

# MAX

19ª EDIÇÃO | 2022

MAXRENDER.COM.BR

# RENDER®



**ANIVERSÁRIO  
DE 5 ANOS**



**ENTREVISTA  
THALITA  
LEFER**

**NFT NOS GAMES**

**CAPA**

**ANTONIO  
MELLO**



**ENTREVISTA  
PIKKUKALA  
STUDIO**

**VIRCADIA**

**SANTIAGO MARTINS**



**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 19ª edição especial de 5 anos da revista Max Render, separamos artigos muito especiais para você além de entrevistas exclusivas com profissionais que você precisa conhecer.

Conheça a nossa equipe e a nossa visão com a revista Max Render, além de uma super novidade que está prestes a ser lançada em nosso site - spoiler alert.

Confira a entrevista exclusiva com Thalita Lefér que compartilhou aspectos importantíssimos sobre a vida profissional de um artista digital, além de fornecer dicas preciosas para quem quer mergulhar nesta fascinante área.

Na nossa seção internacional entrevistamos também direto de Helsinque, Finlândia, o produtor Pablo Jordi. veja alguns detalhes sobre como foi a criação na animação 2d Royals Next Door com participação do software Blender. Além, é claro, de umas dicas para você que quer trabalhar com eles.

Trouxemos um artigo muito especial sobre superação e persistência com o artista Santiago Martins.

Por fim, conheça mais sobre o mundo dos NFTs nos games e inspire-se com as belas artes nas nossas galerias ao longo da revista.

Boa Leitura

**MARCELO R. SOARES**  
EDITOR



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR

# SUMÁRIO



07



09



10



13



14



18



19



23





32



33



37



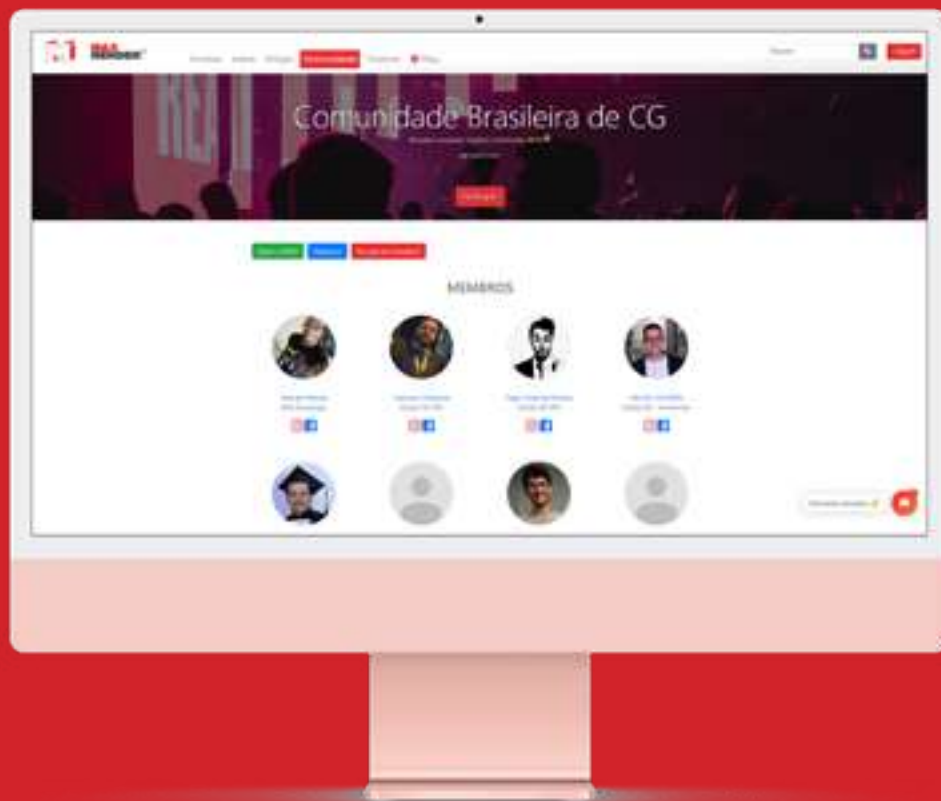
38



41



48



# 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**

REVISTA MAXRENDER

# 5 ANOS

DE HISTÓRIA!

A cada ano que se passa eu sempre relembro de como a revista Max Render começou logo depois eu ter abandonado a ideia de continuar com o site. Essa história que contei com mais detalhes na 15ª edição especial de 4 anos

[CLIQUE AQUI](#)

## UMA CAMINHADA EM EQUIPE



Como eu sempre digo e incentivo aqui na Max Render:

**“Sempre estenda a mão às pessoas que estão ao seu redor”.**

Nessa jornada da vida nós nunca estamos sozinhos e, de fato, ninguém consegue caminhar totalmente sozinho pois grandes ideias e projetos surgem e crescem quando estamos trabalhando colaborativamente. Essa é a nossa filosofia na revista Max Render e é algo em que eu acredito firmemente. Por isso, sempre quando entrevisto algum profissional para trazer a matéria aqui na revista eu faço esse pedido: **“Ajude o próximo, pois acender a luz do outro não fará com que a sua se apague!”.**

## NOSSO TIME



**EDUANE PEREIRA**  
Social Media



**DAVI BARROS**  
Diagramação



**MARCELO RAMOS**  
Dir. Geral



## PRÓXIMOS PASSOS

A revista Max Render cresceu muito nos últimos meses e a expectativa é que alcancemos muito mais leitores através de algumas estratégias que estamos implementando para este ano.

Um bom exemplo disso é a **criação do nosso ambiente de vagas para os profissionais da área**, mas com um diferencial. Além das vagas nacionais, nós estamos trabalhando para disponibilizar também **oportunidades internacionais** por meio de parceiros no Canadá e Estados Unidos.

Esta plataforma será lançada ainda este ano, então, fique atento(a) ao nosso Instagram para não perder essa oportunidade. Caso ainda não nos siga [CLIQUE AQUI](#)



## COMO POSSO PARTICIPAR?

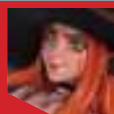
Nós estamos constantemente **precisando de profissionais** que queiram e possam doar um pouco do seu tempo para ajudar outros **artistas através de artigos, tutoriais, dicas profissionais entre outros assuntos abordados pela revista Max Render**. Caso você possa participar de alguma forma, **não perca essa oportunidade de fazer a diferença** e entre em contato com a gente hoje mesmo. Será um prazer te conhecer e compartilhar mais sobre nossa visão de impulsionar o mercado da computação gráfica Brasileira.

**ENVIE UM EMAIL PARA**  
**revista@maxrender.com.br**  
**COM TÍTULO**  
**“Quero participar”**

**OU MANDE UM ALÔ**  
**PELO NOSSO INSTAGRAM**  
**@revistamaxrender**

**ARTIGO POR MARCELO RAMOS**  
**CRIADOR DA MAXRENDER**





**ANTONIO MELLO**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/ANTONIOMELLOART](https://artstation.com/antoniomelloart)  
[INSTAGRAM.COM/ANTONIOMELLOART](https://instagram.com/antoniomelloart)

LOCAL: FLORIANÓPOLIS-SC/BRASIL



## THALITA LEFÉR: A VIDA NAS ARTES DIGITAIS

# EN TRE VIS TA.

Nesta 19ª edição da revista Max Render conversamos com a queridíssima Thalita Lefér, que nos concedeu uma entrevista exclusiva sobre a vida profissional de uma artista digital, além de fornecer dicas preciosas para quem quer mergulhar nesta fascinante área.

