

MAX

12ª EDIÇÃO | 2020

MAXRENDER.COM.BR

RENDERER®

CAPA
CRISTIANO
PORFIRIO



**PROJETO
SUPREMACIA**

**MOTOR DE JOGO
NEOAXIS**



**MIGUEL
MIRANDA**

**DE
BARCELONA
PARA O
BRASIL**



**ENTREVISTA
MARINA
GONÇALVES**

**REALIDADE
VIRTUAL**





Quer ser encontrado?

Utilize **#revistamaxrender** em suas artes no Facebook, Instagram e Twitter

#REVISTAMAXRENDER

A MaxRender chegou à sua [12ª edição](#) dando continuidade à sequência de excelentes conteúdos elaborados especialmente para você.

Nesta edição você encontrará a nossa [primeira entrevista internacional](#) com o Espanhol Miguel Mirando. Modelador de personagens 3D com mais de 15 anos de experiência em cinema, Miguel compartilhou conosco [informações sobre o mercado Europeu](#) na área e como os brasileiros interessados em seguir carreira internacional poder se preparar.

Além disso, veja também uma entrevista exclusiva com a ilustradora [Marina Gonçalves](#). Com mais de 7 anos de experiência, [Marina delinea com perfeição a carreira de Ilustrador](#) fornecendo importantes insights sobre o mercado e adiciona ricas recomendações para quem quer realmente se tornar um profissional diferenciado na área.

Para você que ama o desenvolvimento de jogos o [Cadunico \(Carlos Eduardo\)](#), nos presenteou com um excelente artigo falando tudo o que você precisa saber sobre um motor de jogo, que antes era proprietário, mas que agora está liberado, o NeoAxis.

Nós da MaxRender esperamos que todos estejam bem e seguros.

[Tenha uma excelente leitura](#)

MARCELO RAMOS | EDITOR



REVISTAMAXRENDER



@REVISTAMAXRENDER



MAXRENDER.COM.BR



SUMÁRIO



4

BENEFÍCIOS QUE O VIDEOGAME PODE TRAZER PARA A SUA VIDA

Desde que o videogame começou a ser popularizado no mundo, em meados de 1972, desde então ele já não era uma simples diversão para passar as horas, como muitos ainda pensam.

Toda a arquitetura por trás dos jogos têm muito a ensinar, ensinamentos esses que podem ser aplicados fora dos jogos. Desde a concentração, a vontade de superar desafios e outras questões, os jogos podem agregar diversos aprendizados interessantes.

Por isso, nós elencamos 4 dos principais benefícios que o videogame pode trazer para a sua vida, acompanhe!



ESTIMULA A CRIATIVIDADE E A CAPACIDADE DE RESOLVER SITUAÇÕES INUSITADAS

Muitas vezes enquanto jogamos nos deparamos com situações inusitadas e que ainda não haviam sido resolvidas até então. É nessa hora que a nossa criatividade e capacidade de se reinventar entra em prática. Novas estratégias são definidas para os objetivos de o jogo serem alcançados e solucionados.

Essa é uma ótima maneira de aprendermos a lidar com o inusitado diante da nossa própria vida. Quantas vezes nos deparamos com questões que a primeira vista, pareciam impossíveis de serem resolvidas? Diante desses desafios é preciso de calma e clareza e pensar nas possibilidades de solução do problema, exatamente como acontece nos jogos.

02

CUPHEAD



ENSINA A LIDAR COM FRUSTRAÇÕES

Aqueles jogos em que o objetivo final não é alcançado ensinam que frustrações e perdas podem acontecer, tanto no âmbito dos jogos quanto em outros aspectos da vida. Lidar com derrotas é muito difícil para algumas pessoas, principalmente aquelas mais competitivas. Perder nos jogos ajuda a ter a dimensão de que nem tudo são vitórias.

03



PROPORCIONAM SOCIALIZAÇÃO

Há muitos jogos em que pessoas de diversas partes do mundo jogam simultaneamente, o que acaba proporcionando uma socialização com os outros jogadores. Inclusive, quando os participantes falam em outras línguas, outros idiomas são treinados para a comunicação, o que é extremamente benéfico.

Essas relações construídas no universo dos jogos podem ser transferidas para a vida fora dele, por meio de encontros e eventos que reúnem centenas de jogadores. Relações de amizade também surgem, já que o interesse pelos jogos é uma afinidade em comum e são as afinidades que sempre acabam aproximando pessoas, e daí acabam nascendo grandes amizades. Esse é inclusive um meio que pessoas mais tímidas encontram de se aproximar de outras pessoas e construírem relações.

04



MELHORA O FOCO E A CONCENTRAÇÃO

Um jogo é repleto de detalhes importantes que devem ser observados com muita atenção a todo instante, não é mesmo? Nesse sentido, jogar videogame auxilia e muito o aumento do foco e da concentração, habilidades essas que fazem toda a diferença nos estudos e no trabalho. Diante dos mais variados estímulos que tendem a diminuir a nossa concentração, o videogame pode justamente ajudar nisso. Pessoas focadas e concentradas têm mais facilidade em alcançar seus objetivos.



NICOLAS AQUINO

PORTFÓLIO:

[ARTSTATION.COM/NICOLASAQNO](https://artstation.com/nicolasaqno)

SOFTWARES USADOS:

ZBRUSH, SUBSTANCE PAINTER, MAYA,
ARNOLD, PHOTOSHOP



REALIDADE VIRTUAL

Uma das características mais valorizadas pelos gamers é o grau de imersão ao qual são submetidos em cada lançamento. Independentemente da plataforma preferida, todo mundo espera ser envolvido pelo jogo. Verdadeiras obras de arte, alguns jogos conseguem realizar esse feito de uma forma muito impactante e marcante. Já outros, nem tanto.

Sim, nem tudo são gráficos em um game. Já vimos muitos casos em que um roteiro frágil estraga a diversão. No entanto, existem casos em que o peso de uma computação gráfica de primeira linha faz toda a diferença. Isso fica ainda bem evidente em jogos pautados na realidade virtual.

O grande objetivo da realidade virtual é maximizar ao máximo (com o perdão da redundância) a imersão do usuário. A intenção é fazer com que você sinta as emoções do personagem na própria pele. Para tanto, as etapas do desenvolvimento gráfico devem ser trabalhadas minuciosamente. Dito de outra forma, para que o projeto não se transforme em meme, é crucial dedicar muita atenção à aplicação da computação gráfica.

