

# MAXRENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

5ª Edição | Jan 2019

## MAKING OF ROCKET GROOT

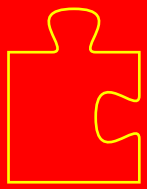
GUILHERME DUARTE

NETWORK  
INTERNACIONAL

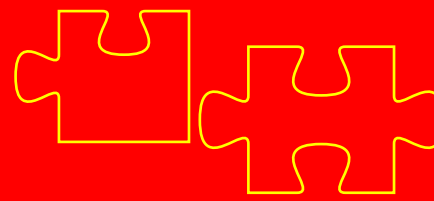
PROJETO  
DEAD POOL

PORTFOLIO IDEAL  
GUSTAVO MEDEIROS

Guilherme Duarte



# SUMÁRIO



## O QUE HÁ DE NOVO?

03

## ARTISTAS DESTA EDIÇÃO

04

## GAMES

The Path of Calydra

05

Rail Gunners

10

## ARTIGOS

Alana Plantes: Trilhando O Sucesso

13

Projeto Dead Pool

19

As Maiores Plataformas de Games de 2018

23

Rocket Groot - Making of

24

Portfolio Ideal: Direcione seu trabalho para a vaga certa

28

## ESPECIAL

Network Nacional & Internacional

29



# O QUE HÁ DE NOVO?

A partir dessa edição a revista Max Render passa a contar com uma estrutura bem mais interessante e de fácil entendimento. A forma como a revista foi repensada coloca os artistas nacionais em maior evidência a começar pela criação da seção **Artistas desta Edição**.

Em um segundo momento, a Max Render vai passar a investir mais na revista digital, em network nacional e internacional e em eventos como torneios online de artes em vez do tradicional formato de blog de notícias, que por sua vez deixará de existir. O nosso objetivo é oferecer um conteúdo mais objetivo e que de fato agregue valor para os profissionais e para os nossos leitores.

## EDITORIAL

Ser um profissional da Computação Gráfica no Brasil é um desafio notável.

Especialmente quando analisamos os custos envolvidos em cada estágio de desenvolvimento do artista até que ele alcance um nível de destaque.

Por isso, estamos muito felizes em lançar a quinta edição da revista MaxRender que visa não somente promover os melhores artistas nacionais como também fortalecer a valorização dessa profissão tão importante dentro da mídia atualmente.