Thalita Lefér é designer, podcaster, apresentadora e produtora criativa. Produziu e criou ao longo da sua jornada diversos projetos, como **Amarelo Criativo**, **Yellowcast**, **WacomCast** entre outros. Já palestrou em grandes eventos, como **Campus Party SP e MG**, Faculdades como **Estácio de Sá**, **PUC**, **UNA**, entre outros. Trabalhou em projetos criativos de grandes marcas, como **Riot Games**, **Skol**, **Wacom**, **Adobe**, **Hostgator** e é apresentadora oficial do **canal da Adobe Brasil no Youtube** e da **Unhide Conference**, um dos maiores eventos de arte digital da América Latina. Atualmente é **Diretora Criativa da Unhide School**, uma escola de Arte Digital que tem o objetivo de alavancar e valorizar ainda mais a criatividade da comunidade criativa. Veja agora a entrevista completa.

Boa leitura!



### COMO É A VIDA DO DESIGNER GRÁFICO E O PROCESSO DE CRIAÇÃO?

O que há de mais incrível em ser designer é a maneira como você aprende a construir o seu pensamento. Eu senti muito isso quando eu estudei design e processo de criação eu pude notar que o pensamento do designer é muito amplo, ou seja, o que você aprende no design é possível aplicar em qualquer outro projeto e isso é fantástico.



O designer leva basicamente duas coisas para um projeto que são: Beleza e funcionalidade. Isso significa que, seja qual for o projeto, ele deverá funcionar corretamente, mas ao mesmo tempo, sem perder a beleza. Quando a gente entende essa base de processo de criação entre beleza e funcionalidade, a gente consegue reproduzir isso em várias outras prestações de serviços.

## A INSPIRAÇÃO

A inspiração vem do processo. Particularmente eu não acredito muito no discurso romantizado sobre inspiração artística que diz por exemplo que basta você se trancar no quarto que você vai virar a chave mental do artista inspirado e vai começar a produzir.

Do meu ponto de vista a inspiração vem de muito treinamento e técnica. O treino te conduz à melhoria do seu processo pessoal.

## ALGO QUE VOCÊ GOSTARIA QUE TE DISSESSEM ANTES DE INGRESSAR NESTA ÁREA.

É bastante comum as pessoas dizerem que é uma profissão difícil ou complicada. Mas diferentemente dessas colocações, eu diria que vale a pena.

O mercado é difícil como em qualquer outra profissão, mas ao final do dia quando você recebe um feedback positivo sobre o que você faz que acaba preenchendo um espaço dentro de você que quer viver de arte digital.

## UM PROJETO MARCANTE NA SUA VIDA

Dentre tantos projetos especiais eu diria que um que me marcou foi a **Amarelo Criativo**. Esse projeto me ensinou muito sobre design em geral. Ele me ensinou muito sobre mim, sobre comunidade, sobre pessoas, enfim, foi a minha maior escola. Dentre tantas coisas que eu pude desenvolver em mim através desse projeto, eu também acabei aprendendo a gravar e editar vídeos, editar podcasts, fazer peças, a trabalhar com redes sociais. Então, eu diria que a Amarelo fez a Thalita que eu sou hoje.



# DICAS DE OURO PARA VOCÊ QUE QUER ENTRAR NA ARTE DIGITAL

## 01 AS COISAS LEVAM TEMPO

Com certeza essa é a primeira dica que eu quero deixar porque, com o tempo, a gente aprimora as nossas técnicas, a nossa mão de obra, o nosso conhecimento, a nossa habilidade de argumentar, a nossa paciência e estratégias de negociação.

É muito comum as pessoas serem imediatistas, querem um retorno alto e rápido com o menor emprego de energia possível, mas não é bem assim que as coisas funcionam. Não se sai do ponto A ao ponto B sem passar por algumas experiências, este é um processo natural da vida, não adianta querer queimar etapas. Inclusive, eu me questionava muito sobre isso quando era mais nova, eu dizia “Gente, não é possível que vai demorar tanto tempo assim para eu conseguir tal reconhecimento ou as demais coisas que quero pra minha vida”. Mas tenha paciência e persista no caminho.

## 02 ORGANIZAÇÃO

Você precisa ser uma pessoa organizada e não me refiro a ser alguém metódico, mas sim ter um controle financeiro, saber gerir o seu tempo, ter uma noção média de quanto você vai cobrar por um trabalho e, principalmente, tenha equilíbrio emocional.

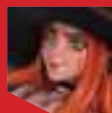
## 03 NÃO DÊ OUVIDOS A “TODO MUNDO”

É importante estarmos abertos a feedbacks e opiniões, mas nesta dica eu quero enfatizar a importância de você saber filtrar as mensagens que você recebe. Saiba diferenciar o que deve guardar para sua vida e o que deve deixar de lado, porque nem todo mundo tem 100% de razão. Então, siga a sua jornada, curta o processo que uma hora vai acontecer.

