

Alessandro Lima

Experiência **Uniritter Laureate International Universities** **March 2013 - Hoje**

Profissional Docente

- Responsável por Disciplinas dos Cursos de Graduação em Design de Games e Design:

Design de Games – Computação Gráfica e Design e Modelagem de Cenários 3D;

Design – Computação Gráfica 1 2D.

Universidade Feevale **Fev 2011 - Hoje**

Docente

- Responsável por disciplinas dos Cursos de Graduação em Jogos Digitais e Design:

Jogos Digitais - Modelagem e Animação de Personagens, 3D Avançado e Projeto de Conclusão de Curso;

Design – Computação Gráfica 1, Computação Gráfica 2 e Computação e Animação 3D.

3D Black **Mar 2010 – Hoje**

Sócio-fundador

- Responsável pela administração e desenvolvimento de projetos.

Aquiris Game Studio**Abr 2007 – Ago 2013**

Game Character Designer

- Responsável por desenvolvimento 3D de personagens (modelagem low e highpoly, escultura digital, leiaute UV, texturização e projeções).

Alfamídia Prow**Mai 2010 – Jun 2011**

Instrutor

- Responsável pela instrutoria e desenvolvimento de apostilas dos cursos de 3Ds Max.

Southlogic Studios**Mar 2006 – Mar 2007**

Designer 3D

- Responsável pela modelagem low e highpoly, escultura digital, leiaute UV, textura, e projeção de modelos de jogos.

Compumanager LTDA**Jun 2003 – Fev 2003**

Designer Gráfico

- Desenvolvedor de ambientes internos arquitetônicos (modelagem, mapeamento, texturização, iluminação, renderização e pós-produção de imagens estáticas e vídeos).

Educação**UFRGS****2013**

Mestrado Acadêmico em Design e Tecnologia

Universidade Feevale**2011**

Pós-graduação MBA em Comunicação Estratégica e Branding

Uniritter**2006 - 2010**

Designer Gráfico

Autodesk**2012**

Certificação Autodesk 3ds max 2012 – Nível 1

Publicações

2011 – Projeto de Personagens Tridimensionais e Virtuais: Validação e Adaptação de Metodologias (livro).

2011 – Design de Personagens para Games Next-Gen Volume 2 (livro).

2011 – Design de Personagens para Games Next-Gen Volume 1 (livro).

2010 – ZBrush para Iniciantes (livro).

2007 – Desenvolvendo Personagens em 3D com 3DS MAX (livro).

Habilidades com Softwares

3ds Max, Unity 3D Engine, Radiosity Render, Vray Render, Zbrush, MudBox, Photoshop, After Effects, Premiere, Dreamweaver, Flash e AutoCad.

Outras Habilidades

Gerenciamento, planejamento e controle, além de habilidade com desenho tradicional.

Informações e Contato

Para maiores informações sobre mim e meus trabalhos, veja em meu site www.alessandrolima.com.