

# MAX

21ª EDIÇÃO | 2022

MAXRENDER.COM.BR

# RENDER®



EXPERIÊNCIA NA



**CAPA**

**ARIANE  
PELISSONI**



**AUDACE  
SOFTWARE**

**MAXRENDER  
BEHIND THE  
SCENES**

**JOÃO JUNIOR**



**PORTFÓLIOS  
DE ARTISTAS  
BRASILEIROS**

Esta é uma edição muito especial para todos nós, primeiramente por ser a última de 2022 e por trazer atualizações importantes desde sobre os próximos passos da revista MaxRender para 2023 até o crescimento da nossa equipe. Sim, agora temos mais uma integrante que faz parte do corpo administrativo da revista. Saiba mais na nossa matéria especial **MaxRender Behind The Scenes**.

Além das grandes novidades que estão por vir, esta edição traz artes inspiradoras, mais uma entrevista exclusiva com o diretor de novos negócios **Jorge de Paula**. Onde ele apresenta um software incrível que promete agitar as tendências no mercado de games muito em breve.

Como de costume, nós da MaxRender aproveitamos para te desejar um excelente 2023 com muita saúde, paz e sucesso.

Tenha uma excelente leitura,

**MARCELO R. SOARES**  
EDITOR



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR



# SUMÁRIO

**MAXRENDER:  
BEHIND THE  
SCENES**

06



09



10



12



13



18



19



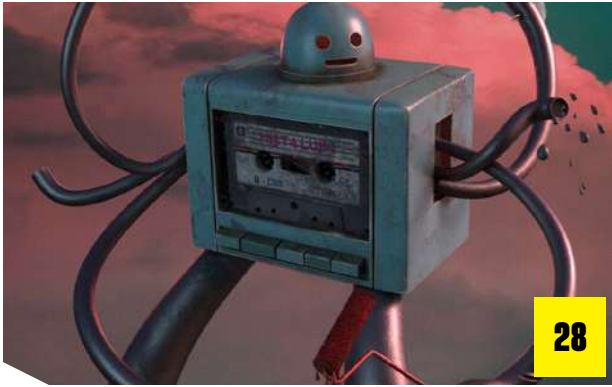
23



25



26



28



29



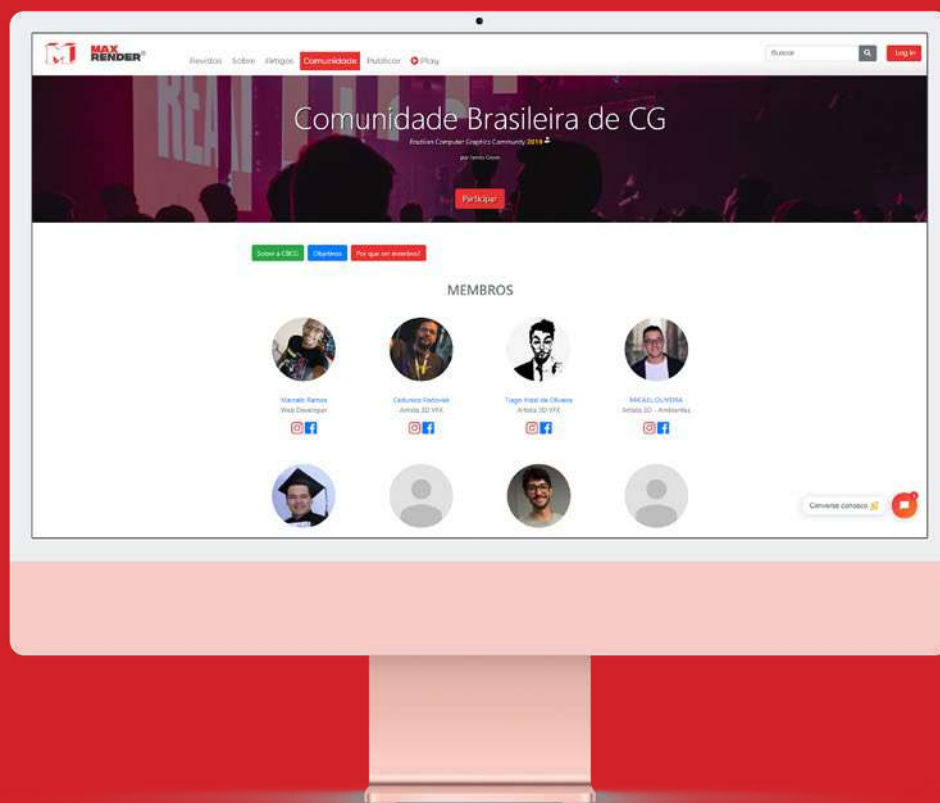
32



35



33



# 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**

# MAXRENDER: BEHIND THE SCENES

Um ano se passou desde o último artigo ***MaxRender Behind The Scenes***, onde comemoramos 4 anos de história da revista. De lá pra cá muita coisa mudou, mudamos de escritório (home office), aumentamos a equipe, fechamos parcerias importantes que nos possibilitaram melhorar os nossos serviços para você. E é com um sentimento único de missão 2022 cumprida que quero apresentar as nossas últimas novidades e o que você pode esperar para 2023 da revista que mais cresce no Brasil.