**SITE: AMARELO CRIATIVO**

**ENTREVISTA POR MARCELO RAMOS  
INSTAGRAM - @REVISTAMAXRENDER**

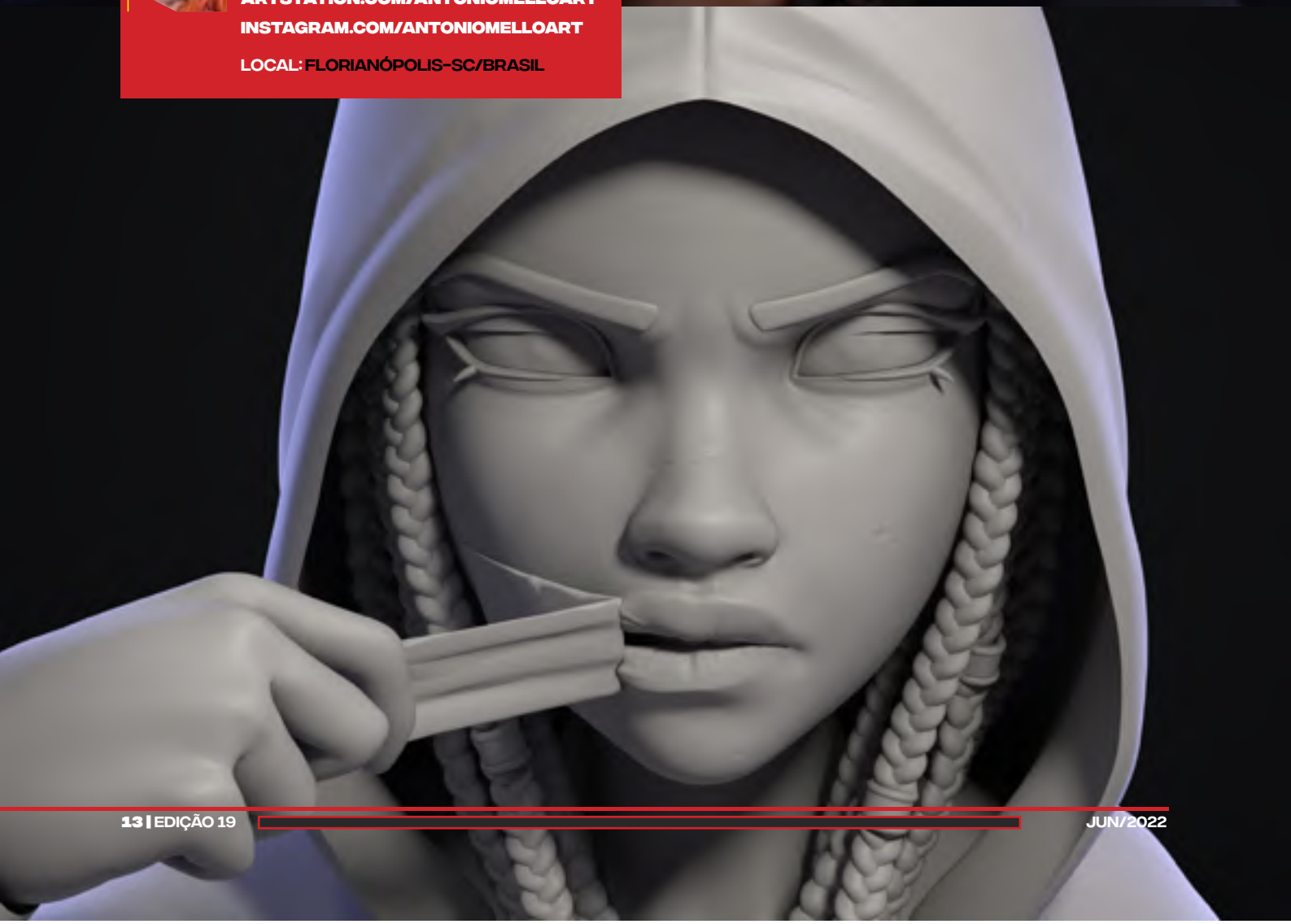




**ANTONIO MELLO**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/ANTONIOMELLOART](https://artstation.com/antoniomelloart)  
[INSTAGRAM.COM/ANTONIOMELLOART](https://instagram.com/antoniomelloart)

LOCAL: FLORIANÓPOLIS-SC/BRASIL





CADUNICO.ART.BR

# VIRCADIA™

Na edição passada mostramos uma aplicação de metaverso open source o OS Grid [osgrid.org](https://osgrid.org).

Continuando neste assunto, vamos mostrar outro software, chamado Vircadia [vircadia.com](https://vircadia.com).

Sendo um ecossistema de cobertura completa de aplicativos de código aberto que permite que indivíduos e organizações implantem sua própria solução de mundo virtual.

## DISPONÍVEL PARA

MAC OS

WINDOWS  
AUTO EXECUTÁVEL

GNU/LINUX

WINDOWS  
INSTALADOR





A versão mais recente do Vircadia (2022.1.0), está mais rápido do que nunca! Esta versão trouxe consigo melhorias de desempenho significativas.

Para clientes macOS e Linux, em média, o aumento de desempenho é estimado em até 7 a 9 vezes mais rápido e, em mundos com muitos modelos e colisões complexas, o aumento de desempenho pode ser até 25 vezes mais rápido!

Os servidores Linux também viram um aumento de desempenho surpreendente. Executando ocioso sem nenhum usuário, um mundo de teste de 2 núcleos queimaria 1,5 núcleos (150%). Após nossas atualizações, rodando em modo ocioso, ele usa apenas 4% de um único núcleo. Isso significa que mais usuários podem ficar hospedados em mundos do que nunca.

Além disso, foi ajustada como as configurações gráficas são tratadas para refletir melhor a intenção do usuário. Também corrigimos um problema de memória de textura que faria com que os mundos carregassem borrados.

# VEJA ALGUNS RECURSOS:

## ÁUDIO ESPACIAL

Participe de um bate-papo ou experimente shows como eles devem ser ouvidos!

## CENTENAS DE PESSOAS JUNTAS

Os mundos virtuais de Vircadia podem ser dimensionados para acomodar centenas de pessoas no mesmo espaço, sem instanciar.

## AVATARES

Os avatares dos seus usuários podem ser alterados rapidamente e em qualquer estilo. Você também pode usar avatares fornecidos por parceiros do projeto.

## CRIAÇÃO

Os mundos de Vircadia estão entre os maiores, com 16km<sup>3</sup> de área construída. Todas as construções e scripts do seu mundo acontecem em tempo real. Isso significa que a construção é rápida, eficiente e colaborativa.

## UM SERVIDOR: TODAS AS PLATAFORMAS

Os mundos Vircadia podem ser acessados no Windows, Linux e MacOS. O suporte para Android, iOS e Quest 2 estará disponível em breve.

## FLOSS + DESCENTRALIZADO

Os mundos de Vircadia estão entre os maiores, com 16km<sup>3</sup> de área construída. Todas as construções e scripts do seu mundo acontecem em tempo real. Isso significa que a construção é rápida, eficiente e colaborativa.



## GOSTOU DE MAIS ESTE JOGO? O QUE ESTÁ ESPERANDO? BAIXE O CLIENT E SEJA FELIZ!



**BEM, ERA ISTO QUE TINHA PRA MOSTRAR PRA VOCÊS.**

**ATÉ A PRÓXIMA!**

### **SITE: [HTTP://CADUNICO.ART.BR](http://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 LAGUNA (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.



## **Cursos Cadunico**

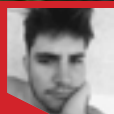
### **Entenda o design da sua empresa**

Muito mais do que um mero apelo visual, o design faz parte da criação da identidade, permitindo que o público perceba mais facilmente o valor que você oferece.

Neste curso ensinaremos como esta linguagem pode alavancar a imagem da sua empresa e de seus produtos.

**<https://cursos.cadunico.art.br/>**





**LUCAS KALK DE AZEVEDO**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/LUCASKALK12811](https://artstation.com/lucaskalk12811)  
[INSTAGRAM.COM/LUCASKALK](https://instagram.com/lucaskalk)

LOCAL: ESPÍRITO SANTO/BRASIL

# FAÇA O QUE EU DIGO, NÃO FAÇA O QUE EU FIZ

Depois de uma tentativa muito frustrada de começar os estudos de 3D através de uma disciplina que era ofertada pelo curso de Produção Multimídia de uma faculdade de Belo Horizonte no ano 2009, em 2012 eu finalmente engrenei meus estudos.

De 2012 a 2014 foram 2 anos de muito aprendizado. Naquela época a Melies, que ainda não era uma faculdade, ofertava cursos online, e eu pude fazer o Transmutação (curso de modelagem), o Marionette (curso de animação) e o Illuminata (curso de iluminação e render). Eu estava muito dedicado e focado no aprendizado e em consequência disso em meados de 2014 a tão sonhada oportunidade de atuação na área aconteceu.

Comecei a trabalhar como Artista 3D generalista em uma pequena agência. Eu estava muito feliz e empolgado.