Quer saber um pouco mais sobre essa interação e interdependência entre realidade virtual e computação gráfica? Continue com a gente a seguir!

INTERFACE DA REALIDADE VIRTUAL

Não nos esqueçamos que a computação gráfica é uma área voltada à criação de imagens. Aqui, vamos considerar imagens como aquilo que o olho humano vê, de fato. Então, as imagens podem ser a animação 2D ou 3D de um ambiente de um game qualquer. Do mesmo modo, elas podem ser representadas pelas interfaces gráficas dos mais variados softwares.

O fato é que a realidade virtual leva a interface gráfica a outro patamar. A relação entre o usuário e o ambiente do jogo muda da água para o vinho. Novamente, o nível de perfeição da ilusão criada dependerá da computação gráfica por trás dos processos empregados pelos desenvolvedores. Mas é claro que não é só isso, como comentaremos logo adiante.



EXPERIÊNCIA INTERATIVA

Um game bonito e com belas imagens não é nada, se for incapaz de convidar o gamer a participar daquele universo. No caso da realidade virtual, a profundidade da interação entre usuário e game depende, basicamente, dos dispositivos otimizados para serem usados. Nós estamos falando de todos aqueles aparatos já bem conhecidos, como luvas e óculos especiais, especialmente desenvolvidos para esse fim.

O “fundo”, composto por imagens, não basta. A responsividade de um simples gesto contribui bastante para ampliar aquela sensação de realismo, objetivo máximo da realidade virtual. Em um jogo com interface gráfica “comum”, você espera uma resposta instantânea ao mais leve toque no mouse ou joystick.

Com a presença da realidade virtual, a expectativa deve ser a mesma. Afinal, o caráter instantâneo dos comandos amplifica o nível de ilusão. A diferença está na forma como acontece, pois é você quem executa os comandos com o próprio corpo.

AMBIENTE IMERSIVO

A realidade virtual ainda é uma área com um vasto terreno a ser explorado. No universo dos games, a computação gráfica é a responsável por criar ou recriar os ambientes de imersão do usuário. É importante lembrar, apenas, que o desenvolvimento pleno da realidade virtual deve explorar os demais sentidos humanos. Quanto maior for a capacidade do jogo em mesclar os estímulos visuais e auditivos, por exemplo, mais próximo ele estará da realidade oficial, digamos. Logo, maior será a imersão do protagonista da história. Divertido, não?

Gostou do conteúdo e quer saber mais sobre computação gráfica?

Leia as outras edições da revista MaxRender em nosso site

maxrender.com.br

**CRISTIANO PORFÍRIO****PORTFÓLIO:**[ARTSTATION.COM/CRISTIANOPORFIRIO](https://artstation.com/cristianoporfirio)**SOFTWARES USADOS:**

3DS MAX, ZBRUSH, ORNATRIX, SUBSTANCE PAINTER E VRAY

MERCADO APÓS A PANDEMIA

Atualmente, o mercado de Computação Gráfica tem o ambiente mais favorável para se desenvolver. Embora o crescimento tenha desacelerado nos últimos anos, a curva de desenvolvimento é cada vez maior. O que podemos esperar do mercado de Computação Gráfica para 2020?

O setor da Computação Gráfica, conhecido como CG, começou a atuar na década de 1970. De lá para cá, um conjunto de novas tecnologias e aplicativos impulsionaram um crescimento consistente, embora muito irregular. Vamos ver as projeções.



MERCADO PARA OS PRÓXIMOS ANOS

Em 2017, uma pesquisa da John Peddie Research (JPR), que atesta o mercado de Computação Gráfica, já se mostrava otimista. Até 2020, dizia o relatório, o mercado iria atingir US\$ 147 bilhões.

O resultado realmente se comprovou, o que permitiu estender a previsão otimista para os próximos anos. Agora, o JPR acredita que, até 2022, o setor atinja US\$ 150 bilhões. Apenas no mercado de hardware para Computação Gráfica o valor será de US\$ 133 bilhões.

Entre 2013 e 2016, houve um rápido crescimento influenciado pelo hardware e software gráfico. A queda para o ano seguinte foi de aproximadamente 2%, o que não é considerado grande. Segundo analistas do JPR, foi o crescimento tímido desses anos que sustentou o

investimento dos anos seguintes.

Uma característica importante para se notar no setor é um mercado motivado, mesmo nesse cenário de crescimento lento. A razão para isso são as tendências otimistas, que apontam para a continuidade de um crescimento constante.

TENDÊNCIAS QUE INFLUENCIAM O CRESCIMENTO

Podemos listar diversos motivos para o crescimento recente. O primeiro é o próprio desenvolvimento da tecnologia, que tende a colocar na indústria novos recursos. A computação em nuvem, por exemplo, tende a ser mais adaptável a outras aplicações, o que facilitará o desenvolvimento de projetos pelos profissionais da Computação Gráfica.

Outro fator de fora do setor, mas que o influencia diretamente, é a estruturação do mercado. Em processo de desenvolvimento, novas marcas e produtos surgem. Com isso, a tendência é uma queda

de preço em virtude da competitividade. Novos players entram e atraem novos públicos.

Por fim, não podemos deixar de mencionar a tecnologia web, que ainda é muito utilizada, sobretudo, no meio “social”. As informações em plataformas digitais, como as de cursos online e as próprias redes sociais, influenciam novos criadores. O conhecimento que antes era restrito a poucos profissionais, tornou-se democrático, tanto pela acessibilidade ao conhecimento quanto ao preço.



COMPUTAÇÃO GRÁFICA COMO MERCADO GLOBAL

Com relatórios como os da JPR, podemos dizer que a computação gráfica se tornou uma indústria mundial. A projeção é otimista, principalmente para os criadores de conteúdo em 3D. Novos preços, mais atraentes para o mercado, e novas ferramentas estão surgindo. Além disso, o aumento de usuários dessa tecnologia também cresce.

O mercado ainda cresce tímido, mas o crescimento será permanente e consistente. O fator impulsionador é a criação de conteúdo. A produção virtual e design o design serão o carro-chefe do setor, com produtoras, agências e startup como principais players.

A realidade virtual, embora tenha chamado muita atenção, ainda não representa um fator de peso, nem no hardware ou software. Espera-se que, no futuro, ela também seja uma das principais razões do crescimento.

