

MAX RENDER®

Realidade Virtual e Aumentada

#05

Realidade Virtual (VR) vs
Realidade Aumentada (AR)

#07

Como VR e AR estão impactando
a Educação, Arquitetura e
Design?

#28

Inovação na Psicologia:
Realidade Virtual na
Reabilitação Cognitiva

CAPA

CAIO FANTINI

#13

Asset: 2D Tiles

Free Download

26^a

EDIÇÃO

2024



MARCELO RAMOS

Editor-chefe da MAXRENDER



[@REVISTAMAXRENDER](#)



[MAXRENDER](#)



[REVISTAMAXRENDER](#)



[MAXRENDER.COM.BR](#)

M



EDITORIAL

A evolução das tecnologias de Realidade Virtual (VR) e Realidade Aumentada (AR) tem sido extraordinária, ampliando fronteiras muito além do simples entretenimento. Esta edição de número 26 da MaxRender mergulha nas inúmeras aplicações e possibilidades que estas tecnologias apresentam, transformando setores e profissões com suas capacidades inovadoras.

De simuladores que aprimoram habilidades de pilotos até ferramentas que modificam procedimentos médicos, a VR e a AR estendem seu alcance para além dos videogames. Por exemplo, com a AR, observamos implementações no setor educacional que possibilitam aos alunos uma imersão em seus estudos, seja ao visualizar detalhes microscópicos de células ou ao passear por cenários históricos reconstruídos.

Além do campo da educação, esta edição traz artigos, entrevistas e pesquisas que demonstram a implementação da VR e AR em áreas tão variadas como a psicologia, ajudando no tratamento de fobias e ansiedades, e na arquitetura, transformando a experiência do usuário ao permitir que realizem passeios virtuais pelos imóveis.

Encorajamos você a refletir sobre estas inovações e a imaginar as amplas possibilidades que elas oferecem. A Realidade Virtual e Aumentada vão além do lazer, abrindo novas formas de interação e entendimento do nosso mundo.



embarque no Portal da **MAX**

#04

RESUMO EDUCACIONAL

- #05 Realidade Virtual VS Realidade Aumentada
- #07 Como VR e AR estão impactando a educação, arquitetura e design?

#09

GAMES

- #10 Astro Bot Rescue Mission
- #11 Startreck Bridgecrew
- #12 Half Life: Alyx
- #13 Max Render Game Assets

#14

REVIEW

- #15 Realidade Virtual nos parques de diversões: Top 5 atrações globais
- #18 Além da tela: O uso das tecnologias Ar e VR no audiovisual

#20

ARTIGOS

- #21 Videogames na educação e outros horizontes: entrevista com Francisco Tupy Gomes Corrêa
- #24 Holotile Floor: Uma revolução criada pela Disney
- #26 VR para medir atividades cerebrais
- #28 Inovação na Psicologia: Realidade Virtual na reabilitação cognitiva

#31

PROFISSIONAL

- #31 Aumente suas chances de contratação ao evitar estes 6 erros
- #33 User Experience (UX) VS Extended Reality (XR)

#37

PORTFÓLIO

- #38 Augusto Cezar #ArtistaCAPA
- #41 Velociraptor - Caio Fantini
- #42 Bernado Cruzeiro
- #44 Gabriel Oliveira

RESUMO EDUCACIONAL

#05

REALIDADE VIRTUAL VS REALIDADE AUMENTADA

#07

COMO VR E AR ESTÃO IMPACTANDO A EDUCAÇÃO,
ARQUITETURA E DESIGN?

REALIDADE VIRTUAL VS REALIDADE AUMENTADA

A Realidade Virtual (VR) e Aumentada (AR) não são mais novidades, mas a maneira como transformam as interações, jogos e aprendizado continua a evoluir.

Ao longo dos últimos anos diversas aplicações em áreas distintas têm lançado mão dessas tecnologias, no entanto, nem sempre fica claro o que é cada uma delas e como se diferem entre si. Esta é uma dúvida recorrente, mas que este artigo vai te explicar.

REALIDADE VIRTUAL (VR)?

Em contrapartida, a VR nos transporta para um universo completamente diferente. Por meio de headsets, como o Meta Quest 3 ou o Valve Index, a VR isola o usuário do mundo real, substituindo-o por um ambiente digital tridimensional. Neste espaço, é possível realizar façanhas desde pilotar uma nave espacial até visitar lugares históricos em outra época.



A VR não apenas simula visualmente outros mundos, mas também pode engajar todos os cinco sentidos, criando experiências verdadeiramente imersivas.

O QUE É REALIDADE AUMENTADA (AR)?

A AR é uma tecnologia inovadora que enriquece nosso mundo real com elementos digitais. Usando dispositivos como smartphones, tablets ou óculos especiais, ela é capaz de sobrepor informações, imagens ou animações ao que naturalmente vemos. Imagine ver um dinossauro passeando pelo seu jardim através da tela do seu celular ou medir se um novo sofá cabe na sua sala apenas apontando a câmera. Da jogabilidade imersiva de Pokémon Go a filtros divertidos no TikTok, a AR se integra à nossa realidade, ampliando nossa experiência do cotidiano.

REALIDADE VIRTUAL (VR)

- **Imersão vs. Adição:** A VR cria um novo mundo digital para explorar
- **Dispositivos Necessários:** VR exige headsets e, às vezes, equipamentos adicionais para uma imersão completa;
- **Aplicações:** A VR é amplamente utilizada em entretenimento e simulações profissionais.

VS

REALIDADE AUMENTADA (AR)

- **Imersão vs. Adição:** a AR adiciona ao mundo real.
- **Dispositivos Necessários:** AR pode ser acessada com dispositivos mais comuns, como smartphones.
- **Aplicações:** a AR, por outro lado, tem aplicações práticas no dia a dia, na educação e no comércio.

O FUTURO DE AR E VR

À medida que a tecnologia avança, a linha entre AR e VR se torna cada vez mais difusa, introduzindo o conceito de Realidade Mista (MR). Essa nova fronteira combina elementos de ambos, permitindo uma experiência ainda mais rica e interativa. Segundo a Statista - uma das maiores plataformas globais de dados e business intelligence - a previsão de que o mercado de AR e VR atinja 38.6 bilhões de dólares até o final de 2024, é surpreendente. Com base nisso, não há dúvidas de que estamos apenas arranhando a superfície do potencial dessas tecnologias.

As possibilidades com AR e VR são tão vastas quanto a nossa imaginação. À medida que exploramos essas fronteiras digitais, convidamos você, nosso leitor, a mergulhar nessas experiências, seja caçando Pokémons no parque ou navegando por galáxias distantes no conforto da sua casa.



COMO VR E AR ESTÃO IMPACTANDO A EDUCAÇÃO, ARQUITETURA E DESIGN?

Sabemos que estas tecnologias realmente parecem ter chegado para ficar e estão alterando muitas coisas no nosso dia a dia. Em um primeiro momento, toda essa experiência de imersão revolucionária era explorada mais pela indústria do entretenimento digital, mais precisamente pelos jogos eletrônicos. Porém, este quadro vem mudando rapidamente nos últimos anos. Dito isto, o foco aqui será explorar suas aplicações em campos como educação, arquitetura e design, evidenciando como estão moldando o futuro dessas disciplinas.

USO NA EDUCAÇÃO

Atualmente temos visto muitas aplicações com estas tecnologias embutidas sendo usadas na educação, o que acaba enriquecendo a experiência de aprendizagem, transformando a maneira como os conceitos são ensinados e absorvidos pelos estudantes. Com a VR, os alunos podem ser transportados para ambientes virtuais que replicam locais históricos, laboratórios de ciências ou mesmo o interior do corpo humano, proporcionando uma compreensão mais profunda dos tópicos estudados.

A AR, por outro lado, permite sobrepor informações digitais ao mundo real, como visualizar modelos anatômicos em 3D sobre um livro didático, tornando o aprendizado mais interativo e envolvente.

ARQUITETURA

No campo da arquitetura, a VR permite aos arquitetos e clientes visualizar projetos arquitetônicos de maneira totalmente imersiva antes de sua execução. Essa prática não só facilita a compreensão espacial dos projetos mas também permite ajustes no design em tempo real, economizando tempo e recursos. A AR e a MR (Realidade Mista) também têm aplicações significativas na arquitetura, permitindo a visualização de projetos arquitetônicos no contexto do local real, ajudando na tomada de decisão sobre materiais, iluminação e uso do espaço.





DESIGN

As tendências de design para 2024 têm revelado a crescente influência da AR e VR no setor. Uma dessas tendências é o design comfy que, em uma tradução livre pode ser entendido como projeto com foco no conforto, enfatizando ambientes acolhedores e funcionais, refletindo a necessidade de conforto e bem-estar. A decoração comfy se beneficia da VR ao permitir que os designers e clientes visualizem e ajustem espaços para maximizar o sentimento de acolhimento antes da execução.