Naquela época o workflow do 3D ainda era diferente. Apesar de softwares como Zbrush e Substance Painter (esse

recém lançado) já estarem no mercado, geralmente fazíamos toda a modelagem em box modeling ou no poly by poly e a criação de texturas, mapas de bump e displacement, era criados manualmente no Photoshop. Eram outros tempos.

O trabalho na agência era muito em questão de quantidade, mas a necessidade técnica não era um desafio. O conhecimento que eu tinha adquirido no meu tempo de estudo era muito mais que suficiente para resolver as demandas sem que isso me gerasse muita preocupação. Então, foi nesse contexto de falta de desafios que eu cometi o maior erro em minha carreira até o momento: eu parei de estudar.

Isso mesmo, eu parei de estudar. Talvez tenha sido por falta de tempo, ou por acreditar que eu estava com o conhecimento em dia, ou mesmo por preguiça, nada disso fez diferença. O que fez diferença foi que nos 4 anos seguintes eu simplesmente não me atualizei.





Em 2018 eu estava passando por um período muito difícil em minha vida pessoal. Então, em minhas férias que aconteceram no meio do ano, eu decidi me presentear com uma viagem internacional, minha primeira viagem para fora do país. A viagem foi ótima, mas eu tive

uma grande surpresa na volta para a casa.

Assim que voltei ao solo brasileiro eu recebi uma péssima notícia: a agência onde eu trabalhava fechou as portas! Sim, da noite para o dia a agência encerrou suas



atividades e adivinhem, eu estava sem emprego. Meu desespero foi total.

Por sorte, essa agência tinha um cliente que atendíamos há anos, e passado um pequeno intervalo de tempo e esse cliente absorveu alguns funcionários, entre eles eu.

Nessa nova empresa tudo parecia melhor, estrutura organizacional melhor, melhores condições de trabalho, até meu salário era maior! Mas havia um problema: minha nova função.

Fui contratado para trabalhar como UI designer, não que o trabalho de UI designer seja um problema, o problema é que na minha cabeça, na minha essência eu era um Artista 3D. E isso estava me incomodando muito.

Continuei a trabalhar nessa nova empresa, afinal eu continuava a ter que pagar as contas, mas decidi que era hora de ver como o mercado de 3D estava e que era hora de me atualizar. Vocês já podem imaginar o que me esperava.

Lembram que eu fiquei 4 anos sem me atualizar? Pois é, nesse momento a vida cobrou essa conta!

4 anos em qualquer ramo de

atuação é tempo para muito avanço, imaginem na área de tecnologia. No primeiro momento eu não consegui conceber o quanto eu estava defasado, mas depois entendi que tudo aquilo que eu tinha me esforçado muito para aprender já não era mais usado. Meu conhecimento estava obsoleto.

Eu fiquei em choque. Eu realmente estava perdido em meio a tantas novas informações que eu não sabia por onde começar. Mas uma coisa eu sabia, não seria nada fácil.

Cheguei a conclusão que era muita coisa pra eu entender e que eu até poderia conseguir organizar as informações e estudar sozinho, mas seria muito mais difícil. Então decidi procurar alguém para me ajudar, alguém para me guiar.

No final do ano de 2018 eu comecei minha primeira mentoria com o grande artista Felipe Marques, a quem sou e sempre serei muito grato por ter me ajudado a voltar a atuar na área.

Depois dessa primeira mentoria, vieram muitas outras. E vieram também muitos cursos, workshops e participações

em eventos de arte. De 2018 até o presente momento tem sido um tempo de muito estudo, foco e esforço e tenho que dizer que não tem sido nada fácil. Em consequência dessa nova fase de dedicação, no final de 2021 eu consegui a tão sonhada volta ao mercado de 3D. Pude abandonar meu cargo de UI designer e hoje sou novamente um Artista 3D, atuando no mercado internacional.

Então, finalmente aqui vai meu recado: Para vocês que estão ativos na área, não parem de estudar. Muitas vezes deixamos de nos atualizar, às vezes é por falta de tempo, ou por acreditar que estamos com o conhecimento em dia, ou mesmo por preguiça ou cansaço. Fiquem firmes, por mais cansativo que seja estender sua rotina um pouco mais durante um longo dia de trabalho para estudar um pouco, ainda é menos doloroso do que ter que tirar o atraso de anos em pouco tempo. Eu sei bem do que estou falando. Para vocês que infelizmente estão na mesma situação que eu estive, não desistam. Vai ser doloroso, vai ser cansativo, vai ser frustrante, não vai ser nada fácil, mas saibam que é totalmente possível voltar a ativa, o custo é somente esforço e dedicação.

Espero que esse texto sirva de ajuda e exemplo a aqueles que possam estar passando por situação semelhante



## **SANTIAGO MARTINS, ARTISTA 3D**

**Belo Horizonte, Brazil**

**Portfolio:** [artstation.com/  
santiagomartins](http://artstation.com/santiagomartins)

**Instagram:** [santiagomartins\\_art](https://www.instagram.com/santiagomartins_art)



## PABLO JORDI PIKKUKALA STUDIO

# EN TRE VIS TA.

Olá Brasil, meu nome é **Pablo Jordi**. Eu sou o co-fundador da **Piikkukala**. Um estúdio criativo com estúdios em **Helsinque e Barcelona**, especializado em séries de TV animadas e filmes para o público global. Criamos IPs originais como **Royals Next Door, Taste Buddies, Fungi, Saari**, etc e colaboramos com outras produtoras como coprodutores minoritários em projetos como **Stinky Dog, Ema & Gui**. Também fornecemos serviços de produção para projetos selecionados como o trabalho que fizemos com a **Rovio** para os **“Angry Birds Toons”**.



**SOBRE A ANIMAÇÃO ROYALS NEXT DOOR. ESTE FOI O PRIMEIRO PROJETO 3D DA PIKKUKALA? SE SIM, O QUE MUDOU NA FORMA DE PENSAR SOBRE AS POSSIBILIDADES DE NOVOS PROJETOS?**



Já havíamos experimentado com mídia mista antes, mas com **Royals Next Door**, foi a primeira vez que integramos uma boa parte do trabalho de CG em um pipeline de séries. Definitivamente mudou a maneira como vemos o 3D agora e estamos procurando integrar mais coisas 3D em nossas novas produções como **“Taste Buddies”**. Com **Royals**, foi um pouco improvisado, e percebemos o quanto mais poderíamos nos beneficiar da técnica se pudéssemos planejar com antecedência. Por exemplo, a capacidade de integrar o storyboard a processos de layout 3D usando o **Grease Pencil** poderia ter nos poupado



algum tempo. Estamos ansiosos para experimentar novas maneiras e ultrapassar os limites.



