

Alessandro Lima

Experiência

Universidade Feevale

Fev 2011 - Hoje

Docente

Profissional

- Responsável por disciplinas dos cursos de:

Jogos Digitais - Modelagem e Animação de Personagens, 3D Avançado, Tópicos Avançados em Games e Projeto 7 (Trabalho 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.

Uniritter Laureate International Universities

Mar 2013 – Jun 2015

Docente

- Responsável por Disciplinas dos cursos de:

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

Design – Computação Gráfica 1 2D.

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 2006**

Designer Gráfico

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

Educação**UFRGS****Jun 2016 – Hoje**

Doutorado Acadêmico em Design e Tecnologia

- DESIGN & GAMES: As contribuições do design para o aumento do desempenho de tempo e custo de desenvolvimento de projetos de jogos digitais universitários

UFRGS**Mar 2013 – Jun 2015**

Mestrado Acadêmico em Design e Tecnologia

- DESIGN E PRÁTICAS ÁGEIS: Aplicação de Filosofia e Princípios Ágeis no Desenvolvimento de Modelos Tridimensionais para Jogos Digitais

Universidade Feevale**2011**

Pós-graduação MBA em Comunicação Estratégica e Branding

- Advergames como Forma de Engajamento do Público pela Marca: Estudo das Métricas

Uniritter**2006 - 2010**

Design Gráfico

Autodesk**2012**

Certificação Autodesk 3ds Max 2012 – Nível 1

Publicações

2018 – Substance Designer: Introdução à Texturização Procedural (Livro)

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, Vray Render, Radiosity Render, Zbrush, MudBox, Substance Designer, Substance Painter, xNormal, Photoshop, After Effects, Premiere, Dreamweaver, Flash, e AutoCad.

Outras Habilidades

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

Informações e ContatoPara mais informações, veja em meu site ww.alessandrolima.com