Outra tendência é o design biofílico, que busca integrar elementos naturais aos espaços de vivência, promovendo uma conexão mais profunda com a natureza. A Realidade Aumentada pode desempenhar um papel crucial aqui, permitindo que os usuários vejam como plantas, materiais naturais e esquemas de cores afetam o ambiente antes de fazer alterações físicas.

Essas tecnologias não apenas oferecem novas maneiras de explorar e interagir com o mundo ao nosso redor, mas também estão definindo o futuro do aprendizado, do design e da construção. À medida que continuamos a explorar o potencial ilimitado da AR e da VR, é certo que mais inovações surgirão, transformando ainda mais nossas vidas e o ambiente ao nosso redor.

GAMES



#10

ASTRO BOT RESCUE MISSION

#11

STAR TREK BRIDGE CREW

#12

HALF LIFE: ALYX

#13

MAXRENDER GAME ASSETS

ASTRO BOT

RESCUE MISSION™

"Astro Bot Rescue Mission" é uma aventura inovadora exclusiva para PlayStation VR, que redefine o gênero de jogos de plataforma. No papel do capitão Astro, o jogador embarca em uma missão épica para resgatar sua tripulação espalhada pelo universo. Cada um dos 20 níveis oferece desafios únicos, com inimigos carismáticos e chefes gigantes. A realidade virtual acrescenta uma nova dimensão à jogabilidade, permitindo interações inéditas e uma perspectiva imersiva. "Astro Bot Rescue Mission" combina gráficos encantadores, trilha sonora cativante e controles precisos para criar uma experiência memorável e divertida, mostrando o verdadeiro potencial da realidade virtual em jogos de plataforma.



Requisitos de sistema: PlayStation 4





"Star Trek™: Bridge Crew" transporta os jogadores para o universo de Star Trek através da realidade virtual. No jogo, você e seus amigos são tripulantes da U.S.S. Aegis. A missão é explorar um setor pouco conhecido do espaço, conhecido como "The Trench", buscando um novo lar para os vulcanos. Contudo, o Império Klingon, ativo na região, ameaça os planos da Federação. Decisões estratégicas e ações coordenadas com sua tripulação são cruciais para o sucesso da missão. No modo cooperativo, até quatro jogadores podem assumir os papéis de Capitão, Piloto, Tático e Engenheiro. Com uma narrativa dinâmica e o modo "Missões Contínuas", que gera missões procedurais, o jogo oferece inúmeras horas de aventura solo ou em cooperação. Em "Star Trek™: Bridge Crew", a habilidade individual é importante, mas a comunicação, a confiança e a coordenação da equipe são fundamentais para a vitória. Requer conta Uplay e aplicativo Uplay PC para ativação e instalação do jogo. Uma conexão permanente com a internet é necessária para jogar.

www.startrekbridgecrew.com

Requisitos de sistema: PlayStation 4

Requisitos de sistema para PC ^

Mínimo:

OS: Windows 7 SP1, Windows 8.1 or Windows 10

Processor: Intel® i5-4590, AMD FX 8350 equivalent or better

Memory: 8 GB RAM

Graphics: NVIDIA GeForce® GTX 970, AMD Radeon™ R9 290 equivalent or better

Network: Broadband Internet connection

Recommended:

Memory 8 GB RAM

H A L F - L I F E
A L Y X<https://www.half-life.com/en/alyx/>

Requisitos de sistema para PC

Mínimo:

OS: Windows 10

Processor: Core i5-7500 / Ryzen 5 1600

Memory: 12 GB RAM

Graphics: GTX 1060 / RX 580 - 6GB
VRAM

Recommended:

Memory 8 GB RAM

"Half-Life: Alyx" marca o retorno triunfal da série Half-Life, desta vez na realidade virtual. Ambientado entre os eventos de "Half-Life" e "Half-Life 2", o jogador assume o papel de Alyx Vance em uma missão desafiadora para roubar uma super arma do temido Império Combine. O jogo é uma obra-prima da imersão VR, com interações físicas detalhadas e ambientes ricos para explorar. Combinando uma narrativa envolvente com combates intensos e quebra-cabeças desafiadores, "Half-Life: Alyx" é uma experiência revolucionária em VR que redefine o gênero de jogos de tiro em primeira pessoa. O jogo não é apenas uma adição à série Half-Life, mas um marco na evolução da realidade virtual.





MAX RENDER®

GAME ASSETS

EU QUERO OS ASSETS!

Clique para pegar seus assets ;)

REVIEW

#15

REALIDADE VIRTUAL NOS PARQUES DE
DIVERSÕES: TOP 5 ATRAÇÕES GLOBAIS

#18

ALÉM DA TELA: O USO DAS TECNOLOGIAS
AR E VR NO AUDIOVISUAL

REALIDADE VIRTUAL NOS PARQUES DE DIVERSÕES: TOP 5 ATRAÇÕES GLOBAIS

NOTA:

Explorar mundos virtuais não é mais exclusividade de videogames e salas de cinema 3D.

Pensando nisso, selecionamos **as cinco atrações imperdíveis** de parques de diversão que prometem levar sua experiência com a Realidade Virtual a outro nível.

TOP 1

GALAXY'S EDGE: MILLENNIUM FALCON - SMUGGLERS RUN

Disneyland Resort, Califórnia, EUA: Os visitantes pilotam a famosa nave Millennium Falcon em uma missão interativa.

TOP 2

THE VOID: STAR WARS SECRETS OF THE EMPIRE

Disney Springs, Flórida, EUA e Downtown Disney, Califórnia, EUA:
Uma experiência de realidade virtual totalmente imersiva que
permite aos visitantes andar livremente em ambientes virtuais.

TOP 3

DERREN BROWN'S GHOST TRAIN: RISE OF THE DEMON

Thorpe Park, Inglaterra: Mistura
realidade virtual com elementos
físicos e performances ao vivo para
criar uma experiência assustadora de
trem fantasma.

TOP 4

**BATMAN: ARKHAM
ASYLUM VR EXPERIENCE**

Parque Warner Madrid, Espanha: Os visitantes entram no mundo de Batman, enfrentando vilões em Gotham City através da realidade virtual.

TOP 5

VR ROLLER COASTER, ALPENEXPRESS COASTIALITY

Europa-Park, Alemanha: Combina uma montanha-russa tradicional com experiências de realidade virtual, oferecendo diversas aventuras virtuais.

ALÉM DA TELA: O USO DAS TECNOLOGIAS AR E VR NO AUDIOVISUAL

No mundo moderno, as tecnologias de Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR) são parte integrante do nosso cotidiano, sendo utilizadas para assistir filmes, jogar jogos e até mesmo para a edição de vídeos.

A diferença entre AR e VR é que a Realidade Virtual (VR) ocorre quando você coloca um óculos de realidade virtual e mergulha em um mundo completamente diferente do seu entorno, podendo estar em um jogo onde é perseguido por ninjas ou lutando contra Rocky Balboa.

Por outro lado, na Realidade Aumentada (AR), é possível adicionar elementos virtuais ao ambiente real, como assistir a um filme em um canto da tela, alterar o cenário ao seu redor ou até mesmo editar um vídeo, dando a sensação de trazer a tela de um computador para o mundo real.

Como é o caso do jogo para celular "Five Nights at Freddy's AR: Special Delivery", nele, você utiliza a câmera do celular para explorar o ambiente em que você está, tentando identificar onde os animatrônicos aparecerão, trazendo a imersão dos personagens assustadores diretamente para dentro da sua realidade. Essa experiência torna o jogo uma emocionante aventura de AR.

Os óculos de Realidade Virtual (VR) mais conhecidos são os destinados aos videogames, como o "Playstation VR 2", que é o novo dispositivo de realidade virtual para o Playstation 5. Além disso, há uma opção mais simples para celulares, como o "VR Box", onde você insere o celular no óculos e pode assistir vídeos em Realidade Virtual em seu próprio aparelho, proporcionando uma experiência imersiva.



Mas nem tudo são maravilhas e benefícios em relação aos óculos de Realidade Aumentada (AR), a tecnologia ainda apresenta falhas, como é o caso do novo Apple Vision Pro. Muitos usuários têm relatado dores de cabeça devido ao peso do óculos e à exposição excessiva à luminosidade, o que causa ardência nos olhos. Além disso, houve um grande número de devoluções dos óculos por diversos motivos, incluindo os relatados anteriormente, enjoos, incompatibilidade de arquivos e a ausência de uma biblioteca de jogos que aproveitasse todo o potencial do produto.

Estamos no início de uma nova era da tecnologia, com o passar dos anos, os mecanismos de Realidade Aumentada (AR) e Realidade Virtual (VR) irão evoluir a ponto de solucionar esses problemas. Gradualmente, essas tecnologias se tornarão cada vez mais integradas ao nosso cotidiano. Mas, até lá testemunharemos os erros e acertos das empresas e acompanharemos até onde essa tecnologia pode nos levar.



