

MAX RENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

2ª Edição | MAR - 2017

- 
- JOGO: AWAKING
 - DICAS DE ILUMINAÇÃO
 - MULHERES GAMERS VS PRECONCEITO

ENTREVISTA EXCLUSIVA

**Nicolle
Cherrygumms**

Vinicius Tokue
Artista 3D

MAX RENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

2ª Edição | MAR - 2017

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 diferenciado.

Por isso, estamos muito felizes em lançar mais uma 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 Soares

Design – Marcelo Soares & Marvin Costa

Capa – Marvin Costa

Arte da Capa – Vinícius Tokue



Revistamaxrender



Maxrender_cg



RENAN MENENDES
Artista 3D

CONTEÚDO

Games

2 Awaking

Artigos

7 Mulheres gamers vs
Preconceito

10 Dicas de Iluminação

14 Salários para 2017 - CG

Entrevista

17 Nicolle Merhy
Cherrygumms

GAMES
Awaking
 DESENVOLVEDOR
BranextGames
 PLATAFORMA
PC
 LANÇAMENTO
2017

AWAKING

Awaking

Awaking é um jogo de estilo survival horror que está sendo desenvolvido pela empresa brasileira de jogos BranextGames desde de 2015, mesmo ano em que a empresa (Equipe INDIE) surgiu. Com uma proposta diferente, a BranextGames tenta inovar numa franquia onde seria na verdade uma nova categoria de jogo, e que trata-se de uma “Sériegame”, Nome criado pelo Game designer da produtora), onde esse novo produto para o mercado de jogos tenta reproduzir baseando-se nas séries americanas, a mesma ideia de uma história em sequências, contendo temporadas e episódios, com direito a intros de iniciação e de retrospectiva dos episódios anteriores. Diferente de Resident Evil Revelations, uma “sériegame” tenta reproduzir de forma idêntica ou muito semelhante uma série americana, onde além dos caracteres citados, esse novo estilo de jogo investe com mais expressividade em história ou enredo, onde o final assim como numa novela ou uma série deve-se deixar um clima de suspense ou clímax no final de

cada episódio. “Tudo acontece como se estivéssemos assistindo uma série, onde existe um canal de TV dentro do próprio game que é uma emissora onde passa a série Awaking (jogo), o jogador tem a opção de mudar de canal, onde os outros 3 canais são emissoras que passam propagandas do próprio jogo, e que futuramente poderão ser canais que abrigarão possíveis DLCs do jogo Awaking”. (Game designer)

A franquia da empresa que será lançada sua DEMO neste ano, 2017, e também lançarão no mesmo dia a campanha de arrecadação para o projeto. O enredo cruzará a ideologia apocalíptica da Bíblia e com a tentativa de atrair não só apenas um determinado tipo de público para o jogo, pois a BranextGames está desenvolvendo um game que envolve ação, suspense, aventura e muito terror em só jogo. Awaking se passará na pele de William Carter, um detetive que é chamado pelo governo brasileiro para investigar um misterioso caso de desaparecimentos macabros ocorridos em uma