## POR QUE USAR 3D COMO PANO DE FUNDO?

O plano original era filmar locais reais para os fundos e construir uma biblioteca de fundos contratados que os artistas, que criam as histórias, pudessem usar já no processo de storyboard, o que nos permitiria pular completamente o processo de BG Layout. Exploramos muitos locais, mas quando deveríamos começar a filmar, o COVID entrou em cena e a filmagem se tornou impossível. Uma equipe inteira de artistas de histórias estava esperando por esses BGs e não tínhamos certeza de quando poderíamos filmar novamente. Então, recorremos ao 3D para pré-visualização. Pensando que poderíamos construir versões em baixa resolução das locações reais e já decidir onde colocar as câmeras etc, para que pudéssemos trabalhar com aquelas imagens “temporárias” que seriam então substituídas pelas fotografias finais. Quando a diretora Veronica Lassenius viu as primeiras imagens renderizadas, ela sabia que tínhamos que passar para os fundos 3D: nos permitiu muito mais flexibilidade com o posicionamento da câmera (em 3D você pode “tirar fotos” através da parede, o que não podemos fazer na vida real), a direção de arte dos sets, sem limitação do número de fotos, etc... e ainda deu aquele visual fotorrealista que contrasta tão bem com os personagens 2D de *Royals Next Door*.

## M POR QUE USARAM O BLENDER?



O Blender é uma ótima ferramenta com uma comunidade incrível por trás, é flexível e robusto e está se tornando um padrão da indústria. Também é open source, que é sinônimo de liberdade. A renderização de ciclos forneceu a qualidade que precisávamos.

## M QUAIS FORAM OS PRÓS E CONTRAS DE TRABALHAR COM CENÁRIOS 3D?

Os contras tinham a ver com não ser capaz de planejar com antecedência. Nunca é ideal trocar o pipeline no meio de uma produção! Mas, neste caso, tivemos muito mais vantagens, como por exemplo a flexibilidade de posicionamentos de câmeras.

## M COMO FOI TRABALHAR DURANTE A PANDEMIA COM FUNCIONÁRIOS ALOCADOS EM DIFERENTES PARTES DO MUNDO? COMO ISSO FUNCIONOU?

A produção de Royals Next Door foi dividida em quatro países desde o início: Finlândia, Espanha, Irlanda e Bélgica. Com a pandemia, a equipe ficou ainda mais dividida com muitas pessoas trabalhando remotamente na maior parte do tempo.

Do lado tecnológico, conseguimos encontrar uma maneira de trabalhar combinando armazenamento em nuvem, Shotgrid para rastreamento de produção.

No que diz respeito à equipe, mantivemos as reuniões regulares da equipe para garantir que todos estivessem informados e se sentissem bem. O layout 3D foi feito na Finlândia por Miisa Räisänen, e a modelagem e renderização foi feita na Irlanda por Victor Mantovani,

Micah Denn, Logan Champ e alguns outros, bem como Niall Cochrane do Reino Unido, coordenado pela Ink&Light. Foi uma experiência e tanto para todos, acabamos renderizando quase 5.000 placas de fundo de 100 locais diferentes (incluindo curativos de alguns locais principais).



## COMO TRABALHAR NA PIKKUKALA?

Costumamos anunciar vagas de emprego em nossa web e nossas contas de mídia social, Instagram e LinkedIn.

Pikkukala tem estúdios em Helsinque e Barcelona, na Europa. Geralmente, é mais fácil para nós trabalhar com pessoas que têm permissão para trabalhar na UE devido aos regulamentos de financiamento.

Por favor, siga-nos nas redes sociais e sinta-se à vontade para se candidatar se você se encaixar no perfil.

**PIKKUKALA.COM**

**PABLO JORDI**

ENTREVISTA E TRADUÇÃO POR MARCELO RAMOS  
CRIADOR DA MAXRENDER

INSTAGRAM - @REVISTAMAXRENDER





## PABLO JORDI PIKKUKALA STUDIO

# EN TRE VIS TA.

My name is Pablo Jordi. I am the co-founder of Pikkukala. A creative-led studio with studios in Helsinki and Barcelona that specialises in animated TV series and films for the global audience. We create original IPs like Royals Next Door, Taste Buddies, Fungi, Saari, etc and we collaborate with other production companies as minority co-producers in projects like Stinky Dog, Ema & Gui. We also provide production services for selected projects like the work we did with Rovio for the “Angry Birds Toons”.



**ABOUT THE NEXT DOOR ROYALS. WAS IT PIKKUKALA'S FIRST 3D PROJECT? IF SO, WHAT HAS CHANGED IN THE WAY OF THINKING ABOUT THE POSSIBILITIES OF NEW PROJECTS?**



We had experimented with mixed media before, but with Royals Next Door, it was the first time we integrated a good part of CG work in a series pipeline. It has definitely changed the way we look at 3D now and we are looking into integrating more 3D stuff in our new productions like “Taste Buddies”. With Royals, it was a bit improvised, and we realised how much more we could benefit from the technique if we could plan ahead. For example, the ability to integrate the storyboard and 3D layout processes using Grease Pencil could have saved us some time. We are eager to experiment new ways and push the boundaries.



## WHY USE 3D AS A BACKDROP?

The original plan was to shoot real locations for the backgrounds and build a library of hires backgrounds that story artists could use already in the storyboard process, which would allow us to skip the BG Layout process altogether. We scouted many locations, but when we were supposed to start shooting COVID came into the picture and the shooting became impossible. A whole team of story artists was waiting for those BGs and we were not sure when we would be able to shoot again. So we turned to 3D for previsualization. Thinking we could build lo-res versions of the real locations and already decide where to place the cameras etc, so that we could work with those “temporary” images that would be then replaced by the final photographs. When the director Veronica Lassenius saw the first rendered images she knew we had to move to 3D backgrounds altogether: it was allowed us much more flexibility with the camera placement (in 3D you can “take pictures” through the wall which we cannot do in real life), the art direction of the sets, no limitation of the number of pictures, etc... and it still provided that photorealistic look that contrasts so nicely with the 2D characters of *Royals Next Door*.

## M WHY BLENDER?



Blender is a great tool with an incredible community behind, it is flexible and robust and is becoming an industry standard. It is also open source which is synonym of freedom. Cycles render provided the quality we needed.

## M WHAT WERE THE PROS AND CONS OF WORKING WITH 3D SCENARIOS?

The cons had to do with not being able to plan ahead. It is never ideal to change the pipeline in the middle of a production! But otherwise it was mainly advantages.

## M HOW WAS WORKING DURING THE PANDEMIC? (EMPLOYEES AND EMPLOYEES FROM DIFFERENT PARTS OF THE WORLD) HOW DID IT WORK?

The production of Royals Next Door was split into four countries from the start: Finland, Spain, Ireland and Belgium. With the pandemic, the team was split even further with many people working remotely most of the time. On the technologic side, we managed to find a way to work combining cloud storage, Shotgrid for production tracking.

As far as the team is concerned, we kept regular team meetings to make sure everyone was in the loop and was feeling ok.

The 3D layout was done in Finland by Miisa Räisänen, and the modelling and rendering was done in Ireland by Victor Mantovani, Micah Denn, Logan Champ and some others as well as Nial Cochrane from the UK, coordinated by Ink&Light. It was quite



an experience for everyone, we ended up rendering nearly 5000 background plates from 100 different locations (including dressings of some master locations).



## WHAT RECOMMENDATIONS WOULD YOU GIVE TO PROFESSIONALS WHO WANT TO APPLY TO WORK AT PIKKUKALA?

We usually announce job openings in our web and our social media, [Instagram](#) and [Linkedin](#) accounts. Pikkukala has studios in Helsinki and Barcelona, in Europe. It is generally easier for us to work with people who have permission to work in the EU because of financing regulations. Please follow us on social media and feel free to apply if you fit the profile.