GABRIEL LIMA

Criador de conteúdo e aluno de Cinema e Audiovisual.

 @gaab.eumesmo

Artigos

#21

**VIDEOGAMES NA EDUCAÇÃO E OUTROS
HORIZONTES: ENTREVISTA COM
FRANCISCO TUPY GOMES CORRÊA**

#24

**HOLOTILE FLOOR: UMA
REVOLUÇÃO CRIADA PELA DISNEY**

#26

VR PARA MEDIR ATIVIDADES CEREBRAIS

#28

**INOVAÇÃO NA PSICOLOGIA: REALIDADE
VIRTUAL NA REABILITAÇÃO COGNITIVA**

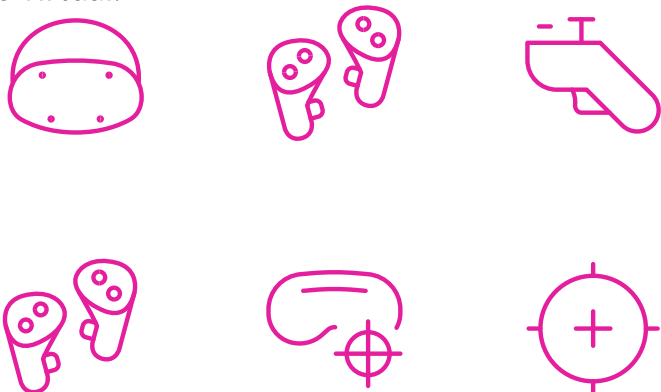
VIDEOGAMES NA EDUCAÇÃO E OUTROS HORIZONTES

Entrevista com Francisco Tupy Gomes Corrêa

INTRODUÇÃO

Unindo a tecnologia e a educação, Francisco Tupy Gomes Corrêa utiliza videogames como ferramentas pedagógicas poderosas. Com uma robusta formação em Geografia pela FFLCH-USP e influências pedagógicas da Krishnamurti Foundation of America, Francisco vai além dos métodos tradicionais de ensino, explorando como ambientes virtuais podem enriquecer significativamente o aprendizado.

Em nossa entrevista exclusiva, ele conta sua visão inovadora, detalhando experiências desde a implementação de projetos em campos de refugiados até o design de jogos para a Marinha do Brasil. Nos acompanhe nesta conversa fascinante sobre o futuro da educação através da lente dos videogames e da realidade aumentada e virtual.



01

Entrevistador: Francisco, poderia nos explicar como a filosofia de ensino de Krishnamurti influenciou seu trabalho com videogames na educação?

Francisco: Krishnamurti influenciou profundamente minha abordagem educacional. Ele destacava a importância de um aprendizado baseado em perguntas, o que ressoa com a ideia de desenvolver um pensamento crítico e autônomo nos alunos. Esse enfoque se alinha perfeitamente com a educação através dos videogames, onde os alunos aprendem a navegar e interpretar complexidades de maneira interativa. Além disso, Krishnamurti falava sobre a relevância de uma educação que transcende os limites da sala de aula para ser verdadeiramente útil na vida — uma visão que integro ao usar videogames como ferramentas pedagógicas.

02

Entrevistador: Trabalhando no Projeto Educacional de Kakuma com refugiados, quais desafios específicos você enfrentou ao integrar videogames na educação?

Francisco: O maior desafio foi adaptar as tecnologias às condições locais, que incluíam limitações de equipamentos e energia elétrica. Optamos por começar com jogos analógicos para construir uma base de pensamento lógico e computacional, que

depois facilitaria a introdução de tecnologias mais avançadas. Esse método permitiu que os refugiados se engajassem ativamente no processo de aprendizagem, mesmo em um contexto com recursos escassos.

03

Entrevistador: Como game designer, qual projeto você considera o mais desafiador que já realizou?

Francisco: Um dos projetos mais desafiadores foi o desenvolvimento de um simulador para a Escola Naval do Exército Brasileiro. Tive a oportunidade de embarcar em navios e trabalhar diretamente com militares, o que me permitiu aplicar conhecimentos de game design de maneiras muito práticas e contextuais. Este projeto não só desafiou minhas habilidades técnicas, mas também enriqueceu minha experiência como educador e designer.

04

Entrevistador: O projeto #HistoryBlocks, que utiliza o "Minecraft", está presente em mais de 100 países. Qual impacto você observou dessa abordagem na compreensão da história pelos alunos?

Francisco: Esse projeto foi extraordinariamente impactante, pois permitiu que os alunos reconstruíssem virtualmente monumentos históricos que haviam sido destruídos. Além da história, integramos matemática e outras disciplinas para criar uma experiência educativa multidisciplinar. Observamos que os alunos desenvolviam uma compreensão mais profunda e uma apreciação pelas culturas estudadas através da reconstrução e exploração desses monumentos virtuais.

05

Entrevistador: Com sua vasta experiência, como você vê o futuro da VR/AR na educação?

Francisco: Vejo um grande potencial, mas também muitos desafios. A integração efetiva de VR e AR na educação requer que superemos barreiras tecnológicas e desenvolvamos conteúdos que sejam verdadeiramente benéficos para o aprendizado. É crucial que estas tecnologias se tornem acessíveis e práticas para realmente transformarem o educacional.





06

Por fim, quais são os principais desafios na integração da VR e AR nos currículos tradicionais?

Francisco: Os desafios são tanto técnicos quanto pedagógicos. Precisamos garantir que as tecnologias de VR e AR sejam usadas para complementar e enriquecer as experiências de aprendizagem, não apenas como novidades sem conteúdo pedagógico substancial. Além disso, é fundamental que os educadores estejam bem preparados para utilizar essas tecnologias de maneira eficaz.



FRANCISCO TUPY GOMES CORRÊA

É um renomado pesquisador de convergência da aplicação de videogames na Educação e Comunicação, com vasta experiência internacional. Bacharel e licenciado em Geografia, possui formação em Ensino e Aprendizagem pela Krishnamurti Foundation of America/UCSB. Destaca-se como palestrante em diversos países, incluindo Ministérios de Educação na Nicarágua e nos Emirados Árabes. Como embaixador do Projeto Educacional de Kakuma, no Quênia, contribui para a educação em áreas de refugiados. Como Game Designer, é reconhecido por criar projetos inovadores. Responsável pelo projeto #HistoryBlocks da UNESCO, presente em mais de 100 países. Recebeu reconhecimento, como a indicação à Medalha Darcy Ribeiro e bicampeonato no evento E2 - Educator Exchange. Além disso, pratica artes marciais, skate e aprecia quadrinhos.

HOTILE FLOOR: UMA REVOLUÇÃO CRIADA PELA DISNEY

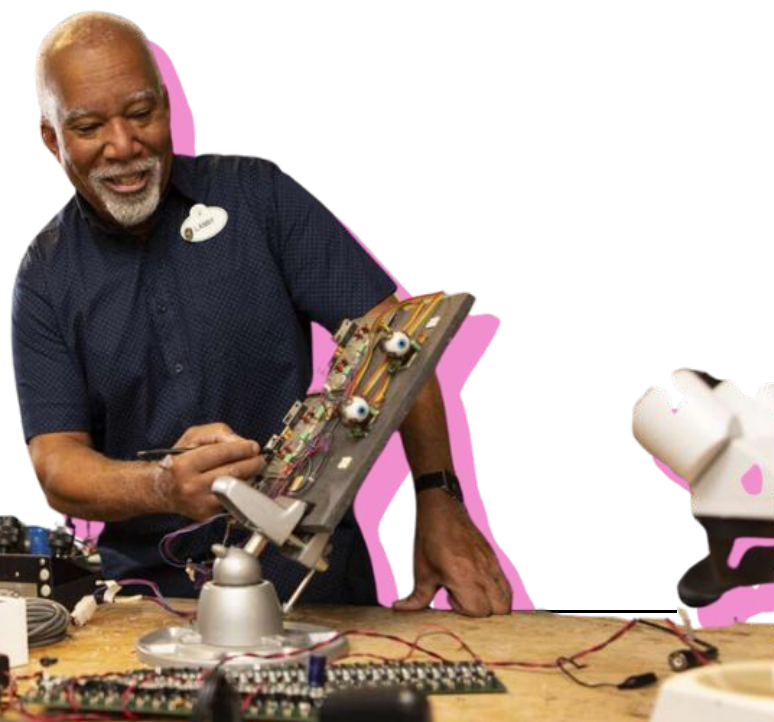


A Disney, uma líder global em entretenimento, deu mais um passo gigantesco na evolução da realidade virtual com a revelação do HoloTile, um inovador piso inteligente projetado para transformar completamente as experiências em VR.

