

SIMULAÇÃO + 3D =

SIMULACRO  
MELIES - CURSO DE SIMULAÇÕES E DINÂMICAS



PUBLICIDADE

CONFIRA NO FORUM



3D4ALL Foruns > 3D4ALL Entrevistas  
Entrevista com Sandro Di Segni

Olá, Sandro Di Segni.

Sua última visita: 04-05-2009 às 08:02 AM

Mensagens Privadas: 0 Não Lidas, Total 0.

Perfil AJUDA! Membros Calendário Novos Posts Procurar Links Sair

## 3D4ALL Entrevista: Entrevista Eduardo Schmidek

O 3D4ALL entrevista Sandro Di Segni, Artista de Efeitos Visuais.

**En:** The 3D4ALL did an interview with the Visual Effects Artist Sandro Di Segni

**Empresa** - Ilion Animation Studios

**Indústria** - Cinema

**Local** - Madri - Espanha

**Softwares** - Autodesk Maya, Shake, Nuke

**Formação** - Animação 3D e Efeitos Visuais - Vancouver Film School (VFS)

**Especialidade** - Efeitos Especiais

O artista já trabalhou em renomados estúdios no exterior como a Lucas Film Animation em Cingapura, Mainframe Entertainment e Nerdcorps Entertainment, ambos no Canadá, e atualmente está na Ilion Animation na Espanha. Também lecionou Advanced Particles e Mel Scripting no Art Institute of Burnaby em Vancouver, Canadá.

Dentre seus trabalhos mais famosos estão as séries animadas: Clone Wars, Spider-Man, Hot Wheels, Beast Machines, Barbie, Max Steel, Popeye's Voyage e atualmente está trabalhando na produção de Planeta 51, o maior projeto de animação desenvolvido na Europa. A série que ele acabou de completar "Star Wars: Clone Wars" foi lançado nos Estados Unidos em Outubro de 2008 pelo Cartoon Network.

**En:** The artist already worked in famous studios like Lucasfilm Animation in Singapore, Mainframe Entertainment, Nerdcorps Entertainment (both in Canada) and currently he is at Ilion Animation in Spain. He also taught Advanced Particles and Mel Scripting on the Art Institute of Burnaby in Canada.

Amongst his most famous jobs, we have the animated series: Clone Wars, Storm Hawks, Dragon Booster, Spider-Man, Hot Wheels, Beast Machines, Barbie, Max Steel, Popeye's Voyage and others. Most recently he is working on Planet51, the biggest animated feature ever done in Europe to this day. The series he just completed STAR WARS: THE CLONE WARS, the Star Wars animated TV series started airing on Cartoon Network in October 2008.

**3D4ALL - Como você se interessou-se pela CG e de qual maneira ingressou no mercado internacional?**

**En:** How did you get interested in CG and how did you enter in the international market?

1º Centro de  
Treinamento  
Autorizado.



Confira o Making Of de  
nossos personagens 3D  
em nosso site.

Se eu me lembro bem tudo começou quando fui ao cinema e vi dinossauros pela primeira vez, acreditei que eles pareciam reais. Jurassic Park foi o filme que me fez entrar nesse mercado. Naquele momento eu soube que gostaria de trabalhar com CG. Eu comecei a me interessar por computadores bem cedo. Quando eu tinha 15 anos comecei a trabalhar com o meu pai em sua empresa de arquitetura usando AutoCAD, pouco depois fui para uma empresa de engenharia com AutoCAD e 3D Studio 4 em DOS. Depois disso estagiei em uma empresa de multimídia e comércio digital usando muito Photoshop, ferramentas para web, Maya e Softimage. A partir daí comecei a visitar empresas de 3D no Brasil e perguntar o que deveria estudar para me tornar um artista de CG. Depois de 02 anos estudando computação, novamente bati nas portas das mesmas empresas, as quais me disseram que um profissional de CG deve ter mais conhecimentos artísticos e não necessitaria tanto conhecimento técnico. Abandonei o curso de computação e comecei a fazer Propaganda e Marketing, uma decisão da qual me arrependi depois, uma vez que acredito que uma formação técnica pode ser muito importante para um artista de 3D. Percebi que os cursos de faculdade não me dariam o que eu queria aprender e decidi largá-los e ir estudar no exterior. Vendi tudo que tinha, e também com ajuda dos meus pais, fui estudar no Canadá, na Vancouver Film School (VFS). Assim comecei no mercado internacional.

