

BRUNOKRIPPAHL

GRAPHIC DESIGNER

Data de Nasc.: 01/Jul/1974

Morada: Lisboa, Portugal

Telefone: 962883031

Email: krippart@gmail.com

URL: www.krippart.com

PERFIL

Sou utilizador de computadores há mais de 20 anos, tendo obtido sólidos conhecimentos em todas as áreas do design e arte digital em geral. Procuo evoluir e adaptar-me constantemente, o que me permite alternar entre web designer, designer para impressão, ilustrador, e artista 3D.

EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Web/Multimedia Designer - 2014 a presente, Elgin

Design de layouts e interfaces web para aplicações de gestão de tráfego. Produção de modelos e visualizações 3D em vídeo.

Professor - 2012 a presente, Agrupamento de Escolas da Cidadela

Professor da disciplina de Tecnologias de Multimédia e PPM, com incidência na edição de vídeo, pós-produção, animação, 3D e web.

Formador - 2011 a presente, Centro de Formação Flag / ETIC

Formador nas áreas de Web Design, 3D, e Design Visual, com especial incidência em aplicações como Dreamweaver, 3ds Max e Photoshop.

Concept e 3D Artist - 2010 a 2012, Quirkafleeg

Concept art de ambientes e personagens para videojogo. Concepção, modelação e animação para o cinematic de abertura, assim como adição de efeitos visuais em pós-produção. Design gráfico de interfaces.

Web Designer - 2008 a 2010, Mr.Net Consulting

Design de layouts para páginas web. Construção de páginas em HTML, CSS e Flash, assim como integração em backoffices desenvolvidos internamente.

Game Artist - 2005 a 2008, Mr.Net Consulting / Dead Pixel Games

Criação de personagens e ambientes 3D. Modelação, texturação e animação, assim como integração dos modelos em diferentes motores de jogo. Produção de artwork e design de interfaces de jogo.

Designer Freelance - 2003 a 2005

Design e construção de páginas web em HTML e CSS. Design para impressão em diferentes suportes e formatos como capas e booklets de CD.

Modelador 3D - 2002, Project Hypermedia, Universidade Nova de Lisboa

Modelação e texturação de ambientes 3D baseados nas obras de Edward Hopper, para utilização em galeria de arte de realidade aumentada.

Ilustrador Freelance - 1999 a 2002

Concept art e ilustração, incluindo trabalhos para o jogo de tabuleiro Sack Armies da Tyranny Games, o jogo de cartas colecionáveis RIFTS da Palladium Books, e a capa do livro When the Autumn Moon is Bright de Brian Easton.

Data de Nasc.: 01/Jul/1974
Morada: Lisboa, Portugal
Telefone: 962883031
Email: krippart@gmail.com
URL: www.krippart.com

FORMAÇÃO

Adobe Dreamweaver CS6 Certified Expert - 2013, Adobe Systems Incorporated
Certificado de Competências Pedagógicas - 2013, IEFP
Autodesk Certified 3ds Max 8 Advanced - 2006, The Edge Digital Effects Training
Adobe Photoshop CS2 Certified Expert - 2005, Adobe Systems Incorporated
Licenciatura Design de Comunicação - 2004, Faculdade de Belas-Artes de Lisboa, com média final de 13 valores.

COMPETÊNCIAS TÉCNICAS

Sólido conhecimento em várias aplicações, tanto em Windows como em Mac OS.

Adobe Photoshop

Utilizo o Photoshop regularmente desde 1995. Considero-me um utilizador avançado, sendo Adobe Certified Expert em Photoshop CS2.

Adobe Dreamweaver

O software de eleição para a criação de páginas web. A experiência acumulada permite-me no entanto escrever código à mão em qualquer editor de HTML e CSS. Sou Adobe Certified Expert em Dreamweaver CS5 e CS6.

Autodesk 3ds Max

A minha ferramenta de eleição para modelação e animação 3D. Completei o Autodesk Certified Advanced Level no 3ds Max 8.

Autodesk Mudbox

Utilizado tanto para detalhes de modelação orgânica como de superfícies rígidas. Ferramenta fundamental na criação da ilustração Jack in the Box, premiada no concurso Digital Artist Awards 2009.

Adobe Premiere

Software que utilizo em projectos que envolvem edição de vídeo, e que é também uma das ferramentas que ensino no curso de Técnico de Multimédia.

Adobe After Effects

Ferramenta fundamental para trabalho de efeitos visuais e pós-produção, utilizada extensivamente nas sequências que criei para o jogo Deus Ex Machina 2, publicado pela Automata.

PROGRAMAÇÃO

HTML5, CSS3

Sou um programador experiente em ambas as linguagens, tendo adoptado as mais recentes versões HTML5 e CSS3 como standard nos projectos de desenvolvimento web.

COMPETÊNCIAS ARTÍSTICAS

A minha formação em arte inclui competências de desenho a grafite e carvão, pintura a aguarela e acrílico, assim como escultura em barro.