## A EQUIPE POR TRÁS DA MAXRENDER



**MARCELO RAMOS**  
**DIREÇÃO MAXRENDER**

Mestre em Ciência da Computação com foco em Inteligência Artificial e Neurociência Computacional pela UFRJ - 2014. Atualmente estuda Game Development no Canadá.



**JÉSSICA ETCHANDY LIMA**  
**DIRETORA DE ESTRATÉGIA**

Formada em Direito e MBA em Gestão, Empreendedorismo e Desenvolvimento de Negócios pela PUCRS. Atualmente estuda Ciência da Computação na Universidade de Harvard.



## **EDUANE PEREIRA** JORNALISMO E MÍDIAS SOCIAIS

Graduada em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo pela UNISUAM - 2019.

Atualmente está cursando MBA comunicação e marketing e também em gerenciamento de projetos.



## **DAVI BARROS** DESIGNER

Graduado em Design Gráfico em 2018. Especialista em implantação de projetos de Branding, Design de Embalagens, Design Editorial, Design de Interfaces e Motion Design.

# O QUE ESPERAR PARA 2023?

Estamos muito empolgados com as novidades que preparamos para você. A começar pela reestruturação do conteúdo.

## Seções definidas

A partir da primeira edição de 2023 você vai notar que teremos seções mais bem definidas, desta vez, uma especial para os programadores e desenvolvedores de jogos.

## Pesquisa anual de mercado

Em seguida, outra super novidade serão as nossas pesquisas anuais sobre as profissões e áreas educacionais ligadas à computação gráfica no Brasil. Isso vai ajudar os empreendedores, os investidores para que possam se sentir mais seguros na hora de investir em novos negócios do ramo e os alunos que almejam ingressar nessa área.

Os resultados das pesquisas serão disponibilizados anualmente pela revista Maxrender

### Seção Game Dev Life + Streaming

Sim, eu Marcelo Ramos vou dar o pontapé que faltava para o lançamento do nosso streaming tão falado ao longo deste ano. O Game Dev Life, um programa isento de parcerias com instituições de ensino e ou de intercâmbio, trará detalhes reais sobre a vida de estudo e trabalho como Game developer no Canadá. Tudo o que você precisa saber e que não nos contam.

Para começar, uma seção de igual nome já foi criada e estará presente nas próximas edições da revista. Nesta seção eu vou abordar sempre um tópico sensível ou mesmo polêmico que precise de uma reflexão séria, madura e sem sensacionalismo.

**Essas são apenas algumas das principais novidades que você vai ver nas próximas edições da MaxRender . Siga-nos para saber de tudo em primeira mão**

**SIGA-NOS NO INSTAGRAM**







*Esta é a Filomena ou apenas Filó!*

**ARIANE PELISSONI**  
**ARTISTA 3D**

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

**LOCAL:** LOS ANGELES, UNITED STATES

A revista MaxRender esteve presente pela primeira vez no maior evento de games da América Latina e a jornalista Eduane contou um pouco sobre sua experiência nos dias em que esteve na Expo Center Norte, em São Paulo.

## COMO FOI PARTICIPAR DA BRASIL GAME SHOW 2022?



Foi uma experiência incrível! Particpei pela primeira vez da BGS, e tive a oportunidade de estar presente por dois dias da feira, conhecendo as atrações, acompanhando os campeonatos ao vivo, os concursos de cosplay e os stands do evento.

E nesse ano a Brasil Game Show entregou uma edição especial, pois marcou o retorno do evento pós-período de isolamento, entregando a maior e mais longa edição da história da BGS. Além de trazer o reencontro físico dos entusiastas do universo game e geek, que já estavam aguardando por 2 anos ter uma nova edição.

### QUAIS FORAM AS NOVIDADES NO MERCADO DE GAMES QUE FORAM APRESENTADAS NO EVENTO?

O grande destaque e novidade na BGS 2022 foi **Street Fighter 6**, como o jogo está para ser lançado no próximo ano, a feira trouxe uma versão beta de teste para o público, e com toda a certeza foi o stand mais aclamado durante todo o evento.

Na **Nintendo** teve como lançamento o **Mario + Rabbids Sparks of Hope**, e marcou a presença com um mega stand, com diversas possibilidades de jogos e também a exibição do primeiro trailer do filme de Super Mario Bros no telão, que está incrível.

Outro lançamento que vi foi o **Fifa 23**, é um game de grande destaque no Brasil e tinha muita procura por ele no evento, além de ter a possibilidade de jogar em dupla, assim sendo um stand que fluía mais rápido a fila para testar.



## CITE DUAS COISAS QUE MAIS TE MARCARAM NA FEIRA?



A união entre os visitantes, expositores e convidados, todos estavam muito animados e empolgados com o retorno, era nítido a felicidade das pessoas com o reencontro presencial na feira, e para os visitantes poder conversar e ver pessoalmente alguém que admira do mundo game, foi muito legal.