Se você quiser ficar por dentro do mundo da computação gráfica, baixe agora mesmo o conteúdo da nossa revista!



Colabore
com a
comunidade
enviando
seu asset
e Blueprints

REPOSITÓRIOS ASSETS + BLUEPRINTS



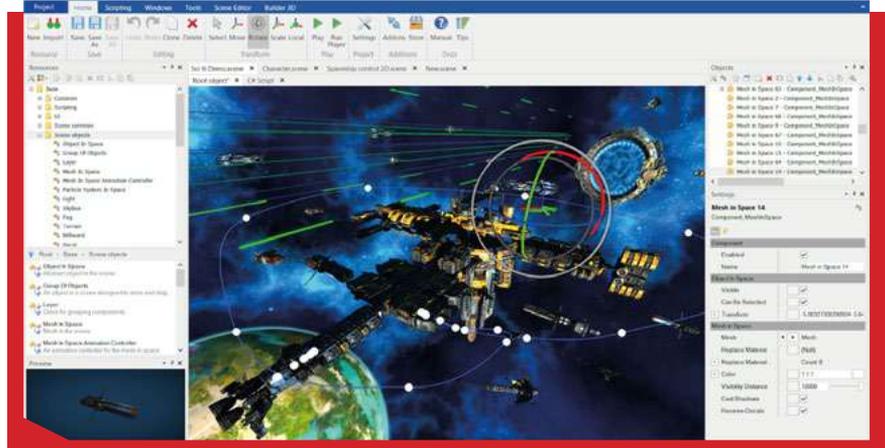
07 maio 2017



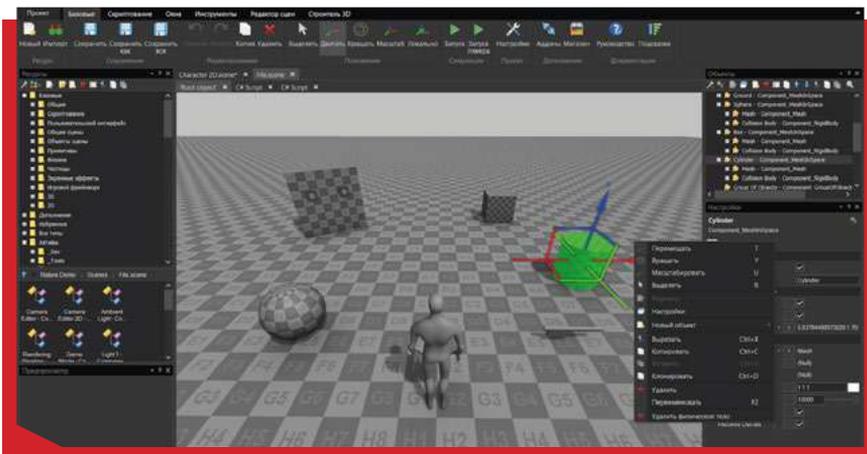
VICTOR MATHEUS
PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/VICTORMATHEUS

OLÁ, PESSOAL!

Na edição número 8 fiz uma lista de motores de jogos Livres e Open Source. Nesta vou falar de uma novidade, um motor de jogo 2D e 3D que antes era proprietário e agora foi libertado é o [NeoAxis](#).



Compatível com Windows e brevemente para Mac ele exporta ainda apenas para plataforma Windows, mas já tem previsão para exportar os jogos para UWP e Android. Sua licença é da própria fabricante, se chama "[NeoAxis Engine](#)" mas se encaixa na categoria de licenças Open Source.



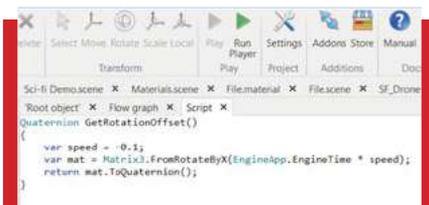
As linguagens e ambientes de desenvolvimento compatíveis são:

- Script C # interno

- API .NET

- Programação C # clássica

- Suporte do Visual Studio 2017, 2019



Seus principais recursos 3D são:

- Precisão flutuante de 64 bits por padrão.

- Serialização de objetos bem pensados.

- A renderização da cena é realizada através do pipeline de renderização de alto nível.

- Bom desempenho de renderização multithread fornecido pelo Bgfx

Os recursos 2D são:

Sprites

Física 2D. Poderoso mecanismo de física Aether.Physics2D integrado

O código fonte completo do mecanismo 2D é fornecido com o NeoAxis SDK

Além disto ele possui os seguintes recursos:

Editor de cena

Editor de C # embutido

Editor visual de gráfico de fluxo

Editor de materiais

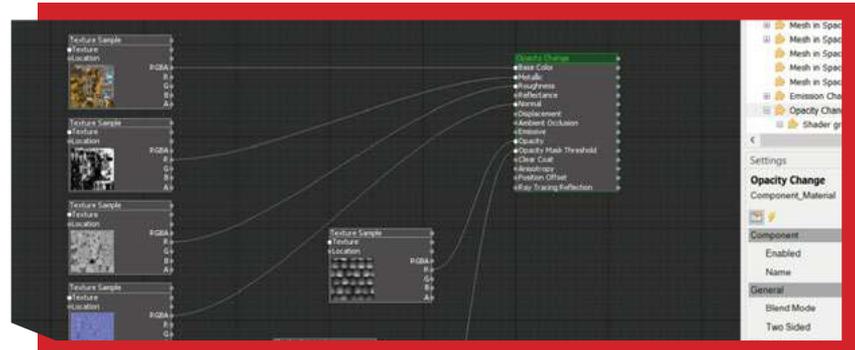
Editor de GUI

Editor de sistema de partículas

Ferramentas de importação

Ferramentas de malha

Ferramentas de criação de nível rápido, ferramentas de modelagem 3D



Além disto ele possui os seguintes recursos:

Conjunto completo de recursos e efeitos de renderização

Materiais escrituráveis

Terreno

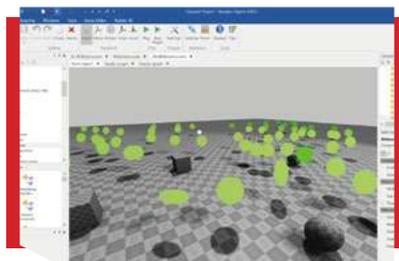
Curva

Decalque

Alargamentos da lente

Partículas

Painel publicitário



CADUNICO.ART.BR

-Instrutor do curso de Produção Gráfica com Software Livre do Programa Luz Solidária da ENEL DISTRIBUIÇÃO RIO, realizado na ONG ABRAÇO DO TIGRE - RJ.