**En:** If I remember it right it all started watching a movie and seeing dinosaurs for the first time and believing they were real. Jurassic Park was what got me really into it. From that moment I knew I had to start with CG animation. I started my interest in computers very early. When I was 15 I started working with my dad in his architecture company in Autocad, soon after I started working in an Engineering company in Autocad and 3D Studio 4 in DOS (the predecessor of max) and then moved to a multimedia company working in Maya and SoftImage, from there I started visiting some 3d Companies as I really wanted to move on to animation and started a computer science and a marketing university. Since I figured they would not give me what I was after at the time I decided to go study abroad. All the planets and stars lined up properly and I moved on to start school in Canada without knowing much about the country, weather or anything other than that was the school I wanted to go to. That was my start on the international market.



**3D4ALL - Você iniciou sua carreira como Animador e em seguida a direcionou aos efeitos visuais. Qual foi o motivo para essa transição e quais foram os desafios ocorrentes nessa mudança?**

**En:** You started you career like an Animator and later moved to Effects. What was the reason for this transition and what

**3D4ALL - Relate-nos quais foram suas participações em projetos tão expressivos como Barbie, Beast Machines, Max Steel, Clone Wars e quais foram os desafios a serem superados nesses projetos?**

**En:** What were your participation in projects like Clone Wars, Planet 51, Barbie, Beast Machines, Max Steel and

### **were the challenges in this change?**

Na verdade quando fui contratado, meu contrato dizia que eu seria um Modelador. Quando cheguei no primeiro dia, começaram meu treinamento em animação e continuei trabalhando como Animador por 6 meses em Beast Machines (onde animei todos os personagens) e em alguns episódios de Action Man. Nesse ponto eu queria ser mais desafiado tecnicamente e tinha uma vaga aberta no time de efeitos. Decidi experimentar e adorei. Fazer efeitos significava que quase todos os dias eu tinha que fazer ou tentar algo que nunca tinha feito antes (água, explosões, chuva, pó de fadas ou transformação de personagens). Eu tive a chance de trabalhar com algumas pessoas fantásticas e aprender muitas ferramentas e técnicas o tempo todo, coisas que continuo desenvolvendo até hoje. Outro ponto que achei muito bacana nesse trabalho era que eu fazia o compositing dos meus efeitos nos filmes, o que sempre adorei fazer (principalmente em Shake e Nuke).

**En:** The funny thing about this is that, when I actually got hired, my contract said I was a modeler. I got in the first day and they started training me in Animation and I stayed there for about 6 months working on, mainly, Beast Machines (where I got to animate all characters) and in a couple episodes of Action Man. At that point I had the feeling that I wanted to try something I felt was more technical. At that point the Effects Department had a position open and I decided to give it a try. I loved it. Effects meant that most of the days I had to do something I had not tried before (being it water simulations, smoke, explosions, rain, fairy dust or morphing characters). I had a chance to work with some amazing artists and learn new tools and techniques all the time(which I still love doing to this day). Doing FX also meant that I could composite my own FX on the final plates and I really enjoyed compositing (a passion I also still have).

**3D4ALL - Uma de suas especialidades são efeitos de partículas, uma área pouco explorada pelos artistas, já que muitos especializam-se em modelagem e animação. Comente-nos sobre essa especialidade, mercado de atuação e conhecimentos necessários para tornar-se um Artista de Efeitos Visuais? Deixe-nos também algumas dicas para aqueles que gostariam de especializar-se nessa área?**

**En:** One of your specialties are particles effects, an area not so explored by the artists, because many of them specialize in modeling and animation. Could you tell us about this area, the work market and give us some tips for the public that would like

### **what were the challenges to be surpassed in these projects?**

Cada projeto traz com ele um desafio novo, o que na minha opinião tem muito a ver com sua posição na equipe. No Beast Machines eu aprendi a animar, iluminar e a receber direção. Eu também aprendi ali a me comunicar na linguagem dos estúdios. Ser um bom artista não é somente ter o "olho". Você tem que saber colocar a visão de outra pessoa (o diretor) para a tela. Também é saber se relacionar com seus colegas de trabalho e aprender como falar, escrever e receber feedback.