Este avanço tecnológico promete solucionar um dos desafios mais persistentes da realidade virtual: a limitação de espaço físico. Com o HoloTile, os usuários poderão caminhar infinitamente em ambientes virtuais sem nunca sair do lugar, graças à tecnologia de piso móvel que simula o movimento contínuo.

Desenvolvido por Lanny Smoot, um experiente Imagineer da Walt Disney Imagineering R&D, com um impressionante total de 106 patentes, o HoloTile é uma esteira omnidirecional futurista que permite aos usuários caminhar em qualquer direção, mantendo-se no mesmo lugar.

O HoloTile é composto por uma série de azulejos hexagonais motorizados que se movem sutilmente sob os pés do usuário, criando a ilusão de deslocamento no mundo virtual. Este design inovador permite que os usuários explorem mundos digitais vastos e imersivos sem a necessidade de grandes espaços abertos ou equipamentos adicionais.



BENEFÍCIOS DO HOLO TILE?

Locomoção Livre: Os usuários podem explorar ambientes virtuais enquanto caminham em qualquer direção, evitando colisões.

Experiências Imersivas: O HoloTile permite compartilhar experiências imersivas de realidade virtual com outras pessoas simultaneamente.

Uso Além do Virtual: Além de ambientes virtuais, essa tecnologia inovadora pode ser aplicada em palcos teatrais, desbloqueando novas dimensões criativas no entretenimento e além.

Segurança do Usuário: Os arquivos compartilhados e experimentados dentro do espaço virtual são criptografados de ponta a ponta, garantindo privacidade e proteção dos dados.

Além de revolucionar as experiências de realidade virtual em termos de imersão e liberdade de movimento, o HoloTile também se destaca por sua segurança e praticidade. O sistema é capaz de adaptar-se ao ritmo e direção do usuário, garantindo que mesmo os movimentos mais rápidos ou abruptos sejam suavemente acompanhados, minimizando o risco de acidentes ou desconforto.

A aplicação do HoloTile vai além do entretenimento e jogos. A Disney vislumbra seu uso em uma variedade de campos, incluindo treinamento, educação, e até mesmo reabilitação física, onde a capacidade de mover-se livremente em ambientes controlados pode oferecer benefícios significativos.

Previsto para ser lançado nos próximos anos, o HoloTile já é considerado por muitos como um marco na história da realidade virtual. Embora ainda não haja detalhes sobre o preço ou a disponibilidade específica, o entusiasmo em torno dessa inovação é alto.

À medida que nos aproximamos da data de lançamento, a expectativa é que o HoloTile não apenas aprimore a maneira como interagimos com mundos digitais, mas também abra novos horizontes para a exploração virtual, solidificando ainda mais o papel da Disney como uma pioneira na interseção da tecnologia e do entretenimento.

INOVAÇÃO EM REALIDADE VIRTUAL: TECNOLOGIA DE MEDIÇÃO DA ATIVIDADE CEREBRAL

Pesquisadores da Universidade do Texas (UT) em Austin desenvolveram uma modificação inovadora em headsets de realidade virtual (VR), incorporando a capacidade de medir a atividade cerebral. Esse avanço permite examinar reações humanas a diferentes estímulos e situações, oferecendo uma ferramenta poderosa para diversos campos, desde o tratamento de ansiedade até o aprimoramento de simuladores de voo. Integrando um sensor de eletroencefalograma (EEG) não invasivo em um headset VR da Meta, a equipe liderada pela Ph.D. Nanshu Lu conseguiu medir a atividade elétrica do cérebro em um ambiente imersivo de VR. Este dispositivo promete transformar a forma como interagimos e respondemos a ambientes virtuais, abrindo novas portas para a pesquisa e aplicação prática de tecnologias imersivas.



Diferentemente dos dispositivos EEG convencionais, que podem ser desconfortáveis ou incompatíveis com headsets VR, a equipe desenvolveu eletrodos esponjosos feitos de materiais condutivos macios. Esses eletrodos, integrados ao headset, proporcionam uma experiência confortável para o usuário, permitindo medições prolongadas sem os inconvenientes dos sistemas tradicionais.

Para testar a viabilidade do headset EEG VR, os pesquisadores criaram um jogo. Eles trabalharam com José del R. Millán, membro do corpo docente no Departamento de Engenharia Elétrica e de Computação Chandra e na Dell Medical School e especialista em interfaces cérebro-máquina, para desenvolver uma simulação de direção que exige que o usuário pressione um botão em resposta a comandos de curva.

A tecnologia não se limita a aplicações médicas ou de pesquisa. Ela também tem potencial para melhorar a interação humano-robô, como parte de um projeto de rede de entrega robótica na UT Austin. Os headsets VR modificados permitirão que os usuários



vejam através dos olhos dos robôs, melhorando a segurança e a eficácia dessas interações.

A equipe de pesquisa, incluindo Lu e o coautor Luis Sentis, está aberta a parcerias com empresas de VR para integrar essa tecnologia em dispositivos comerciais, potencialmente revolucionando o mercado com uma nova geração de headsets capazes de medir e responder à atividade cerebral do usuário.

A combinação de VR e sensores EEG já encontrou seu caminho para o âmbito comercial. No entanto, os dispositivos existentes hoje são caros, e os pesquisadores afirmam que seus eletrodos são mais confortáveis para o usuário, estendendo o tempo potencial de uso e abrindo aplicações adicionais.

Esta pesquisa está publicada na Soft Science.



NANSHU LU

Ph.D., Harvard University
Professor Cullen Trust for Higher Education Endowed Professorship in Engineering # 4 Department Research Areas: Solids, Structures and Materials The University of Texas at Austin



INOVAÇÃO NA PSICOLOGIA: REALIDADE VIRTUAL NA REABILITAÇÃO COGNITIVA



**Entrevista com
Psicóloga Dilani Mota**

INTRODUÇÃO

Com o intuito de compreender melhor o impacto da realidade virtual na psicologia, tivemos o prazer de conversar com a psicóloga Dilani Mota. Com uma rica trajetória que atravessa os campos do desenvolvimento cognitivo, reabilitação e tratamento de fobias, a psicoterapeuta compartilha sua experiência sobre como a realidade virtual está remodelando o panorama da reabilitação cognitiva.



01

Entrevistadora: Olá, Dilani Mota. Agradeço por participar dessa entrevista sobre desenvolvimento cognitivo, reabilitação e fobias utilizando óculos de realidade virtual. Para começarmos, poderia explicar como a realidade virtual pode auxiliar no desenvolvimento cognitivo de indivíduos?

Dilani: Claro, a realidade virtual oferece um ambiente simulado que pode estimular diferentes áreas cognitivas, como a atenção, memória, percepção e raciocínio. Por meio de experiências imersivas e interativas, é possível promover o aprendizado e o desenvolvimento cognitivo de forma mais eficaz.

02

Entrevistadora: Interessante. E em relação à reabilitação, de que forma o uso do óculos de realidade virtual pode contribuir para a recuperação de pacientes em processos de reabilitação?

Dilani: A realidade virtual pode ser uma ferramenta poderosa na reabilitação, especialmente em casos de lesões físicas ou neurológicas. Com a simulação de ambientes e atividades específicas, os pacientes podem praticar movimentos, melhorar a coordenação motora e até mesmo superar medos e traumas associados à reabilitação.

03

Entrevistadora: E quanto às fobias, como a realidade virtual pode ser utilizada no tratamento desses distúrbios?