-Consultor de Software Livre da Secretaria de Educação Ciência e Tecnologia da prefeitura de Niterói.

-Diretor de arte do Núcleo de Produção Digital do estado do Rio de Janeiro.

-Redator do BLOG ANIMAÇÃO SA.

- Criador e Coordenador do primeiro evento de computação gráfica com software livre do Brasil - o **GNUGRAE**

-Instrutor e idealizador do curso de Videografismo e Produção Gráfica com Software Livre ministrada na UNESP ILHA SOLTEIRA, RIOSOFT, REDE GLOBO - PROJAC, PONTÃO DA ECO (Faculdade de comunicação UFRJ).

-Designer das capas da Revista Espírito Livre.

-Organizador e Designer de vários eventos de software livre, como: HACK'N RIO, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS.

-Instrutor de minicursos e palestras na área de produção gráfica com software livre em eventos como: LATINOWARE, Rio +20, CONSEGI, FLISOL, FORUM DE SOFTWARE LIVRE DE GOIANIA, GNUGRAF, FÓRUM DE SOFTWARE LIVRE DE DUQUE DE CAXIAS

-Um dos responsáveis pela migração da Escola Superior de Desenho Industrial da UERJ (ESDI) para Software Livre.

**CRISTIANO PORFÍRIO****PORTFÓLIO:**[ARTSTATION.COM/CRISTIANOPORFIRIO](https://artstation.com/cristianoporfirio)**SOFTWARES USADOS:**

3DS MAX, ZBRUSH, ORNATRIX, SUBSTANCE PAINTER E VRAY





LEAGUE OF LEGENDS: SUPREMACIA

VICTORMATHEUS.COM.BR

O projeto Supremacia, envolve uma temática de skins para o jogo League of Legends. A ideia surgiu, quando me indaguei em como equipes de heróis, ou super pessoas com poderes extraordinários possuem a possibilidade de formarem um conceito tão forte, Vingadores, Liga da Justiça, The Boys, Watchmen são exemplos claros que como passam sua filosofia, seus ideais de forma clara e objetiva. Todos esses, em sua unicidade se unem em prol de um conceito, um objetivo em comum, junto

a seus poderes buscando combater, melhorar ou proteger algo.

Ao mesmo tempo, por trás de todo conceito, existiu uma vontade enorme de criar alguns dos campeões e personagens que eu admiro e um projeto o qual eu poderia dar vida. No fim das contas eu queria me divertir, penso muito isso nos meus projetos pessoais, pois sem diversão, então para que fazer? O projeto envolvia grandes inspirações que eu

consumia ao decorrer da minha vida, grandes equipes, com grandes histórias cada um com suas particularidades, quando esbocei e decidi os campeões, pensei, mãos a obra!

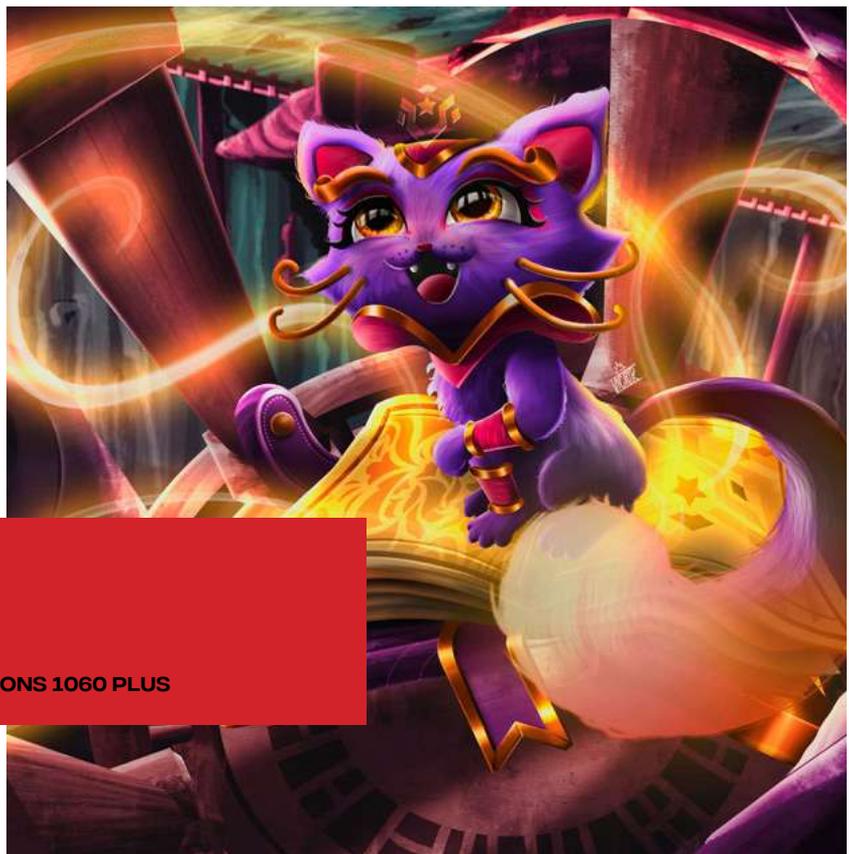
Dessa forma, criei a Supremacia, uma entidade que escolhe alguns campeões específicos em League of Legends, para formar a equipe mais poderosa de toda a história. A supremacia chama Veigar, Kindred, Kai'sa e Yuumi, para formar a linha de frente inicial dessa equipe.

Os personagens nascem, através de um rito de passagem, e surgem em templos, que são escolhidos pela própria Supremacia.

A supremacia, como seu próprio nome explana, é um conceito que os considera como a equipe mais forte, poderosa, próspera e preciosa de todo o universo de League of Legends, por isso, o ouro e o amarelo são cores predominantes em todo o conceito. Ainda falando sobre as cores, o Roxo, por sua vez, queria que passasse a ideia de nobreza, sabedoria, mas ao mesmo tempo um leve toque de sensibilidade junto ao poder que lhes é dado.

Ao mesmo tempo pude estudar, testar e aprender muita coisa durante o projeto, e percebi o quanto é divertido você imaginar seus personagens favoritos em ideias interessantes que possam vir a surgir na sua cabeça.

