

## GIOVANNI PEREIRA ROTA

30 ANOS

### OBJETIVO

Conceber, planejar e criar animações e *riggings*, trabalhar com simulações e partículas em tempo real ou pré renderizada para vídeo e games (*desktop/web/mobile*).

### HABILIDADES & COMPETÊNCIAS

*Rigging* e Animação com *Blender*.

Modelagem *Lowpoly*

Nível básico – intermediário em programação nas linguagens: C++, C#, Java e *Python*.

Gerenciamento de *assets*, importações e exportações para jogos 2d e 3d até a *game engine*.

Nível básico com as aplicações *Maya* e *Motion Builder*.

Nível intermediário – uso de sistemas de controle de versionamento (em especial, SVN).

Uso regular da ferramenta de *bug tracking* (*Redmine*).

### EXPERIÊNCIA

#### [ANIMADOR, AUDAX DREAMS]

[2010 - 2014]

*Rigging* e animação de personagens diversos como humanoides, quadrupedes, criaturas, objetos orgânicos e inorgânicos.

Efeitos especiais *in-game* através de animações de partículas na *Unity3D*.

Responsável por todas animações dos protótipos da empresa. Participação ativa na criação/concepção dos movimentos além da execução em ferramenta 3D (basicamente, *Blender*).

- Responsável por todas animações do *advergame* de corrida de motos, Honda CBR. Foram feitas animações *in-game* do piloto e animações para serem utilizadas na interface do jogo e do *hotsite* que hospedou o jogo. Projeto em parceria com a produtora digital *WorkRoom*, agência *DM9DBB*, tendo eu atuado através da *Audax Dreams*, responsável pela programação *unity* e todo material 3D do jogo. <<http://www.youtube.com/watch?v=AUVibFH90JE>>
- Animador 3D no projeto de uma animação para *Timac Agro* com a finalidade de instruir visitantes sobre o uso de Equipamento de Proteção Individual e comportamento na planta da fábrica. Projeto em parceria com a agência *Argerick*, tendo eu atuado pela *Audax Dreams*, responsável pela pré-produção, e produção da animação: participei do processo de refinamento do *stroyboard*, geração de *animatics*, animação 3D para corpo e *lypsinc* de personagens.
- Responsável por todas animações do *advergame* para *Trakinas*. Foram feitas animações para diversos tipos de personagens: humanoides, alados (*pterodáctilo*), monstros fantásticos e objetos (bicicleta). Projeto em parceria com a produtora digital *WorkRoom*, agência *W3HAUS*, tendo eu atuado através da *Audax Dreams*, responsável pela modelagem e animação de personagens.
- Responsável por todas animações e efeitos visuais (*Fx* - partículas da *Unity3D*) do protótipo de codinome "4WALLS". O projeto continha câmera com alternância de ponto de vista: *FPS*, *TPS* tradicional e *TPS* similar ao utilizado nos primeiros títulos da série *Resident Evil*. Animei o personagem principal além de alguns outros objetos (exemplo: caixas mecanizadas na sala amarela). <[http://www.youtube.com/watch?v=1j5EeA\\_dRmA](http://www.youtube.com/watch?v=1j5EeA_dRmA)>

#### [SUPORTE, ATENTO BRASIL S/A]

[2005 - 2006]

Suporte via telefone aos usuários do Provedor Terra além de receber treinamentos específicos

---

da área.

**[MONITOR, ESCOLA PERSONAL WEB]**

[2004 - 2004]

Auxílio e suporte aos alunos sobre a ferramenta de treinamento e gerenciamento da frequência e evolução dos alunos.

**[SUPORTE, ULBRA]**

[2003 - 2003]

Participou de manutenções dos equipamentos do laboratório, atendimento aos estudantes, gerenciamento de impressões, atualizações e backup dos sistemas operacionais.

---

**EDUCAÇÃO**

**[UNISINOS— SÃO LEOPOLDO — GRADUAÇÃO: JOGOS DIGITAIS]**

[2006 - 2013]

Formado em Jogos Digitais, especializado no processo de desenvolvimento de aplicações em tempo real, teorias, métodos e técnicas para a criação de games como enredo, personagens e cenários.

---

**PROJETOS  
ACADÊMICOS**

**[ISLAND OF THE MOLE, JOGO DIGITAL]**

[2012 – 2013] <<http://gprotta.wordpress.com/category/projeto-final/> >

<[https://dl.dropboxusercontent.com/u/38614457/build\\_5/WebPlayer.html](https://dl.dropboxusercontent.com/u/38614457/build_5/WebPlayer.html) >

Projeto final, *Island of the Mole* é o início de uma grande aventura, onde é possível explorar vários tipos de lugares e outros.

Tecnologias usadas: *Unity 3D e MonoDevelop*

Ferramentas usadas: *Blender, Gimp e Audacity*

**[SPHERES, JOGO DIGITAL]**

[2010] <<http://gprotta.wordpress.com/2010/12/16/spheres/> >

<<https://dl.dropboxusercontent.com/u/38614457/Spheres/Spheres.html>>

Jogo digital criado para atividade de Motores de Jogos, pequeno *puzzle* utilizando forças da física.

Tecnologias usadas: *Unity 3D e Microsoft Visual Studio 2010 Express*

Ferramentas usadas: *Blender, Gimp e Audacity*

**[DUKE BARTZ, JOGO DIGITAL]**

[2009] <<http://gprotta.wordpress.com/2009/12/02/duke-bartz-shadow-of-ashes/> >

*Duke Bartz Shadow of Ashes* foi um jogo desenvolvido utilizando a *DarkBasic Pro* para disciplina de Projetos de Jogos.

Tecnologias usadas: *DarkBasic Pro*

Ferramentas usadas: *Blender, Gimp e Audacity*

---

**REFERÊNCIAS**

**[CÁSSIO SALDANHA]**

[Fundador, Audax Dreams] <<http://www.audaxdreams.com/en/cover.php> >

"Giovanni is a talented 3D animator. His high skills on Blender helped us to set it as a important piece on Audax Dream's toolchain, being our main tool for rigging and animation. His high level of commitment allowed the company to achieve extraordinary results with a tight budget and a small team, helping us to deliver our projects for companies such as Honda and Timac Agro, as well as our self-funded games and prototypes."

Giovanni é um animador 3D talentoso. Sua habilidade avançada no *Blender* nos ajudou a definir a ferramenta como uma peça importante no nosso processo de produção, sendo a plataforma principal para *rigging* e animação. Seu alto nível de comprometimento permitiu que a empresa alcançasse resultados extraordinários com um orçamento pequeno e uma equipe reduzida, permitindo-nos entregar projetos para empresas como Honda e Timac Agro, e construir jogos e protótipos auto-financiados."