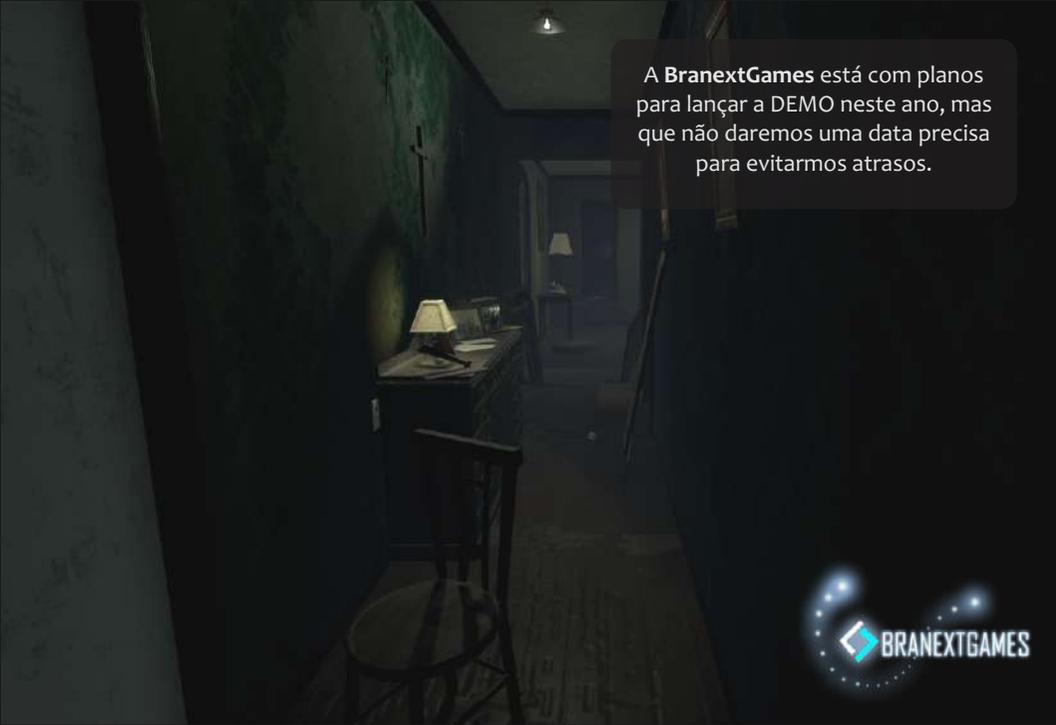
Awaking

pacata cidade serrana no Ceará conhecida como Nova Veneza (Uma localidade existente e adaptado para o jogo). Assim como Silent Hill, essa “série game” traz a ideia de dois mundos paralelos, onde Carter encontrará um livro amaldiçoado, que seria um portal para um mundo sombrio. Após ser sugado por este, o nosso protagonista Willian Carter embarcará em uma incrível aventura de suspense e muito terror em um mundo onde até mesmo as almas sentem dor.

Caberá a ele descobrir com quem está lutando e desvendar todo esse mistério.

Obs: Sendo desenvolvido exclusivamente para PC, e posterior mente para as demais plataformas. Os Youtubers que estiverem interessados, a empresa disponibiliza uma parte do game jogável. A data de lançamento da série game estará dentro da DEMO).

A **BranextGames** Foi criada no dia 07 de setembro de 2015 através de um projeto de curso de empreendedorismo, onde o aluno além de aprender sobre o mundo do empreendedorismo, este deveria no termino do curso criar uma empresa na área desejado pelo mesmo. Então Mailson Felicio, game designer e responsável pela equipe, criou a BranextGames que tem o prefixo de Bra de Brasil, e o sufixo de Game, que teria a ideia de um significado semelhante a “Brasil próximo dos jogos”. “A ideia era criar um nome que passasse a sensação de um espírito de nacionalidade e de uma empresa que realmente representasse bem o país no mundo dos jogos”(Mailson Felicio). Hoje a BranextGames possui 15 membros ativos no projeto, tendo muito deles um curso na área em que atuam, e outros são grandes profissionais que aprenderam tudo através de estudos no Youtube.



A **BranextGames** está com planos para lançar a DEMO neste ano, mas que não daremos uma data precisa para evitarmos atrasos.



Mecânicas

(não serão citadas todas elas)

VISÃO EXPIRITUAL: Com ela conseguiremos ver através da câmera de um celular os espíritos que não aparecem a olho nu.



ALTERAÇÃO DE PRIMEIRA E TERCEIRA PESSOA: O jogador tem a opção de alternância de primeira e terceira pessoa.



Obs: Devido uma decisão da direção do jogo, o personagem será alterado e estará na DEMO o novo Willian Carter, pois a BranextGames chegou à conclusão de que o protagonista deveria ser mais bem trabalhado para que houvesse uma identificação dos jogadores para com o protagonista, e para que atendesse melhor a personalidade de Carter.

MUDANÇA DE CANAL: O jogador pode mudar de canal, onde os outros canais são de propagandas do jogo Awakening, contendo os vídeo que foram feitos pelos Youtuber com as suas devidas permissões.

Obs (Youtubers): Entre em contato com a BranextGames para que tenhamos a sua permissão e dessa forma possamos colocar seu vídeo em um desses canais.