E também a acessibilidade e inclusão de pessoas que possuem necessidades especiais, tanto atuando no evento, como também para aqueles que estavam visitando a feira, tinha rampas, muita sinalização e marcação na BGS.

### ALGUMA DICA PARA QUEM COGITA IR À EDIÇÃO DE 2023?

Com certeza utilize o mapa do evento e se no próximo ano tiver o aplicativo da feira, também será ótimo para poder ver as atrações e organizar o que você planeja participar. O espaço do evento é enorme, são inúmeras possibilidades de entretenimento, então se você puder se organizar com antecedência, vendo o que você tem mais interesse em conhecer, fica mais fácil para curtir diversos ambientes da BGS. E não esqueça de chegar no horário, assim você vai curtir o máximo da feira.

**EDUANE PEREIRA AUTORA  
MÍDIAS SOCIAIS**



**EMMILY REIS DA COSTA**  
CHARACTER ARTIST

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/EMMILY\\_REIS](https://artstation.com/emmily_reis)  
[INSTAGRAM.COM/\\_ARTOFEMMY/](https://instagram.com/_artofemmy/)

LOCAL: SP/BRASIL



CADUNICO.ART.BR

# HARDWARE LIVRE PARA METAVERSO

**Olá pessoal,** nesta última edição do ano eu fecho com chave de outro apresentando 2 hardwares Livres para você usar nos metaversos que citei ao longo deste ano.

O primeiro deles é a **OpenGlove** desenvolvida pela Universidad de Santiago de Chile, um dispositivo háptico que fornece feedback tátil vibratório.



A OpenGlove oferece um design flexível, que permite aos desenvolvedores e usuários reorganizar o posicionamento dos motores de vibração em diferentes áreas da mão, dependendo de suas necessidades específicas.

Foi projetada como uma solução de código aberto para ajudar os desenvolvedores a integrar o feedback tátil vibratório em ambientes de realidade virtual, bem como naqueles em que são usadas interfaces naturais (especialmente aquelas capazes de capturar interações baseadas no corpo), a fim de aprimorar a experiência e a imersão dos usuários ao interagir com o mundo digital através de suas mãos.



O software básico permite que os desenvolvedores usem o OpenGlove em combinação com outros dispositivos como Oculus Rift, Kinect, Leap Motion, etc.

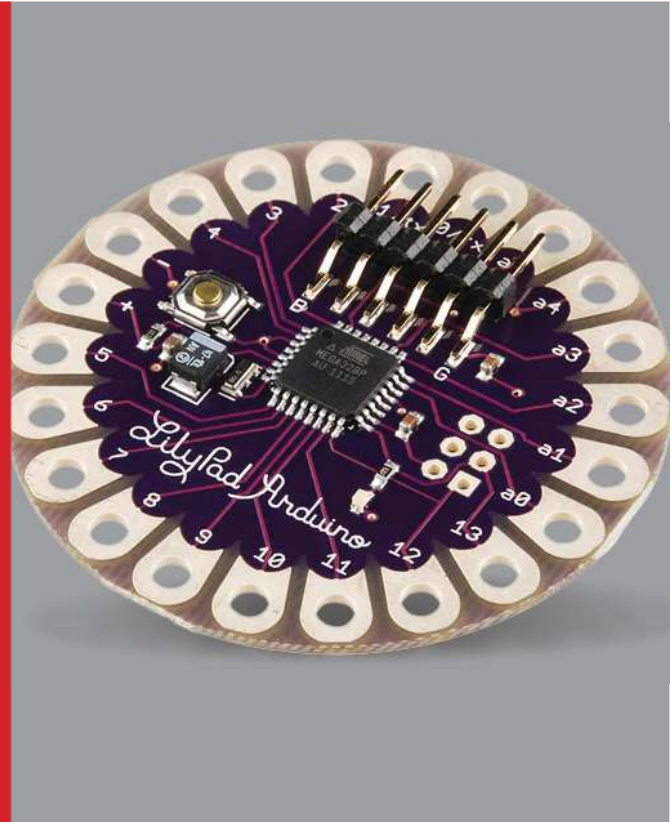
Atualmente, a OpenGlove inclui: modelos de design 3D prontos para personalizar e/ou imprimir, APIs escritas em diferentes linguagens de programação para que você possa integrar o OpenGlove em diferentes projetos e um software controlador para Arduino.

O software básico permite que os desenvolvedores usem o OpenGlove em combinação com outros dispositivos como Oculus Rift, Kinect, Leap Motion, etc.

Atualmente, a OpenGlove inclui: modelos de design 3D prontos para personalizar e/ou imprimir, APIs escritas em diferentes linguagens de programação para que você possa integrar o OpenGlove em diferentes projetos e um software controlador para Arduino.

Como todo projeto Livre você pode contribuir, basta acessar este [link](#).

O segundo é o **Relativity**, um fone de ouvido VR Open Souce.

