

# CURRICULUM VITÆ

## **Marcos Bezerra**

Largo dos Leões, 51 Apto.703 Humaitá - Rio de Janeiro - RJ.

Nascimento: 11/12/1972

Local: São Paulo

Nacionalidade: Brasileiro

Estado Civil: União Estável

Tels.: 21 3546-0188

21 99582-6321

e-mail: [marcos@marcosbezerra.com](mailto:marcos@marcosbezerra.com)  
[marcosbzrra@gmail.com](mailto:marcosbzrra@gmail.com)

## **Educação**

Melies - Escola de Cinema 3D e Animação ([www.melies.com.br](http://www.melies.com.br)).

Ensino Médio completo - Colégio Salesianos Santa Rosa.

## **Experiência Profissional**

### **FSB Comunicação - Rio de Janeiro - RJ (Abril/2016 – Janeiro/2017)**

#### **Motion Designer ([www.fsb.com.br](http://www.fsb.com.br))**

Fiz parte da equipe de vídeo da agência, fui responsável pela produção e criação de *motion graphics* de todos os vídeos veiculados no site *Cidade Olímpica* da Prefeitura do Rio e entre outros clientes da agência.

### **CasaDigital - Rio de Janeiro - RJ (Setembro/2013 – Abril/2016)**

#### **Motion Designer ([www.casadigital.com](http://www.casadigital.com))**

Fiz parte da equipe de vídeo da agência, fui responsável pela produção e criação de *motion graphics* de todos os vídeos veiculados no site *Cidade Olímpica* da Prefeitura do Rio e entre outros clientes da agência.

### **Rede Record - RecNov, Rio de Janeiro - RJ (Fevereiro/2011 – Julho/2013)**

#### **Generalista 3D ([www.rederecord.r7.com](http://www.rederecord.r7.com))**

Fiz parte da equipe do departamento de efeitos visuais responsável pela criação e produção de efeitos em computação gráfica para novelas e minisséries da emissora.

### **TV Record Rio, Rio de Janeiro - RJ (Junho/2009 – Setembro/2009)**

#### **Editor de videografismo ([www.recordrio.com.br](http://www.recordrio.com.br))**

Freelancer da Pós-produção do jornalismo. Responsável pela criação e desenvolvimento de vinhetas e animações para diversos programas e telejornais da emissora.

### **Rede Globo de Televisão, Rio de Janeiro - RJ (Agosto/2006 – Fevereiro/2009)**

#### **Analista de Computação Gráfica ([www.redeglobo.globo.com](http://www.redeglobo.globo.com))**

Freelancer do Núcleo de Produção Virtual da TV Globo, responsável pela realização de comerciais e vinhetas para inserção ao vivo em eventos esportivos. Freelancer da Editoria de Arte da TV Globo, responsável por Animações das modalidades esportivas dos Jogos Pan-Americanos Rio 2007 com o personagem (mascote) Cauê para veiculação nos telejornais e programas de esporte da emissora. Ainda na Editoria de Arte da TV Globo, fui responsável pelo desenvolvimento de vinhetas e animações para o programa "Fantástico", para diversos programas do canal GloboNews, para o programa Big Brother Brasil 8 e Carnaval 2009.

## **Hoplon Infotainment, Florianópolis - SC (Agosto/2005 – Dezembro/2005)**

### **Artista 2D/3D ([www.taikodom.com.br](http://www.taikodom.com.br))**

Fiz parte da equipe de arte desenvolvendo texturas, efeitos e arte 2D em geral do jogo Taikodom, um Massive Social Game (MSG) baseado no universo desenvolvido pela Hoplon e o escritor de ficção científica Gerson Lodi-Ribeiro. É um game de ação em escala real, onde os jogadores têm a liberdade para pilotar naves, se organizar em corporações dentro de um “mundo” persistente.

## **Checkmate Games, Niterói - RJ (Março/2005 – Maio/2005)**

### **Artista 2D/3D**

Fui contratado para integrar uma equipe formada exclusivamente para o desenvolvimento do jogo “Conquista de Titan” Fui responsável pela criação e desenvolvimento de texturas, efeitos, arte 2D em geral e um pouco da arte 3D. Jogo multiplayer 3D para dois usuários que simula um ambiente espacial fictício e que serve de palco para uma corrida de naves entre Saturno e Titan. O jogo serve como ferramenta de disputa entre dois pilotos virtuais em um programa de TV pré-gravado, TV Xuxa da Rede Globo.

## **Paralelo Computação, Niterói - RJ (Julho/1998 – Dezembro/2004)**

### **Designer gráfico**

Atuei na confecção e produção de maquetes eletrônicas, animações e perspectivas de projetos de arquitetura em 3D para empreendimentos imobiliários. Furneci soluções de programação visual, desenvolvendo apresentações multimídia e produzindo sites e hotspots para os empreendimentos, construtoras e imobiliárias. Entre eles: Patrimônio, Gafisa RJ, RG Côrtes, Pinto de Almeida, Soter, FioCruz - Fundação Oswaldo Cruz.

## **Habilidades**

Trabalho em equipe.

Facilidade para o aprendizado de novas ferramentas e tecnologia.

Conhecimentos como artista 3D:

- Modelagem
- Iluminação
- Shaders
- Texturas
- Animação

Conhecimentos como Motion Designer:

- Direção de arte
- Animação
- Tracking
- Edição
- Keying
- Efeitos

## **Idiomas**

Inglês fluente

## **Software**

Autodesk 3ds Max  
Adobe Photoshop  
Adobe After Effects  
Adobe Illustrator  
e-on Vue xStream

PfTrack  
Mental Ray  
Vray  
Foundry Nuke (Cursando a partir de Agosto/2017)