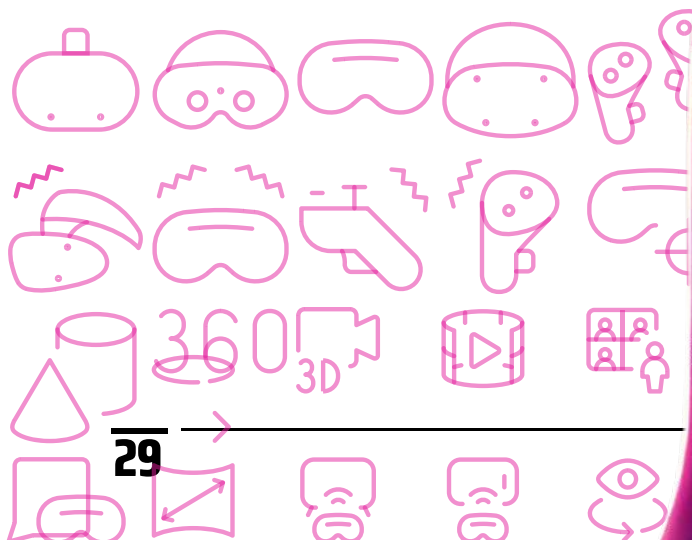
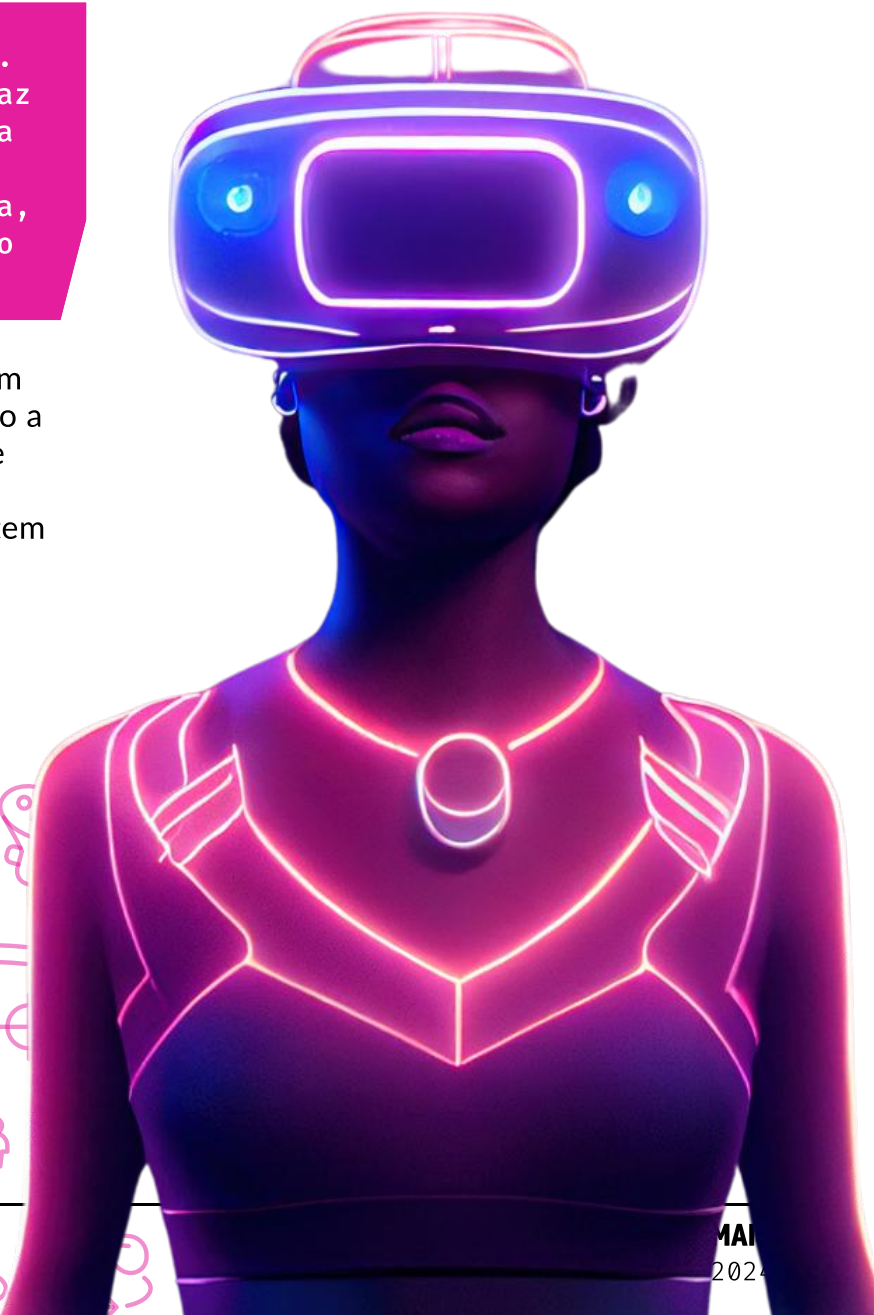
Dilani: No tratamento de fobias, a realidade virtual permite a exposição gradual e controlada aos estímulos que desencadeiam o medo, proporcionando um ambiente seguro para enfrentar esses medos e aprender a lidar com eles. A terapia de exposição virtual tem se mostrado eficaz no tratamento de fobias específicas, como fobia social, fobia de animais, entre outras.



04

Entrevistadora: Muito interessante. Com certeza a realidade virtual traz inúmeras possibilidades no campo da psicologia. Agradeço pela sua contribuição, psicóloga Dilani Mota, e por compartilhar seu conhecimento conosco nesta entrevista.

Dilani: Obrigada pelo convite. Fico feliz em poder discutir esses temas e mostrar como a tecnologia pode ser aliada no processo de desenvolvimento cognitivo, reabilitação e tratamento de fobias. A realidade virtual tem o potencial de transformar a forma como abordamos essas questões na psicologia.



FUNCIONALIDADES DO ÓCULOS DE VR NA TERAPIA

O uso do óculos de realidade virtual na psicologia com os pacientes é uma prática inovadora que oferece benefícios significativos no tratamento de diversas condições mentais e emocionais. A seguir, detalharei como esse trabalho é realizado:

01: AVALIAÇÃO INICIAL

O psicólogo realiza uma avaliação inicial do paciente para compreender suas necessidades, sintomas e objetivos terapêuticos. Com base nessa avaliação, é identificado se o uso da realidade virtual pode ser benéfico para o tratamento do paciente.

02: DEFINIÇÃO DE OBJETIVOS

Em conjunto com o paciente, são estabelecidos os objetivos terapêuticos a serem alcançados por meio da utilização da realidade virtual. Esses objetivos podem incluir a redução da ansiedade, enfrentamento de fobias, melhora da autoestima, entre outros.

03: SELEÇÃO DE AMBIENTES E ESTÍMULOS

Com base nos objetivos terapêuticos, o psicólogo seleciona os ambientes virtuais e estímulos adequados para serem utilizados durante as sessões de terapia, estes ambientes podem ser personalizados de acordo com as necessidades do paciente.

04: SESSÕES DE TERAPIA

Durante as sessões de terapia, o paciente utiliza o óculos de realidade virtual para ser imerso em ambientes virtuais que desafiam suas emoções, pensamentos e comportamentos. Por exemplo, em casos de fobias, o paciente pode ser exposto a situações que costumam desencadear medo, permitindo que ele aprenda a lidar com esses desafios de forma gradual e controlada.

05: FEEDBACK E ACOMPANHAMENTO

Durante e após as sessões de terapia com realidade virtual, o psicólogo fornece feedback ao paciente, auxiliando na reflexão sobre suas reações e comportamentos no ambiente virtual. O acompanhamento contínuo é essencial para monitorar o progresso do paciente e ajustar a abordagem terapêutica conforme necessário.

06: INTEGRAÇÃO COM OUTRAS ABORDAGENS

O uso da realidade virtual na psicologia pode ser integrado a outras abordagens terapêuticas, como a terapia cognitivo-comportamental, a terapia de exposição e a terapia de aceitação e compromisso, ampliando as possibilidades de intervenção e potencializando os resultados terapêuticos.

O trabalho com óculos de realidade virtual na psicologia envolve uma abordagem personalizada, colaborativa e inovadora, que visa promover o bem-estar emocional e mental dos pacientes, proporcionando experiências terapêuticas eficazes e impactantes.



DILANI MOTA

Psicóloga CRP-12/03339

Especialista em educação inclusiva

Especialista em Terapia cognitivo comportamental

Trabalha na clínica NEURO&BIO

Profissional



#31

AUMENTE SUAS CHANCES DE
CONTRATAÇÃO AO EVITAR ESTES 6 ERROS

#33

USER EXPERIENCE (UX) VS
EXTENDED REALITY (XR)



AUMENTE SUAS CHANCES DE CONTRATAÇÃO AO EVITAR ESTES 6 ERROS

Nesta edição, temos o privilégio de conversar com Poliana Cardoso, uma Tech Recruiter renomada, que traz uma rica experiência em recrutamento tecnológico. Graduada em Administração com especialização em Gestão de Talentos e Comportamento Humano pela UFPR, Poliana atua desde 2013 no campo de Recursos Humanos, com foco em Tech Recruitment. Com formação em Análise Comportamental - DISC e Análise de Seleção em TI, ela nos oferece insights valiosos sobre o dinâmico mundo do recrutamento em uma empresa de grande porte de tecnologia, conhecida por suas inovadoras soluções em hardware, software, e uma ampla gama de produtos para casas e escritórios inteligentes, automação e segurança eletrônica.

ERROS A EVITAR DURANTE O PROCESSO SELETIVO

Poliana nos trouxe, em uma entrevista exclusiva sobre os desafios na vida do candidato à procura por uma colocação no mercado de trabalho, 6 erros que um candidato deve evitar se pretende aumentar suas chances de êxito em um processo seletivo.