Editor: Marcelo Ramos Soares  
revista@maxrender.com.br

Arte da Capa: Guilherme Duarte



Marcelo R. Soares  
Editor chefe



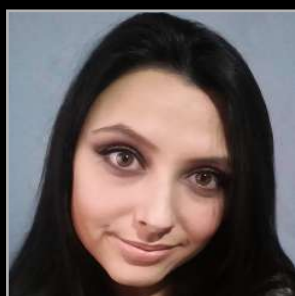
Revistamaxrender



Maxrender\_cg

MAXRENDER.com.br

# ARTISTAS DESTA EDIÇÃO



Alana Plantes  
Artista 3D



Alexandre Raad  
Ilustrador



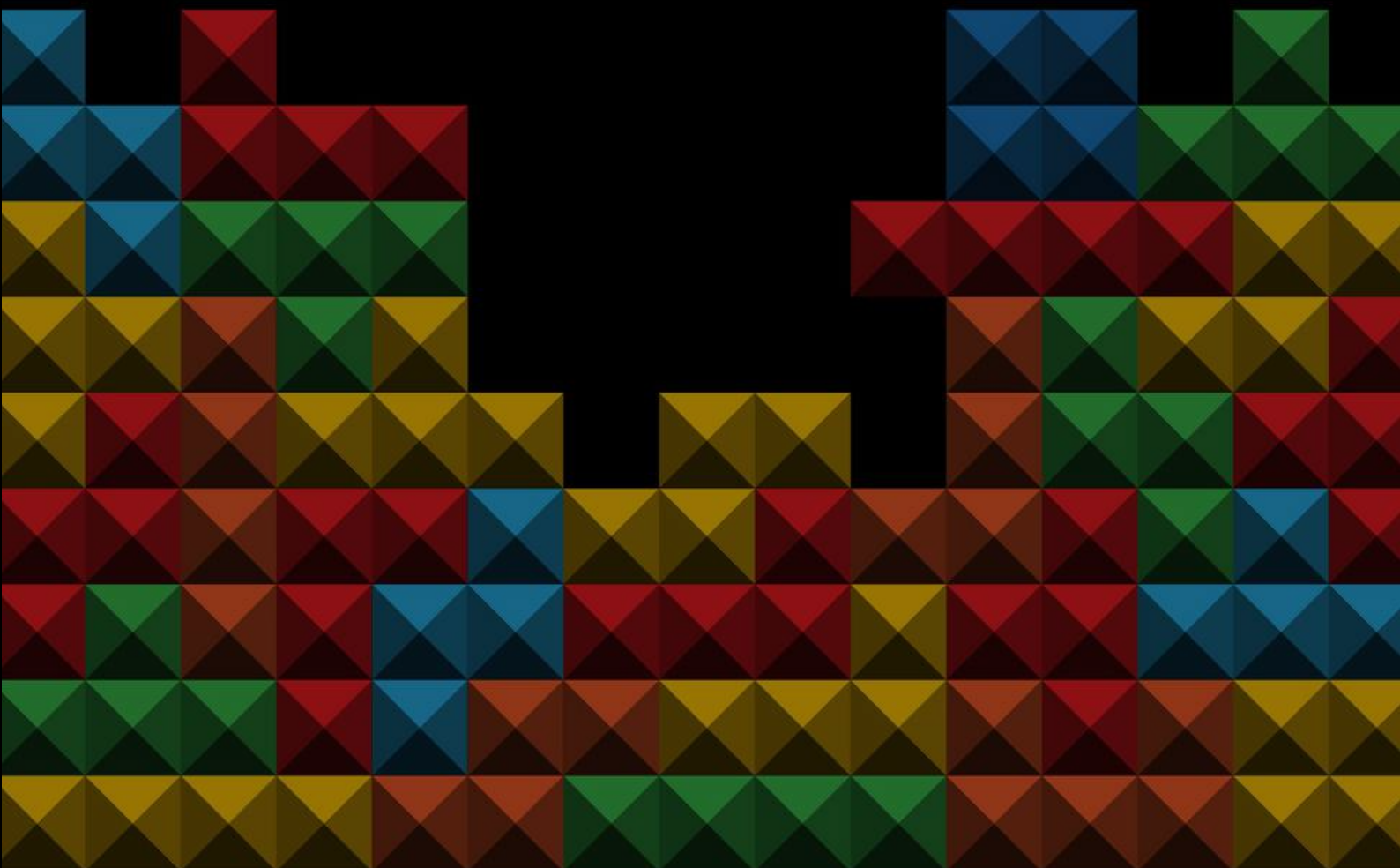
Guilherme Duarte  
Diretor de Arte



Lucas Falcão  
Artista 3D



Cristriano  
Artista 3D





# THE PATH OF Calydra

**Q**uem não gosta de ver um jogo nacional de altíssima qualidade disponível para todos os consoles de última geração?

Se você é um gamer que valoriza o trabalho dos brasileiros, The Path of Calydra é motivo para muita hype.

O Final Boss, estúdio carioca que conta com um portfólio de peso construído ao longo de mais de dez anos de mercado, promete deixar um marco nos jogos nacionais com o seu mais novo game, The Path of Calydra, um single-player de ação e aventura com puzzles e câmera em terceira pessoa.

Ainda em desenvolvimento, The Path of Calydra já apresenta uma arte 3D belíssima e mecânicas bem interessantes de se ver. Não precisa ser brasileiro para ficar com vontade de jogar, mas já que nós somos, dá um baita orgulho de se ver.



The Path of Calydra apresenta a história de Matheus, um garoto de 13 anos que mora nos subúrbios de uma cidade grande que é repentinamente transportado para um mundo totalmente diferente da sua realidade.

Esse mundo é Calygore e nele, Matheus precisa colaborar com Calydra, a estranha entidade que o invocou, ajudando a recuperar seus poderes elementais de fogo, terra, água e vento. Para cada elemento, Calydra assume uma forma diferente, sob os nomes Firen, Terrana, Waterus e Breezy.

Até agora, não foram liberadas muitas informações sobre o gameplay de The Path of Calydra, mas já sabemos de um aspecto bem interessante. Calydra possui a mochila de Matheus, e dessa forma, ambos colaboram um com o outro nessa jornada, como se o herói estivesse equipado com uma armadura especial.





O objetivo do jogador em The Path of Calydra é explorar o misterioso mundo de Calygone e recuperar os poderes de Calydra, para que Matheus possa voltar para casa e encontrar sua família novamente.

Pelos elementos da história de The Path of Calydra, podemos sentir algumas inspirações em filmes e livros infanto-juvenis. Já vimos essa história do jovem que embarca em uma aventura em um mundo desconhecido e cheio de perigos diversas vezes nas Crônicas de Nárnia, Peter Pan, Caverna do Dragão, A Viagem de Chihiro, O Mágico de Oz e muitos outros, e o melhor é: nós nunca nos cansamos de ver.

O tema de The Path of Calydra nos deixa com um gostinho de nostalgia, aventura e quero mais. E como gamers são fissurados por nostalgia, nada melhor do que oferecer um título com gráficos 3D incríveis, mas que toca nos sonhos profundos de magia e aventura que nutríamos na infância.

O game The Path of Calydra está sendo desenvolvido na Unreal Engine 4, uma das mais relevantes game engines do mercado, na qual foram produzidos games de grande relevância, como o remake do clássico Final Fantasy VII. Toda os efeitos e trilha sonora serão compostos pela empresa Yo-ho Musik Arsenal.





## O ESTÚDIO FINAL BOSS

Com as limitações da indústria de games brasileira, são poucas as empresas que realmente sobreviveram ao teste do tempo e marcaram mais de uma década de história. O Final Boss é uma delas. Com 14 anos de mercado, o estúdio conta com um amplo portfólio de advergames e jogos autorais para todas as plataformas.

O Final Boss segue uma linha que não é escolhida por todas as desenvolvedoras indies, que é a prestação de serviços de criação de jogos, softwares, aplicativos e mais para clientes. Seguir essa linha mais comercial é provavelmente o que permitiu que a empresa prosperasse por tantos anos, contando com clientes de peso como a Globosat, McDonald's, Xuxa Produções, entre outros.

