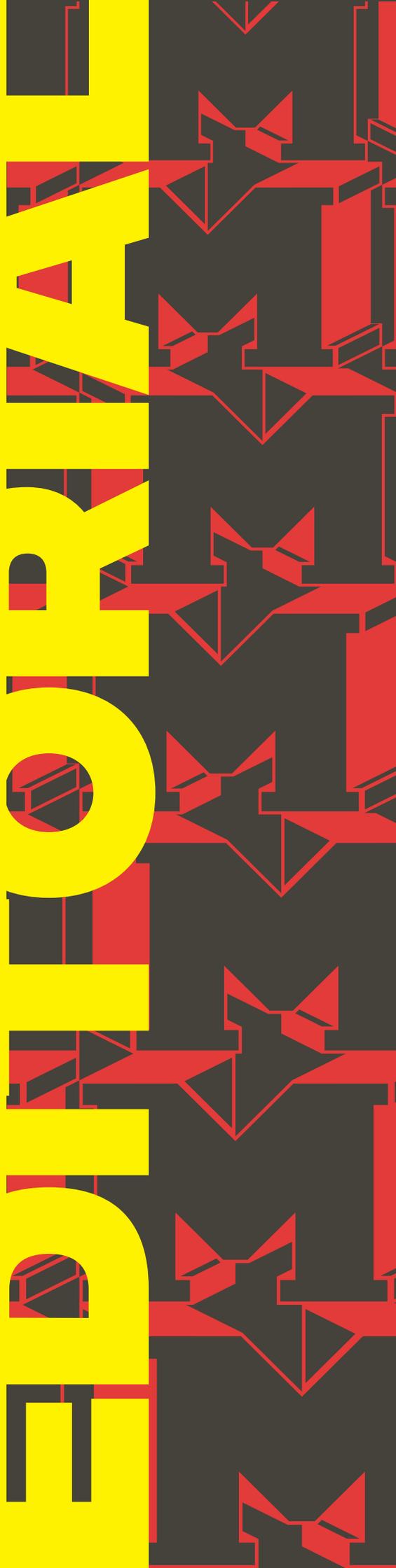
REVISTAMAXRENDER



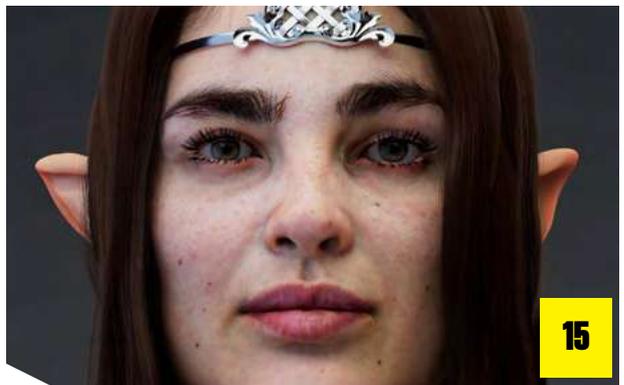
@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR



SUMÁRIO



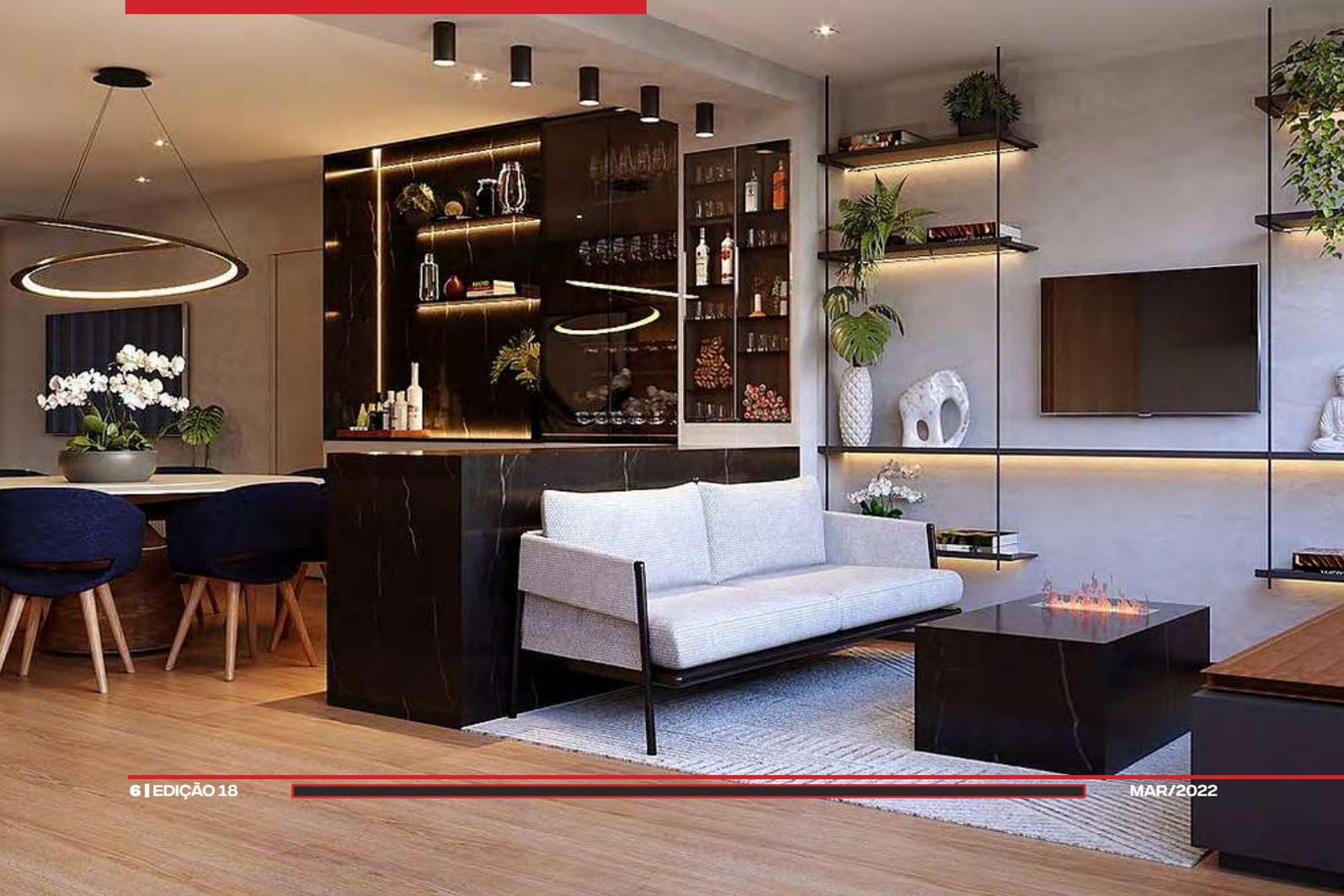




EDUARDO MATIAS
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[HTTPS://BBLOCKSTUDIO.COM](https://bblockstudio.com)
[INSTAGRAM.COM/BBLOCKSTUDIO](https://www.instagram.com/bblockstudio)

LOCAL: SÃO PAULO/BRASIL



4 MELHORES EMPRESAS DE ANIMAÇÃO NO BRASIL

É inegável que a partir dos primeiros frames animados do século passado, a preferência e o consumo dos cinéfilos e espectadores de todo o mundo mudou drasticamente.

Inúmeras são as animações que de certo modo fizeram (e ainda fazem) parte de nossas vidas, seja marcando nossa infância, adoçando nostalgias ou nos surpreendendo ainda hoje, tendo em vista que esse é um mercado que não para de crescer e que cada vez demonstra maior capacidade de inovação.

Todavia, você já se perguntou de onde vêm todas essas animações que tanto nos emociona? Obviamente que a resposta, a princípio, seria os Estados Unidos que, de fato, é um grande produtor de animações, porém não é o único.

Existem diversas regiões do mundo onde se pode encontrar verdadeiros mestres na arte da animação, e o Brasil é uma delas.

Desse modo, se você gostaria de saber um pouco mais sobre o assunto, fique com a gente e confira a seguir quais são as 4 melhores empresas de animação no Brasil.

1. SPLIT STUDIO



A Split Studio tem sede na cidade de São Paulo e é uma das mais famosas empresas de animação do Brasil. Com mais de 10 anos de mercado, a Split já trabalhou para empresas de envergadura da Cartoon Network, Globo, Maurício de Sousa, Nickelodeon, entre outras.

Um dos seus trabalhos mais conhecidos com certeza foi a série de TV da Turma da Mônica, que foi ao ar em 2017. Também é de sua safra a terceira temporada da mais que consagrada série infanto-juvenil Sítio do Pica-Pau Amarelo, clássico atemporal da cultura brasileira.

2. START ANIMA



Para quem pensa que a tradição da animação no Brasil é recente, engana-se e muito! A Start Anima, por exemplo, já tem uma trajetória de longos 50 anos.

Com um currículo de mais de 200 mil produções, destaca-se entre suas obras a série “Buzzu na Escola Intergaláctica”, longas metragens como “Lino” e “O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes” e até produções comerciais para diversas marcas de alimentos, produtos de limpeza, higiene pessoal etc.

3. COPA STUDIO



Ainda pelas bandas do sudeste, encontramos a Copa Studio, localizada no Rio de Janeiro. A produtora de animação 2D, com mais de dez anos de estrada, também coleciona parcerias com gigantes do setor, tais como Fox, Cartoon Network, Globo, Discovery Kids, e Hasbro.

Os frutos mais conhecidos desse estúdio são “Tromba Trem” e “Historietas Assombradas para Crianças Malcriadas”. No entanto, a obra que mais se destacou foi, sem sombra de dúvida, a série “Irmão do Jorel”, vencedora do prêmio Quirino de Melhor Animação, e um marco na animação brasileira.