01: NÃO SE PLANEJAR

Planejar é essencial. Praticar o que você vai falar é fundamental. No passado, eu tinha o hábito de me preparar com um script escrito por mim. Por exemplo, costumava deixar separado tópicos sobre projetos interessantes nos quais trabalhei em outras empresas. Isto depende do perfil de cada candidato, mas se não tiver muita experiência numa determinada área, vale a pena tentar recordar o máximo que conhece sobre o tema, mesmo que seja apenas conceitual. Também, *é crucial ler bem a descrição da vaga e elaborar um script baseado nela, para não se esquecer de nada importante.*

Get Ready

02: UTILIZAR O PROCESSO SELETIVO COMO TRAMPOLIM PARA PROMOÇÃO

Alguns candidatos, já empregados em outras empresas, participam de processos seletivos com a intenção de obter uma oferta melhor para negociar aumento ou promoção onde atua. Isso consome tempo valioso, pois muitos processos levam até um mês e meio. Já enfrentei situações em que, após a conclusão do processo, o candidato revelou que tinha sido promovido na empresa atual e não estava mais interessado na vaga.

03: FALTA DE TRANSPARÊNCIA

Como recrutadora, sempre tento ser clara sobre as características da vaga, como a modalidade de trabalho (presencial ou híbrido), frequência de interação com clientes, entre outros. É importante informar o candidato sobre a realidade da vaga para evitar frustrações.

04: REVELAR DETALHES SIGILOSOS

É delicado quando candidatos divulgam informações confidenciais da empresa atual. Não se trata apenas de falar negativamente sobre a empresa, mas de compartilhar dados que deveriam permanecer privados, o que pode criar um conflito ético.

05: MENTIR SOBRE HABILIDADE TÉCNICA

Em vagas técnicas, onde testes são comuns, há casos de candidatos que não possuem as habilidades técnicas que afirmam ter. A honestidade é crucial, é melhor admitir limitações e mostrar disposição para aprender do que falsificar habilidades.

06: NÃO MANTER CONTATO ENTRE AS ETAPAS

Alguns candidatos falham em responder aos e-mails sobre o processo seletivo. Sempre encorajo os candidatos a manterem contato, inclusive se mudarem de ideia sobre a vaga.

Como pôde ver, para aumentar suas chances de conseguir uma aprovação em um processo seletivo, não basta apenas ter as habilidades técnicas, mas também estratégia, planejamento e saber como navegar por tópicos delicados com responsabilidade ética.

Encerrando nossa conversa com Poliana, ela destaca que sua perspectiva sobre recrutamento tecnológico reforça a importância da sinceridade e auto aprimoramento.

Então, agora é colocar em prática esses conselhos e abraçar as novas oportunidades!



**POLIANA
CARDOSO**

Tech Recruiter



[www.linkedin.com/
in/polianacardoso/](https://www.linkedin.com/in/polianacardoso/)

USER EXPERIENCE (UX) VS EXTENDED REALITY (XR)

Vamos falar um pouco sobre UX Design? Mais conhecido como Experiência do Usuário, o designer trabalha com estratégias e objetivos para resolver problemas e entregar as melhores soluções aos usuários de serviços e produtos, sejam digitais ou físicos.

UX é um termo considerado “guarda-chuva” para muitas outras áreas que englobam a experiência do usuário: tais como UI que é o design de interfaces, o UX Writing: focado no estudo e na criação de textos - e o UX Research, responsável por pesquisas qualitativas e quantitativas, dentre várias outras utilizações.

Agora que você entendeu um pouco sobre a experiência de usuário, pensa que o XR também é um “bracinho” do UX, mas feito para desenvolvimento de produtos mais complexos, como VR e AR. O termo XR também é considerado um “guarda-chuva”, porém utilizado para designar qualquer realidade com um nível de imersão sintética e tridimensional.



O FUTURO DO UX DESIGN MUITO PROVAVELMENTE SE TRANSFORMARÁ EM XR DESIGN E EU VOU TE EXPLICAR O PORQUÊ:

#01: EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA ESTÁ SE REDEFININDO QUANTO À:

- Como deixamos nossa vida mais fácil
- Como trabalhamos com outras pessoas
- Como nós interagimos com produtos

#2: SE VOCÊ JÁ É UX, ESSA É UMA FORMA DE EXPANDIR A OPORTUNIDADE DE TRABALHO → AR E VR SÃO TECNOLOGIAS QUE ESTÃO AQUI PARA FICAR.

#3: NÓS VIVEMOS NA 3ª DIMENSÃO EM NOSSO DIA A DIA, ENTÃO A IMERSÃO NO VR E AR FAZ MAIS SENTIDO DO QUE O USO DE INTERFACES COM DIMENSÃO 2D (COMO COMPUTADORES E MOUSE).



O QUE VOCÊ PRECISA SABER PARA TRABALHAR NA ÁREA

O mercado de trabalho tem dois nichos: grandes empresas de tecnologia como por exemplo: Apple, Meta e Microsoft e empresas menores como startups ou indústrias de games.

#01: GRANDES CORPORAÇÕES BUSCAM PESSOAS COM ESTAS HABILIDADES:

- UX design
- Conhecimentos em princípios de XR
- Algumas habilidades em 3d
- Habilidades em novas ferramentas

#02: EMPRESAS MÉDIAS OU PEQUENAS BUSCAM PESSOAS COM ESTAS HABILIDADES:

- Saber Unity
- Entender C#
- Blender e outras ferramentas
- 3d
- Background em UX.

#03: ENTÃO PARA CONSEGUIR ALCANÇAR ESSAS VAGAS É IMPORTANTE SE MANTER ATUALIZADO, POR ISSO INDICO AS SEGUINTE FERRAMENTAS PARA ESTUDAR:

- Blender (software de modelagem 3D)
- ShapesXR (software de prototipagem)
- Unity ou Unreal (um motor de jogo)
- Figma (protótipos)

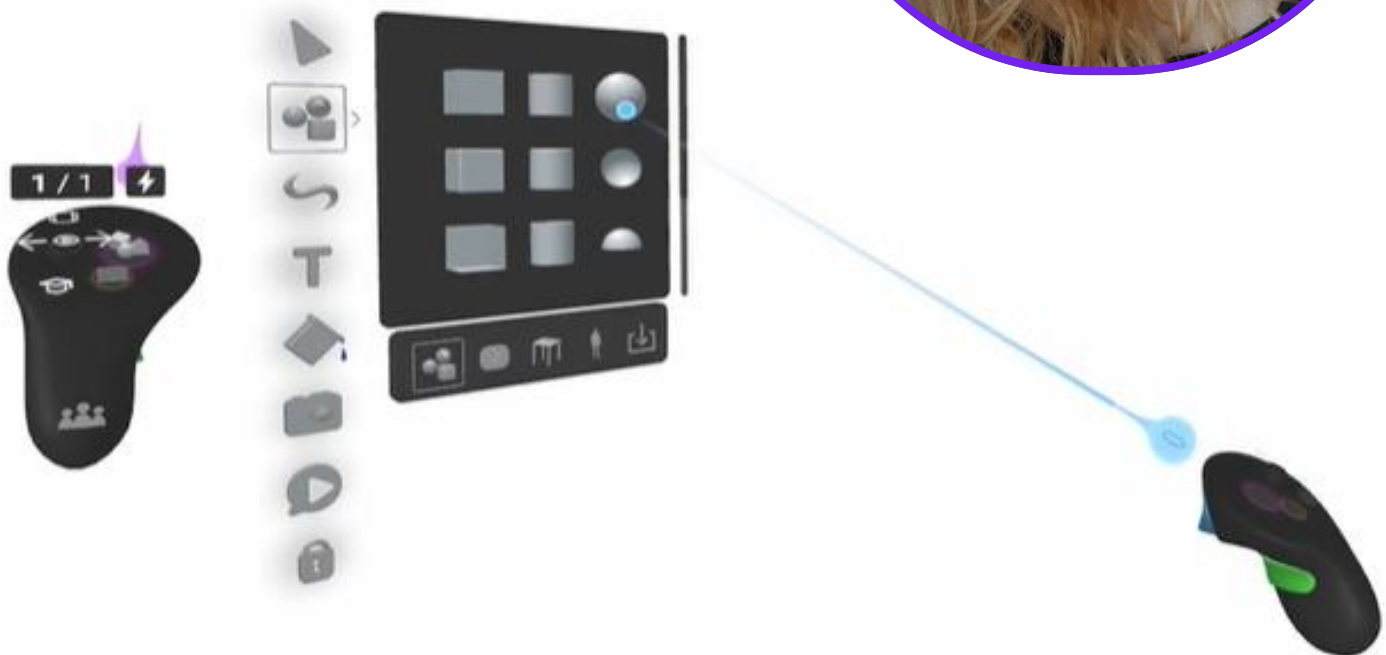
MINHA EXPERIÊNCIA COMO XR DESIGNER:

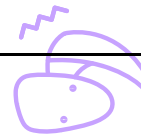
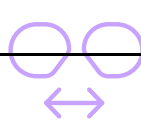
Eu tive a oportunidade de trabalhar como UX Designer em uma empresa que realizava experiências educativas com metaverso e foi um dos momentos mais incríveis da minha carreira. Nesta empresa, eu trabalhava desenvolvendo principalmente plataformas de metaverso para desktop e mobile.

