

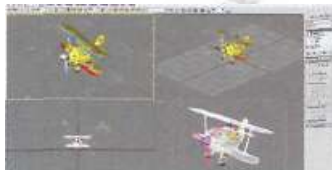
# Ilustração 3D\_

## Ferramentas do mercado

O número de artistas e designers que criam ilustrações e designs em 3D aumentou significativamente. Confira quais são as opções de softwares para esse tipo de criação



01



02



03

### A ilustração e o design 3D se tornaram parte do conjunto de ferramentas básicas de um artista.

Houve um crescimento significativo no número de designers e agências que utilizam softwares 3D graças a hardwares cada vez mais rápidos e softwares de preço cada vez menor. Artistas sempre ilustraram em 3D, porém, os softwares estão sendo direcionados para fins ilustrativos, acompanhados de fotografias, pós-produção e elementos 2D. Com essa mistura, a aparência estereotipada do 3D é opcional.

Dominar um software 3D não é nada fácil principalmente para artistas acostumados com duas dimensões. Felizmente, alguns programas amenizam a dolorosa transição dimensional.

### CINEMA 4D

O CINEMA 4D, da Maxon, é um pacote essencial para profissionais do ramo 3D. Suas versões dão ênfase na facilidade de uso e na acessibilidade, principalmente para os inexperientes no mundo 3D. A interface do usuário, feita basicamente de arrastar-e-soltar, possui um design lógico, que possibilita o acesso à seção de ajuda em qualquer etapa da produção. A modelagem é baseada em deformadores,

com histórico de construção não-linear.

O sistema de renderização do CINEMA 4D foi construído para primar a velocidade e o programa realmente é um dos mais rápidos na renderização. É possível adquirir ferramentas extras com o plug-in opcional Advanced Render, que é muito mais do que um acessório.

O Advanced Render adiciona Iluminação Global (incluindo o tipo HDR), Subsurface Scattering e aperfeiçoamentos na profundidade de campo, o que resulta em imagens altamente fotorealísticas.

Devido à possibilidade de pintura direta nos modelos, além do plug-in opcional BodyPaint, o CINEMA 4D se tornou popular em meio a pintores digitais-mas o seu mercado cobre desde trabalhos para a TV à ilustração.

**CINEMA4DR10.5Core:** US\$ 1.150 (aprox. R\$ 1.800)

**CINEMA4DR10.5XL:** US\$2.700 (aprox. R\$4.300)

**CINEMA 4D R10.5 Studio:** US\$4.430 (aprox. R\$ 7.000)

Preços disponíveis na CAD Technology. Ha versões promocionais para quem fizer o curso da empresa.

[www.cinema4d.com.br](http://www.cinema4d.com.br)

**01 O CINEMA 4D** é a ferramenta favorita dos ilustradores 3D devido à facilidade de compreensão de suas ferramentas por meio de uma interface de arrastar-e-soltar

**02 O 3ds Max** é mais adequado em modelagens, mas seus plug-ins opcionais são uma mão na roda para ilustradores

### SdsMax

O Max trabalha com um 'modificador de pilha': cada operação aparece numa lista de histórico, como no Photoshop.

Criado para modelagem e animação, o pacote do 3ds Max possui sistemas de sornbreamento, partículas, dinâmica, iluminação e efeitos de pós-produção, além de renderizadores. O último inclui o mental ray, que suporta Iluminação Global e outros efeitos visuais.

A habilidade de integração do Max a sistemas de renderização estimulou a criação de plug-ins como V-ray, Brazil e finalRender. Além de tudo, o pacote do software possui ferramentas para modelagem de pele, cabelo e roupas.

**3ds Max 2009:** US\$ 4.160 (aprox. R\$ 6.700/ Versão Full) ou US\$ 2.085 (aprox. R\$ 3.400 para pessoa Física ou Jurídica com faturamento de R\$240 mil/ano na Cadritech ([www.cadritech.com.br](http://www.cadritech.com.br)).

**Atualização da versão 2008:** US\$ 1.070 (aprox. R\$1,700), também na Cadritech. [www.autodesk.com](http://www.autodesk.com)

### Maya

O Maya usa um sistema gráfico de nodes (vértices) que representam objetos, sombras e modificadores como parâmetros editáveis,

O programa suporta os três tipos de sistema de modelagem: NURBS, polígonos e superfícies de subdivisão. A escolha depende do estilo da ilustração.

