

Links:

www.alessandrolima.com
www.alessandrolima.com/forum
www.alessandrolima.com/blog
www.aquiris.com.br
www.southlogicstudios.com
www.ubi.co
www.compumanager.com.br
www.uniritter.edu
www.deerhuntertournament.com
www.pixolator.com
<http://unity3d.com/>
www.3d1.com.br
www.3d4all.org
www.3dtotal.com
<http://forums.cgsociety.org/>
www.gameartisans.org
www.sybex.com/WileyCDA/

Como sugestão bibliográfica, deixo este link, a qual existe todos os livros que já li ou que estou lendo, assim o leitor pode entender melhor que tipo de linha de pensamento eu sigo, baseado em minhas leituras:

<http://www.alessandrolima.com/indexbr/curriculum2.htm>

Ou a lista completa aqui:

ALVES, Lynn. **Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência**. São Paulo: Futura, 2005.

ARNHEIN, Rudolf. **Arte e Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora**. Canadá: Thonson, 1980.

Assassin's Creed: Limited Edition Art Book. Ubisoft, 2007.

AZEVEDO, Eduardo. **Desenvolvimento de Jogos 3D e Aplicações em Realidade Virtual**. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

BACELLAR, Laura. **Escreva seu Livro: Guia Prático de Edição e Publicação**. São Paulo: Mercuryo, 2001.

BELL, Jon A. ROBERTSON, Ken Allen. SAPW, Michel. TUMBIN, Scot, **Dominando o 3d Studio Max R3, Efeitos Especiais e Design**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

BELLOTO, Sonia. **Você Já Pensou em Escrever um Livro?** São Paulo: Ediouro, 2008.

BOARDMAN, Ted. HUBBELL, Jeremy. **Dominando o 3d Studio Max3, Modelagem, Materiais e Renderização**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

BOBABY, Arthur. **Vídeo Game Arte**. Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2007.

BROCKMANN, Josef Muller. **Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos**. Barcelona: GG, 1982.

CÂMARA, Sergi. **El Dibujo Animado**. 2 ed., Barcelona: Parramón, 2006.

CHIAVENATO, Idalberto. **Introdução a Teoria Geral da Administração**. 4.ed. São Paulo: Campus, 1999

COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. 5 ed., Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

DAVIS, Cláudia. OLIVEIRA, Zilma. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

DELAVIER, Frédéric. **Guia Dos Movimentos De Musculação**. Abordagem Anatômica. São Paulo: Manoele, 2000.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 4ª tiragem, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed., São Paulo: Martins Fontes, 3. Tiragem, 2001.

FLEMING, Bil. **3D Texture Workshop: Painting Hollywood Creature Textures**. Califórnia: Komodo, 2002.

FILHO, João Gomes. **Gestalt do Objeto**. Sistema de Leitura Visual da Forma. São Paulo: Editora Escrituras, 2002.

FOX, Barret. **Animação Com 3ds Max6**, Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

GARRETT, Jesse James. **The Elements of User Experience**. New York: AIGA, 2003.

GORDON, Louise **Desenho Anatômico**, Lisboa: Presença, 1979.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as Novas Mídias: Do Game Á TV Interativa**. São Paulo: SENAC, 2003.

Guia Autorizado Discreet 3ds Max7. Tradução: Tavares, Ana Beatriz. Lacerda, Daniela. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

JONES, Angie. BONEY, Sean. DAVIS, Brandon. MILER, Sean. OLSEN, Shane. **Animação Profissional Com 3d Studio Max3**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2000.

JUNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e Estética através da História**. São Paulo: Editora Senac, 2002.

KELLER, Eric. **Introducing ZBrush**. Indianapolis: Sybex, 2008.

LAWERS, Jimm. **Maya 4 Fundamental**, Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2003.

LEFKON, Wendy. **The Art of Pirates of the Caribbean**. New York: Welcome Enterprises, inc., 2007.

LIMA, Alessandro. **Desenvolvendo Personagens em 3D com 3Ds Max**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2007.