**PIKKUKALA.COM**

**PABLO JORDI**

ENTREVISTA E TRADUÇÃO POR MARCELO RAMOS  
CRIADOR DA MAXRENDER  
INSTAGRAM - @REVISTAMAXRENDER

# PARCEIROS MAXRENDER

---



**GAME  
JAM+**

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.



**GATOR  
GRAPHICS**  
DESIGN & WEB

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

## ARTISTAS PARCEIROS

---



**Cadunico**  
Brasil



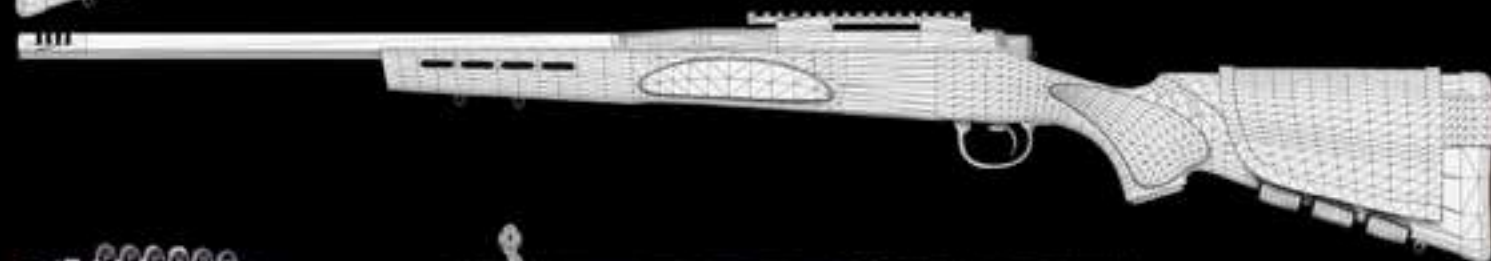
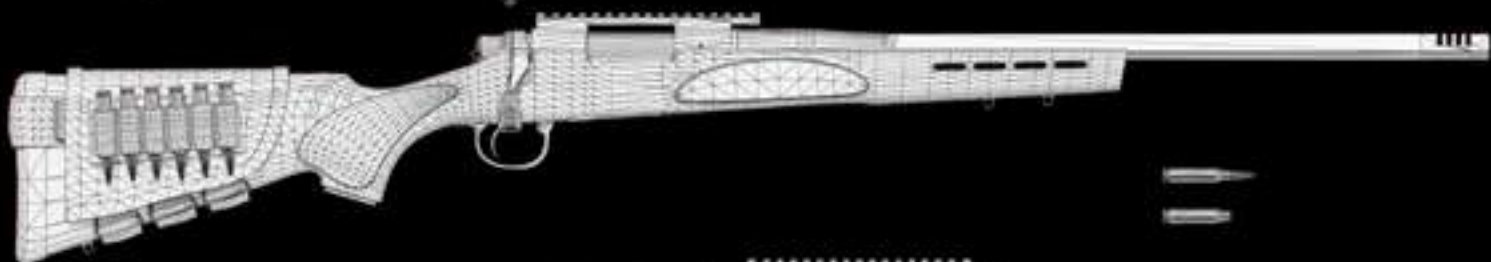
**Ricardo Caixe**  
Brasil



**Felipe A. Pires**  
Brasil



**Santiago  
Martins**  
Brasil



**SANTIAGO MARTINS**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/SANTIAGOMARTINS](https://artstation.com/santiagomartins)  
[INSTAGRAM.COM/SANTIAGOMARTINS \\_ ART](https://instagram.com/santiagomartins_art)

LOCAL: BELO HORIZONTE-MG/BRASIL





# GAMESTORMING: O QUE É E COMO PODE REVOLUCIONAR AS EMPRESAS

Você já ouviu falar em gamestorming? Se não, saiba que esse conceito não é novo. Ele começou a ser difundido no Vale do Silício, o grande centro de inovação e tecnologia dos Estados Unidos, a partir dos anos 1970.

Mas o que é gamestorming e como ele pode ajudar a revolucionar as empresas? É o que esse artigo vai responder a você. Leia para saber mais.

## CONCEITO DE GAMESTORMING

O gamestorming é uma metodologia que utiliza atividades criativas e lúdicas para levar inovação para os negócios. Ela usa dinâmicas e jogos para conseguir gerar bons resultados dentro das empresas, inclusive para desenvolver estratégias, tomar decisões e solucionar problemas, além de ser uma alternativa para as tradicionais reuniões e brainstormings.



É possível utilizar o gamestorming na rotina das empresas para substituir qualquer procedimento lento e tradicional. Ele traz ao ambiente corporativo mais eficiência, leveza, agilidade, autonomia e liberdade.

O gamestorming não se trata de áreas de lazer, espaços coloridos ou mesas de jogos. Ele é uma metodologia que foi criada para resolver questões e problemas com mais inovação e rapidez dentro de empresas de qualquer segmento e tamanho.

## OS JOGOS

O termo vem do latim “jocus” e tem como significado o divertimento, a brincadeira ou o gracejo. Os jogos são atividades intelectuais ou físicas que possuem um sistema claro de regras e que indica um vencedor e um perdedor. E eles podem ser um indivíduo ou grupos.

Com tudo isso, o gamestorming – que tem os jogos como base – ajuda as empresas a mudarem sua forma de pensar em prol da inovação e na quebra de regras tradicionais que acabam atrasando os bons resultados.

O gamestorming nas empresas faz com que o ambiente se torne mais participativo e criativo para as equipes de trabalho. Os jogos melhoram o envolvimento dos colaboradores, a inovação, a quebra de paradigmas e a criação de novas ideias. Lembrando que com eles, os participantes têm deveres e direitos iguais e procuram atingir os objetivos que foram traçados.



## GAMESTORMING NAS EMPRESAS

Em todas as empresas é muito comum que os colaboradores sejam chamados para participar de reuniões onde se cobra diversas coisas. Nelas, os gestores analisam as questões principais, citam as alternativas criadas por ele e delegam as responsabilidades, acreditando que assim tudo será resolvido.

Isso acontece porque ele acredita que seus colaboradores não têm competência suficiente para auxiliar na resolução dos problemas. Dessa forma, apenas ele sabe o que fazer. Por isso dá as ordens sem que haja espaço para debate e exposição de ideias.

O Gamestorming é completamente diferente desse comportamento. Nele, o gestor é um facilitador de processos onde os colaboradores

irão precisar buscar resultados, intervir, dar sugestões e expor ideias. Tudo isso de uma forma muito criativa e organizada.

No entanto, todos os jogos precisam começar de algum lugar para chegarem a alguma conclusão. Sendo assim, é preciso seguir alguns componentes básicos no início. São eles:

**ESPAÇO DE JOGO**

**LIMITES**

**REGRAS DE INTERAÇÃO**

**ARTEFATOS**

**METAS**



Para começar um jogo, essas fases precisam ser cumpridas. Assim, ficará mais fácil otimizar a colaboração e criar novas percepções sobre a forma como as empresas estão funcionando.