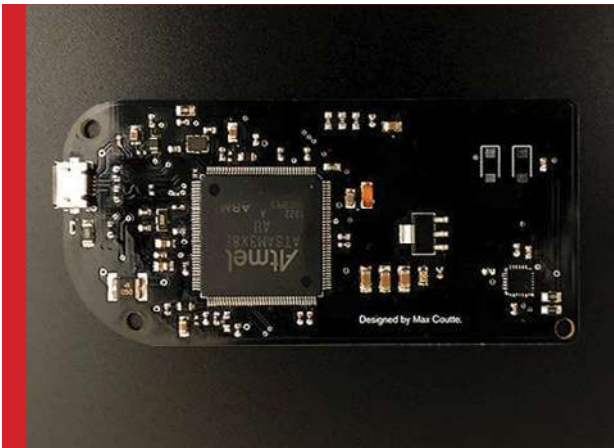


Este projeto nasceu quando Maxim xyz e seu melhor amigo Gabriel Combe tinham 15 anos e construíram seu próprio fone VR, pois não tinham dinheiro para comprar.

Este fone não foi pensado para produção em série, sendo ele totalmente compatível com Steam VR e Arduino.

A AI de dimensionamento de sala pode ser usada com qualquer câmera, ela rastreia seu corpo com base na entrada de vídeo.





O firmware Relativity, que alimenta o dispositivo físico real, é baseado no ArduinoCore-sam. Assim além da Relativity Motherboard, ela é compatível com Arduino Due ou qualquer outra placa equipada com um processador que suporte o ArduinoCore.



O fone de ouvido Relativity executa uma tela dupla de 2K a 120FPS. No entanto, devido à natureza aberta do Relativity, você pode usar qualquer monitor, desde que seu computador seja capaz de lidar com isso. De tela 1080p de 90 Hz mais acessível a painéis 4K.

Como todo projeto open source, você pode contribuir, basta acessar este [link](#).

Você também pode falar com os membros do projeto através do Discord neste [link](#).





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 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.



**MATHEUS MENEZES PATRÍCIO**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[BEHANCE.NET/MATHEUSMNZ](https://www.behance.net/matheusmnz)  
[INSTAGRAM.COM/MATHEUSMNZ\\_ARTIST](https://www.instagram.com/matheusmnz_artist)

LOCAL: PARAÍBA / BRASIL

# GAME DEV LIFE: PROGRAMADOR DE JOGOS



A profissão de desenvolvedor de jogos eletrônicos ou simplesmente game development é uma das profissões mais em alta hoje em dia. Com salários atraentes e muitas oportunidades interessantes ao redor do mundo. Mas precisamos ter os pés no chão porque nem tudo são flores e precisamos estar cientes do que realmente é essa profissão e como o mercado está neste momento.

Eu sou Marcelo Ramos, moro no Canadá há mais de um ano e estou no meu segundo ano do curso de Game Development no **New Brunswick Community College (NBCC)**. Após muitos anos como desenvolvedor web no Brasil, em 2021 decidi abraçar um novo desafio e realizar este sonho de estar mais próximo da indústria de desenvolvimento de jogos. Neste primeiro artigo da série **Game Dev Life** eu compartilho um pouco da minha experiência com o objetivo de te inspirar, informar e consequentemente te ajudar a fazer melhores escolhas para sua carreira.



## GAME DEVELOPER - O QUE NÃO É?

Provavelmente uma das melhores formas de explicar algo é começando pelo o que essa coisa não é. Sendo assim, vamos direto ao ponto. Muitas pessoas acreditam que estudar e trabalhar com desenvolvimento de jogos significa que você vai jogar videogame por longas horas porque, afinal de contas, você precisa de referências, pois você agora é um *Game Dev*. Então, sinto informar que não é bem assim. Na verdade você vai conseguir contar nos dedos quantas horas você conseguiu jogar no mês (risos de nervoso). Como o Desenvolvimento de jogos é uma área extremamente multidisciplinar é imprescindível que nós como programadores estejamos constantemente lendo,



estudando e aprendendo sobre temas que muita das vezes não têm muito a ver com a nossa área em um primeiro momento, mas que na verdade vai nos ajudar a entregar um material muito mais refinado e com uma qualidade diferenciada. Ou seja, profissionais que mergulham em expandir sua mente e têm coragem de se lançar em áreas de conhecimento distintas têm maior probabilidade de atingir um destaque significativo em suas carreiras. Por que Marcelo? "Simplesmente porque quanto mais você se expõe mais acima da média você fica."

Como desenvolvedor de jogos é muito importante que tenhamos tempo para jogar e acompanhar os lançamentos, até mesmo para nos manter informados, isso é fato. No entanto, precisamos ter em mente a importância de manter o equilíbrio. Ou seja, se você jogar mais do que estudar, vai ficar um pouquinho mais difícil de progredir.

# COMO É O CURSO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS NO CANADÁ?

O Canadá é imenso e cada província possui suas próprias características que influenciam automaticamente no modelo de ensino daquela região. Digo isso, para que você não considere as experiências que compartilho no **Game Dev Life** como "verdades universais" e, assim, válidas para todo e qualquer curso aqui.