Um dos desafios mais comuns a um artista de efeitos especiais é ter que achar soluções para problemas que ninguém sabe resolver. O diretor tem uma idéia que um monstro vai sair babando numa cena e lá vai o time de efeitos descobrir como fazer a baba com as ferramentas que tem. Eu tive esse tipo de desafio em todos os projetos em que trabalhei. Se não é baba, é água, ou uma explosão especial ou areia... Eu gosto muito de aprender ferramentas novas ou de fazer as minhas próprias. Você tem que estar sempre informado de que tipos de programas existem para fazer todos os tipos de coisa.

Em Clone Wars eu fui líder da equipe de efeitos, não só eu trabalhei em cenas como fiz a aprovação interna de todos os efeitos antes das cenas serem mostradas ao diretor e ao George Lucas. Quando eles tinham feedback eu recebia e passava aos artistas.

Agora em Planeta 51 estou trabalhando como Sênior de Efeitos (Sr. FX TD) e trabalhando muito com fluídos no Maya e com o Nuke. Tem sido bem interessante o trabalho e a experiência de viver na Europa.

**En:** Each project brings a different challenge and it has to do with what your position is in the project. In Beast Machines I learned to animate,light and take direction. I also learned the language people communicate in studios. Being a good artist in the industry is not only about having a good eye, it's also about taking direction properly, being able to get someone else's vision onto the screen and give it your touch. It's also about relationships with your coworkers and how to talk, write and give and receive feedback.

When I worked as an fx artist, the challenges were to overcome problems we did not have a solution to. Like the director comes up with an idea of a monster drooling and now you have to come up on how to do that drool with the tools you have. I faced this challenges in all the different projects. It's nice to learn new tools all the time or develop your own. We have to be able to know what's out there that

## to specialize in this area?

A minha primeira dica é que você precisa saber de todas as outras áreas para entrar em efeitos. Você muitas vezes tem que modelar conforme quebram as coisas, pintar texturas conforme você as destrói. Por exemplo, se você tem que explodir uma parede, normalmente os modeladores te entregarão o modelo dela original (inteira) e você a modela em pedaços, pinta o modelo novo para se parecer com o original e então simula o fogo, a fumaça e anima ou simula os pedaços voando e caindo no chão.

Você precisa ter uma noção muito boa de tempo (timing) pois isso pode tornar uma cena boa ou ruim. Por exemplo eu já vi muitas reels com fumaças de prédios queimando que se pareciam com fumaça de cigarro. A velocidade com que a fumaça se mexe ajuda muito na visualização da escala. Um fogo grande terá uma fumaça lenta se você estiver longe. Lembre do fogo nos poços de petróleo na guerra do Golfo. Assista filmes e use-os como referência. Tente pensar o porquê de você achar uma cena super legal. Tem alguma coisa nessa cena que te faz pensar isso.

Normalmente renderizamos nossos efeitos também, então precisamos saber iluminar e renderizar. É muito comum os artistas de efeitos fazerem a composição de suas cenas ou pelo menos pré-composições para que o compositor saiba como usar os elementos gerados por nós. Um último conselho, não tenha medo de programação e estude o programa escolhido de dentro pra fora. Entenda como ele funciona. Leia muito. Saber programar (MEL ou Phyton) ajudará bastante.

**En:** I think my first tip is that you have to be a generalist to be into Effects.

You have to model your own geometry as you break things apart, texture things as you destroy them, like if you are to break a wall, the modelers normally will not model the broken pieces and the inside of the wall so the fx artist has to do it.

You have to have a great eye for timing as you can sell or destroy a shot by the movement of your effects. In example I have seen many reels with some smoke effects that move like cigarette smoke when you have a building burning. If you see a building or anything big burning you will notice it looks very slow. Timing sells scale. Watch movies and reference and try to remember why you thought that shot or effect was so cool. There is something on it that "sold" the effect.

We tend to render our elements as well so lighting is a necessary ability. A lot of times the FX artist will also composite his shots and needs to understand at least how his elements can and will be used. A last advice is to get

can help us get the job done.