MAXRENDER

COM VOCÊ EM TODOS
OS LUGARES
ACESSE JÁ

 Revistamaxrender

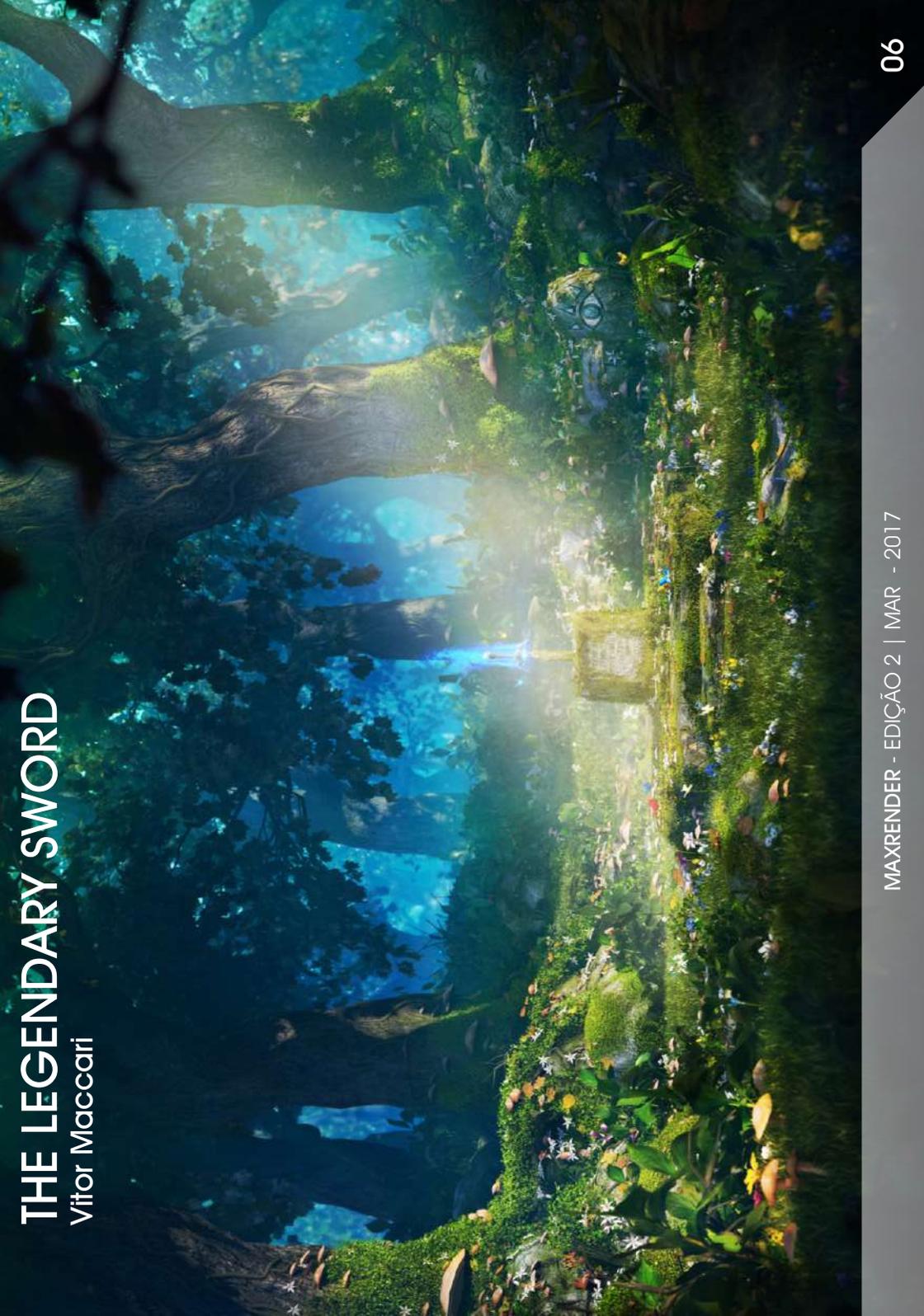
 Maxrender_cg



www.MaxRender.com.br

THE LEGENDARY SWORD

Vitor Maccari



Mulheres Gamers

A luta contra o Preconceito

Em uma entrevista exclusiva para MaxRender, Nicolle Cherrygumms, compartilhou seu ponto de vista em relação aos inúmeros abusos sofridos por mulheres de todas as idades dentro dos jogos online. Além disso, ela apresentou algumas possíveis ações que poderiam minimizar a presença de comportamentos imaturos e ofensivos. Confira a abaixo a entrevista na íntegra:

A FORÇA DO PRECONCEITO NO MUNDO GAMER

O preconceito está intimamente ligado ao meio social em que o indivíduo está inserido.