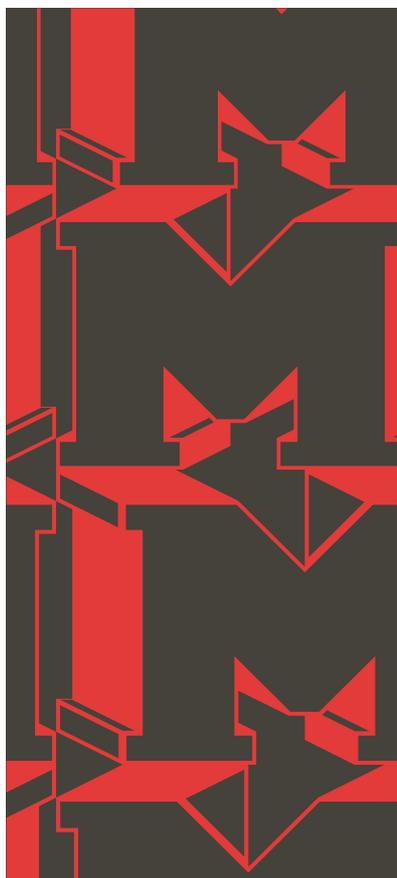
4. FISH FILMS



Com sede em Curitiba, a Fish Films mostra ao Brasil e ao mundo a que veio: o seu primeiro curta animado, Napo, será exibido em mais de 100 festivais ao redor do mundo, além de concorrer como finalista em ao menos 9 deles!

E não é para menos. Com um desafio técnico que não deve nada para grandes estúdios, a produtora paranaense investiu pesado em detalhes mínimos como tecidos e fios de cabelos, além de contar com um time com experiência nas gigantes de animação de nível mundial.

Gostou do artigo de hoje e gostaria de saber mais? Acesse nosso site e baixe gratuitamente as edições anteriores de nossas revistas.



AUTORIA: MAXRENDER
INSTAGRAM: @REVISTAMAXRENDER



CADUNICO.ART.BR

METAVERSO




Olá pessoal, Nesta edição vamos falar de metaverso!

De acordo com a Wikipedia, "Metaverso é a terminologia utilizada para indicar um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais. É um espaço coletivo e virtual compartilhado, constituído pela soma de realidade virtual, realidade aumentada e Internet."

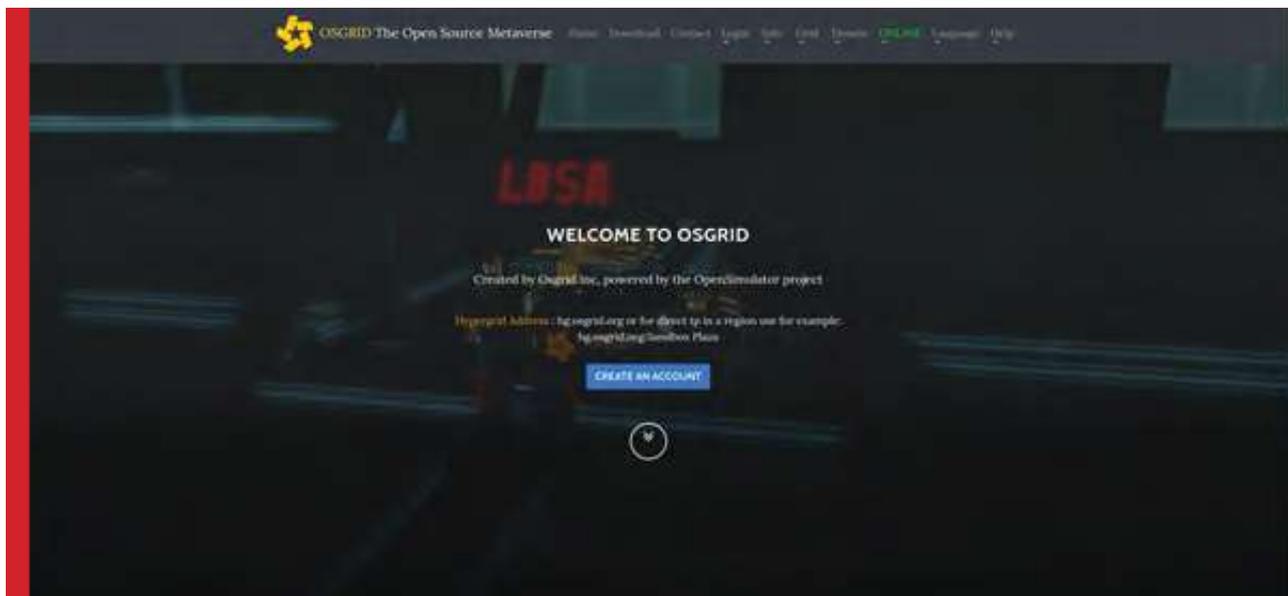
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Metaverso>

Este termo voltou à moda por causa de Mark Zuckerberg e a transformação da empresa Facebook em

Meta. Mas ele foi cunhado por volta em 1992 por Neal Stephenson. Um dos maiores exemplos de metaverso surgiu em 2003 com o lançamento do Second Life da Linden Lab. O sucesso foi tanto que teve aparição até no seriado The Office.



Com o avanço da tecnologia, principalmente da Internet, desde 2003, muitas empresas além da Meta já estão se movendo para entrar neste nicho de mercado. Mas e o mundo Livre ou Open Source? Será que ele já tem ou já teve alguma plataforma desta? Bem, se você que está lendo este artigo agora já sabe a resposta! Lhes apresento o OS Grid <https://www.osgrid.org> ele existe desde o tempo do Second Life.



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.