Com certeza este é um dos cursos mais desafiadores do campus, palavras ditas pelos próprios professores no primeiro dia de aula. Mas antes de eu te contar mais sobre o curso em si, deixa eu explicar muito rapidamente sobre o que é um College pois não temos esse conceito claro no Brasil. Os Colleges normalmente possuem um modelo de educação bem mais focado no mercado de trabalho do que no meio acadêmico, ou seja, todos os projetos e trabalhos visam te preparar para as empresas e não para seguir carreira como cientista, como normalmente é em uma Universidade. Dito isso, o que acontece neste programa de Game Development é que nós recebemos um volume de trabalhos, projetos e avaliações extremamente altos. Isso inclui muita matemática, criação de mais de 3 jogos às vezes em menos de um mês e com um nível de exigência em performance bastante alta. O



que é bom, mas também muito estressante.

Antes de me mudar para o Canadá para estudar eu tinha apenas a visão dos vídeos de Youtube sobre como era estudar fora, mas nunca encontrei um programa que fosse mais voltado para a realidade, que mostrasse os benefícios, estratégias para crescimento profissional e os problemas também. Creio que falar sobre os problemas é muito importante para ajudar você a se preparar melhor antes de iniciar uma vida/carreira internacional. Depois de um ano mega intenso aqui, eu percebi o quão esse assunto te ajudará no Brasil. Por exemplo, o planejamento que um adolescente faria para sair do Brasil é completamente diferente de um casal maduro sem filhos precisaria realizar que, por sua vez, também é diferente das estratégias a serem adotadas por um casal com filhos. Temos todos os perfis aqui e

compartilhar o que vejo acontecer vai com certeza te dar mais ferramentas para trilhar seu caminho internacional também.

Foi pensando nisso que criei o programa de streaming Game Dev Life, oferecido pela revista MaxRender, onde eu abordo assuntos sensíveis como a qualidade do curso, os professores, a organização (se é isso tudo mesmo ou não), a realidade do dia a dia de um estudante com ou sem dinheiro e muito mais. A ideia não é gastar horas de programa mostrando preços de produtos no Canadá, porque isso todo mundo faz e é fácil encontrar no Google. Mas, o que ninguém fala é o que acontece nos bastidores de fato, o dia a dia, o fluxo de trabalhos e como se preparar para mandar bem quando chegar aqui.



**SEJA AVISADO ANTES DO LANÇAMENTO:**

**PRÉ-INSCRIÇÃO**

**MARCELO R. SOARES AUTOR**  
GAME DEVELOPER - CANADÁ



**JOÃO JUNIOR**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[BEHANCE.NET/JOAUALBERTO1](https://www.behance.net/joaualberto1)  
[INSTAGRAM.COM/JOAOSJUNIOR](https://www.instagram.com/joaosjunior)

LOCAL: SP/BRASIL

# PARCEIROS MAXRENDER

---



**GAME  
JAM+**  
DEVS IN THE WORLD



**Méliès**  
FACULDADE CRIATIVA



**BGS**



**Gnu  
Graf**



**GATOR  
GRAPHICS**  
DESIGN & WEB

## ARTISTAS PARCEIROS

---



**Cadunico**  
Brasil

Fundador da Gnugraf



**Ricardo Caixe**  
Brasil

Artista de  
personagens 3D  
na Union Game  
Studios



**Felipe A. Pires**  
Brasil

Professor no Senac  
& Artista 3D



**Santiago Martins**  
Brasil

Artista 3D Sênior  
na Kokku





**MATHEUS MENEZES PATRICIO**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[BEHANCE.NET/MATHEUSMZ](https://www.behance.net/matheusmz)  
[INSTAGRAM.COM/MATHEUSMZ\\_ARTIST](https://www.instagram.com/matheusmz_artist)

LOCAL: PARAÍBA / BRASIL

# GAMEJAMPLUS REALIZA PRIMEIRA ETAPA DA EDIÇÃO 22/23

Em 48 horas de maratona, os participantes produziram um jogo e um plano de negócios para competirem por vagas nas próximas etapas do evento.

A GameJamPlus é a maior maratona competitiva de desenvolvimento de jogos focada em negócios do mundo. A edição 22/23 deu o seu primeiro passo em formato híbrido entre os dias 14 e 16 de Outubro. Nesses dias, participantes de todo o mundo se reuniram em equipes para desenvolverem jogos e pitches comerciais.

O evento foi realizado em diversas sedes ao redor do mundo. Ao todo, mais de 30 países participaram da primeira etapa. Os competidores tiveram apoio de mentorias especializadas com diversos profissionais da indústria internacional de jogos.

Os jogos criados na maratona deveriam se encaixar em pelo menos um dos temas propostos durante a abertura do evento:

- 1 - EASY TO PLAY, HARD TO BE GOOD;**
- 2 - EXPRESS YOURSELF;**
- 3 - RETELL A TALE;**
- 4 - PLAY TO LEARN;**
- 5 - BACK TO THE FUTURE**
- 6 - TRY TOGETHER.**

Além disso, 3 categorias patrocinadas foram divulgadas ao público. As marcas internacionais Totem, Product Madness e Tales of Us participaram do evento com desafios especiais aos participantes, oferecendo prêmios em dinheiro e oportunidades de mercado aos times inscritos.