O machismo, no mundo dos jogos eletrônicos, nada mais é do que o reflexo da sociedade onde vivemos. Ou seja, uma sociedade materialista que estereotipa a mulher como um objeto sem valor. Além disso, eu penso também que a educação familiar tem um papel muito importante e que pode evitar ou favorecer a formação de cidadãos preconceituosos e/ou machistas.

Fazendo uma comparação rápida, quando olhamos para países mais desenvolvidos como Canadá e Estados Unidos, vemos que as influências externas sobre o ambiente educacional familiar são bem menos invasivas do que no Brasil.

Embora o nosso país tenha melhorado bastante, ainda há um longo caminho pela frente.

De modo geral, eu acredito que qualquer preconceito é passado de geração em geração, embora não seja uma regra, a forma como os pais ensinam e educam seus filhos influencia muito nas decisões e escolhas deles no futuro.

A FAIXA ETÁRIA EM QUE O PRECONCEITO TEM MAIS FORÇA

Embora haja exceções, geralmente a maioria dos discursos machistas no mundo dos games vem de um público mais jovem, que é basicamente composto por crianças. Como são pessoas que ainda não têm a opinião formada, elas simplesmente refletem as informações que recebem do ambiente em que convivem, seja este o familiar ou o círculo de amizade. Sendo assim, se o pai, a mãe ou os amigos possuem um discurso preconceituoso, essa criança será apenas um espelho deste círculo de convivência.



Mulheres Gamers

Ampliando um pouco mais esse assunto, é importante dizer que não existe apenas o machismo dentro dos jogos online. Há também outros preconceitos como a homofobia, o racismo e principalmente a xenofobia. Nós brasileiro somos muito xenofóbicos com os nossos vizinhos argentinos, definitivamente isso não é legal.

JÁ FUI VÍTIMA DE ABUSO EM EVENTO

A maioria das pessoas que me acompanham pelas redes e que pedem para tirar foto comigo são crianças ou adolescentes. Mas teve uma vez que eu me senti extremamente incomodada com um ocorrido. Um belo dia, eu estava em mais um evento e um homem mais velho veio e pediu para tirar foto comigo, porém, pediu duas vezes como se a primeira não tivesse ficado boa. Porém, nas duas vezes que ele pediu para tirar foto, ele ficou esfregando a mão na minha cintura de uma forma muito estranha, e eu simplesmente não sabia como me portar. Eu não sabia exatamente se aquilo era ou não ele querendo tocar o meu corpo. Então eu acabei não fazendo nada, mas eu me senti muito mal com a situação. Eu me senti usada e um pouco invadida.

AS OFENSAS ANTES DA FAMA

Hoje em dia, como eu participo de campeonato profissional, os ataques ofensivos não acontecem porque as empresas organizadoras punem quem agir de maneira hostil. Mas na época que eu jogava como amadora eu ouvi todos os tipos de xingamentos e insultos que vocês possam imaginar. Eles iam desde um simples “você é muito ruim” e ultrapassavam o nível de “vadia” para cima.



NICOLLE CHERRYGUMMS

Entrevistada: Nicolle Merhy - Cherrygumms
Black Dragons: www.blackdragons.com.br
Rio de Janeiro, Brasil - Março, 2017.





BeaverAR

Augmented & Virtual Reality Applications



**REALIDADE
AUMENTADA E VIRTUAL
PARA TODOS**

www.BeaverAR.com

DICAS DE ILUMINAÇÃO

O Artista **Vinicius Tokue**, autor das artes da capa das edições 1 e 2 da revista MaxRender, apresentou um dos Breakdown bastante inspirador. Um projeto comercial para o Vale Sul SHopping. Acompanhe na íntegra abaixo.