Então, um belo dia, meu chefe me disse: “Rafa, entrou um projeto para realizarmos para uma faculdade que vai utilizar a nossa plataforma com a tecnologia do óculos VR, vamos precisar desenvolver isso”.

Como UX Designer, experienciar desenvolver telas para o óculos VR foi muito desafiador, mesmo até porque existem pouquíssimos cursos ou profissionais que trabalham com XR Design no Brasil.

Diferentemente dos projetos de UX e UI que já estava acostumada a realizar, a forma de desenvolver as telas é outra. Como eu não tenho experiência em desenvolver protótipos utilizando plataformas 3D como Maya ou Blender, o que me trouxe certo conforto foi saber que podia desenvolver as telas no Figma, uma plataforma própria para prototipagem de sites e app que eu já estou acostumada.





APRENDIZADOS QUE TIVE AO DESENVOLVER UM PROJETO XR:

A minha experiência nesse projeto me trouxe alguns aprendizados sobre XR que gostaria de compartilhar e listar abaixo:

#01

Há um estudo sobre física óptica para desenvolver as telas e por conta disso, o grid já conta com dimensões de telas específicas e diferentes às quais estamos habituados (como desktop e mobile).

#02

No projeto, utilizamos a ferramenta Shapes XR para realizar os testes do protótipo dentro do óculos VR. Essa ferramenta é muito completa e permite que nós visualizemos as telas do Figma dentro de um campo tridimensional. Ela também disponibiliza cenários, permite que criemos formas e até mesmo possamos desenhar em 3d.

#03

Com esses testes, entendi melhor o porquê a interface precisa ser escura, ou seja, só dá para desenvolver telas no modo Dark UI. Isso ocorre pois os óculos de realidade virtual possuem uma tela imersiva, que fica muito próxima dos olhos e por conta disso, se a cor utilizada for muito clara, a luz “estoura” essa cor, podendo não só prejudicar a legibilidade, como também, os olhos.

#04

Não é possível testar contraste com a tela de um computador ou celular pois a luz que ambos emanam é muito fraca comparada à luz do óculos VR. Então, para chegar no melhor tom e contraste, precisei testar algumas vezes utilizando o aplicativo do Shapes XR.



RAFAELA MAIA

Consolidada experiência de mercado, colaborando com equipes multidisciplinares em pesquisas de UX, prototipagem e design de interfaces para projetos em destaque pela usabilidade e estética. Dedicção ao design e à ilustração para criar conexões de excelência e inovações no meu campo de atuação.

 <https://uxrafa.myportfolio.com/work>

 [Rafaela Maia](#)

 [ux.rafa](#)

Portfólio

#38

AUGUSTO CEZAR

#41

VELOCIRAPTOR - CAIO FANTINI #ARTISTACAPA

#42

BERNADO CRUZEIRO

#44

GABRIEL OLIVEIRA



PASSEIOS VIRTUAIS 360º COM AUGUSTO CEZAR

Navegar por espaços comerciais sem sair do lugar? Parece um conceito saído diretamente de um videogame, mas na verdade é a inovação trazida pela renderização 360°. O projeto desenvolvido em colaboração entre as empresas Nelson Worldwide e Swivel Meta (antiga Swivel Work) levou essa tecnologia a um novo patamar, oferecendo aos clientes a oportunidade de explorar ambientes comerciais

em três dimensões, tudo em tempo real e com detalhes muito legais.

Sendo assim, o artista Augusto Cezar, que trabalhou diretamente neste e em tantos outros projetos, contou algumas curiosidades sobre o desenvolvimento e tecnologias à MaxRender. De acordo com Augusto, o passeio virtual consiste basicamente em um monte de renderizações em 360° onde você as coloca dentro do site de maneira que o usuário consiga navegar.

COMO FUNCIONA?

A magia por trás desses passeios virtuais está na combinação de renderizações em 360° e modelos GLTF (Graphics Library Transmission Format). Embora as imagens sejam estáticas, a sensação de imersão é surpreendente. Ao clicar em pontos específicos, como portas e corredores, o usuário é transportado para novos ambientes, criando uma experiência interativa e envolvente.

CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS E DESAFIOS

Para criar projetos desse tipo, não é necessário um supercomputador, mas também não adianta contar com uma máquina básica. Configurações como um processador Intel Core i5 ou AMD Ryzen 5, 8GB de RAM, uma placa de vídeo como a NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti ou AMD Radeon RX 550 com 4GB VRAM, e um SSD de 512GB são ideais para garantir um desempenho sem contratemplos.

“Às vezes, para proporcionar uma experiência emocionante ao cliente, basta ser criativo”

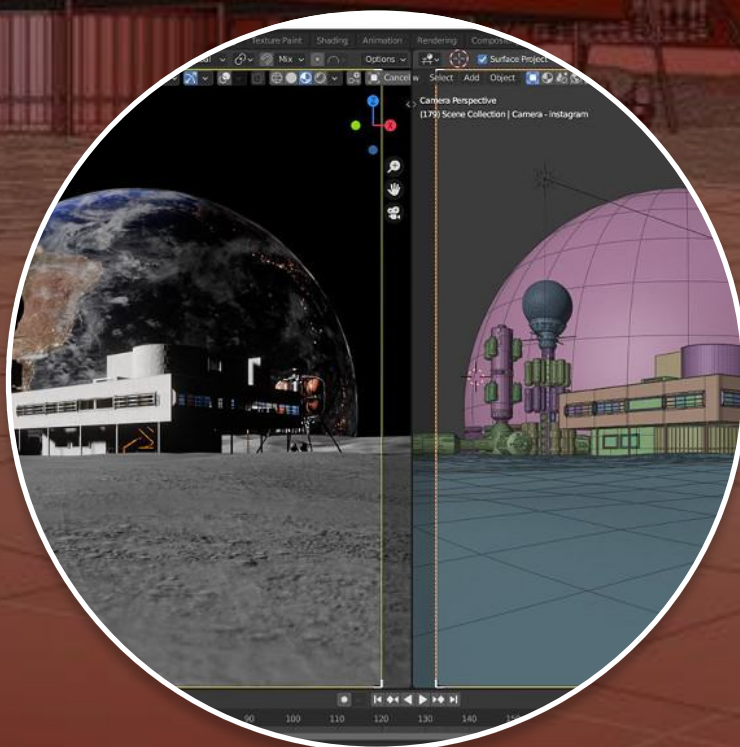
compartilha Augusto, ao recordar um projeto singular. Ele lembra de um cliente para o qual utilizou um aplicativo de realidade virtual, disponível em lojas virtuais, que transformou as fotos da cozinha do cliente em uma experiência imersiva dentro do próprio cômodo.

Ao longo de sua carreira, Augusto vivenciou trabalhos com diferentes níveis de complexidade, desde projetos de Realidade Virtual no navegador até trabalhos para gigantes como a Netflix. Como o foco desses projetos visa proporcionar a melhor experiência possível ao usuário, é importante estar preparado tecnicamente para atender as

expectativas do mercado. Por isso, se manter atualizado e sempre praticando é um dos melhores caminhos para se manter competitivo e pronto para quando as oportunidades baterem à porta.

“Eu tive a oportunidade de trabalhar em diversos projetos para clientes internacionais graças ao networking”

Uma das teclas mais batidas pela revista MaxRender ao longo desses anos tem sido a importância do networking. E isso tem se tornado cada vez mais evidente a cada ano e entrevista que nos é concedida. De acordo com Augusto, incontáveis oportunidades de trabalho vieram por indicações e recomendações dos seus próprios alunos, algo que resultou inclusive em oportunidades de trabalhos fora do Brasil.



NOTA:

O formato GLTF (Graphics Library Transmission Format) é um padrão de arquivo eficiente e versátil para modelos 3D, otimizado para ser rápido e fácil de carregar em aplicações web e realidade virtual/aumentada. Ele suporta elementos como texturas, iluminação, e informações de material, facilitando o uso em diferentes plataformas e dispositivos.

**AUGUSTO CEZAR**

É um artista 3D experiente especializado em visualização arquitetônica para imobiliárias, empresas de desenvolvimento e projetos arquitetônicos. Como co-fundador da equipe BViz, já concluiu inúmeros projetos envolvendo modelagem arquitetônica em 3D e renderizações fotorrealistas para clientes internacionais. Além disso, já lecionou para mais de 3.000 alunos em suas aulas sobre o uso do Blender para arquitetura virtual.

VELOCIRAPTOR JP

Projeto pessoal que fiz com a mentoria de look dev do meu amigo George Damiani.

Esta versão não é cientificamente correta, com penas e anatomia mais próximas do animal real. Pretendo fazer outra versão no futuro.

Tenho planos de fazer uma nova versão futuramente. Devido à complexidade técnica que as penas representam para mim, decidi optar por uma abordagem inspirada em Jurassic Park nesta iteração.