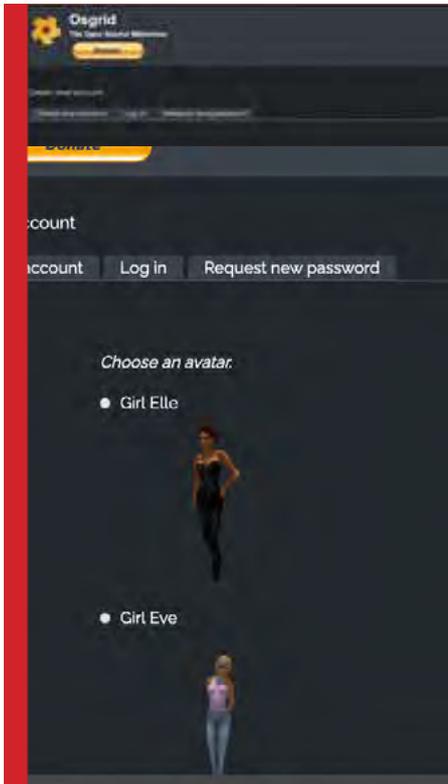
O sistema Gem da O3DE fornece integração e suporte para serviços em nuvem para adicionar funcionalidade adicional a jogos e simulações. Escolha a partir de módulos de nuvem de back-end existentes ou crie seus próprios Gems com recursos personalizados para trazer seus serviços de nuvem favoritos para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



Ao baixar o cliente, basta criar uma conta ou se logar numa já criada e explorar o vasto mundo virtual.

[Windows](#) | [Windows 64](#) | [Linux 64](#) | [Intel Mac 64](#)





Assim como o Second Life e outras plataformas, você pode personalizar o seu Avatar, para quem ainda não conhece este termo, um avatar é um personagem o qual você controla no mundo virtual.

Por ser uma rede distribuída, onde as máquinas se conectam pela Internet para formar o mundo, este universo realmente se torna infinito. Então, se você gostou, baixe o cliente para seu sistema operacional preferido e se divirta!



BEM, ERA ISTO QUE TINHA PRA MOSTRAR PRA VOCÊS.

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.



**MARIO HENRIQUE
MACEDO PLACIDO**
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/HENRIQUEFLY
[INSTAGRAM.COM/ARTOFHENRIQUEFLY](https://www.instagram.com/artofhenriquefly)

LOCAL: SÃO LUÍS - MARANHÃO



MENOS É MAIS, NOS ESTÚDIOS DO 3D?



AUTOR

GABRIEL PORTELLA



Muitas das vezes já nos perguntamos: por que nunca conseguimos finalizar um estudo pessoal? Qual o motivo do atraso daquele meu projeto? Ou até mesmo: O que me fez desistir daquela arte que eu estava produzindo? Claro que essas perguntas que vivem dentro de nós, artistas, têm várias respostas e também muitas soluções.

Muitos de nós já desistiu de um projeto por não estar como queríamos, também pela quantidade de material que temos que produzir ou pelo tempo que temos trabalhado nele, assim perdendo o prazer de dar continuidade ao mesmo.

Agora pare e pense: Será necessário para meu aprendizado o tamanho desse

projeto (quantidade de material a se produzir) ou o tempo que defini gastar para produzi-lo, neste momento?

Ao invés de passar noites em claro, horas e horas “trabalhando”, cansando a mente produzindo algo para chegar em um potencial desejado e não o alcançando, não seria melhor dividir esse tempo longo em pequenos tempos durante a semana e chegar em um resultado satisfatório? Também focar em uma etapa da produção como animação, pintura digital, montagem, câmera... em um projeto menor não deixando tudo para um projeto “gigante” e interminável? Essas seriam algumas dicas para se pensar ao começar um projeto de estudo.

Também podemos o dividir o “interminável” em um grupo, onde cada participante foque em uma etapa e juntando-a no final, podendo trabalhar melhor além da técnica o trabalho em equipe e comunicação.

Em um bate-papo com ex-aluna e hoje em dia professora da Faculdade Méliès, Letícia Apolinário, ela fez a seguinte citação sobre seu curta-metragem, projeto do seu TCC, “Filha do Divórcio:

“Como eu estava sozinha não poderia fazer um projeto aonde eu iria me enrolar, logo determinei fazer algo menor para focar melhor e vivenciar cada etapa da produção de um projeto em 3D”

Para conferir mais desse papo com Letícia Apolinário, acesse a playlist do React Méliès no canal do [Youtube da Faculdade Méliès](#).

Com essa solução de fazer menos para ter mais, a Letícia conseguiu entender todo um processo de cada etapa de um curta em 3D e, além disso, conseguiu finalizá-lo no prazo de entrega do curso.

“Depois do meu projeto final do curso, continuei estudando, fazendo projetos menores, como por exemplo: eu coloquei como meta fazer uma ilustração de um personagem por dia durante uma semana, mesmo sem ter que finalizá-lo. Com o objetivo de testar minha capacidade de criação de personagem”. Com a divulgação desses estudos rápidos, Letícia conseguiu um trabalho freelancer para a ilustração da capa, contracapa e interior de um livro.

Então antes de começar um projeto de estudo ou mesmo de um projeto para portfólio, pense o quanto de tempo você tem disponível para produzir, qual etapa do processo você quer focar, qual o objetivo daquele estudo e qual o tamanho (quantidade de processos) que aquele projeto terá, assim algo menor de produção pode se transformar em resultados maiores e de alcance mais rápido.