UM POUCO SOBRE VINICIUS TOKUE

O Artista de 28 anos de idade é um ex-designer gráfico que largou tudo e decidiu mudar de carreira. Após um ano de curso, hoje ele é um artista 3D apaixonado por texture painting, look development e lighting.

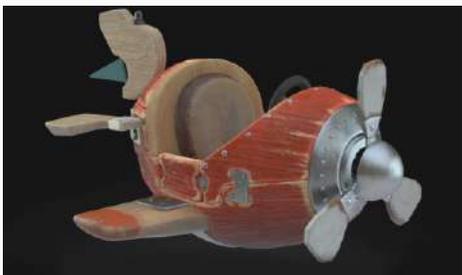
Atualmente Vinicius trabalha em uma produtora em São Paulo e, embora não pareça, ele tem menos de um ano de experiência no mercado como artista 3D. Basicamente ele concluiu seus estudos, finalizou seu curta metragem que fazia parte do curso e, enquanto criava e publicava artes na internet, ele acabou recebendo a oferta de emprego de sua atual empresa.



VINICIUS TOKUE
Artista 3D

"Depois de muita ajuda do meu supervisor e da equipe consegui finalizar e me familiarizar com aquele troço que era o Arnold. Por fim, acabei ficando responsável pela textura de todos os assets do curta, desde árvores e pedras ao Iglu de madeira que aparecer no filme. Todas as peças internas foram renderizadas por mim"

(Vinicius Tokue)



"Foi um baita susto chegar numa produtora sem nunca ter trabalhado na área e, para piorar, eu iria trabalhar com look dev e lighting no Arnold Render. Pensei comigo: "F*@*\$%! porque minha experiência se restringia a V-ray. Bem, foi um pouco difícil, no início eu texturizei logo de cara um asset principal que foi o Avião."

(Vinicius Tokue)



PROCESSO DE ILUMINAÇÃO

Vinicius foi responsável por 11 cenas do filme na parte de iluminação. Acompanhe a seguir um pouco do processo de iluminação utilizado no filme:

2016- Natal Inspira Sonhos - Vale Sul Shopping - Equipe Consulado

<https://www.youtube.com/watch?v=37dbAAPPUOA&t=1s>



- 01 - Primeiramente foquei em buscar uma direção de luz para a cena
- 02 - Depois uma "Fill Light" para preencher a penumbra da cena
- 03 - Intensificação da "key light" para acertar as silhuetas da cena
- 04 - Por último, as correções de cor e composição que deram o look do filme.

DICAS DE ILUMINAÇÃO - POR VINICIUS TOKUE

- 1º Sempre busque uma referência ou um "color guide" quando for iluminar alguma cena.
- 2º Antes de pôr a mão na massa, busque os volumes das sombras que serão geradas pela luz. Depois comece a preencher e adicionar a fill light. Então, aperte o botão renderizar e seja feliz =).

Vinicius Tokue

www.viniciustokue.com.br

www.artstation.com/artist/viniciustokue

Gummy Bear Fight!

Cadu Oliveira



BESOUSO GIRAFA

Darlon Ximenes



Faixa salarial - 2017

Computação Gráfica 3D



Esta tabela é resultado da média traçada entre os valores encontrados no mercado com base no período entre Junho de 2016 até Fevereiro de 2017. Embora haja muita turbulência econômica nesses últimos meses, estes têm sido as remunerações oferecidas pelas empresas brasileiras.

PROFISSÃO	MÍNIMO	MÁXIMO
Animação 3D	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00
Designer Gráfico	R\$ 1.611,00	R\$ 1.800,00
Diretor de Animação Jr.	R\$ 3.700,00	R\$ 4.200,00
Game Tester	R\$ 1.600,00	R\$ 2.100,00
Generalista 3D	R\$ 2.840,00	R\$ 5.152,00
Modelador 3D	R\$ 2.969,00	R\$ 6.000,00
Programador Unity 3D	R\$ 2.500,00	R\$ 5.000,00