In Clone Wars I was the FX lead and was responsible for delivering shots and doing the internal approval and feedback to the artists. After my approval the shots were shown to the director for approval and after all completed the show was shown to George Lucas for final approval. When they had feedback I would receive and work with the artists to get the shots to where the directors wanted it to be.

In Planet51 I am a senior FX TD and I have been working with maya fluids a lot. It's been a great experience both at work and living in Europe for a while.

## **3D4ALL - Quais são as maiores dificuldades que você enfrenta no dia a dia?**

**En: What are the challenges you face on your every day work?**

Tenho muitos desafios todos os dias mas acho que poderia classificá-los em dois tipos: técnicos e gerenciais. Os técnicos são ligados a como fazer uma cena ou criar uma ferramenta para viabilizar um número grande de cenas.

Os gerenciais são mais ligados a aprender como a empresa funciona, como se relacionar com clientes, como prover um artista com feedback e como obter o máximo de sua equipe. Aprender como fazer pessoas chegarem a suas próprias conclusões apenas fazendo as perguntas certas. Acho que um dos grandes desafios como líder é fazer com que as pessoas de sua equipe cheguem a grandes soluções. Promover não apenas o seu crescimento como o da equipe e o da empresa.

**En:** There are a lot of them but I can classify them in mainly 2 areas. Technical and Managerial.

The technical would be how to do a shot or how to create a tool to help with many shots.

The managerial have to do with learning how a company works, learning the client relationships, learning how to give constructive feedback and how to get the maximum out of your team. Learning to get people to get to their own conclusions by asking the right questions. I think a great challenge is to get other people to come up with great solutions. Promote not only self growth but the one for the team and the company.

technical, understand the software inside out and learn some scripting (like MEL or Python), you will need it.



**3D4ALL - A princípio temos visto em diversos filmes o realismo dos efeitos de partículas, que a cada dia ficam tão surpreendentes, dentre eles podemos citar: Poseidon, Mar em Fúria, O Dia Depois de Amanhã entre outros filmes. Qual é a sua visão a respeito desse avanço e de qual maneira são planejados os estudos desses efeitos? São contratados especialistas em meteorologia, oceanografia, geologia como suporte?**

**En: We have seen in many movies the realism of the particles effects, that in each day are so surprising. Among them, we can mention: Poseidon, Perfect Storm, Day After Tomorrow and others movies. What's your vision about this advance and which way are planned the project of this effects ? Do you contract specialists in meteorology, oceanography, geology for support?**

Normalmente não contratamos especialistas. Nós assistimos muito material com aquele tipo de efeito. Compramos muitos filmes e se possível vamos filmar efeitos do tipo. Por exemplo, um artista de efeitos na IIion precisava fazer uma cena com líquido caindo numa janela, então foi na cafeteria do estúdio jogar leite na janela pra ver como faria o efeito. Com a internet tudo ficou alguns cliques de distância. É engraçado que eu tive a chance de trabalhar com pessoas que participaram em

**3D4ALL - Você trabalhou em uma das maiores empresas de animação e efeitos visuais do mundo. De que forma você ingressou na Lucas Film e como procedia seu dia-a-dia? Você atuou em qual departamento? Existia alguma dependência de outros setores para que você pudesse executar o seu trabalho?**

**En: You worked in one of the biggest companies of animation and visual effect of the world. How did you get into Lucas film and how is your daily life there? Which department did you work on? Is there any relation between different departments that allow you to do your job?**

Meu primeiro contato na Lucas Film foi mandando meu currículo e reel quando eu ainda estava em Vancouver. Eu tive a sorte de ter uma entrevista e depois de alguns meses eles me levaram para São Francisco para me conhecer e fazer um segundo contato. Foi impressionante ver o lugar onde tanta história do cinema foi criada. É muito bonito e as pessoas são muito bacanas. Um mês depois eu fui contratado e me mudei para Cingapura.

Eu trabalhei no departamento de Animação para TV. No dia-a-dia eu trabalhei em cenas para o show e liderei a equipe de efeitos especiais (de 3 a 8 pessoas). Eu assistia os próximos episódios a serem feitos em

muitos dos filmes que você mencionou e às vezes somente pergunto como fizeram um certo efeito que preciso fazer. Assim posso economizar o tempo que eles levaram pesquisando.