E então finalizei o projeto, a ideia eram skins individuais, criei uma identidade para o conceito, os quais todas as splash art conversam entre si.



VICTOR MATHEUS
PORTFÓLIO:
VICTORMATHEUS.COM.BR

SOFTWARES USADOS:
ADOBE PHOTOSHOP 2020
MESA DIGITALIZADORA 10MOONS 1060 PLUS



ERIS SOARES

PORTFÓLIO:

ARTSTATION.COM/ERISDRAW

SOFTWARES: BLENDER, KRITAR, GIMP



ERIS SOARES

PORTFÓLIO:
ARTSTATION.COM/ERISDRAW

SOFTWARES: BLENDER, KRITAR, GIMP



CLIQUE AQUI PARA LER ESSA ENTREVISTA EM ESPANHOL

MIGUEL MIRANDA:

ENTREVISTA.



CANNES LIONS 2017
BRONZE WINNER

O meu nome é Miguel Miranda e sou modelador de personagens 3D. Tenho mais de 15 anos de experiência em cinema, publicidade e videogames e minha especialidade é a escultura dos volumes dos personagens e a modelagem 3D para produção. Nasci em Salamanca e lá estudei Belas Artes, fiz um mestrado em animação 3D e tive o meu primeiro emprego no sector da animação, mas há 10 anos mudei-me para Barcelona onde vivo.

Sou apaixonado pelo processo de começar um projeto do zero e moldar um volume para criar um personagem com personalidade. Gosto muito de ver um personagem se formando aos poucos, e o que acaba sendo no final do processo. Sou apaixonado por desenhos animados e simplificação de formas. E também gosto muito de toda a parte da animação facial, com as expressões de um personagem.

DE BARCELONA PARA O BRASIL



CURSO DE INTRODUÇÃO AO AUTODESK MAYA: O QUE ESPERAR?

O pacote de cursos introdutórios é o resumo de anos de aprendizado. Eu queria fazer um curso que fosse útil para todos aqueles que querem começar no mundo 3D sem nenhuma base e que fosse algo simples.

Eu me concentro nas seções mais importantes e é uma introdução para iniciantes. Eu ensino as técnicas básicas para aprender como usar o Autodesk Maya, desde modelagem, exibição de UVs, materiais, animação, luzes, renderização. Eu passo por todas as seções e depois me concentro na criação de personagens. Como modelar um personagem do zero, com foco nas ferramentas Maya, escultura, UVs, topologia e expressões faciais. Está bastante completo e como sabem na plataforma Domestika o ritmo é definido por si próprio, e está totalmente online.

O curso é em espanhol, mas tem legendas em português, inglês e alemão, e tenho muitos alunos brasileiros, nenhum deles teve problemas. Além disso, o curso tem um fórum próprio para tirar dúvidas que estou resolvendo caso alguém se perca, os alunos escrevem entre si e carregam seus trabalhos para as aulas.



COMO AVALIA O MERCADO EUROPEU DA INDÚSTRIA DE MODELAGEM E ANIMAÇÃO 3D?

Eu realmente acredito que existe um grande talento em todos os lugares. No caso da Europa, há grandes empresas que fizeram projetos muito inovadores e originais, há muitos países com grande experiência em 3D e animação.

Às vezes, o talento de projetos em alguns países não é reconhecido simplesmente pelo mero fato do idioma e isso é uma pena. Acho que todos deveriam ter uma chance e muito mais em um mundo digital. Na verdade, com a quarentena do coronavírus, a necessidade e a possibilidade de trabalhar remotamente foram observadas em muitos casos. No estúdio onde trabalho atualmente o [23lunes](#) fizemos um curta-metragem de casa em 2 meses e tem funcionado muito bem. Mas considero que a Europa é uma peça fundamental se falamos de animação.

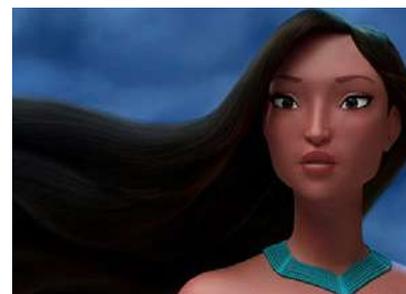
Convido você a assistir:

<https://www.youtube.com/watch?v=QTJp8VXjGzM>



QUE CONSELHO VOCÊ DARIA A UM ARTISTA BRASILEIRO QUE DESEJA PRODUZIR CONTEUDO PARA CLIENTES NA EUROPA?

O simples fato da linguagem é um freio para muitos clientes, então meu conselho seria adaptar-se. Se criativamente eles têm algo a contribuir, e eu realmente acho que no Brasil há muito talento, sigo vários artistas de lá que amo seus trabalhos,



se criativamente eles têm algo a contribuir devem mostrar que o idioma não será um problema. Quando é uma empresa é fácil porque normalmente há alguém da produção ou vendas encarregado da comunicação, mas se for um artista que procura trabalho para clientes na Europa, tem que tentar não ter qualquer tipo de barreira com o inglês.

Embora talvez o melhor conselho seja se mexer muito, não desistir. Ou seja, o conselho seria o mesmo fora do Brasil ou em qualquer

parte do mundo, sempre digo a mesma coisa: não desista, investigue empresas, mande e-mails próximos, e faça seu cliente ver que você pode oferecer algo que os demais não podem. É verdade que neste momento é difícil encontrar novos clientes, para o momento que vivemos, mas acho que é fundamental procurar ... porque estamos todos "condenados" a evoluir, tanto artistas como empresas, e acredito que vamos dar frutos. Portanto, meu principal conselho seria: consistência, trabalho árduo e bom humor. ;)



MENSAGEM PARA OS ARTISTAS E LEITORES DA MAXRENDER

Aproveite o que você faz, nada melhor do que se dedicar ao que você realmente ama. É verdade que o caminho é difícil, mas vale muito a pena, é uma profissão muito bonita.

Meu pai falava muito sobre uma frase conhecida de Confúcio que eu adorava:

"Escolha um trabalho que você goste e não terá que trabalhar um dia de sua vida."

Miguel Miranda

Portfolio e REEL

miguelmiranda1982.wixsite.com/portfolio

Instagram

[instagram.com/miguelin_miguelon](https://www.instagram.com/miguelin_miguelon)

Link para o curso domestika:

domestika.org/es/courses/659-introduccion-a-autodesk-maya/miguelmiranda



GABRIELLA BALISTA

PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/GABRIELLABEE](https://artstation.com/gabriellabee)

SOFTWARES USADOS:
 ZBRUSH, 3DS MAX, SUBSTANCE PAINTER
 E MAYA.