Após esta primeira etapa de produção e avaliação, realizadas por jurados voluntários em cada sede, as equipes classificadas localmente passam pelo processo de Incubação (Novembro/22 até Fevereiro/23), aprimorando seus jogos e tornando-os produtos comerciais viáveis para competir nas etapas de premiação seguintes.

Em Março de 2023, os classificados voltam a ser avaliados para as Finais Continentais. Os melhores times de cada região do mundo ganharão vagas para continuar na competição, onde receberão mentorias focadas em business e seguirão para a Grande Final Global, em Junho de 2023.



Para mais informações sobre o evento e o andamento da maratona, confira o [site oficial](https://gamejamplus.com) da GameJamPlus e siga nas redes sociais [@gamejamplus](https://www.instagram.com/gamejamplus).

**GAME  
JAM+**  
DEVS IN THE WORLD

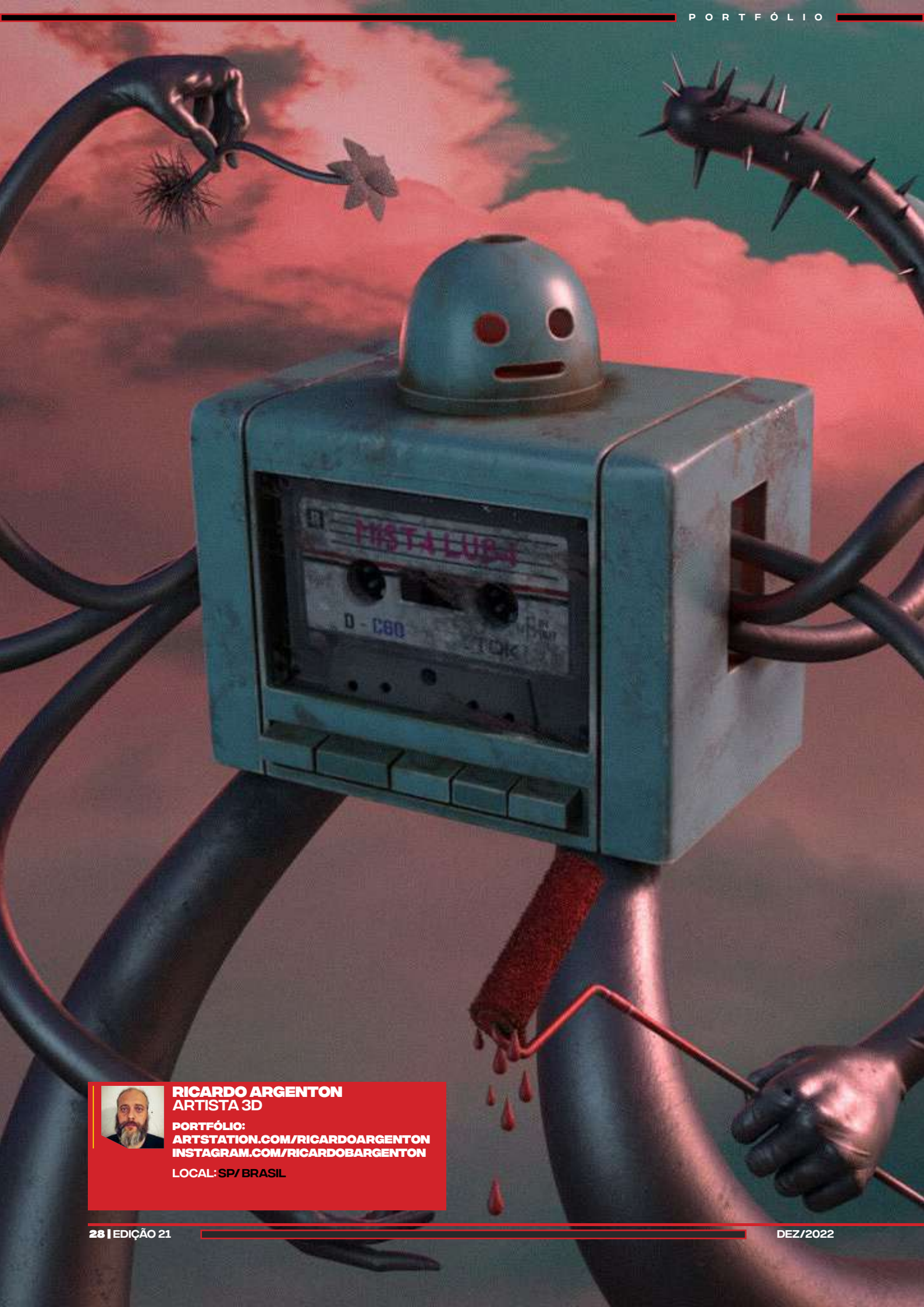
gamejamplus.com



GAMEJAMPLUS



@GAMEJAMPLUS



**RICARDO ARGENTON**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/RICARDOARGENTON](https://artstation.com/ricardoargenton)  
[INSTAGRAM.COM/RICARDOARGENTON](https://instagram.com/ricardobargenton)