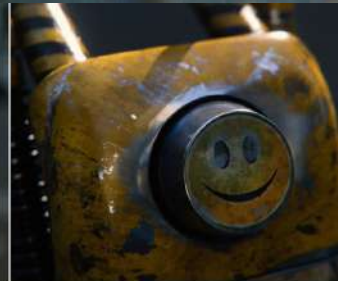
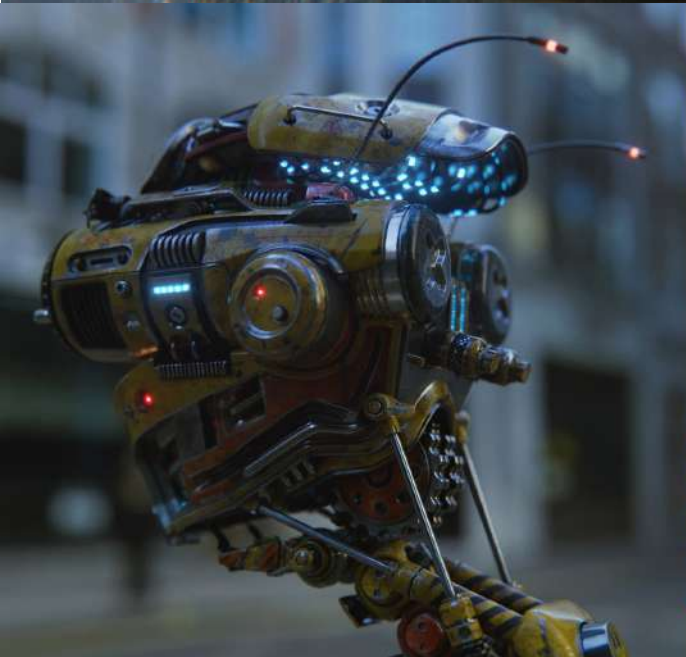
Agora, na segunda década do século, o cenário de desenvolvimento de games no Brasil nunca foi tão promissor.

"Seguir essa linha mais comercial é provavelmente o que permitiu que a empresa prosperasse por tantos anos"

É possível afirmar que houve um boom nos últimos anos, com a abertura de diversos estúdios que estão lançando seus títulos de estreia. Nessa leva, o Final Boss promete lançar o que pode ser a sua obra-prima.

The Path of Calydra é, sem dúvidas, um dos títulos que mais se destaca no portfólio, não só pela sua seriedade, mas também pela sua identidade única, que mostra uma verdadeira paixão dos desenvolvedores pelo que estão criando.

Ainda não há previsão de lançamento para The Path of Calydra, mas o Final Boss adianta que tem grande interesse em lançar o game para os consoles de última geração, incluindo o Nintendo Switch.







Alexandre Raad  
Artista 3D

Geralmente no processo criativo do meu trabalho eu utilizo inicialmente a técnica "Old School" de "Box Modeling" que é muito eficiente para projetos mais simples e também para criar "Basemesh" para opções mais complexas. Minha pipeline é bem reduzida, uso o ZBrush, Modo 3D e Photoshop. Recentemente estou incorporando o Blender também.

- ZBrush
- Modo 3D
- Photoshop
- Blender 3D

**Portfolio**  
[www.raadnet.com](http://www.raadnet.com)

# RAILGUNNERS



## O NOVO JOGO DE NAVE DA EXPRESSO GAME STUDIOS

**S**e tem um gênero que segue firme e forte nos indie games são os jogos de navinha! Ah, os shmups. Desde o clássico Space Invaders até os mais recentes lançamentos, como o super conceitual Esquadrão 51, esse clássico e viciante gênero segue arrebatando gamers de todas as gerações. E agora é a vez da Expresso Game Studios mostrar seu próprio jogo de navinha: Railgunners.

Um dos primeiros destaques de Railgunners é a sua história. No geral, o enredo não é uma grande preocupação dos desenvolvedores de jogos de navinha. Como Space Invaders nos ensinou, basta botar a nave do jogador, as naves inimigas e os controles pra atirar e esquivar e você já tem o potencial para criar um bom game. Mas a Expresso Game Studios queria ir mais longe.

Railgunners se passa em uma terra devastada por uma invasão alienígena, onde quase todos os recursos da humanidade foram destruídos e a esperança é apenas uma luz no fim do túnel.

O jogador se vê como membro da resistência rebelde, que pesquisou incessantemente até encontrar um método de contra-ataque, mas acredite: não será fácil.

A única chance de destruir o inimigo é invadindo a nave-mãe alienígena e destruindo seu reator, que gera campos de força que protegem a base inimiga. Até aí tudo bem, mas essa missão é mais custosa do que você imagina. A humanidade não conta com recursos o suficiente para enviar uma nave até tão longe no momento.







