

João Costa

Sou um artista 2D / 3D, especializado em personagens e veículos mecânicos, exteriores "hard surface", low poly e hi poly, modelação e texturas.

Dados Pessoais

Nome: João Miguel da Silva de Campos Costa
Nacionalidade: Portuguesa
Data de Nascimento: 23 Outubro, 1979 em Lisboa, Portugal
Residência: Lisboa, Portugal
Contactos: joaomccosta@gmail.com | +351 914217502
MSN: joaomccosta@gmail.com
Web: www.acetylenegames.com/artbymasa/



Objectivo

Um desafio aliciante como modelador 3d / texture artist para videojogos, com conteúdos de topo para plataformas actuais (PC, 360, PS3, PSP, Wii) e futuras.

Conhecimentos

3ds Max, Photoshop, Zbrush, AutoCAD, Corel Graphics, Dreamweaver.
Experiência com Unreal Engine 3 e Diesel Engine.
Visualização e rendering em Arquitectura.
Design gráfico em diversos suportes (panfletos, cartazes, webdesign, livros).
Conhecimentos profundos de Português e Inglês, escritos e falados.

Habilitações

Setembro - Dezembro 2006 >> THE.EDGE Digital Visual Effects Training, Lisboa, Portugal (Autodesk Authorized Training Center - ATC).

Autodesk 3DS Max 8 Operational Course, Master.
Autodesk 3DS Max 9 Architectural Visualization w/ Mental Ray, Master.

1997 - 2001 / 2003 - 2005 >> Universidade Lusófona, Lisboa, Portugal.

Licenciatura em Arquitectura.

Experiência Profissional

Janeiro - Dezembro 2008 >> Streamline Studios.

Modelação 3d, texturas, e integração em engine, para videojogos (PC, 360, PS3), de veículos, props, e cenários. Trabalhei nos títulos *Wanted – Weapons of Fate*, *Terminator Salvation*, e um título ainda por publicar.

1998 - 2007 >> Trabalho freelance.

Desenho técnico em AutoCAD, 3d visualização arquitectónica em 3DS Max, design gráfico, e webdesign.

Janeiro - Julho 2004 >> Better World / Rock in Rio 2004.

Desenho técnico em AutoCAD e assistente de produção (operações/arquitectura) no festival de música internacional RIR2004.