Quer saber mais e estudar com os melhores da animação da América Latina?

Acesse [o site da Faculdade Méliès](#) e conheça os cursos das artes digitais que são referência no mercado internacional.



Méliès
FACULDADE CRIATIVA

melies.com



FACULDADEMELIES



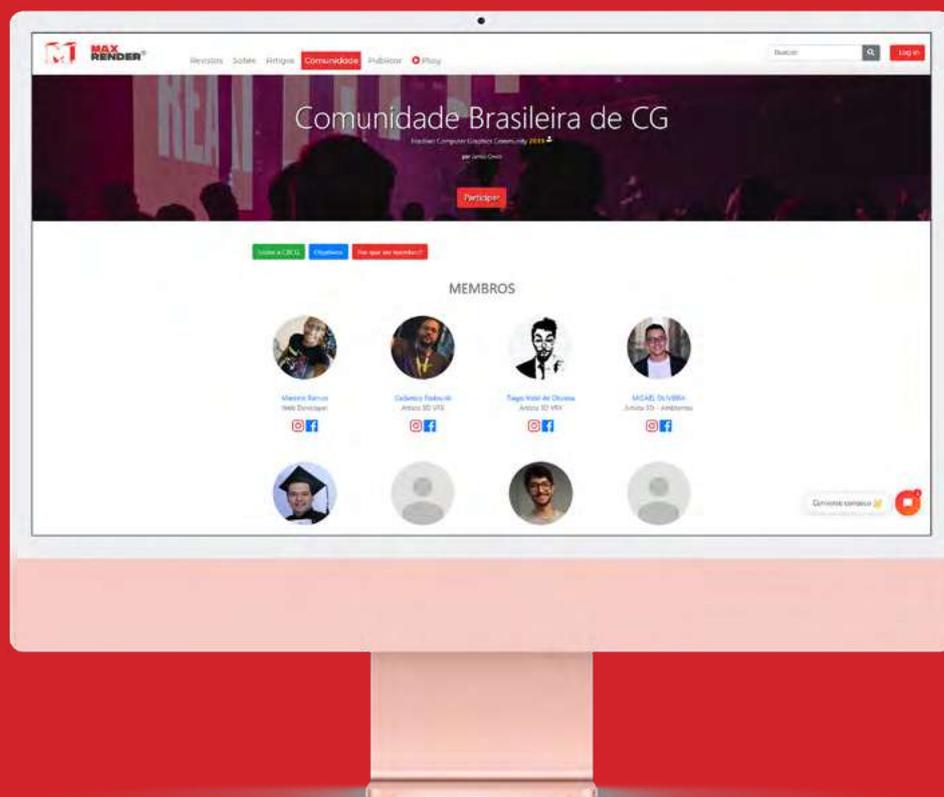
FACULDADEMELIES



**MARIO HENRIQUE
MACEDO PLACIDO**
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/HENRIQUEFLY](https://artstation.com/henriquefly)

LOCAL: SÃO LUÍS - MARANHÃO



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



FELIPE PIRES: DOS PRIMEIROS PASSOS AO MERCADO PROFISSIONAL

EN TRE VIS TA.

Comecei a trabalhar com computação gráfica aos 15 anos de idade e hoje, mais de 20 anos depois, posso dizer que acompanhei uma boa parte das evoluções tecnológicas que nos permitiram chegar ao patamar atual.

Acabei descobrindo o ramo de computação gráfica de uma maneira bem inusitada.

Desde que consigo recordar, um dos meus passatempos favoritos era desenhar. Refazia os desenhos dos gibis, dos HQ's, até passei a desenhar os meus próprios. Um dia, falei para os meus pais que queria fazer um curso de desenho.[1]

Meus pais, achando que desenhar gibi não daria futuro, me colocaram para fazer SENAI e assim eu me formei Designer Industrial de Equipamentos.

Entretanto, essa experiência doida acabou definindo meu futuro, pois foi nesse curso que tive meu primeiro contato com um software de desenho por computador, o AutoCAD.

Sei que não é o caminho mais habitual de ingressar nessa área, principalmente hoje, que a computação gráfica é mais ligada a grandes produções cinematográficas ou então animações dos grandes estúdios, mas eu garanto que isso despertou aquela pulguinha:

dá pra trabalhar unindo desenho e computador.

Por alguns anos, inclusive enquanto ainda estudava no SENAI, trabalhei com desenvolvimento de desenhos técnicos para mecânica e arquitetura, e é aí que o 3D aparece na jogada.

Enquanto trabalhava com esse mercado de desenho técnico, fui fazer faculdade de Ciência da Computação, e lá, como bom “rebelde”, diferentemente da maioria dos meus colegas, fui estudar o campo das artes gráficas digitais.



Assim nasce a minha paixão e começa a minha aproximação com softwares como Photoshop, Macromedia Flash, Maya (lá pela versão 5 em meados de 2004/2005) e até mesmo dei uma espiada nos primeiros Blenders.

Foi conhecendo esses softwares e estudando sobre computação gráfica que concluí minha faculdade com a certeza de que iria trabalhar com 3D e assim comecei como freelancer. Logo em seguida eu fui convidado a dar aula na escola SENAI onde estudei.