CRIS HIL  
3D CHARACTER ARTIST



Cristiano  
Artista 3D

Artista 3D Senior na Hoplon  
Infotainment, Santa Catarina - FL

[Portfolio](http://crishil.artstation.com)  
crishil.artstation.com

- ZBrush
- 3ds Max
- Cinema 4D
- V-Ray
- Substance Painter
- Photoshop
- Marvelous Designer



“Não tenha medo de arriscar. Muitas vezes esse é o primeiro passo”

# ALANA PLANTES

TRILHANDO O SUCESSO



Alana PLantes  
**■ Artista 3D**

“é melhor trabalhar com o que ama do que ficar a vida inteira em um trabalho que não gosta”

**A**lana Plantes é estudante de artes 3d, 24 anos, apaixonada por Super Mario Bros, pizza e doce de leite. Desde pequena sempre amou desenhar pela casa inteira. Além disso, tinha uma mania de colecionar figurinhas de personagens de desenhos animados e ampliar os desenhos para uma A4. Alana sempre amou desenhar. Seu sonho era ser uma "desenhista", como era chamado na época.

Alana também sempre foi fascinada por desenhos animados, animes e quadrinhos da Turma da Mônica. No entanto, os anos passaram e ela foi deixando de acreditar que poderia viver de arte um dia e, como vinha de uma família humilde, nem mesmo imaginava que poderia entrar para faculdade.



## COMO TUDO COMEÇOU

**A**os 19 anos entrei em uma faculdade, mas tentei ingressar em algo que acreditava que me daria um bom retorno financeiro e acabei iniciando o curso de Gestão Financeira.

Como já imaginava, acabei não gostando do curso e resolvi arriscar em algo que eu realmente curti, Design Gráfico. Iniciei os estudos em 2012 e me formei em 2014.

Em Junho de 2016, senti que o que tinha feito até o momento não era o suficiente e que não tinha atingido meus objetivos. Foi quando conheci o André Castro e fiz um curso de Creature Design e atualmente estou fazendo o Creature Design 2 (uma extensão do primeiro curso).

Graças ao André, migrei para o mundo do 3D. Ele me fez acreditar no meu potencial e que “sim”, era possível viver de arte.



## VIDA & TRABALHO

Atualmente sou Diretora de Arte na Pulp Edições, uma agência de conteúdo em Curitiba, desde 2015. Trabalho com design gráfico desde 2013 e já passei por algumas agências de design, marketing e editoras.



## CONQUISTAS +

**A** minha maior conquista é poder inspirar outras pessoas com a minha arte. Fazer com que elas se motivem e acreditem que todo mundo tem potencial e que se você quiser muito alguma coisa, deve se dedicar. Se não tem tempo, durma menos, porque é melhor trabalhar com o que você ama do que ficar a vida inteira em um trabalho que não gosta.

Eu moro a duas horas de ônibus do trabalho e muitas vezes fico estudando até às 3hs da manhã e levanto às 7hs para o trabalho. Embora seja muito cansativo, não vou desistir, pois o meu maior objetivo de vida é trabalhar com 3D e vou chegar lá.

## INGRESSAR NA ÁREA

Para quem está começando, minhas dicas são:

- Não se prenda a padrões. Pense fora da caixa.
- Seja criativo, tente coisas malucas mesmo que ache que não ficaria tão bom assim.
- Nunca pare de estudar e sempre que puder, comece um novo curso.
- Seja interessado. Veja de tudo, independe do estilo. No fim, tudo vira referência para os seus projetos.
- Não se apegue. Aceite as críticas e troque feedbacks.
- Nunca ache que é tarde demais.
- Não tenha medo de arriscar. Muitas vezes esse é o primeiro passo

Quería deixar aqui o meu muito obrigada pelo convite a todos os envolvidos da Revista Max Render. É uma honra participar dessa revista, que já acompanho há um tempo. Vocês são incríveis e eu só tenho a desejar sucesso para vocês!

**Resposta da Equipe MaxRender:**

“Nós que nos sentimos prestigiados pelo seu trabalho, empenho e muito profissionalismo. É uma alegria enorme ver nossos artistas progredindo. Te desejamos muito sucesso!”

## LIÇÕES APRENDIDAS

**O** design me ajudou muito em relação a parte criativa, na estética, na composição, nas escolhas das cores e ao pensar rápido em soluções.

Ainda não tive o prazer de trabalhar com 3D, mas aprendi que mesmo que muitas vezes fique limitada a um concept de um estudo ou futuro trabalho, acho fantástico poder dar vida ao personagem. Trazer para o 3D as coisas que no 2D nem sempre estavam tão bem resolvidas, ou que estavam muito discretas, é simplesmente incrível.



Guilherme Duarte  
Diretor de Arte

Atualmente diretor de Arte no Brasil há mais de 13 anos e com foco em ilustração 3D.

**Portfolio**  
[guilhermeduarte.com.br](http://guilhermeduarte.com.br)

- 3Ds Max
- Zbrush
- Ornatix
- Mari
- Photoshop





**E**m 2017 a 4 Act Entretenimento trouxe para os palcos o musical castelo Ra-tim-bum juntamente com a Tv Cultura e eles precisavam recriar os personagens que todos conhecem para os materiais promocionais.

A agência que trabalho, a Ar propaganda - [www.arppg.com.br](http://www.arppg.com.br), detêm a conta deles e foi neste momento que sugeri recriar esses personagens totalmente em 3D.