Desta forma, seus colaboradores podem trabalhar em uma espécie de realidade alternativa, na qual tudo é permitido para chegar a uma conclusão. Não haverá julgamentos das opiniões que forem emitidas durante o processo. E isso é fundamental para se colher boas ideias e fazer com que toda a equipe coopere em prol do sucesso.



E você? Vai implementar o gamestorming em sua empresa? Agora que você sabe o que significa e como ele pode revolucionar seu negócio, acesse nosso site e baixe outras edições da revista.



**SANTIAGO MARTINS**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/SANTIAGOMARTINS](https://artstation.com/santiagomartins)  
[INSTAGRAM.COM/SANTIAGOMARTINS \\_ ART](https://instagram.com/santiagomartins_art)

**LOCAL:** BELO HORIZONTE - MG / BRASIL



# ENTENDA O QUE É NFT NOS GAMES

Você já ouviu falar em tecnologia blockchain e criptomoedas? Pois bem, jogos NFTs são muito comuns nos dias de hoje, justamente para aqueles usuários que gostam de adquirir itens digitais exclusivos por meio desse recurso.

A seguir, vamos explicar como isso funciona e se esses jogos realmente geram algum lucro, além de esclarecer se jogá-los é seguro ou não!

## MAS AFINAL, O QUE É NFT?

Non-fungible tokens (selos não-fungíveis, em uma tradução livre), é tudo aquilo que pode ser trocado por algo da mesma espécie, sem que o valor seja alterado.

Os NFTs, portanto, são denominados como itens digitais que não podem ser trocados, copiados ou destruídos. Independente de existirem cópias de determinado produto, é o NFT original que garante, de fato, uma legitimidade.

Um artista ou dono de um NFT tem a possibilidade de criar mais de uma unidade de sua obra,

mas o mais comum é que exista apenas uma versão na maior parte desses tokens.

Pinturas únicas de artistas, como por exemplo "A Noite Estrelada" de Vincent van Gogh pode ser baixada ou impressa por qualquer pessoa que a encontre na internet, mas a obra original está exposta exclusivamente no Museu de Arte Moderna MoMa, em Nova York.

Portanto, se os quadros de Van Gogh estivessem sendo comercializados pela web, poderiam ser considerados como NFTs, mesmo que haja milhares de cópias em alta definição.







## E ONDE ENTRAM OS JOGOS NISSO TUDO?

São inúmeros os conteúdos não-fungíveis na internet, como fotos, vídeos, mensagens, arquivos de áudio, entre muitos outros. Contudo, os jogos também entram nessa, desde que um elemento ou até mesmo o game inteiro tenha algo que o torne único.

Os jogos investem muito em itens colecionáveis nos dias de hoje. E isso tem atraído cada vez mais pessoas, uma vez que os gamers enxergam a possibilidade de obter conteúdo exclusivo e até mesmo raro, já que cada NFT dentro de um game é algo único.

Esses jogos também são conhecidos por vincular os itens colecionáveis gerados e podem ser obtidos enquanto o game é jogado. São conhecidos também como "in-game NFTs", o que significa que quem esteja jogando também possa fazer transações de conteúdos coletáveis e consequentemente podem faturar com objetos vendidos no jogo.

As mecânicas da maneira de jogar variam de acordo com o jogo, no entanto, a maioria deles utiliza o modelo *play-to-earn* (jogar para ganhar), fazendo com que o jogador ganhe tokens apenas jogando o jogo em questão. Quanto mais o usuário joga, mais ele ganha, e quanto mais avançado o nível do jogador, mais raros são os itens adquiridos durante a jogatina.

## É SEGURO JOGAR? PRECISO PAGAR POR ISSO?

Existem títulos populares seguros, no entanto, em qualquer tipo de aplicação financeira existe um risco. Quanto à gratuidade, há títulos que são pagos e outros não.

Um dos mais populares do momento é o "Axie Infinite", jogo que necessita de um investimento mínimo de 1.200 dólares só para começar. Cada "Axie" usado por jogadores iniciantes é vendido por 400 dólares.

Por outro lado, um jogo bastante comum que não é necessário nenhum investimento em dinheiro, para ingressar é o "Gods Unchained". O jogador recebe um carretel de 140 cartas, porém, elas não valem têm valor no game. Elas podem apenas ser negociadas com outros jogadores conforme a evolução dentro do próprio título.

Alguns dos jogos mais populares, além de Axie infinite e Gods Unchained são: Sorare, Coleções NFT Binance, Splinterlands e Alien Worlds.



## E COMO OS JOGOS NFT GERAM RENDA?

Jogadores sempre procuram elementos como armas, roupas e outros equipamentos que não possuem no inventário, e com o passar do tempo, quanto mais você joga, mais você ganha e maior a oportunidade de obter algum item raro para poder negociá-lo futuramente.

É importante ressaltar que tudo depende da oferta e demanda: quanto mais raro o item, mais caro e desejado ele se tornará dentro da comunidade. Mas também ele pode ser mais desvalorizado a qualquer momento, caso a procura caia ou determinado item se torne menos desejado.

Você já leu as edições anteriores da revista MaxRender? Elas estão **disponíveis para download** em nosso site. **CONFIRA AGORA MESMO!**



# CRIAÇÃO DE MASCOTES

Olá! Meu nome é **Rogério Torres**. Sou sergipano de **Aracaju** e trabalho há mais de **20 anos** com design de marcas, de embalagens, de mascotes e na concepção de imagens 3D para agências de publicidade.



Da última vez que estive por aqui eu falei sobre o processo de criação de uma **arara azul bombadona do high school americano** ([edição 13](#)). Dessa vez eu decidi revelar para vocês, estimados leitores da Max Render, curiosidades sobre alguns projetos desenvolvidos entre o final de 2021 e início de 2022. Se liguem nos causos. ;)

## FÉLIX E FÉLIX JR.

Quando esse par de mascotes ficou pronto eu só conseguia lembrar daquela frase: "Eu sou você amanhã". Nesse trampo, o Lucas, empreendedor e fundador da Double A, procurou-me com um pedido até então inusitado para mim: criar um par de mascotes, sendo que seriam a versão adulta e infantil do mesmo personagem, o Félix, um jovem empresário topetudo e cheio de gás.

Normalmente eu começaria a modelagem pelo **ZBrush** e depois faria a retopologia no **3DS Max**, mas ultimamente tenho preferido modelar direto no Max para poupar tempo, já que faço tudo sozinho em minha empresa: atendimento ao cliente, orçamentos, financeiro, produção de conteúdo para as redes sociais, desenho de *concepts*, modelagem, *lookdev* etc.





Após a aprovação dos esboços conceituais (eu os faço no Illustrator), decidi iniciar a modelagem a partir da técnica de *box modeling* da versão adulta do Félix. Então usei todo o material do adulto como base para a criação da versão Júnior. O rosto é a parte onde mais me demoro, pois, cada deformação na malha transforma muito dramaticamente a expressão facial do personagem. Muitas vezes uso o *soft selection* para mover grupos de vértices de forma suave.