De lá pra cá, estudei muito o 3ds Max, me debrucei em aprender renderizadores como o V-Ray e o Corona Renderer e acabei me especializando em representação gráfica de arquitetura e mobiliário, tanto foto como vídeo.

Desde 2017, me tornei instrutor certificado Autodesk em AutoCAD, 3ds Max e Revit, além de atuar como docente no SENAC desde 2011, ministrando uma grande parte dos títulos de computação gráfica, como por exemplo os cursos de maquete eletrônica, vídeo, motion graphics e o técnico em computação gráfica.

M

AS MELHORES DICAS ACOMEÇANDO

1.

Busquem técnicas

2.

Não se comparem a ninguém

3.

Domine os conceitos básicos

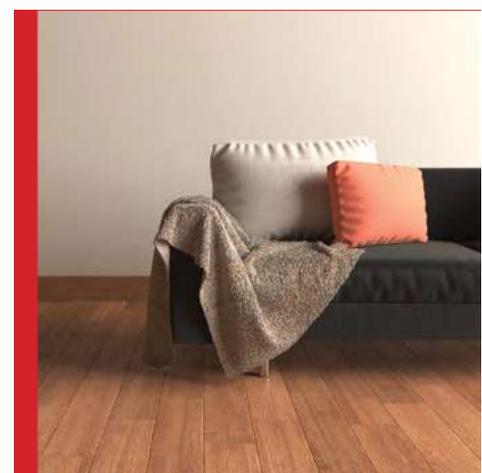
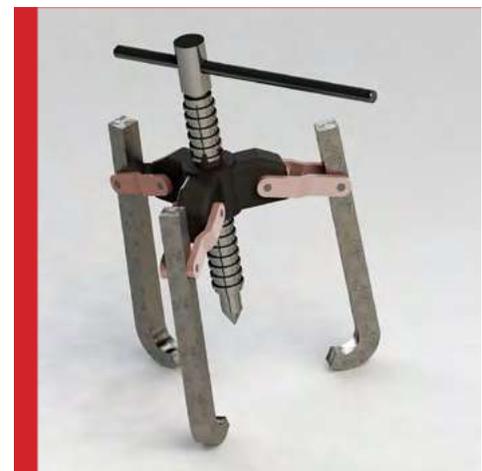
Uma dica que posso dar para quem está começando ou quer ingressar nesse mundo da computação gráfica é focar em aprender os conceitos básicos: deixar a base bem estruturada é o jeito mais fácil de partir para desafios maiores.

Não corte caminho e não fique focado no “tutorial que em dois cliques você fez o boneco do Batman”. Busquem técnicas, conceitos e não receitas de bolo. Se você dominar a técnica, é possível criar qualquer coisa.

E, principalmente: não se comparem a ninguém. Busquem grandes artistas como referências, mas criem seus próprios caminhos e estilos, sem comparações, especialmente as desleais.

Sabe o trabalho que você estuda há dois meses e aquele artista que você admira, mas que está trabalhando na área há mais de 20 anos? Então, ela é injusta e normalmente não traz nada de bacana não.

Desejo bons estudos para aqueles que se aventuram nesse mundo extraordinário e espero te encontrar por aqui mais vezes. Abraços!



Felipe A. Pires possui mestrado pela Universidade de São Paulo e graduação em Ciência da Computação pela Escola de Engenharia de Piracicaba. Pós graduado em Gestão e Supervisão Escolar, atua como Docente de Computação Gráfica junto ao Senac São Paulo - unidade Piracicaba e como autor de materiais didáticos para o ensino superior junto a diversas instituições.

POSSUI CERTIFICAÇÕES AUTODESK COMO INSTRUTOR É PROFISSIONAL:

- Autodesk Certified Instructor SILVER, desde 2017.
- Autodesk Certified Associate 2012 (AutoCAD e 3ds Max).
- Autodesk Certified Professional 2012 (AutoCAD, 3ds Max - Models to Motion e 3ds Max - Surface and Look Development).
- Autodesk Certified Professional 2013 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).
- Autodesk Certified Professional 2014 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).
- Autodesk Certified Professional 2015 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).
- Autodesk Certified Professional 2016 - 2018 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).
- Autodesk Certified Professional 2019 - 2021 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).
- Autodesk Certified Professional 2022 - 2024 (AutoCAD, 3ds Max e Revit Architecture).

Criador do perfil digital O Ogro 3D, onde busca difundir o aprendizado sobre o universo da Computação Gráfica de forma criativa e dinâmica e publica vídeos sobre o uso das principais ferramentas junto ao canal de mesmo nome no Youtube.

Artista 3D, trabalha com softwares como 3ds Max, Blender e SketchUp e com renderizadores como V-Ray e Corona Renderer, sendo especialista em apresentação (estática e vídeo) de projetos de arquitetura, design de interiores, mobiliários e produtos.





