

Juliane Hernandez Barone | Anebarone

Artista

2D

Ilustração,
concept art de
personagens,
cenários e props

Local: São José dos Campos, São Paulo, Brasil

Contato: anebaroneart@gmail.com

Portfólio e site: anebarone.com

Mais redes: <https://anebarone.com/pages>

Artstation: artstation.com/anebarone

linkedin.com/in/anebarone

EXPERIÊNCIA

**July 2023 -
Dez 2024**

Trialforge Studio (Deathbound): Concept artist de ambientes e props + ilustrações

Fui concept artist de ambientes e props para o jogo 3D [Deathbound](#), um jogo estilo Souls com uma mecânica de transformação entre os personagens chamada "morphstrike".

Nossa rotina envolvia Blender, Photoshop e Unreal, desde a criação de conceitos e keys até ilustrações específicas para cinematics, decals, texturas e diversos materiais de marketing. Nas etapas iniciais fazíamos moodboards com objetivos, inspirações e referências para cada ambiente.

Eu criava vistas laterais dos objetos, callouts com detalhes, e qualquer tipo de ilustração ou referência de suporte para as equipes de produção.

Além disso, às vezes eu usava Unreal para fazer set dressing ou para testar meus esboços de modelos 3D.

**2015 -
presente**

Ilustradora freelancer

Sou especialista em ilustração de fantasia e arte conceitual (props, ambientes e personagens), criando trabalhos para RPGs, jogos de cartas, livros, jogos 3D e obras de arte exclusivas para eventos.

Minhas responsabilidades são negociar contratos com clientes, demonstrar sólido conhecimento dos fundamentos visuais, narrativa, e comunicação, seguir cronogramas e gerenciar arquivos — levando em consideração o público-alvo e direção de arte, os formatos de arquivo e a mídia, conhecimento técnico de pintura, normas de organização, edição, softwares 3D e engines de jogos.

Local: São José dos Campos, Brazil | Brasília Time Zone UTC -3

No mais, também uso ferramentas de comunicação e gerenciamento de projetos, e a parte de marketing da gestão do meu negócio.

Projetos de clientes - Destaques

KupoCon (2021-presente)

Um evento para fãs de Final Fantasy. Pintei cards de cenários e paisagens para o evento, além de ilustrações para um livro de RPG, totalizando mais de 100 ilustrações até 2026..

Mistgate (2023-presente)

Mistgate é um RPG de mesa independente e tenho colaborado com a arte de ambientes, personagens e conceitos para o setting.

Trialforge (2023-2025)

Concept art e ilustrações para o jogo 3D Deathbound.

Jambô Editora (2022)

Arte de capa de aventura —
“Expedição de Darvos”

Arcana Resurgence (2021-2022)

Diversas ilustrações com temática de fantasia urbana dos anos 90 para um jogo físico de construção de baralho financiado pelo Kickstarter.

**04/2019 -
09/2020**

KippCase Rigging Studio - Assistente de Produção

Foi uma experiência multidisciplinar com uma equipe genial. A KippCase cria rigs em modelos 3D para animações pré-renderizadas, como filmes e propagandas.

Eu era o primeiro ponto de contato do estúdio com os clientes, e também ajudei a gerenciar o site e as redes sociais da KippCase.

Eu não fazia os rigs, mas aprendi o básico do Maya e princípios de modelagem necessários para um bom rig, já que frequentemente avaliávamos modelos 3D (geralmente personagens) ao orçar projetos ou compartilhar feedback.

EDUCAÇÃO

Universidade	Bacharelado em Design, 2012 - 2016
São Judas Tadeu	Bacharelado em Filosofia, 2008 - 2010
Cultura Inglesa	<i>Preparatory Cambridge English Proficiency class</i> , 2012 - 2013

HABILIDADES

- Atenção a detalhes e fidelidade à direção de arte e narrativa;
- Experiência em direção de arte, adquirida em projetos e equipes de pequeno porte — seja dando feedback, fazendo paintovers, pesquisando e discutindo material, etc;
- Noções de anatomia, perspectiva, iluminação e composição;
- Matte painting e desenho estilizado, semi realista e realista, seja digital ou tradicional;
- Criar material 2D (desde conceitos a texturas, testes e ilustrações principais) e reunir referências relevantes para as equipes de produção 3D;
- Experiência 3D fazendo rascunhos de objetos, testes e referências de escala;
- Experiência prévia com Illustrator e design gráfico (Criei a interface de botões e do logotipo do emulador de Dreamcast [Redream](#), para Android), criação de pequenos elementos e texturas para jogos, mascotes, banners para podcasts e outras artes vetoriais diversas. [Guardo alguns desses no meu portfólio de design gráfico](#);
- Pesquisa de conceitos, referências, estilos e gêneros; criação de moodboards;
- Documentar o processo e fluxo de trabalho, respeitando as convenções internas de organização (como nomenclatura e organização das pastas, ou separação de camadas para fins de animação);
- Comunicar a intenção visual usando formas, cores e espaço;
- Gerar esboços e miniaturas rápidas como trabalho de base;

SOFTWARES

Clip Studio Paint, Krita, Adobe Photoshop.

Blender: Modelo objetos 3D simples para usar como bases ou planos de fundo para personagens, ambientes e objetos, ou faço setups de iluminação para usar como referência. Também posso combinar cenas com recursos gratuitos, como bibliotecas de objetos grátis, para iterações rápidas ou para criar a base de uma cena.

Unreal: Eu abria nosso jogo (Deathbound) para tirar screenshots e usá-las para retoques, ou importava e exportava objetos 3D para testar sua escala ou produzir referências de

textura. Às vezes, eu também fazia o set dressing de algumas áreas junto com a equipe de 3D.

Mais ferramentas: **Notion, Pureref, Miro, Google Drive, Hangouts, Discord, Slack, Monday, Diversion, SourceTree.**

IDIOMAS

Português BR: Nativo

Inglês: Proficiência profissional (chamadas em inglês, me comunico com boa parte dos clientes em inglês, não tenho problemas para ler e escrever em inglês também)

No tempo livre...

- Jogos:
 - Atuais: Harvestella, Dragon's Dogma 2, Shin Megami Tensei V.
 - Meus favoritos são Control, Fallout New Vegas, Dragons Dogma Dark Arisen, Final Fantasy 9 e 12, a série My Time at Portia/Sandrock;
- Workshops e comunidades de arte digital (Alla Primes, Sulamoon, ICS);
- Adoro criar mundos e escrever, de vez em quando revisito e refino meus cenários, romances e personagens originais por meio da escrita ou desenho;
- Visito parques, reservas naturais e santuários de animais;
- Há uns anos eu era bastante ativa no meu [canal de arte](#), [fazia lives](#) de pintura, e fui co-criadora do Bichos Geeks, um [podcast/site de jogos](#).