O prazo era relativamente curto, 2 semanas e meia e ainda com muito pouco material de apoio para se trabalhar. Não existiam artes oficiais ou modelsheets, toda pesquisa de imagens foi com base no Google.

Para esse projeto eu tive a apoio do Anderson Virino [behance.net/abvirinodb2c](https://www.behance.net/abvirinodb2c), entre um projeto e outro que ele estava tocando ele entrou com modelagem, UVs e hair do personagem "MAU".

Já eu fiquei responsável pela modelagem, hair, textura, shader, luz e pósprodução. Foi bastante desafiador pois não teríamos tempo para correções de erros, o nosso prazo já estava estourado e a Tv Cultura teria que aprovar tudo.

Todo projeto foi criado com 3Ds Max, Zbrush, Hair and Fur nativo do max, Ornatix, Mari e Photoshop.





CASTELO



RÁ-TIM-BUM

*e musical*



# PROJETO DEAD POOL



Francisco Catão  
**■ Animação**

“Quando eu comecei esse projeto era tudo apenas uma brincadeira”

**Q**uando eu comecei esse projeto era tudo apenas uma brincadeira. Uma tentativa inocente de melhorar minhas habilidades de animação. Porém, com o tempo, eu fui carregando o projeto cada vez mais longe.

Sob a supervisão do tutor Bruno Monteiro, dono da escola online de animação Onfire 2.0, eu fui refinando a animação por mais de 10 meses usando apenas o meu tempo livre para chegar a um resultado que agradasse a todos. Além disso, eu aprendi muito com esse projeto, fora a parte técnica, ele me ensinou

ensinou o desapego. A capacidade de conseguir e excluir cenas inteiras mesmo que eu já estivesse super avançado no projeto. Outro aprendizado foi o de não desistir de um projeto por mais doloroso que ele esteja sendo e, acima de tudo, que Forward Kinematics (FK) é melhor do que Inverse Kinematics (IK).

Eu fiquei muito feliz com o resultado e mais feliz ainda por ter trabalhado com o Caio Nascimento e o Guilherme Barata, que são dois profissionais que eu considero demais.

**Caio Nascimento****Render e composição**

Desde o começo eu fiquei muito feliz em participar desse projeto. Essa foi a melhor oportunidade para eu voltar a trabalhar com animação. Como já fazia um bom tempo que eu só conseguia trabalhar com projetos de arquitetura, então, essa foi uma ótima chance de testar minhas habilidades de renderização e animação novamente.

Francisco é um ótimo profissional e muito bom de se trabalhar. O material que ele me enviou já era muito bom e me deu a ideia exata do que ele queria desde o início. Eu assisti o filme Deadpool algumas vezes quando ele me contratou para o trabalho para que eu pudesse tentar obter o melhor sentimento das cenas possível. Foi uma excelente experiência.



# PROCESSO AUDIOVISUAL

**D**e acordo com o diretor de som Guilherme este projeto deve introduzir o espectador a mais uma das investidas de ação do personagem Deadpool, tornando essa experiência a mais real possível para os fãs. A partir deste princípio, Guilherme ressalta alguns pontos importantes para entender a estruturação do personagem.

Durante todo o processo, foram gravados os foleys do personagem, que é o único a aparecer na animação, com a dinâmica dos movimentos bem marcada por uma mescla de roupas de couro e seda tais como luvas, jaquetas, calças entre outros, reforçando a resistência, a flexibilidade e a maciez do traje tal qual se movimenta. Os sons coletados foram comprimidos e equalizados para alcançar uma textura dos desenhos animados mais antigos.

No campo dos efeitos, durante todo o processo, foram gravados whooshes com espátulas de aço, e depois processadas dentro do Pro tools, programa de edição de áudio, por plug-ins de reverberação, delays e time stretch para tornar as ondas de áudio mais longas em relação à gravação original, distorcendo e comprimindo-as para alcançarmos timbres clássicos de movimentação desacelerada.

Passando pelas ruas movimentadas de Brasília, também pude captar os sons das frotas de ônibus e carros que passavam pela rodovia da capital brasiliense, além também de capturar os sons de latões amassados de carros velhos para integrar a interação do protagonista quando pula e rola por cima de um dos ônibus em uma das cenas.

Como a trama envolvia também personagens antagônicos, que inclusive estavam fora do campo de visão, foi imprescindível a colocação de sons que interagissem com o protagonista de alguma forma. Assim como uma bala que rebate no concreto de raspão, som este processado com mármore, blocos de terra e vidros arremessados ao chão, acrescentado dos whooshes\* comentados no paragrafo anterior que criavam a verdadeira textura do "recochetar".

\* Whooshes: Efeito sonoro causado pela movimentação rápida de algo no ar.