KEVIN C. SEPÚLVEDA MÁRQUEZ
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/SEPULSALVAJE](https://artstation.com/sepulsalvae)

LOCAL: COLOMBIA, QUINDÍO

PARCEIROS MAXRENDER



**GAME
JAM+**
SEVS 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



Ricardo Caixe
Brasil



Felipe A. Pires
Brasil



KEVIN C. SEPÚLVEDA MÁRQUEZ
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/SEPULSALVAJE](https://artstation.com/sepulsalva)

LOCAL: COLOMBIA, QUINDÍO

3 GAME ENGINES MAIS USADAS

Sabe aquele jogo que você adora? Com efeitos sonoros impactantes, músicas incríveis, simulações, movimentos e gráficos perfeitos? Os responsáveis por isso tudo, e mais, são softwares chamados de Game Engines, ou motores de jogos. Separamos as Game Engines mais usadas para você se aventurar ou trabalhar com mais facilidade e qualidade criando seus jogos. Acompanhe!

As Game Engines são essenciais para que um jogo funcione bem, para que a experiência do gamer seja a melhor possível. Além dos ambientes e dos movimentos, esses softwares também permitem que o game tenha um excelente desempenho em qualquer plataforma, seja jogando pelo PC, pelo console ou pelo smartphone. Muitas já fizeram história e se mantêm fortemente presentes no mercado até hoje!



01

UNREAL ENGINE

Essa é uma Game Engine antiga e extremamente atuante nos dias de hoje. Muito respeitada e admirada, a Unreal Engine foi desenvolvida pela Epic Games em 1998 e é responsável pelo alto nível de qualidade e versatilidade de games como o famoso Fortnite, Mortal Kombat XI, a franquia Batman – Arkham e o remake Final Fantasy VII, de 2020.

Em 2015, a Unreal Engine chegou a entrar para o Guinness Book como a engine mais bem sucedida. Ao longo dos anos, tornou-se base para diversos tipos de games e permite que o usuário tenha uma imersão impressionante em diferentes sistemas operacionais para dispositivos móveis e em diferentes consoles.

Não deve ser barato ter acesso a um software com tanta autoridade no mercado, certo? Errado!

Desde 2015, a Unreal Engine está disponível gratuitamente ajudando muitos profissionais que ministram cursos ou que estão criando os próprios games e até pessoas que estão começando na área, permitindo o acesso a recursos e ferramentas de ponta. O uso só é pago através de royalties, caso a criação gere lucros.

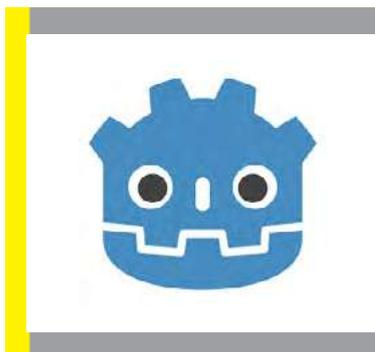
02

GODOT ENGINE

Mais uma Game Engine totalmente gratuita, porém a Godot Engine oferece a vantagem de ser open source, ou seja, você tem total liberdade de mudar o conteúdo e a estrutura da ferramenta. Vale muito a pena porque você conta com um desenvolvimento colaborativo do software.

Além da facilidade no uso, você pode criar em qualquer desktop e exportar para smartphones e até mesmo para a web!

Fizemos um [artigo especial sobre a Godot Engine](#) para você tirar todas as dúvidas e aproveitar esse recurso prático e leve.



03

UNITY

Uma das mais conhecidas, se não a mais, a Unity surgiu em 2005 como um aplicativo exclusivo da Apple e foi se tornando cada vez mais democrática e presente em todas as plataformas. Responsável por jogos marcantes como Angry Birds, Pokemon GO e Roller Coaster Tycoon, a Unity é líder de mercado com games para IOS, Android e até Smart TV.

Para a alegria dos desenvolvedores de games experientes ou iniciantes, a Unity tem uma versão gratuita onde fatura por meio de royalties também. Oferece um aprendizado fácil, seções organizadas, uma série de tutoriais para orientar o usuário, fórum de discussão, jogos em 3D e 2D e muito mais!

Pense no tipo de jogo que você quer criar ou aprender a criar, acesse o nosso site e baixe uma edição da revista Max Render para estar sempre por dentro das melhores dicas em desenvolvimento de games! Boa partida!





LEONARDO LEME
ARTISTA DE PÓS PRODUÇÃO

PORTFÓLIO:
[BEHANCE.NET/GALLERY/136145687/](https://www.behance.net/gallery/136145687/MAGMA)
MAGMA

ESTADO: CURITIBA, BRASIL





LUANA SOUZA
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/LUANASOUZA3D
INSTAGRAM.COM/LUANASOUZA3D

LOCAL: TIMBÓ, SANTA CATARINA

ESCOLA x MERCADO

ESTUDO TRADICIONAL VERSUS INFORMAL NA FORMAÇÃO DE PROFISSIONAIS PARA O MERCADO DE GAMES: ESCOLA VERSUS MERCADO

Então você quer entrar para o mercado de games? Como começar?

O primeiro passo de muitos quando contemplando o mercado de games é procurar escolas especializadas, mas a pouco tempo, principalmente no Brasil e outros países em desenvolvimento, o setor privado começou a ver crescimento na procura, então decidiu entrar de cabeça no mercado de formação para esta área. Hoje podemos ver um oceano de faculdades, universidades e cursos técnicos em “criação de jogos eletrônicos”. Um título um pouco simples para definir um mercado tão amplo acaba atraindo muitas pessoas, por ser um mercado novo e ainda em desenvolvimento, onde novas regras são criadas a todo minuto e quebradas também, novos moldes aparecem e novos gêneros, a situação de uma pessoa para entender o que seria “criação de jogos eletrônicos” fica cada dia mais complexa.