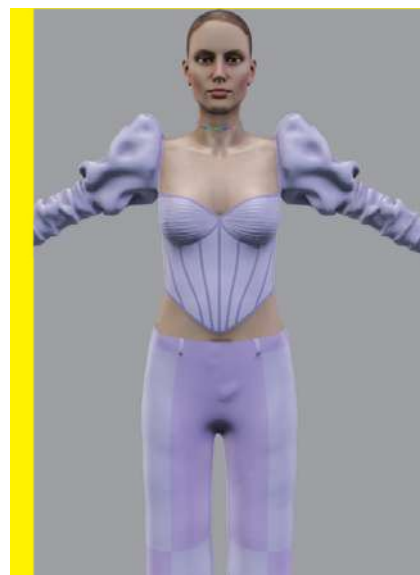
LOCAL: SP/BRASIL



**Jorge de Paula**  
Diretor de negócios  
da empresa Audaces

## FASHION STUDIO: UMA PROPOSTA QUE PODE VIRAR TENDÊNCIA NO MUNDO DOS GAMES

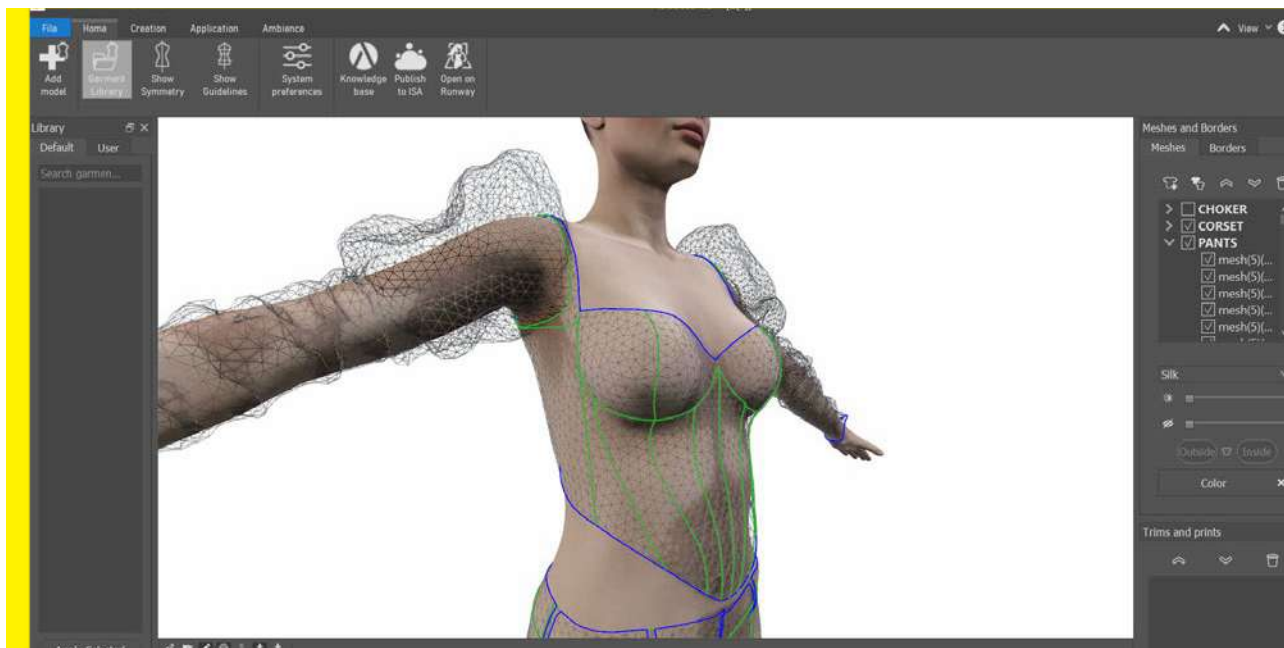
Fashion Studio é um software de criação de roupas e skins digitais para modelos humanóides em 3D. Uma segunda pele (malha poligonal externa) sobrepõe o corpo do personagem, permitindo um fácil manuseio na criação da roupa, bem como a aplicação de diferentes cores, texturas e estampas. O software também oferece ferramentas que simulam a gravidade e o movimento para uma representação mais realista.



### O SOFTWARE

O Fashion Studio oferece ferramentas intuitivas que são utilizadas tanto na indústria da moda quanto no desenvolvimento de skins em animações e jogos. Através da lógica de escultura, normalmente encontrada nas ferramentas de modelagem 3D, o software oferece ao designer a possibilidade de explorar sua criatividade em modelos complexos de forma simples.





O software permite a criação com simetria através de um eixo vertical que espelha o que foi modelado de um lado para o outro, reduzindo o tempo de construção do modelo.

É possível dar o volume desejado à roupa inflando ou ajustando as partes, e também, existe a possibilidade de cortar, franzir e expandir a malha uniformemente ao redor do corpo em diferentes ângulos.