MAX RENDER

REVISTA DIGITAL PARA DESIGNERS E ARTISTAS

**TRABALHE
CONOSCO!**

 Revistamaxrender

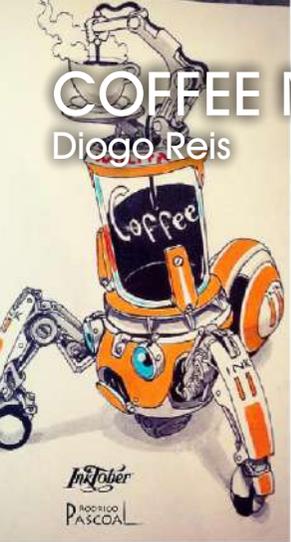
 Maxrender_cg

 ANDROID APP ON
Google play

www.MaxRender.com.br

COFFEE MACHINE

Diogo Reis



QUEM É NICOLLE CHERRYGUMMS?

Nicolle Merhy, 19 anos, mais conhecida na internet como Cherrygumms.

Ela é jogadora profissional, líder e Capitã da Equipe Black Dragons de Rainbow Six Siege. O nickname “Cherrygumms” já acompanha Nicolle desde os 10 anos de idade. Por ela adorar chiclete de cereja, ela acabou adotando este nome “Cherrygumms” que, em uma tradução livre, seria chiclete de cereja.

COMO TUDO COMEÇOU

O meu pai foi o meu maior influenciador. Desde pequena ele me incentivava a mexer no computador e, conseqüentemente, a jogar também. Inclusive, foi ele quem me mostrou o jogo Quake na década de 90 que, particularmente, é um game que eu gosto muito.

Com o passar dos anos fui conhecendo outros estilos de jogos e comecei a levar essa diversão um pouquinho mais a sério. Sempre tentando melhorar em games competitivos e visando alcançar o primeiro lugar.

Quando eu me mudei de Teresópolis para o Rio de Janeiro, eu estava sem computador, então eu comprei um console. Foi aí que realmente eu comecei a jogar todos os dias. Os estilos eram bastante variados, por exemplo, eu jogava Black Ops, Battlefield III, Skyrim entre tantos outros. Então, por volta de 2013 o meu pai estava conversando comigo e mencionou que o Quake tinha retornado com uma nova versão chamada Quake Live. Então eu juntei um dinheiro para comprar um PC para poder jogar, e devo admitir que eu amo esse jogo. Daí em diante que eu comecei a mostrar que eu jogava bem e as coisas foram ganhando forma.

A BLACK DRAGONS

A Black Dragons (BD) era um clã do Quake desde 1997 e o Denis, um dos fundadores que hoje também é o meu namorado, acabou me convidando para fazer parte da BD por eu jogar muito bem. Foi interessante esse processo porque o primeiro pedido na verdade não foi um “Quer namorar comigo?”, mas sim um “Quer entrar para a Black Dragons?”. Então, foi aí que entrei oficialmente para a BD em 2014.



Com o tempo, a comunidade do Quake começou a esvaziar, havia muitos conflitos e xingamentos na própria comunidade e, como consequência, nós decidimos mudar de jogo. Então, começamos a jogar o Rainbow Six, que foi onde acabei fazendo a minha fama.

Em março de 2016 eu comecei a jogar profissionalmente. No início não tínhamos nenhuma ideia de como funcionava esse mercado, nós entramos como amadores. Com o tempo começamos a entender mais como tudo funcionava e começamos a expandir. Iniciamos um time de Counter-Strike (CS), depois de Overwatch e chegamos onde estamos hoje.

NOVIDADES A CAMIHO

O nosso objetivo em 2017 é continuar com o que estamos fazendo, nos aperfeiçoar e expandir cada vez mais.