O mercado de “games” é tão amplo que está correto afirmar que, necessariamente precisa-se de um diploma para se trabalhar em um estúdio e ao mesmo tempo não. O diploma pode trazer a confirmação instantânea de que você como profissional está capacitado para fazer o mínimo das funções descritas no currículo de seu curso, mas um portfólio pode falar mais alto provando capacidades não ensinadas em lugar algum. Por isso, muitos estúdios acabam dando preferência por aplicar testes, uma estratégia válida para comprovação de suas capacidades listadas em um diploma, com a adição de fatores externos.



O QUE SERIAM ESSES FATORES EXTERNOS?

Toda faculdade do mundo tem seu valor, mas se você não procurar aproveitar ao máximo seus colegas, professores e infraestrutura, não adianta em nada se matricular. No final, existem coisas como o inglês que são primordiais na hora de conseguir um contrato envolvendo estúdios estrangeiros e, acredite, como Brasileiro, o mundo está a sua procura, não por ser mão de obra barata, mas por ser eficiente, ter soluções inovadoras e sempre ser uma pessoa de recursos, que pode fazer as coisas funcionarem com os materiais a sua disposição. No final das contas, como Brasileiro, falando inglês e com um diploma você pode e vai conseguir muita coisa, mas as faculdades não irão lhe garantir nada no mercado de games. O inglês fundamental não é ensinado na maioria dos cursos superiores, principalmente de formação de jogos eletrônicos. Muitas faculdades estão usando professores de áudio visual para ensinar sobre o mercado de jogos. Ou seja, muitos destes professores são profissionais de outros mercados, muitos profissionais desta nova geração das faculdades de

jogos eletrônicos acabaram trabalhando em áudio visual. O importante é entender que existem muitos médicos, engenheiros e arquitetos, principalmente publicitários trabalhando com jogos eletrônicos, não existe uma faculdade certa, como uma receita, o mercado está em constante mutação.

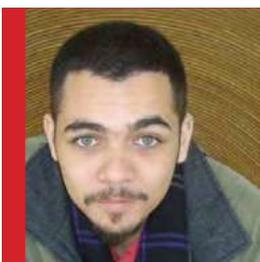
Então, não deveríamos entrar na faculdade de jogos eletrônicos? Os “games” hoje em dia, são uma nova mídia, e assim como todas as outras, eles podem servir para contar histórias, explorar mecânicas, nos divertir, fazer chorar ou simplesmente passar o tempo. Muitas pessoas fazem dinheiro jogando, seja dentro do próprio jogo ou pelas plataformas de streaming. No final depende de você, a sua mensagem, seus objetivos, se você deseja trabalhar para algum estúdio grande um dia ou sozinho, montar um grupo com seus amigos e assim por diante. Que mensagem você quer passar, mecânicas explorar e o objetivo fundamental do jogo como objeto.

Não entendo nada de programação, e trabalho com jogos eletrônicos há anos. Existem faculdades que me ensinariam programar para jogos eletrônicos aqui no Brasil, escolas de artes plásticas que me ensinariam a fazer os personagens em 3d e 2d, conservatórios para música, engenharia para consoles e etc. Mas a faculdade de jogos eletrônicos pode, dependendo do lugar, professores e alunos, englobar tudo isso como uma introdução a cada tópico sem aprofundar muito em temas e direções, dando suas bases e fundamentos os moldes do jogo, que você pode usar, adaptar e evoluir. Tentei por muito tempo entender programação, após trabalhar no meio acabei entendendo que programação cabe a outras pessoas, na minha carreira na parte que me cabe como profissional não, e acabou sendo melhor assim, conheci programadores que sentem o mesmo quanto a arte, roteiristas, músicos e etc.



AS MINHAS RECOMENDAÇÕES PARA VOCÊ

Procure primeiro entender seus jogos, suas paixões. O que você gostaria de passar o resto da vida fazendo, por quais motivos você aguentaria uma “tempestade de momentos ruins” ou “uma série de vitórias legendárias!” Quando você encontrar esta paixão, você precisa entender o que está na “jornada” entre você e seus objetivos, assim você conseguirá descobrir quais as ferramentas necessárias, e encontrará seu curso, universidade, ou tutorial online.



Ricardo é artista 3d de personagens para jogos e animações, Freelancer / contratos e commissions. Atua no mercado formalmente desde 2018 e vive no interior de São Paulo, Brasil.

AUTORIA: RICARDO CAIXE DO NASCIMENTO
PORTFOLIO: WWW.ARTSTATION.COM/RICARDOCAIXE

PRECISAMOS DE VOCÊ PARA CONTINUAR COM A REVISTA...

Ao assinar um dos nossos planos você ajuda a manter esse projeto que tem ajudado centenas de artistas em todo Brasil. Queremos fazer mais e melhor!

ASSINE HOJE MESMO!



30%

OFF
TEMPO LIMITADO

SAIBA MAIS