A computação gráfica é esta área maravilhosa da tecnologia que nos permite dar asas à imaginação, criando artes digitalmente. Se você é principiante, no entanto, pode não conhecer todas as possibilidades oferecidas por esse meio. Pensando nisso, **vamos listar, a seguir, 4 tipos de ilustrações que podem ser utilizadas nesse ramo.**

Assim, em lugar de abordar suítes gráficas e elementos comuns a esse universo, apontaremos os resultados que podem ser alcançados. De modo geral, **existem 5 tipos de ilustrações que podem ser feitas com essas ferramentas.** São elas: bidimensional, vetorial, pintura digital, pixel art e modelagem 3D. Confira tudo sobre elas a seguir!

TIPOS DE ILUSTRAÇÃO MAIS COMUNS



01 BIDIMENSIONAL (RASTER OU BITMAP)

Naturalmente, o tipo mais básico de ilustração que você pode fazer é a bidimensional. A diferença é que no lugar dos tradicionais lápis e papel, você adotará softwares e talvez equipamentos como mesas digitalizadoras.

O resultado será uma **imagem raster, formada por pixels ou um arquivo Bitmap.** Este é o tipo de arte mais comum, e pode ser adotada em divulgação e diferentes projetos de design.

ILUSTRAÇÃO BIDIMENSIONAL VS VETORIAL

02 BIDIMENSIONAL VETORIAL

E por falar em design, muitos trabalhos da área utilizam as ferramentas digitais para elaborar peças com vetores. **Esse tipo de ilustração usa o que chamamos de "primitivas geométricas" para formar imagens.** Ou seja, em lugar de pixels, temos pontos, linhas, curvas e outras formas "puras".

Os desenhos geométricos são interpretados matematicamente pelo computador. Graças a isso, podemos aumentar a imagem sem que ela perca qualidade, como ocorre nas imagens do tipo raster. Ocorre que ao darmos zoom na arte, as formas são recalculadas. Outra característica dos vetores é que os arquivos gerados com eles são mais leves.

Por este detalhe, as ilustrações vetoriais estão entre



as mais versáteis. Embora seja mais comum a criação de ilustrações de estilo flat com a técnica, é interessante registrar que ela também serve para criações mais elaboradas. Isso depende apenas do seu domínio nos softwares de criação vetorial.



PINTURA DIGITAL E PIXEL ART

03

PINTURA DIGITAL

A pintura digital nada mais é do que a utilização de ferramentas que simulam pincéis, texturas e filtros para pintar. O recurso é predominante na arte digital e é indispensável para elaboração de concept arts, seja para filmes ou games. Muitas capas de livros também são criadas usando esta técnica.



04

PIXEL ART

Desenvolvedores e criativos que cresceram com videogames de 8bits e 16bits sabem como ninguém o que é pixel art. **Esse tipo de ilustração feita em computação gráfica imita os gráficos destes jogos antigos.** O mundo dos games, inclusive, tem adotado esse visual retrô em muitas produções atuais.

Uma variação da técnica é o **Voxel Art**. Neste caso, os pixels são colocados em perspectiva, gerando um efeito de tridimensionalidade. Alguns ilustradores, como o britânico Rod Hunt, são capazes de criar panoramas incríveis e muito complexos usando o voxel.



