

RAFAEL FAGUNDES

RAF.ART.BR@OUTLOOK.COM / +55 (11) 95196-4246

Graduado pela Universidade de Hertfordshire em Visual Effects for Film & TV, sou um artista junior generalista em busca de oportunidades de entrada, crescimento e desenvolvimento profissional na área de Computação Gráfica, com foco futuro em desenvolvimento técnico e artístico para produção completa de Personagens 3D.



EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

TUTOR

EBAC | Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia

Aug 2022 - Dec 2022

Análise e feedback no trabalho dos alunos dos cursos online **Modelagem 3D do Zero** e **Criação de Personagens 3D**, de acordo com os padrões da indústria, e colaboração com o time de tutores para garantir respostas rápidas, precisas e construtivas aos alunos.

HABILIDADES

INTERPESSOAIS

Calmo e paciente em situações desafiadoras; Ótimo trabalho em equipe; Flexível e facilmente adaptável a horas de trabalho não convencionais; Atitude positiva e otimista; Em busca constante para o desenvolvimento das habilidades; Autodidata

TÉCNICAS

Modelagem, Escultura Digital, Retopologia, UV Mapping, Texturização, Shading, Look Development, Iluminação & Render

SOFTWARES

Produção

Zbrush, Houdini, Maya, Marvelous Designer, Zwrap, Mari, Substance Painter, Shotgun

Renderizadores

Arnold, Vray & Renderman

ACADÊMICO

BA (HONS) VFX FOR FILM AND TV

UH | Universidade de Hertfordshire

Ago 2019 - Set 2022

Graduação focado no uso de tecnologia avançada em animação 3D e composição para cenas em live-action, Além de Animação 3D. Ele enfatiza a criação de conteúdo em 3D, preparando profissionais para desenvolver projetos que combinam gráficos hiper-realistas e efeitos especiais com cinema e filmagens digitais. O curso abrange áreas como simulação de fogo, partículas, criação de personagens, dublês digitais, chroma key e matte painting, resultando em composições de alta qualidade.

ANIMATION, VFX, GAMES & VR

EBAC | Escola Britânica de Artes Criativas & Tecnologia

Jul 2018 - Dez 2018

Um curso de curta duração de seis meses, oferecendo a base de conhecimentos das áreas de audiovisual e computação gráfica, com aulas de modelagem 3D, iluminação e renderização no Maya; composição no Nuke; edição de vídeo e efeitos especiais no Premiere e After Effects; introdução a jogos digitais e realidade aumentada.