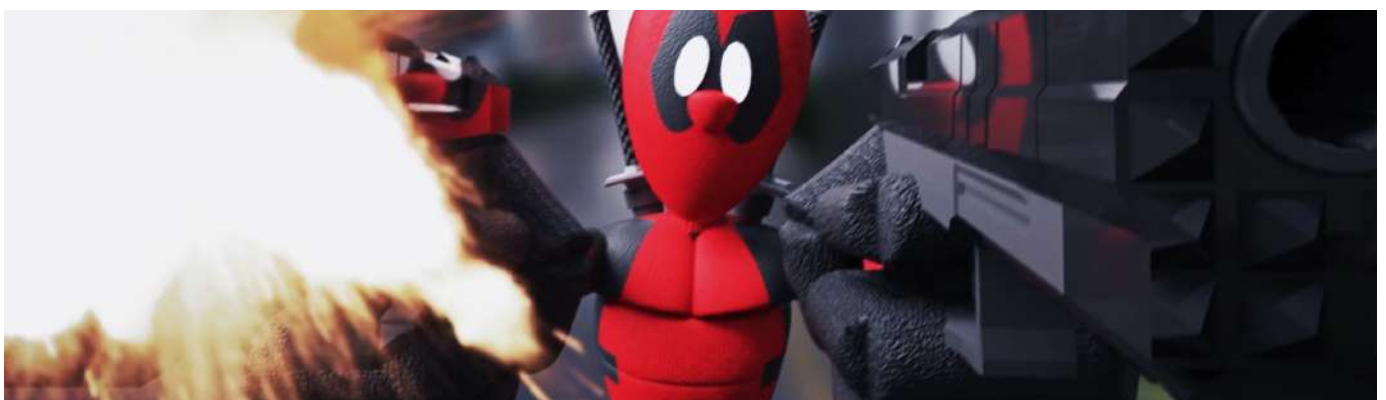
A oportunidade de participar de projetos de altíssima qualidade como este, envolve também se permitir gravar em lugares diferentes tais como ruas e ambientes distintos o que possibilita a mudança na forma como ouvimos um determinado som e agregamos sua posição a dado contexto em cena.

O Francisco sempre foi bastante flexível a novos sons para compor os pilares de ação de suas obras e assim, de referência em referência, chegamos nos específicos sons que expõem o clímax do filme.

**"Duração da criação do áudio: 10h"**



**Guilherme**  
**■ Audiovisual**





Lucas Falcão  
Artista 3D

Artista freelancer de personagens 3D

**Portfolio**  
[blog.lucasfalcao.com](http://blog.lucasfalcao.com)

- Blender 3D
- Substance Painter

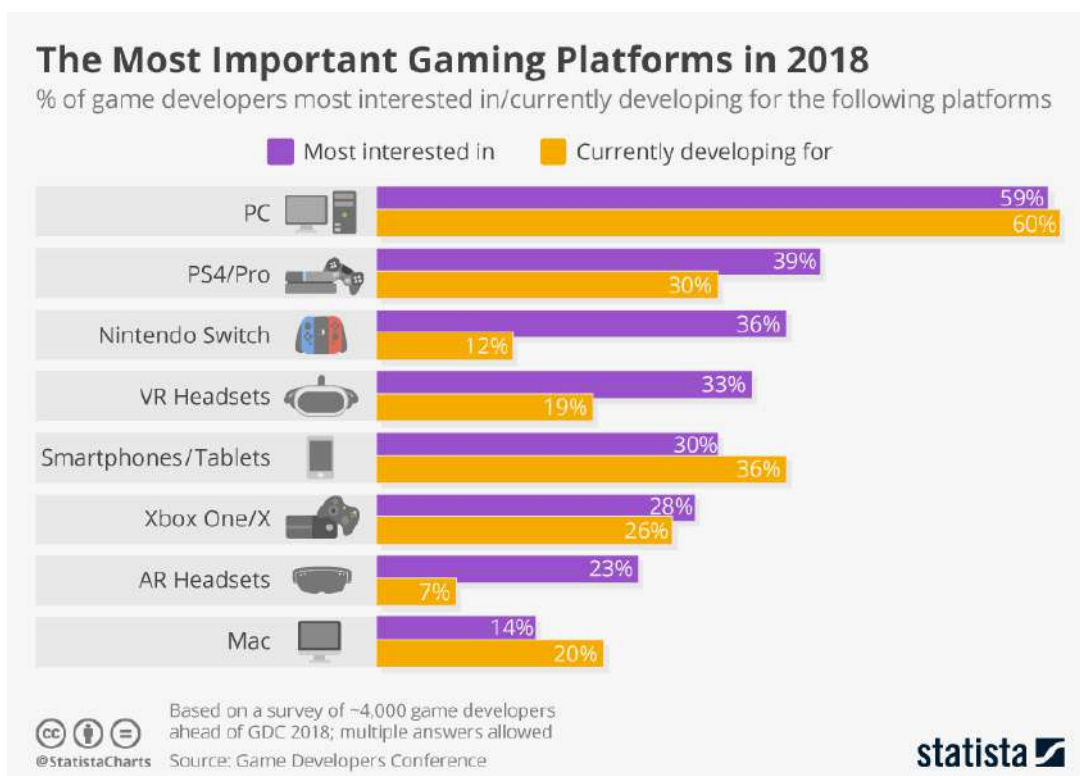
# AS MAIORES PLATAFORMAS DE GAMES DE 2018



Com tantas novidades tecnológicas no mercado é absolutamente fundamental que os estúdios tenham interesse em saber para quais plataformas os melhores jogos estão sendo lançados e quais são as melhores plataforma?