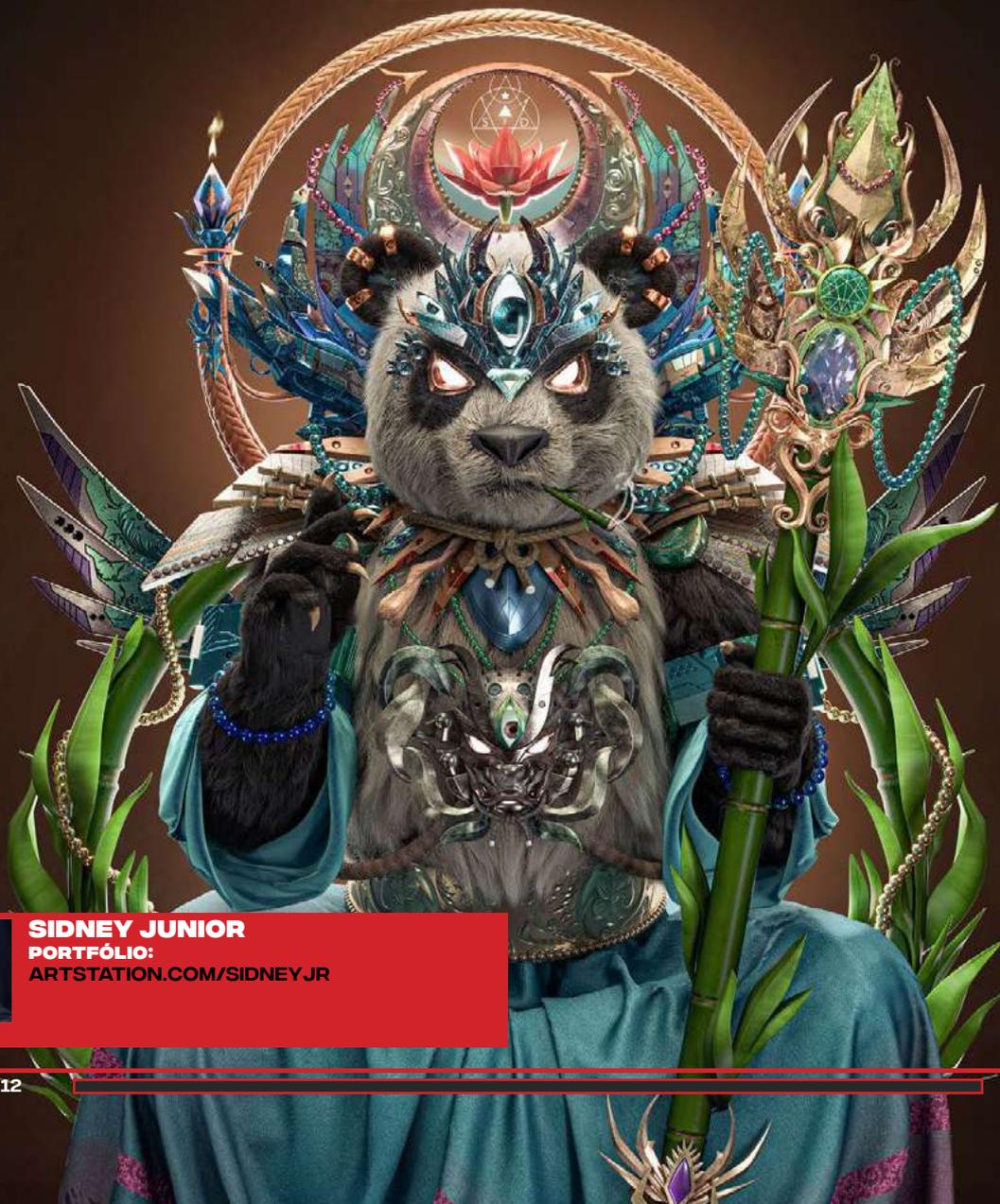
MODELANDO EM TRÊS DIMENSÕES

05

MODELAGEM 3D

Para encerrar, temos a arte de criar objetos com 3 dimensões. **A modelagem 3D pode ser utilizada para desenvolver ilustrações mais realistas ou para ressaltar a tridimensionalidade do ambiente.** Muitos artistas mesclam essa técnica com a pintura digital. Assim, conseguem um efeito que traz realismo, mas também as texturas características da pintura. A arte de GWENT, cardgame de The Witcher, é feita desse modo.

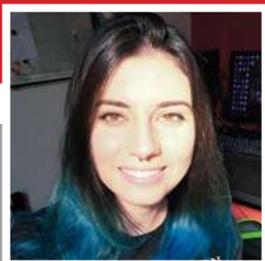
Esses são os principais tipos de ilustração que você pode fazer com as ferramentas de computação gráfica. Quer saber mais sobre a área? Então, baixe as edições anteriores da **Max Render**. Basta acessar a [nossa página](#) para ter acesso ao conteúdo da revista gratuitamente!



SIDNEY JUNIOR
PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/SIDNEYJR](https://www.artstation.com/sidneyjr)

MARINA GONÇALVES

ENTREVISTA.



Meu nome é Marina Gonçalves, sou de Rio Claro, interior de SP. Sou formada em Artes Visuais e atuo na área como ilustradora. Comecei trabalhando como professora de desenho em 2013, enquanto fazia alguns projetos esporádicos de ilustração. Aos poucos fui conseguindo mais experiência e clientes maiores, inclusive de diversas partes do mundo.



COMO VOCÊ INICIOU SUA CARREIRA?

Como todo artista, sempre gostei de desenhar e o faço desde criança. Contradizendo a história da maioria dos artistas, meus pais queriam que eu trabalhasse com isso, mas eu via apenas como um hobby. Comecei a ver que realmente podia atuar nessa área quando fiz um curso de desenho na minha cidade, em que os professores me ensinaram algumas das possíveis áreas para se trabalhar com isso. Co-

mecei trabalhando como professora de desenho, nessa mesma escola, ao mesmo tempo que fazia faculdade de Artes Visuais. Aos poucos foram aparecendo alguns projetos de ilustração, mas tive que correr muito atrás para conseguir uma estabilidade financeira. Ainda é difícil, na verdade.

QUAIS AS POSSIBILIDADES NO MERCADO ATUAL PARA O ILUSTRADOR?

São inúmeros os caminhos. É possível trabalhar com ilustrações para livros infantis, livros didáticos, romances, revistas, etc. Ou se especializar em ilustrações para jogos, como as splash arts, por exemplo. Tem também os card e board games, ilustração publicitária, concept art, etc.



QUAL FOI O SEU MAIOR DESAFIO E COMO VOCÊ SUPEROU?

Meu maior desafio foi me adaptar com a vida de freelancer, especialmente com a instabilidade de renda e clientes. Acabei caindo na armadilha de pegar projetos em sites em que clientes postam seus projetos e uma enxurrada de profissionais dão seus lances, como Workana e Freelancer.com. Os clientes desses sites sempre escolhe o menor valor. Tive vários problemas com isso. Comecei a sair gradualmente desses sites, e focar na divulgação do meu portfólio e redes sociais, fazer networking, etc. Meus clientes atuais valorizam mais a arte e o artista, ficou muito mais fácil de trabalhar agora.

QUAIS RECOMENDAÇÕES VOCÊ DARIA PARA QUEM QUER SEGUIR ESSA ÁREA?