O Maya Software Render é um sistema rápido que inclui efeitos de profundidade de campo, sombras suaves e materiais volumétricos. Para sombras mais complexas, o mental ray é a melhor pedida.

A ferramenta Paint Effects é muito útil. Como no plug-in BodyPaint do CINEMA 4D, ela permite que você realize a pintura direta nos objetos 3D de modo muito parecido com o realizado em aplicações 2D.

**Maya 2008 Complete:** US\$ 2.375

(aprox. R\$3.800).

**Maya Unlimited:** US\$ 5.945 (aprox.

R\$ 10.000). Preços disponíveis na Cadritech. [www.autodesk.com](http://www.autodesk.com)

03 O Maya é muito poderoso e eficiente para trabalhos de ilustração; é a opção mais sofisticada do trio de softwares 3D

04 A ilustração de John Shakespeare fez parte do jornal australiano Sydney Morning Herald. "O briefing consistia em mostrar como as aplicações domésticas se transformarão em tecnologias altamente sofisticadas", explica

05 O esqueleto de um cão feito por Alex Tomlinson foi renderizado com um efeito de raio X. É uma alternativa de imagem para um folder de uma indústria farmacêutica

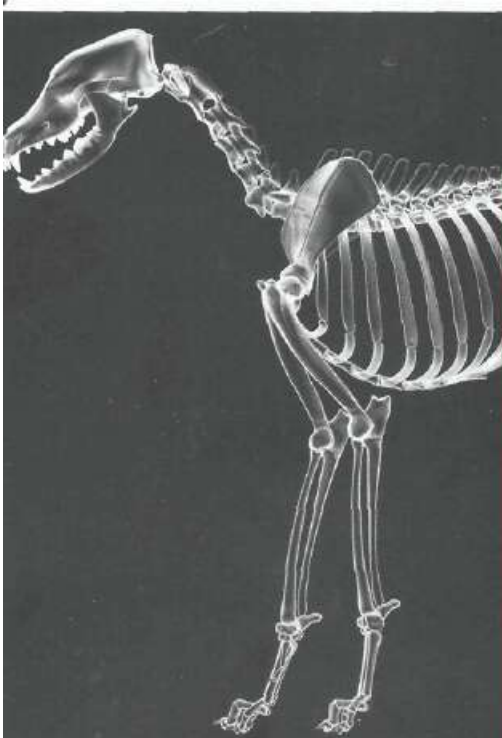


**Nome:** John Shakespeare  
**Ocupação:** Cartunista  
**Site:** [www.johnshakespeare.com.au](http://www.johnshakespeare.com.au)

"Provavelmente 60% do meu trabalho consiste em ilustrações 2D criadas a mão, mas o 3D é minha mídia favorita. Uso muito o Photoshop, já que as minhas renderizações são feitas em objetos separados e compostas no PS – isso acelera a renderização e dá mais flexibilidade para fazer retoques e ajustes de cor.

"Não acredito que o artista precise ser tecnicamente direcionado ao 3D, mas é preciso ter paciência e obsessão, já que não é fácil aprender a usar um software 3D. É divertido, mas muito mais complexo do que desenhar."

"O CINEMA 4D é o programa mais simples de aprender devido à sua interface intuitiva. Depois que você se familiariza com ele, a compra vale a pena. É possível começar com o pacote básico e ir adicionando vários módulos, conforme seu orçamento permitir."



**Nome:** Alexander Tomlinson  
**Ocupação:** Artista digital  
**Site:** [www.alex-tomlinson.com](http://www.alex-tomlinson.com)

"Meu software 3D é o Cinema 4D, que uso para fazer modelagens e renderizações. Acho mais fácil se preocupar com a composição depois de criar todos os modelos; a composição parece sempre ter algo errado se eu contar apenas com os ângulos das câmeras, que são limitados. Normalmente é preciso fazer alguns retoques antes da renderização. Muitos dos trabalhos que faço são uma combinação de modelagem 3D e pintura. Na maioria das vezes, minhas renderizações são coloridas no Painter.

"Como ilustrador, meu produto final sempre será uma imagem 2D, então, não vejo sentido em fazer tudo com apenas uma aplicação. É ótimo unir tudo com uma só renderização. Faço o que for preciso para ter a aparência que quero."

# Anúncio