**A** fim de ajudar a responder esta pergunta, a empresa UBM, que é a reponsável pela Game Developers Conference, levantou uma pesquisa que mostrou que o PC continua a ser o líder em relação ao suporte ao desenvolvedor. 60% de cerca de 4.000 desenvolvedores pesquisados atualmente estão trabalhando em um jogo que será lançado para PCs.

Além disso, 59% dos entrevistados consideram os PCs uma das plataformas de jogos mais interessantes. Um pouco menos popular do que PCs, o PlayStation 4 continua a ser uma prioridade para os desenvolvedores também. 39% dos entrevistados consideram o best-seller da Sony uma das plataformas mais interessantes para 2018 e 30% estão atualmente trabalhando em jogos para PlayStation.





## ROCKET GROOT - MAKING OF

**O** Projeto Rocket Groot surgiu enquanto o artista Guilherme estava navegando pelo behance e se deparou com o concept de um artista chamado Hector Amavizca.

A ideia era não seguir a risca o concept, até porque ele queria dar um toque pessoal ao projeto, além de trazer um visual mais do filme mas mantendo as características do Hector. “Para mim era uma grande desafio pois seria praticamente o primeiro projeto que utilizei diversos softwares, Ornatix para o hair foi um deles, era praticamente meu segundo contato com o software e de cara fazer o pelo do rocket me assustou, porém ele é mais fácil que pensei”, diz Guilherme. Acrescentou ainda, que graças ao tutorial de Marcelo R Souza sobre cabelo da Hermione, disponível no youtube. Outro software que jamais tinha tido algum contato e que fui obrigado a aprender para esse projeto foi o substance painter.



Bom tudo começou com uma blocagem simples feita por zspheres no Zbrush até chegar no detalhamento desejado. Para esse projeto, como eu não iria animar e nem faria outras poses, eu resolvi chegar até um certo nível de detalhes e posear no Zbrush mesmo utilizando o transpose.

Toda a textura do groot foi feita no zbrush utilizando brushes comprados no cubebrush, basicamente utilizei 4 brushes.

A pintura também foi feita toda no Zbrush pois até então ainda não havia tentado com o substance painter, tudo foi feito basicamente com uma foto só de madeira.

Para a textura do Rocket eu comecei a utilizar o Substance Painter e achei maravilhoso. Eu não acreditava que com tão pouco tempo de prática eu já conseguia alcançar um resultado que, para mim, já era muito satisfatório.



O que é muito legal no Substance é que ele já te dá todos os mapas e basta você aplicar no seu shader. Isso pode te deixar até preguiçoso mas realmente é muito bom.

Para o pelo do Rocket ou Grooming, como alguns chamam, eu utilizei o Ornatix. Como ele trabalha em forma de modificadores acaba sendo menos estressante trabalhar com ele.

Para as gramas e musgos do Groot também utilizei o Ornatix, pintei um mapa de onde queria que tivessem esses “musgos” e pelo Ornatix ele limitava o “hair” pelo mapa, basta aplicar um mapa preto e branco no slot distribution map em “ox hair from guides”.

## SHADER & RENDER

**P**ara o shader e render eu sempre utilizo o Vray, com exceção dos olhos, todos os shaders são bastante simples, apenas trouxe os mapas do Substance e apliquei nos seus respectivos locais, isso é bem bacana nele. Na hora de exportar você consegue escolher o tipo de render que você usa e os mapas já vão com suas nomenclaturas certinhas como diffuse, glossiness, normal e etc.

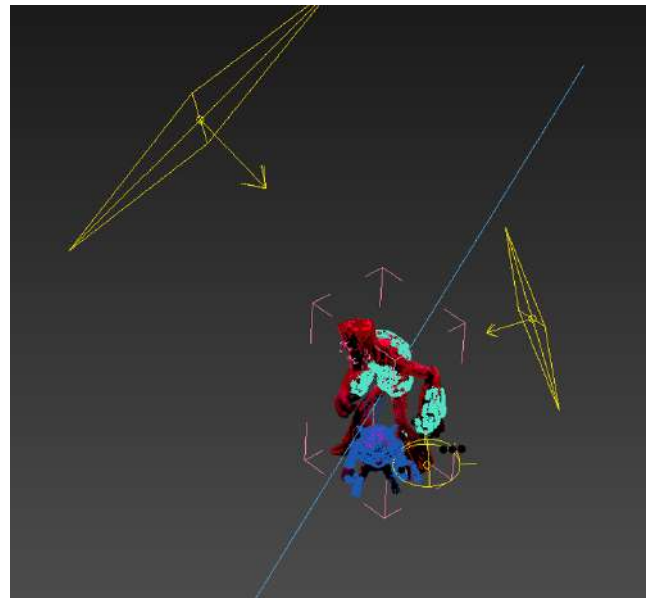
Para utilizar o displacement e trazer os detalhes que havia esculpido no Zbrush eu utilizei o VrayDisplacementMod e coloquei o mapa dentro de um VrayHDRI para poder ler o EXR.

A luz é bem simples, basicamente tenho duas lights na cena, uma mais forte atrás e uma de preenchimento, a terceira luz é apenas para reflexo utilizando um HDRI e desligando a função diffuse na luz.



Todos os modelos foram exportados direto do Zbrush sem alguma retopologia. Eu extraí do Zbrush para obter detalhes o displacement em EXR 32 bits, normal map e um mapa de cavity para compor minhas texturas.