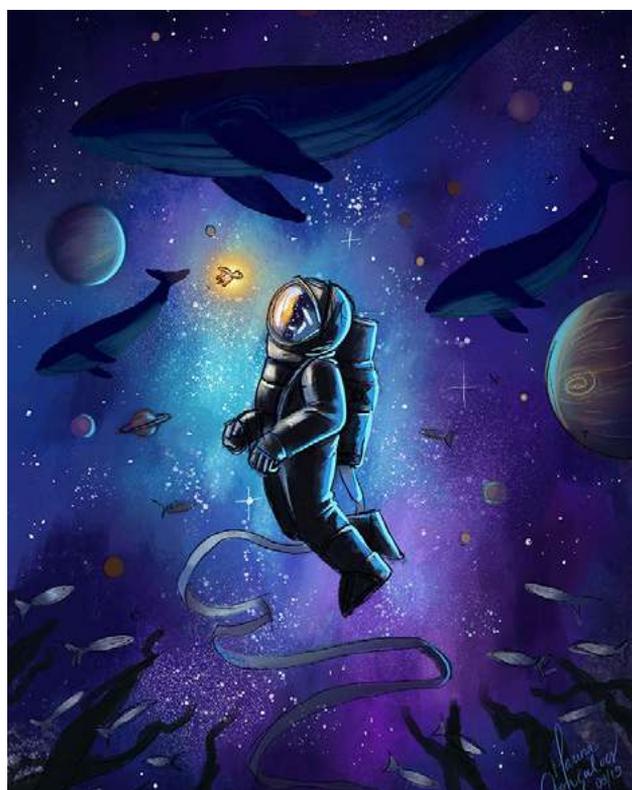
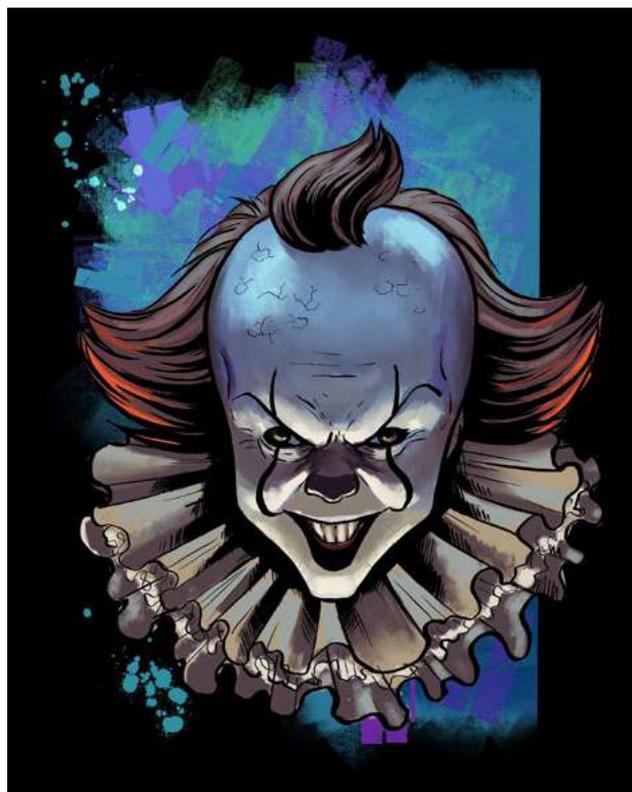
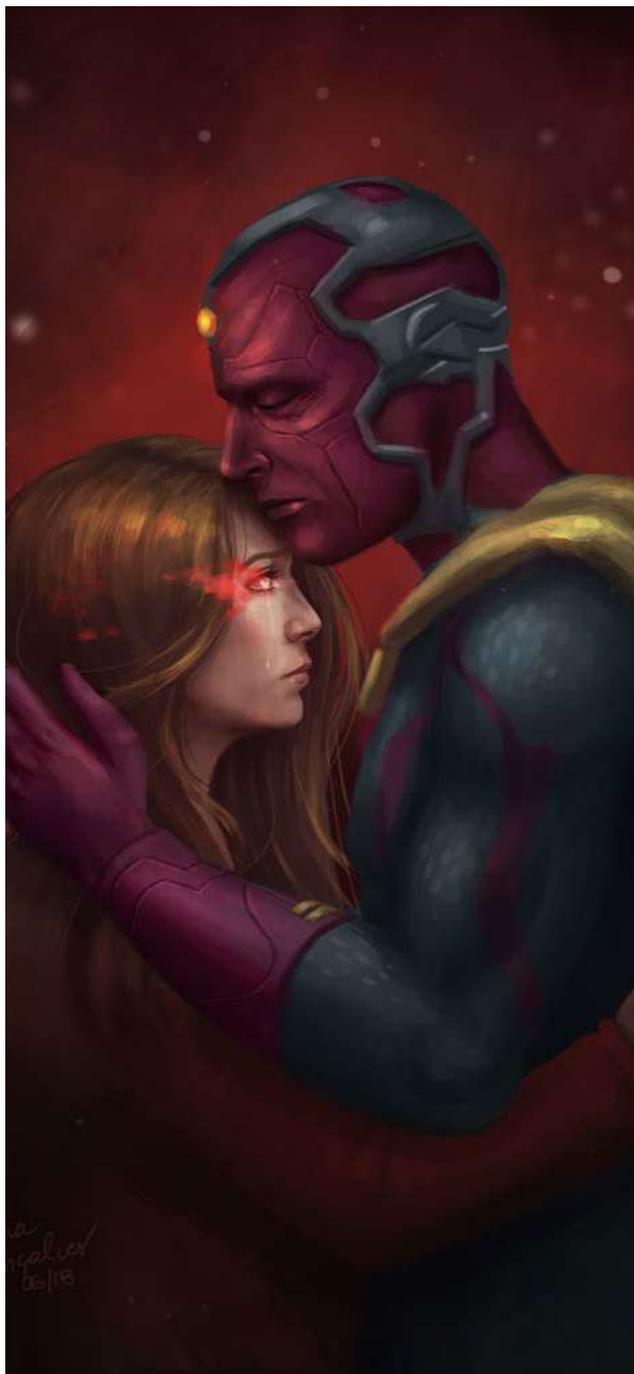
- 1** A primeira recomendação é um pouco óbvia. Estudar sempre. E não tenha medo de estudar de tudo o que você gosta. Acredito que todo conhecimento é válido para formar a cara do nosso trabalho. Da Vinci, por exemplo, tinha vários estudos paralelos do qual resultaram na arte maravilhosa que todos conhecem.
- 2** A segunda é: divulgue seu trabalho. Você pode fazer artes incríveis, mas se ninguém te conhecer, você não vai conseguir viver de arte. Dê uma atenção especial a suas redes sociais e poste com frequência.
- 3** Terceira: faça networking. Muitas empresas preferem contratar artistas que lhe foram recomendados, que tenham um trabalho justo para a vaga, do que contratar alguém incrível, mas não sabe se essa pessoa é confiável, profissional. E você só será recomendado por alguém se fizer o networking.

3 ATITUDES OU COMPORTAMENTOS QUE DEVERIAM SER EVITADOS SE A PESSOA DESEJA SER UM PROFISSIONAL DE VERDADE.

- 1** Não ser responsável. Essa profissão pode parecer brincadeira para nós que gostamos de desenhar, porém precisa ser levada a sério como todas as outras. Você precisa cumprir prazos, responder clientes sem muita demora, entregar o que cumpriu, entre outras coisas. Claro que sempre aparecem imprevistos, mas você pode tratá-los de forma profissional.
- 2** Não organizar suas tarefas e horários. Organizar essa parte da sua vida ajuda muito no item anterior, ser responsável. Se você tiver anotado tudo o que você precisa fazer, dificilmente irá atrasar algum projeto. Você precisa se organizar para ter um tempo para estudar, trabalhar e separe também

um horário para descanso, pois eles são importantes para voltar ao trabalho no dia seguinte.

- 3 Por mais que seu trabalho esteja bom, você não pode parar de estudar, nunca. Tanto para melhorar a arte como um todo, quanto para acompanhar as novidades da área e não ficar para trás.



Marina Gonçalves

Portfolio

artstation.com/marinagoncalves



VICTOR MATHEUS
PORTFÓLIO:
[ARTSTATION.COM/VICTORMATHEUS](https://www.artstation.com/victormatheus)