

Designer, Ilustrador e Artista 3D com atuação em games, animação, projetos editoriais, arquitetônicos e de fotografia e renderização de produtos para e-commerce.

Softwares: Maya, Blender, ZBrush, Character Creator, Marvelous Designer, Marmoset Toolbag, R3DS Wrap, Substance Painter, Substance Designer, Substance Sampler, Unreal Engine, Photoshop, Illustrator, InDesign, Canva, After Effects, Premiere, Agissoft Metashape, Pacote Office

Experiência Profissional

Designer/Artista 3D – Freelancer | 2023 – Atual

- Criação de peças publicitárias para campanhas em mídias sociais.
- Modelagem e renderização de produtos e embalagens para e-commerce e apresentação digital.
- Criação de assets com foco em visualização de produto, branding e fidelidade visual.
- Atendimento direto a clientes, traduzindo demandas de design em soluções tridimensionais.

Artista 3D/Game Designer – Advancement Design (Game Dawn of Piracy)| 2024

- Criação de personagens e assets realistas e otimizados para implementação na Unreal Engine 5.
- Desenvolvimento de surfacing, texturização e rigging básico, com foco em performance em tempo real.
- Produção de height maps e dados de terreno para suporte ao level design.
- Elaboração de concept art de personagens, garantindo consistência visual.
- Colaboração no desenvolvimento de GDD (Game Design Document) e na estruturação do pipeline de produção.

Level Designer/Animador 3D – IM Designs – 2021

- Criação de rigs e ciclos de animação de personagens, aprimorando fluidez e expressividade.
- Desenvolvimento de ambientes de visualização arquitetônica em tempo real.
- Modelagem e texturização de assets e vegetação para projeto interativo de biblioteca pública.
- Criação de materiais PBR, priorizando realismo e coesão visual.
- Desenvolvimento de filtros de Realidade Aumentada (AR) para redes sociais, ampliando engajamento do público.

Editor – Estúdio Ventana – 2020

- Apoio à direção criativa, edição e pós-produção de imagens fotográficas e vídeos.
- Contribuição para o desenvolvimento da identidade visual e branding do estúdio.
- Suporte às rotinas operacionais e de produção.

Publicações

- Xerife e Olívia: uma História Real (Ilustrador) – Editora Miguilim – 2019
- Simultâneo (Roteirista, Ilustrador e Editor) – Independente – 2019
 - Indicação 32.º Troféu HQ Mix (Colorista nacional, Publicação independente edição única)
 - Indicação 36º Prêmio Angelo Agostini (Colorista nacional, Publicação independente edição única)
- Melina (Roteirista, Ilustrador e Editor) – Independente – 2018
 - Indicação 31.º Troféu HQ Mix (Colorista nacional, Novo Talento – Desenhista, Publicação independente edição única)
- FIQ Jovem! – 2017

Exposições

- Traçado na Memória – 10º Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte – 2018

Formação

Vancouver Film School – 2022-2023
3D Animation and Visual Effects

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) – 2016-2020
Bacharelado em Cinema de Animação e Artes Digitais