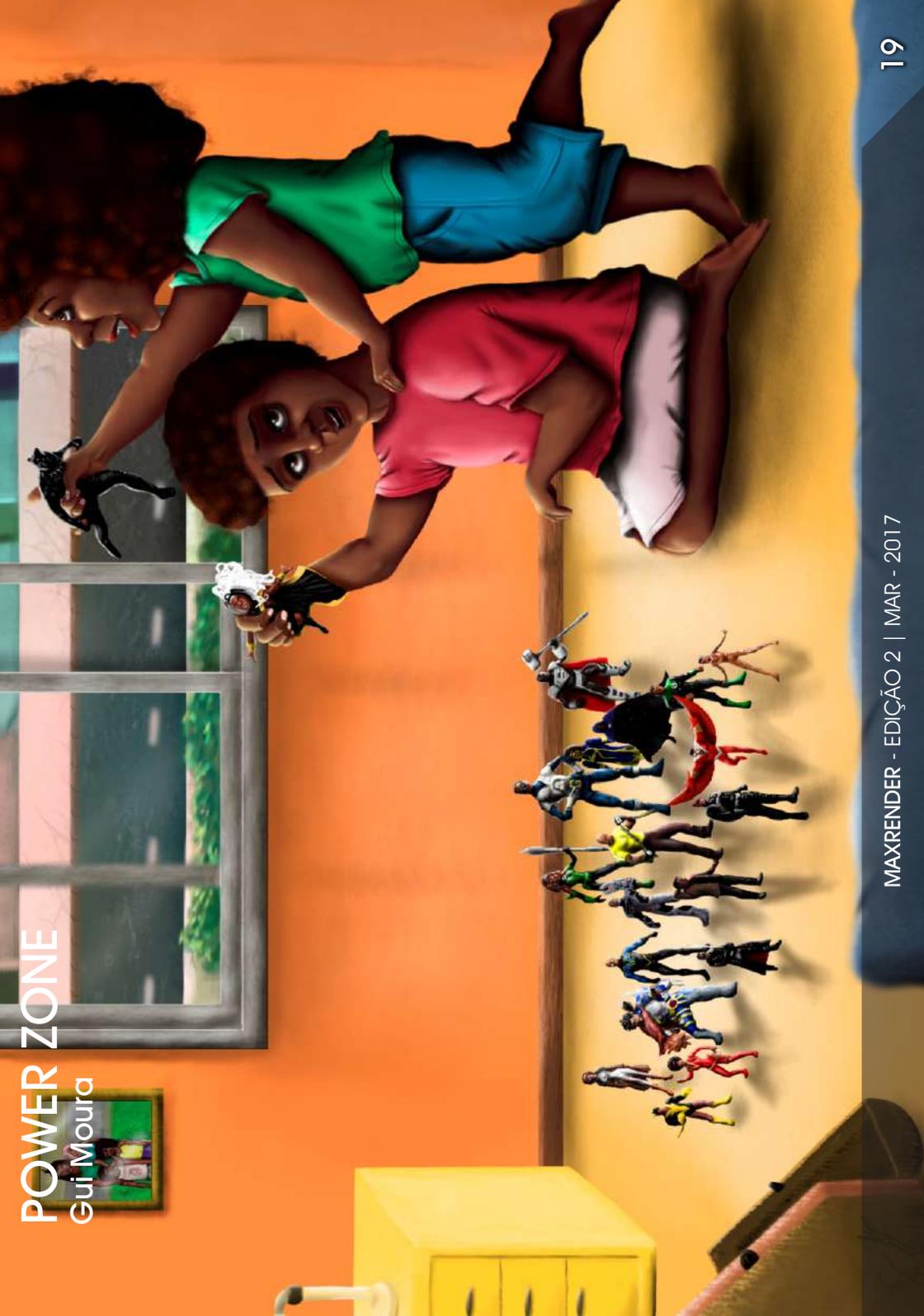


- A nossa LineUp é o antigo time da GameTZ do Smite, ele vai virar Black Dragons com algumas modificações.
- Vamos anunciar a nossa entrada no CrossFire – Elite. São seis times principais do CrossFire brasileiro com duas vagas para o mundial na China.
- Já estamos classificados para o principal campeonato na Pro league de Rainbow Six.
- O Nosso time de Overwatch vai jogar na Premier League – ESL e será transmitido pela ESPN.