LIMA, Alessandro. **ZBrush para Iniciantes**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

LIMA, Marco Antônio Magalhães. **Introdução aos Materiais e Processos para Designers**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2006.

LINDEN, Júlio Carlos de Souza van der. **Revista D.: Design, Educação, Sociedade e Sustentabilidade**. Porto Alegre: Uniritter Ed., 2007.

MATOSSIAN, Michele. **3ds Max4 Para Windows**, Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.

MINELLA, Annamaria. **Gamebrasilis: Catálogo de Jogos Eletrônicos Brasileiros**. São Paulo: SENAC, 2003

MIRALLES, Eugeni Rosell i. **Arabescos**, Paneles Decorativos Del Renascimento. México: Ediciones G. Gili S.A. de C.V.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**. 2 ed., São Paulo: Martins Fontes, 2008.

PATMORE, Chris. **The Complete Animation Course: The Principles, Practice and Techniques of Successful Animation**. Londres: Barron's, 2003.

PERUCIA, Alexandre Souza. BERTHÊM, Antônio Córdova de. BERTSCHINGER, Guilherme Lage. MENEZES, Roberto Ribeiro Castro. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Teoria e Prática**. 2 ed., São Paulo: Novatec, 2005.

PHILLIPS, Estelle. PUGH, Derek S. **How to get a PhD: A handbook for students and their supervisors**. 4 ed., New York: Open University Press, 2005.

PINTO, Marcos José. **SWIFT 3D, Animação 3D Vetorial Compatível com Flash e Live Motion**. São Paulo: Érica, 2000.

PREECE, Jennifer. ROGERS, Yvonne. SHARP, Helen. **Design de Interação: Além da interação homem-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2005.

RHODES, Glen. **Desenvolvimento de Games com Macromedia Flash Professional 8**. São Paulo: Cengage, 2008.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. 10 ed., Brasília: LGE, 2007.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a Produção**. Rio de Janeiro: DP&A: Faperj, 2005.

SANTEE, André. **Programação de Jogos com C++ e DirectX**. São Paulo: Novatec, 2005.

SCHUYTEMA, Paul. **Game Design**. São Paulo: Cengage, 2008.

SILVA, João Carlos da. **3ds Max6: Utilizando Técnicas Avançadas**. São Paulo: Érica, 2004.

SILVA, João Carlos da. AGUIAR, Fábio Calcionari. **Modelagem de Personagem para Jogos com 3ds Max 8**. 1 ed., São Paulo: Érica, 2005.

SILVA, Luciano Augusto. **Simulacron: Professional Game & Level Design**. Curitiba: Free Editora e Gráfica, 2004.

SPENCER, Scott. **ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting**. Indianapolis: Sybex, 2008.

TANAKA, Edson **Photoshop 7.0**, Rio de Janeiro: Campus, 4ª tiragem, 2002.

TILL, Steve. **Exploring 3D Animation with 3ds Max 8**. Canadá: Thomson, 2007.

VALERIANO, Dalton L. **Gerência em Projetos: Pesquisa, Desenvolvimento e Engenharia**. São Paulo: Makron Books, 1998.

VARGAS, Ricardo. **Gerenciamento de Projetos: Estabelecendo Diferenciais Competitivos**. 5 ed., Rio de Janeiro: Brasport, 2003.

WADE, Daniel. HELLARD, Paul. **Exposé 1**. Austrália: Ballistic Publishing, 2003.

WADE, Daniel. HELLARD, Paul. **Exposé 2**. Austrália: Ballistic Publishing, 2004.

WADE, Daniel. HELLARD, Paul. **Exposé 3**. Austrália: Ballistic Publishing, 2005.

WADE, Daniel. HELLARD, Paul. **Exposé 4**. Austrália: Ballistic Publishing, 2006.

WADE, Daniel. HELLARD, Paul. **Exposé 5**. Austrália: Ballistic Publishing, 2007.

WIEDEMANN, Julius. **Animation Now!** Taschen: Koln, 2004.

WOOD, Pal . **Arte Conceitual**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2002.