## COMO SURTIU A IDEIA?

O core da Audaces é tecnologia para moda. Vimos a necessidade de desenvolver uma ferramenta que permitisse que designers pudessem visualizar suas criações de forma digital, em todos os ângulos, para um processo de aprovação de coleção mais rápido e sustentável dentro da indústria da moda. Com o sucesso da ferramenta nesse âmbito, notamos que essa tecnologia era aplicável também nas criações de games, animações e XR. Vimos nisso uma oportunidade para facilitar o processo criativo e operacional dos designers desse ramo para que explorassem ao máximo as facilidades da ferramenta no seu cotidiano. O

## QUAIS TECNOLOGIAS ESTÃO SENDO USADAS?

Fashion Studio utiliza técnicas de escultura digital, simulação física interativa e renderização em tempo real. A tecnologia possui a sua própria engine construída em C++ e o método de criação foi totalmente desenvolvido pela Audaces ao longo de 10 anos. A Audaces possui sua patente no Brasil e em diversos países da Europa e Ásia.





## O QUE O USUÁRIO PODE ESPERAR?

Criação de skins em poucos minutos.

O Audaces Fashion Studio é uma ferramenta fácil e intuitiva que acelera o processo de criação, facilitando a construção de modelos complexos com simulação de alta qualidade e compatibilidade com outros softwares do mercado.

 **AUDACES**

**ACESSE O SITE**



**RICARDO ARGENTON**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/RICARDOARGENTON](https://artstation.com/ricardoargenton)  
[INSTAGRAM.COM/RICARDOBARGENTON](https://instagram.com/ricardobargenton)

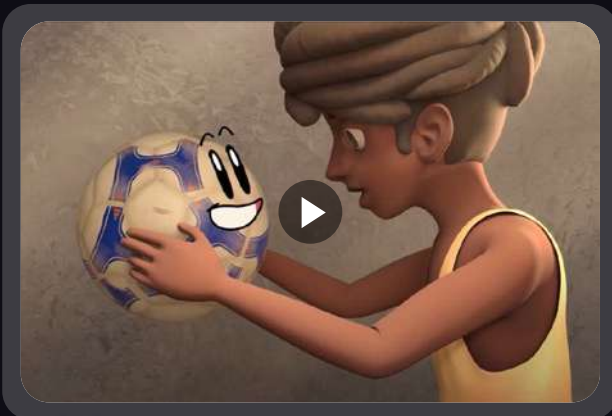
LOCAL: SP/ BRASIL



# PROJETOS DE CONCLUSÃO DE CURSO



## ANIMAÇÕES 3D



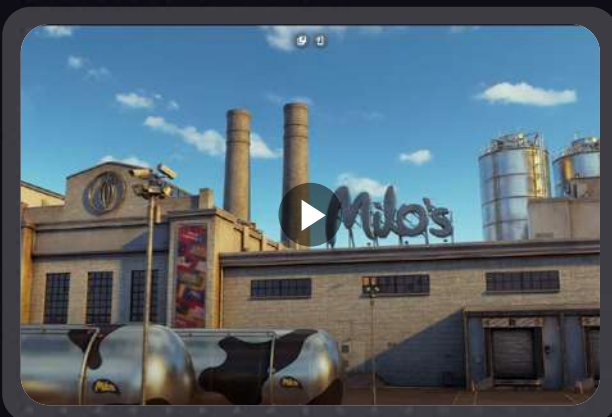
### Animação: Bola da Copa

Gabriel Salles  
Renata Ribeiro  
Maria Eduarda Souza  
Luana Montel



### Animação: Teaser Sons e Silêncios

William Silva  
Letícia Ribeiro



### Animação: Chocolate

Ítalo Campanelli



### Animação: Goldberg

Ana Luisa  
Larissa  
Moisés

## ANIMAÇÕES 2D



**Animação: Mind Duck**  
Lilly Nogami



**Animação: Meu quarto dos sonhos**  
Leticia Apolinário  
Igor Amaral Franze  
Joyce Martins



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



FACULDADEMELIES



FACULDADEMELIES



**Animação: Zona Misteriosa**  
Camila Rodrigues  
Lucas Gaudie-Ley  
Camila Hirota



**Animação: Vovó Motoqueira**  
Mateus Carvalho



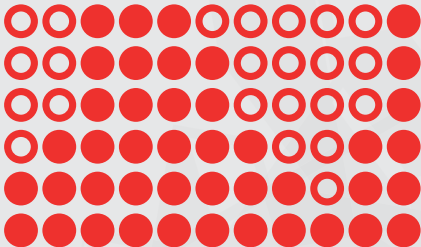
**Animação: Snackquest**  
Gabriel Escame  
Ana Luísa Zullo  
Stefanie Aichelbug Compber  
Nadine Alano Pereira



**RICARDO ARGENTON**  
ARTISTA 3D

PORTFÓLIO:  
[ARTSTATION.COM/RICARDOARGENTON](https://artstation.com/ricardoargenton)  
[INSTAGRAM.COM/RICARDOBARGENTON](https://instagram.com/ricardobargenton)

LOCAL: SP/ BRASIL



# QUER APARECER NA PRÓXIMA EDIÇÃO?

Entre em contato  
através do e-mail



**publicar@maxrender.com.br**

Siga-nos nas  
redes sociais!



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER

