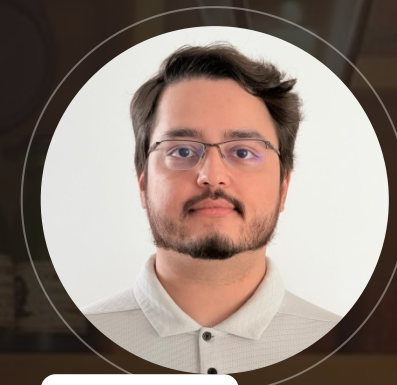


APRESENTAÇÃO DE CURRÍCULO 2026

DANILO FERNANDES

Coordenador 3D / Generalista 3D · Ambientes e Acabamento Visual / Eng. de Produção

Artista e gestor. Nove anos somando produção de computação gráfica para campanhas globais com coordenação de equipes, estruturação de fluxo de produção e análise de processos. Hoje coordeno o time de computação gráfica (CG) da Edward Martin, nos EUA.



PORTFÓLIO

📍 Sorocaba, SP · Brasil

✉️ danilosilvafernand@gmail.com

☎️ +55 (15) 99772-4546

🌐 [LinkedIn ↗](#)

🎨 [ArtStation ↗](#)

RECONHECIMENTOS EM

Cannes Lions

Webby Awards

CICLOPE Latino · Finalista

01 Sobre mim



9

ANOS DE
EXPERIÊNCIA

22

PROJETOS
PUBLICADOS

3

RECONHECIMENTOS
INTERNACIONAIS

9

ESTÚDIOS
ATENDIDOS

Hoje atuo como **coordenador 3D**, e cheguei aqui pelo lado artístico: passei boa parte da carreira como **generalista 3D com foco em ambientes**. Com o tempo minha experiência passou a cobrir desde **estruturar o fluxo de produção** e montar cena até integrar os elementos de produções complexas. Gosto muito do lado colaborativo do trabalho: coordenar times e departamentos e manter todo mundo alinhado enquanto o projeto se fecha.

Minha base não é só artística. Sou formado em **Engenharia de Produção** e trago **9 anos somados** de gestão comercial, coordenação de equipes e análise de processos. É essa mistura entre o pensamento criativo e o técnico que define meu jeito de trabalhar: cuido do detalhe pequeno sem perder o quadro geral, sempre procurando onde o fluxo pode ficar mais eficiente.

Nos últimos anos atuei como autônomo com estúdios como Zombie, Lightfarm, LADO, Roof, Mana, Anim'All, Redknuckles, Xcave e Hype, em produções para Spotify, Fini, Overwatch, Nescafé, Belong (Austrália), Nubank + Disney, Vivo, VALORANT e League of Legends, entre outras.

ONDE ESTOU HOJE

Coordenador 3D · Edward Martin (EUA)

Coordeno o time de CG de uma loja on-line norte-americana de porcelanato: imagens de arquitetura e visualização de produto, com fluxo de produção em 3ds Max + Corona Render sob rito Scrum.

02 Trajetória

Jan 2017 a Set 2022



Lórica Uniformes

Supervisor Comercial

- Time de **vendas B2B** e carteira ativa em **CRM**.
- Integração comercial ↔ produção via **ERP**.
- Planejamento estratégico e mídia paga.

Desde Jul 2020



DSF Creative Studio

Generalista 3D e Coordenador de Projetos, autônomo · PJ

- Modelagem, **acabamento visual** e montagem de cena para estúdios de VFX e publicidade.
- Operação própria: escopo, orçamento, cronograma e cliente.
- **Ágil e cascata**, OKR e gestão de mudanças.

Jan 2023 a Dez 2025



Zombie Studio

Artista Gráfico 3D · Autônomo

- Ambientes, objetos e elementos de cena para campanhas globais.
- Montagem e organização de planos.
- Janelas curtas e fornecedores em paralelo.

Desde Jan 2026



Edward Martin

Coordenador 3D · Contrato · Remoto (EUA)

- **Gestão de tarefas do time de CG**: fila, prioridade e prazo.
- Do pedido do cliente ao aprovado: revisão, **revisão técnica de cena** e consistência.
- Fluxo de imagens de arquitetura em **3ds Max + Corona** sob **Scrum**.

A DSF é minha operação própria e roda em paralelo às demais desde 2020; os estúdios listados adiante foram atendidos por ela.

2017 A 2022 · A BASE

Operação & processo

Vendas B2B, CRM, ERP e métodos ágeis dentro de uma indústria. Foi aqui que aprendi a olhar o fluxo antes de olhar a tarefa.

2020 A 2025 · O OFÍCIO

Produção 3D

Ambientes, acabamento visual e montagem de cena em campanhas para marcas globais, com times distribuídos e prazos apertados.

2026 ATÉ HOJE · A SOMA

Coordenação de CG

As duas coisas juntas: cuidar do fluxo de produção, do prazo e da qualidade técnica de um time inteiro, sem perder o olho no asset.

03 O que eu entrego

Os dois lados do mesmo trabalho: o ofício e a gestão



Produção 3D

- **Ambientes:** modelagem de cenários e objetos rígidos
- **Acabamento visual e materiais:** consistência de material entre peças
- **Montagem de cena e saneamento de arquivos:** integração dos elementos da cena, limpeza e montagem de cena
- **Estruturação do fluxo de produção** e preparação de renderização
- **revisão técnica de cena** e revisão técnica antes da entrega
- **Imagens de arquitetura** e de produto



Coordenação & processos

- **Gestão de tarefas e prazos:** fila, prioridade, entrega a entrega
- **Coordenação de time de CG** e de equipes multidisciplinares
- **Gestão de escopo** e cronograma ponta a ponta
- **Scrum**, metodologias ágeis e cascata, **OKR**
- Gestão de mudanças e análise de processos
- **CRM** e **ERP:** integração entre áreas

FERRAMENTAS



3ds Max



Maya



ZBrush



Substance Painter



Sampler



Corona Render



Jira

Scrum



Asana

Box



Google Ads



Google Analytics

IA aplicada

04 Reconhecimentos

Projetos em que atuei, reconhecidos internacionalmente



CANNES LIONS 2025 · 2 BRONZE
WEBBY 2026 · VENCEDOR EM 2 CATEGORIAS



18 Months · Second Nurture / Klick Health

Curta em animação quadro a quadro baseado em história real. Atuei na **montagem de cena**, responsável pela gestão de planos e processos, dentro de um prazo curto.

[Ver no ArtStation ↗](#)

ZOMBIE



CICLOPE Latino 2024 · FINALISTA · ANIMAÇÃO

BELONG · “More of the Good Stuff”

Campanha da agência Howatson+Company, Austrália. Fui responsável pela **modelagem de ambientes e objetos** da peça.

[Ver no ArtStation ↗](#)

ZOMBIE

05 Overwatch 2

Blizzard Entertainment · três trailers de herói



TRAILER DE HERÓI

Wuyang · Elemental Kin

Modelagem e acabamento visual de ambiente.

[ArtStation](#) [YouTube](#)



TRAILER DE HERÓI

La Lupa · Vendetta

Modelagem e acabamento visual de ambiente.

[ArtStation](#) [YouTube](#)



TRAILER DE HERÓI

Sierra · Summit Breach

Modelagem e acabamento visual de ambiente.

[YouTube](#)



ESCOPO NOS TRÊS

Ambiente: modelagem e acabamento visual. Trailer de lançamento de herói tem janela de entrega curta e depende de integração constante com animação e efeitos. Meu papel é entregar o cenário pronto para receber a ação, com topologia limpa, materiais consistentes entre os planos e a cena montada para renderização.



nu

WALT DISNEY
PICTURES

NUBANK + DISNEY

Não é um Monstro

Curta publicitário em computação gráfica produzido pela Zombie Studio. Fui responsável pela **modelagem de ambientes e props** do filme.

[ArtStation](#) ↗

[YouTube](#) ↗

ZOMBIE



WALT DISNEY
PICTURES

DISNEY SOLITAIRE

Play. Tap. Escape.

Campanha do jogo com personagens de Frozen. Atuei em **modelagem, acabamento visual leve e renderização**

[YouTube](#) ↗

BIG

DOIS ESCOPOS

No **Nubank + Disney** entrei pela modelagem de ambientes e props de um curta inteiro em computação gráfica, integrando os elementos da cena com o resto da equipe da Zombie. No **Disney Solitaire** o escopo foi mais fechado e vertical: modelagem, acabamento visual leve e renderização das peças da campanha.

07 Riot Games & Spotify

VALORANT · League of Legends ·
Spotify



RIOT GAMES

VALORANT · Pass the Sticks

Modelagem integral do quarto e parcial da sala,
com Lightfarm Studios.

[ArtStation](#) [YouTube](#)



RIOT GAMES

Worlds 2025 · League of Legends

Music video de G.E.M. ft. Anya, Sacrifice.
Modelagem e acabamento visual.

[ArtStation](#) [YouTube](#)

RED KNUCKLES



SPOTIFY

Salva o Meu Verão

Modelagem dos personagens-boia e elementos
de cena. Agência Soko.

[ArtStation](#) [Vimeo](#)

ZOMBIE

COMO EU ENTRO

Campanhas feitas **100% em computação gráfica**. Meu escopo vai da modelagem de ambientes e props ao acabamento visual, em produções da Zombie Studio, Lightfarm, Mana Studio e parceiros. Em várias delas também assumo a **montagem de cena**, juntando os arquivos de todo mundo e deixando a cena fechada para renderização.

08 Outras campanhas Clique em qualquer imagem para abrir o projeto



Vivo X100 Ultra

ZOMBIE ↗

Modelagem de três ambientes: palco, camarim e externa. Zombie Studio.



Fini · Fallin' in Love

ZOMBIE ↗

Desenvolvimento 3D e acabamento visual. Lumascape com Zombie Studio.



Emirates NBD

ZOMBIE ↗

Modelagem de props e acabamento visual. Zombie Studio.



Arcane Rush: Battlegrounds **MANA** ↗

Jogo de cartas mobile da Gear Games. Modelagem e acabamento visual de ambiente, na Mana Studio.



Nescafé

ZOMBIE ↗

Modelagem. Zombie Studio com a agência Courage.



Good Karma By The Pint

ROOF ↗

Montagem de cena, renderização e modelagem de ambiente. Roof Studio.

09 Prêmios, estúdios & formação

ESTÚDIOS

Zombie • Lightfarm • Roof • Mana •
Anim'All • LADO • Redknuckles • Xcave •
Hype • Lumascape

MARCAS ATENDIDAS

Spotify • Nubank + Disney •
Riot Games • Blizzard • Nescafé •
Rock in Rio • Fini • Vivo •
Emirates NBD • Petrobras • New York
Blood Center

FORMAÇÃO

Bacharelado em Engenharia de Produção

UNIVESP • Univ. Virtual do Estado de São Paulo

Concluído

Língua Inglesa

Senac São Paulo

2019 a 2021 • Avançado, concluído

IDIOMAS

Português

Nativo

Inglês

Avançado

Reconhecimentos

 **Cannes Lions 2025 • 2 Bronze • 18 Months**

 **Webby Awards 2026 • 2× Winner • 18 Months**
Animation (Branded) + Diversity, Equity, Inclusion & Belonging

CICLOPE Latino **2024 • Finalista • BELONG**

Portfólio completo

22 projetos publicados no ArtStation, com imagens de processo, breakdowns e o vídeo final de cada peça.

 artstation.com/danilo_fernandes



NÃO É UM

MONSTRO

OBRIGADO PELA LEITURA

Vamos conversar?

O portfólio completo com 22 projetos publicados está no ArtStation.
Todos os links deste PDF são clicáveis e levam direto para a peça. Fico à disposição para detalhar qualquer projeto.



PORTFÓLIO

✉ danilosilvafernand@gmail.com

☎ +55 (15) 99772-4546

🌐 [LinkedIn ↗](#)

🖼️ [artstation.com/danilo_fernandes ↗](https://artstation.com/danilo_fernandes)

Disney