## LEÃO BANGUELA

O Hospital São Lucas estava precisando de um mascote para ambientar sua ala infantil. Daí surgiu o Luquinhas, um autêntico leão de pelúcia que esbanja fofura e simpatia. Ele também transmite em seus gestos, ânimo, força e coragem, fundamentais para as crianças que estiverem em tratamento de saúde.

Foram desenvolvidas cinco poses para esse mascote, dentre as quais a que mais gosto é a em que ele aparece ao lado de uma zebrinha de brinquedo. O irônico é que a zebra é uma das principais presas naturais do leão africano.

Um fato interessante é que o cliente, desde o início, pedia para que eu diminuísse o tamanho das presas. Fui diminuindo e arredondado as pontas até o momento em que pediram-me para tirar os dentes. Como acho muito estranho e antinatural um leão banguela, deixo aqui as imagens das cinco poses que foram contratadas, porém com as presas.

Esse job foi uma parceria criativa com o pessoal da Flap Comunicação, agência de Aracaju.





## SUPER MILK



Vaquinhas são sempre muito requisitadas nesse mundo dos mascotes 3D. Nesse caso, o Diogo, que gerencia o perfil do Instagram, @leiteonline, me pediu para criar uma vaquinha super heroína.

Os primeiros concepts apresentaram três idades distintas para a vaquinha. Diogo escolheu a versão mais madura e me pediu para vê-la vestida de colant a la Superman e no lugar das tetas, um cinto com o M de milk.

O fato inusitado é que só na fase de pós-produção da imagem (no Photoshop) notei a ausência do rabo da Super Milk. Daí corri para modelar e renderizar a cauda fujona.



## GUEIXA DO SKIN CARE

As Kokeshi são bonecas japonesas de madeira, originárias do norte do Japão. Elas possuem um tronco simples, sem braços e pernas, e uma grande cabeça pintada com finas linhas para delinear o rosto.

Essa tradicional boneca japonesa foi fonte de inspiração para a criação da marca da Kokeshi Cosméticos em 2020 por este designer que vos escreve. E agora em 2022 foi a vez da mascote de mesmo nome das bonecas japonesas ganhar vida.

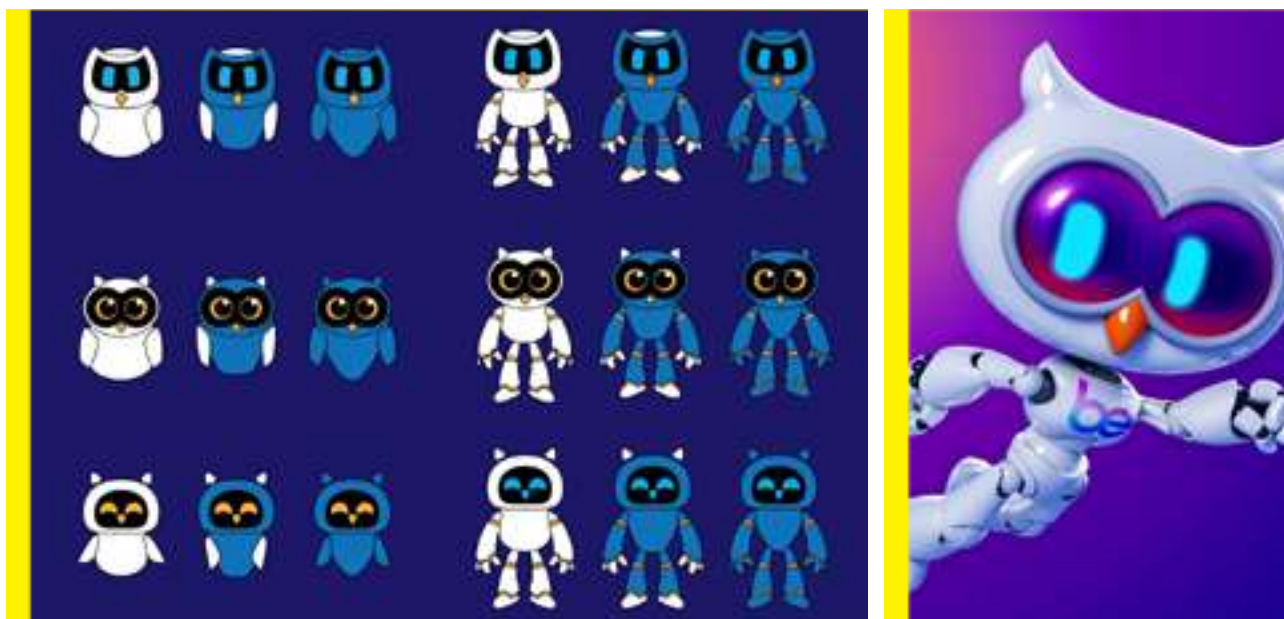
A mascote Kokeshi tem características estéticas oriundas dos animês e mangás: olhos grandes, nariz e boca

pequenos, e cabeça esproporcionalmente maior que o corpo. Ela também usa vestimentas e acessórios tradicionais da cultura japonesa: tamanco de madeira, leque de papel e kimono.

A cor do cabelo e a tiara da mascote é emprestada da marca da Kokeshi e seus brincos têm formato de gota em referência aos produtos cosméticos.



## CORUJA HIGHTECH



A corujinha robô da Be Compliance é uma mascote que me fez revisitar a modelagem hard surface. A primeira versão que modeliei era mais esguia e intrincada. Daí o cliente pediu uma versão que apresentasse o corpo menor e mais simplificado, e uma cabeça mais arredondada e amigável.

Aqui você confere três imagens onde ela aparece apresentando a solução mobile da Be Compliance, cuidando da natureza e voando para ajudar as empresas a se adequarem à LGPD, Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.





## LIA ARQUITETA

A Lia é a assistente virtual da Construtora Celi. Sua criação é fruto da colaboração com o pessoal da agência Ruma.

Para iniciarmos o desenho de uma assistente virtual, primeiro definimos o perfil da Lia e sua persona. Ela é uma mulher madura, comunicativa, elegante e conectada. É arquiteta com carreira consolidada, casada e tem 2 filhos.

A partir daí definimos qual seria sua aparência física e como ela poderia se vestir. Por isso montamos um mood board que nos guiou na fase de modelagem dos acessórios e roupas. Lia foi modelada

no ZBrush e passou pela retopologia no 3DS Max.

Inicialmente desenhei três variações de cabeça para o mesmo corpo, pois desde o início sabíamos que ela vestiria blazer e calça.

A número 2 foi escolhida com a solicitação de que fosse ajustada a proporção entre cabeça e corpo, e o tipo de roupa.

Então surgiram mais quatro concepts com variações nas cores das roupas e do cabelo. A versão 1 foi a finalista e nos permitiu seguir para a fase de modelagem 3D onde foram produzidas três poses.





**SANTIAGO MARTINS**  
ARTISTA 3D

**PORTFÓLIO:**  
[ARTSTATION.COM/SANTIAGOMARTINS](https://artstation.com/santiagomartins)  
[INSTAGRAM.COM/SANTIAGOMARTINS \\_ ART](https://instagram.com/santiagomartins_art)

**LOCAL:** BELO HORIZONTE-MG/BRASIL



# 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**