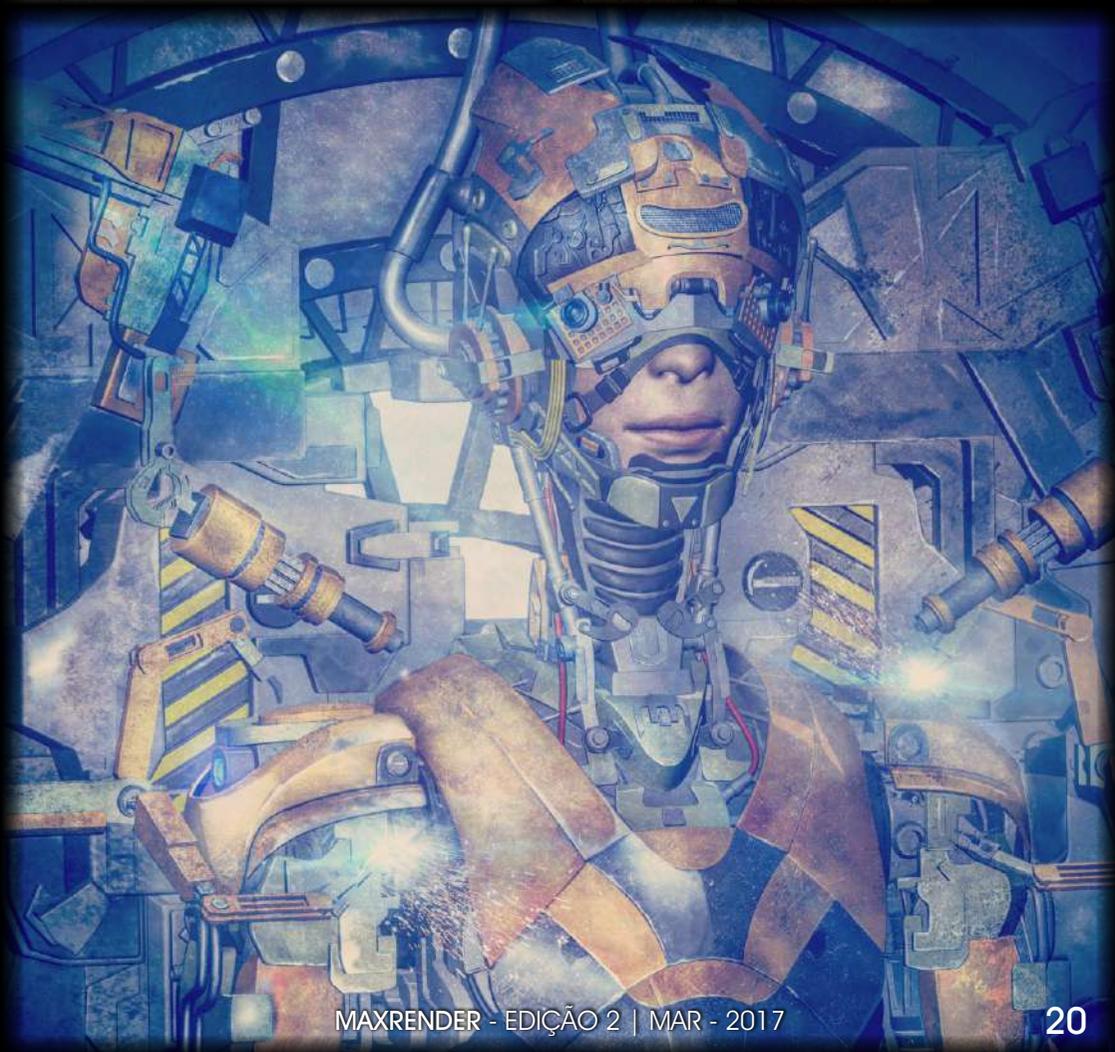
POWER ZONE

Gui Moura



LUKAS LIMA

Artista 3D



LUKAS LIMA

Artista 3D



THE JOURNEY

Milton Dias



BEATS HEADPHONE DJ-MIXER

Paulo Ricardo



HIPPIE

Patrick Almeida



THE JOKER

Yago Aguiar



MAXRENDER

Participe da Próxima Edição



Paulo Gonzaga
Artista 3D

**VOCÊ É ARTISTA OU DESIGNER
E QUER DIVULGAR SEU TRABALHO?
ENTRE EM CONTATO CONOSCO!**

 Revistamaxrender

 Maxrender_cg



www.MaxRender.com.br