CAIO FANTINI

Senior character artist na Prime 1 Studios - São Paulo-SP

Caio Fantini é especialista em criação de personagens e criaturas. Hoje ele faz parte do time da Prime 1 Studio, uma das maiores empresas de colecionáveis do mundo.

Caio também passou por outros nomes bem famosos, como Iron Studios, Tendril Studio, XM Studios, Clan VFX, Melies e muito mais!

 [@caio.fantini](https://www.instagram.com/caio.fantini)

 [Caio Fantini](https://www.artstation.com/caiofantini)



GOD OF WAR

“Um dos muitos conjuntos de armaduras que tive o prazer de trabalhar para God of War Ragnarok. Este foi um desafio divertido, pois queríamos trazer de volta a armadura de Ares que vimos nos jogos anteriores, mas desta vez tentando nos aproximar mais da primeira versão. Esta é uma exclusividade do New Game Plus, então também foi uma chance de oferecer aos nossos jogadores mais hardcore algo para aproveitar. A armadura base que usamos como ponto de partida foi feita pelo incrível Eric Valdes (que também é nosso Lead). Minha tarefa era criar um design que se encaixasse no nosso modelo base atual, fazer um novo hipoly e criar as texturas do zero. O polimento no jogo foi feito pela grande Amanda Irani.”



COWBOY FRANKENSTEIN

Trabalhar neste projeto foi uma iniciativa pessoal, inspirada pelas obras de Lee Bermejo, com quem já colaborei em personagens icônicos como Batman, Deadman e Joker. Bermejo enviou as artes 2D e ofereceu feedbacks pontuais. Utilizei o ZBrush para a modelagem e o

Marmoset para a renderização, enfrentando o desafio de traduzir o estilo único e as formas complexas de Bermejo para o 3D. Este processo não apenas testou minhas habilidades técnicas, mas também foi uma jornada empolgante.



BERNARDO CRUZEIRO

Bernardo é um artista de personagens 3d que atualmente trabalha na Sony Santa Monica, Los Angeles, onde teve a honra de contribuir para o desenvolvimento do aclamado God of War Ragnarok. Como Diretor de Arte e Escultor para colecionáveis, ele teve a oportunidade de trabalhar em mais de 50 projetos, abrangendo marcas de renome como Senhor dos Anéis, Marvel, DC, Warhammer 40k e Magic the Gathering, entre outros. Sua paixão pelo mundo da criação visual é evidente em seu trabalho diversificado e dedicado

 [bernardo.cruzeiro](https://www.instagram.com/bernardo.cruzeiro)

 [Bernardo Cruzeiro](https://www.behance.net/BernardoCruzeiro)

 www.bernardocruzeiro.com



IFFY

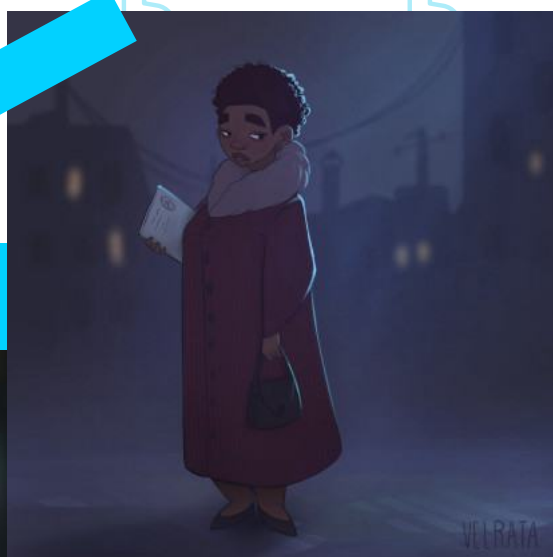
Este projeto é fruto das aulas de Vis Dev Sculpting que fiz na AnimSchool.

Agradecimentos especiais a Ben Luckhart por me deixar usar seu design e por ser tão gentil.

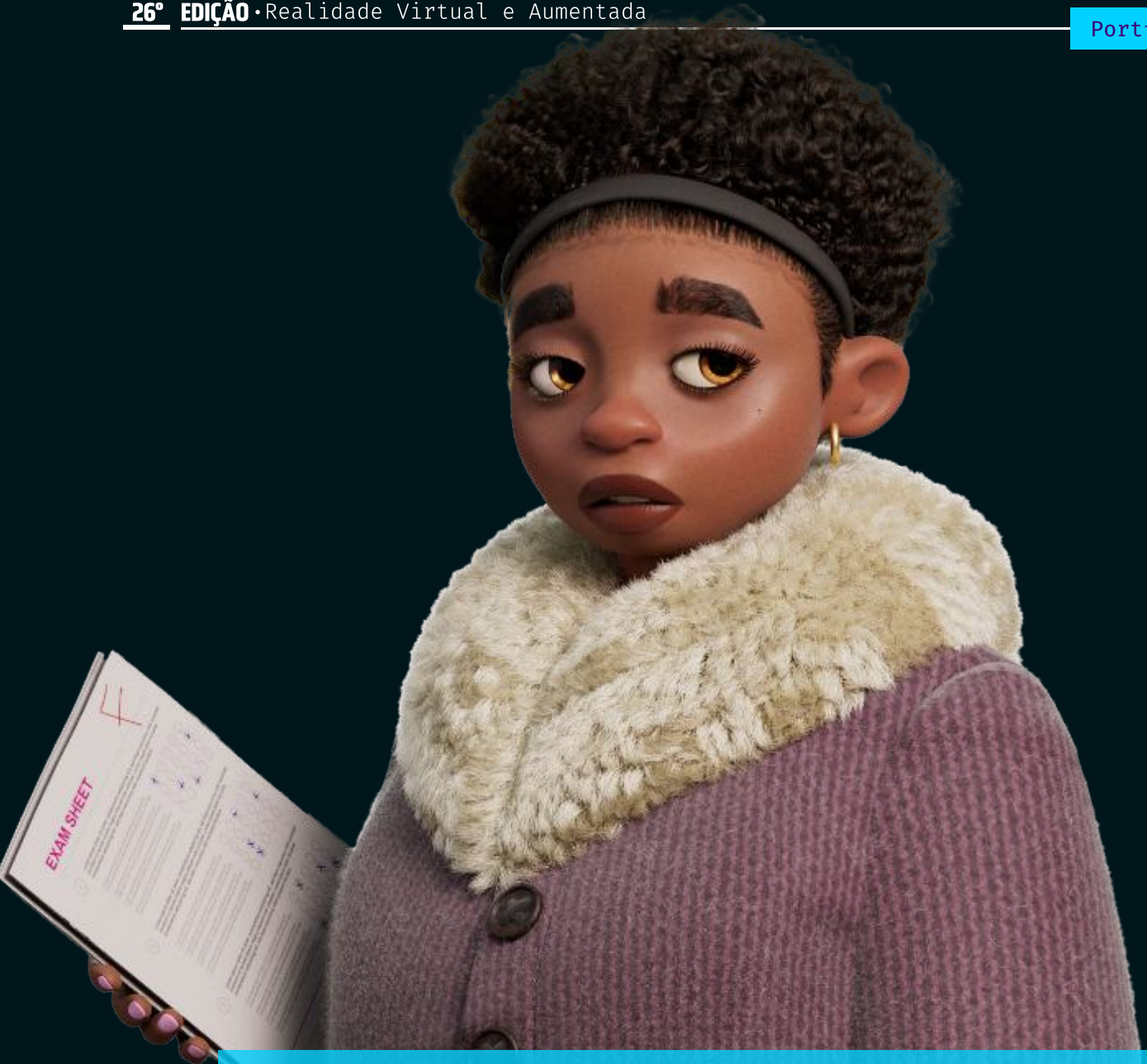
Inspiração do projeto: Ilustração de Camila Velrata's.



CITY DWELLER



O projeto foi inspirado na incrível obra de arte de Camilla Velrata. Fui responsável por todos os aspectos do projeto. Gostaria de agradecer aos meus amigos Thales Simonato e Elias Degasperi por me ajudarem neste projeto.



GABRIEL OLIVEIRA

Gabriel Oliveira é modelador de personagens freelancer há três anos. Com vasta experiência em comerciais e animações, sua trajetória profissional diversificada inclui diversos empregos fora da área antes de se dedicar integralmente ao 3d. A pandemia marcou um ponto de virada em sua carreira, permitindo-lhe focar nos estudos de 3d e consolidar sua paixão por modelagem, graças ao apoio de conexões valiosas no setor.

 [gaabrielno](#)

 [Gabriel Oliveira](#)

 [Gabriel Oliveira](#)

Quer aparecer na próxima edição?

Entre em contato através do e-mail:

publicar@maxrender.com.br

NOS SIGA
nas REDES!



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER



REVISTAMAXRENDER

