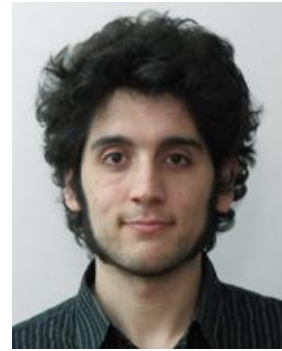




Europass-Curriculum Vitae



Informação pessoal

Apelido(s) / Nome(s) próprio(s)

Alpiarça dos Santos, Pedro Amaro

Morada(s)

Estrada das Romeiras, 9 R/C Dto. 1495-118 Algés, Portugal

Telefone(s)

+351 214104441

Telemóvel: +351 967942320

Página Web

<http://probiner.x10.mx/>

Correio(s) electrónico(s)

probiner@yahoo.com ou probiner@gmail.com

Nacionalidades

Portuguesa e Brasileira

Data de nascimento

14-01-1985

Sexo

Masculino

Emprego pretendido / Área funcional

Generalista 3D, Rigging TD, Animador, Ilustrador.

Experiência profissional

2008 curta de animação "Grayscale" (autor)

2009 Atelier de Arquitectura - Operador de CAD para construção de dados estatísticos.

2011 Loja de material cinematográfico para Filme e Publicidade.

2012-2014 Illusive Studios - Modelação, Rigging, Gestão de Assets, Layouts, Render de Produto.

Educação e formação

Datas

2005-2009

Designação da qualificação atribuída

Licenciatura em Arte e Multimédia - Animação

Principais disciplinas/competências profissionais

Ensino artístico primário clássico. Novos Média de produção artística. Disciplinas direccionadas para a Animação e sua linguagem.

Nome e tipo da organização de ensino ou formação

Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa

Nível segundo a classificação nacional ou internacional

ISCED 5

Datas

2007-2008

Curso

Curso Livre de Banda-Desenhada CIEAM | Faculdade Belas Artes da Universidade de Lisboa

Principais temas/actividades

Experimentação e estudo da linguagem da banda-desenhada e seus limites. Foco no ritmo, composição e capacidade de contar uma história.

Datas

2003-2005

Curso

Licenciatura em Pintura na Faculdade Belas Artes da Universidade de Lisboa (Frequência)

Principais temas/actividades

Experimentação de diversas técnicas de produção de objectos visuais (desenho, gravura, pintura, fotografia, audiovisuais, escultura, performance) acompanhados do estudo de história da arte, estética e teorias visuais.

Datas

2003-2005

Curso

Iniciação ao Desenho de Modelo Vivo na Sociedade Nacional de Belas-Artes de Lisboa.

Principais temas/actividades

Ser capaz de observar e interpretar objectos visuais usando atitudes diversas e traduzi-los para o papel e vida diária. Diversos médias. Exercícios curtos e longos.

Datas 2012
 Curso MITx: 6.00.1x Introdução à Ciência da Computação e Programação usando Python
 Principais temas/actividades Curso online orientado para pessoas sem experiência anterior em ciência da computação ou programação, para pensar de forma computacional e escrever programas para resolver problemas úteis.

Aptidões e competências

Língua(s) materna(s) **Português**

Outra(s) língua(s)

Auto-avaliação

Nível europeu (*)

Inglês

Espanhol

Compreensão				Conversaço				Escrita	
Compreensão oral		Leitura		Interacção oral		Produção oral			
C1	Utilizador Experiente	C1	Utilizador Experiente	B2	Utilizador Independente	B2	Utilizador Experiente	B2	Utilizador Independente
A2	Utilizador Básico	B2	Utilizador Independente	A2	Utilizador Básico	A1	Utilizador Básico	A2	Utilizador Básico

(*) [Nível do Quadro Europeu Comum de Referência \(CECR\)](#)

Aptidões e competências de organização

Dedico tempo a otimizar processos de produção para que sejam facilmente repetidos e transmitidos a outros, de forma os aspectos técnicos e organizacionais da produção artística sejam mais leves. Aprecio ambientes de trabalho com métodos otimizados no que respeita à gestão de assets.

Aptidões e competências técnicas

Capacidades de abstracção. À vontade com editores de Nodes, métodos procedimentais e matemática básica. Abordagem técnica e teórica à modelação poligonal e de subdivisão e também ao rigging. Gosto de resolver puzzles técnicos com resultados visuais.

Aptidões e competências informáticas

3D Graphics:
 NewTek LightWave3D ► Generalista. Modelação e uso de Nodes avançado tanto para render como para rigging.
 Autodesk Softimage ► Modelador, Rigger. Uso avançado de ICE para gestão de assets e rigging
 Luxology Modo ► Modelação. Retopologia, Escultura de blend shapes, Pintura simples.
 Autodesk Maya ► Animação apenas.
 SideFX Houdini ► Simulações básicas
 3D-Coat ► Pintura 3D Avançada. Retopologia Manual.
 Pixologic Zbrush/Sculptris and Autodesk Meshmixer ► Escultura avançada e gestão de geometrias densas
 xNormal ► Técnicas e outputs avançados de baking.
 Headus UVLayout ► Relaxe e Layout avançado de UVs
Processamento de Imagem / Composição: Adobe Photoshop. Adobe After Effects. Corel PhotoPaint
Animação: Adobe Flash. TvPaint. PAP. MonkeyJam.
Gráficos Vectoriais / Desenho / Pintura: Adobe Illustrator. Mischief. Corel Draw. MyPaint.
Edição de Vídeo e Som: Adobe Prémire, Adobe Audition and VirtualDub, Final Cut, Motion.
Programação: Python para automatização de tarefas. Edição de HTML and CSS.
Texto: Microsoft Office, Notepad++, SublimeText2

Aptidões e competências artísticas

Desenho. Criação de simples narrativas e personagens. Imaginação de livre associação.
 Jogador de Basquetbol(1991-2001 Federado, Praticante Amador até aos dias de hoje), Budo Karaté (2002-2003 Federado, ganhando o 1º lugar no Europeu e o 5º nos Mundiais)

Carta de condução

Portuguesa, Classe B, nº L-2041849 0