A luz é bem simples, basicamente tenho duas lights na cena, uma mais forte atrás e uma de preenchimento, a terceira luz é apenas para reflexo utilizando um HDRI e desligando a função diffuse na luz.



Para o render utilizei uma configuração bem simples, apenas adicionando alguns passes básicos e algumas mascaras que me ajudariam na pós produção.

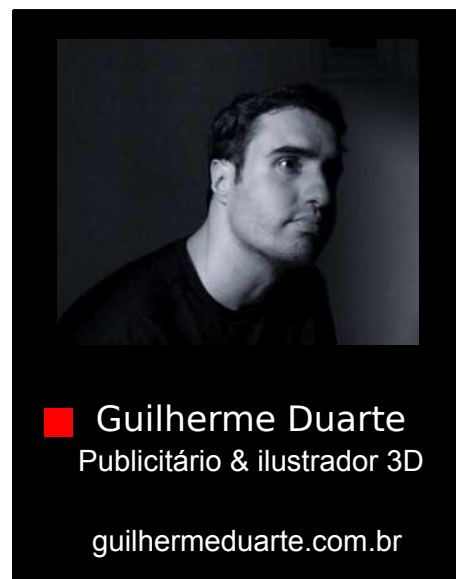
Toda imagem foi finalizada no photoshop , o fundo foi pego no google e levemente modificado adicionando alguns pequenos elementos para integrar melhor com a imagem.

Se ficou alguma dúvida sintam-se livres para me enviar um email que na medida do possível responderei.

Para o render utilizei uma configuração bem simples, apenas adicionando alguns passes básicos e algumas mascaras que me ajudariam na pós produção.

Toda imagem foi finalizada no photoshop , o fundo foi pego no google e levemente modificado adicionando alguns pequenos elementos para integrar melhor com a imagem.

Se ficou alguma dúvida sintam-se livres para me enviar um email que na medida do possível responderei.



# PORTFOLIO IDEAL



GUSTAVO MEDEIROS



## GUSTAVO MEDEIROS

Character Artist

“Um portfólio direcionado para o que você quer pode ser mais certo na hora de conseguir uma vaga”

**A** revista MaxReeder sempre foi conhecida pela sua preocupação com o crescimento e a valorização dos profissionais da área da computação gráfica no Brasil. Porém, sabemos que incentivar apenas não é o suficiente, é importante também fornecer um leque de possíveis soluções para facilitar a maturação deste mercado que tanto nos encanta.

Foi pensando nisso que conversamos com o Character Artist Gustavo Medeiros, um artista com mais de 3 anos de experiência na área e que destacou alguns aspectos importantes para se ter sucesso na carreira.



## COMUNIDADE BRASILEIRA DE CG

Para Gustavo, a comunidade brasileira de artistas gráficos é bastante unida, no entanto, a escassez de eventos para promover um contato ainda maior entre os profissionais acaba atrapalhando um pouco.

## A MAIOR DIFICULDADE PARA ALAVANCAR A CARREIRA NO BRASIL

**D**e acordo com Gustavo, o artista não pode ser especialista apenas em uma área, ele precisa ser cada vez mais generalista. E essa generalização de conhecimento dificulta bastante no crescimento do artista de maneira focada. Por fim, Gustavo acrescenta, embora seja importante saber de tudo um pouco porque é o que o mercado pede, é bom tentar se especializar em algo, pois isso ajudará bastante a crescer como artista.

# PORTFOLIO IDEAL

DIRECIONE SEU TRABALHO PARA A VAGA CERTA



GUSTAVO AMERICO  
CHARACTER ARTIST

Modelo criado para o projeto "The Last of Us"

**O** Portifolio ideal tem que ser bem claro no que você quer. Por exemplo, se você gosta de personagens cartoon para animação. Então o seu portifolio deverá ser voltado pra isso. Acho um pouco errôneo colocar um projeto de maquete eletrônica por exemplo se este não é o seu foco. Talvez adicionar um ou dois projetos diferentes apenas pra mostrar que você sabe fazer aquilo, mas manter o foco é essencial. Um portifolio direcionado para o que você quer pode ser mais certo na hora de conseguir uma vaga.



GUSTAVO MEDEIROS  
CHARACTER ARTIST

**Portfolio**  
gustavo-medeiros.artstation.com



# NETWORK NACIONAL & INTERNACIONAL 2019

A MaxRender sempre se preocupou em apoiar artistas nacionais dentro e fora do Brasil, mas desta vez, nós queremos mais.

Graças as nossas parcerias com empresas e startups no Canadá e Estados Unidos, a partir de 2019 a MaxRender conectará você às melhores oportunidades de participar de projetos incríveis que certamente levarão a sua carreira para outro nível.

## QUER PARTICIPAR DE PROJETOS INTERNACIONAIS?

Basta enviar um e-mail com o título

**EU QUERO**

para a lista oficial

[lista@maxrender.com.br](mailto:lista@maxrender.com.br)



Receba em primeira mão as informações necessárias para obter uma experiência internacional. Todos os inscritos receberão um e-mail dias antes do lançamento oficial.

MAXRENDER.com.br