O avanço da tecnologia também é impressionante. Nós chegamos num ponto onde a imagem computadorizada se parece com o real. É incrível observar o quanto é pintado nos filmes que vemos hoje em dia. Os diretores muitas vezes nem se preocupam mais com os "blue screens" e decidem mudar o movimento da câmera depois de filmado e nós podemos mudar tudo nos computadores. Veja criaturas como Dave Jones no Piratas do Caribe, Golum, King Kong ou Benjamin Button e pense em quando éramos crianças (pelo menos eu) e somente víamos pessoas com fantasias ou animação com massinha a la Ray Harryhausen no original do King Kong. Tudo isso está evoluindo muito rápido. Eu acho que muito em breve teremos atores completamente digitais. Em Benjamin Button, a Digital Domain já fez isso com o rosto do Brad Pitt, que é digital por mais de uma hora de filme e mesmo eu não percebi até assistir uma palestra sobre o making of. Fiquei super impressionado.

**En:** Normally we do not contract specialists. We watch a lot of reference. We buy a lot of movies and if we can we go out and shoot reference. With the Internet everything is just a few clicks away. It's funny that now I had a chance to work closely with a lot of great people that worked on a lot of the movies you mentioned and a lot of times I just ask them how did they do it and get the ideas from what they studied about it.

The advance in the technology is amazing. We are at a point where the CG is looking real. It's amazing how much is painted of what we see in the movies nowadays. Directors are not even bothering with blue screens a lot of the times anymore and sometimes they just change their minds in camera movements after they shoot and we can change it all with the computers. Look at creatures like Davie Jones on pirates, Golum or King Kong and think back when we were kids that we would see only puppets and clay animation on TV. And all this is still evolving and fast. In a few years I believe we will have full digital actors that look real. Some of the movies like Benjamin Button already showed us a full digital face for more than an hour on a film all CG. I did not know until I saw a documentary on the making of. I was very very impressed.

**3D4ALL - Você tem bastante prazo para trabalhar? Da tempo de fazer um planejamento legal, quem sabe filmar uma vídeo referência, etc?**

**En: Do you have enough time to work on a shot? Do you have the time to make a nice**

animatics e trabalhava em soluções para os desafios antes que se tornassem problemas, muitas vezes com assistência de outros artistas. Eu também era responsável pela aprovação dos efeitos antes deles serem postos na cena final. Eu trabalhava com todos os outros departamentos para ter certeza de que estávamos entregando o melhor show possível no tempo que tivemos. Eu interagia principalmente com o departamento de iluminação mas também com animação, rigging, modelagem, layout, tecnologia e software. Eu também interagia bastante com os supervisores nos Estados Unidos para receber feedback e trabalhava com um outro estúdio em Taipei para ter certeza que estávamos fazendo efeitos no mesmo estilo.

**En:** I got to Lucas Film by applying to a job when I was still in Vancouver. I was lucky enough to get an interview and after a few months they flew me down to interview in San Francisco . It was amazing. Seeing the place where so much movie history was created. It's so beautiful and people are awesome. And just one month later I was moving to Singapore.

I work in the TV Animation Department in the Effects division. Here on a daily basis I work on shots for the show and manage the crew (now 6 effects artists). I look at the next shows and try to work on solutions for upcoming challenges, sometimes with some assistance from other artists in the studio. I also approve the final effects before they get added to the final shots. I work with all the different departments to make sure we deliver the best show we can with the time we have. I interact mostly with the lighting department but also with animation, rigging, modeling, layout, IT and software. I also interact quite a bit with the supervisors in the US to get feedback and work with one of our partner studios in Taipei to share some of the assets.

**3D4ALL - Você estudou em uma das mais renomadas escolas de CG do mundo: a Vancouver Film School (VFS). Você acredita que ela foi um trampolim para que você alcançasse o sucesso e ingressasse em grandes estúdios? Comente-nos como essa foi sua experiência na VFS?**

**En: You studied in one of the most famous CG schools of the world: the Vancouver Film School. Do you believe that it was a springboard for you to reach the success and enter in great studios? Comments us about this experience in the VFS?**

Não tenho dúvida de que foi um "trampolim". Eu também acredito que o que faz a uma boa escola são os estudantes e a qualidade e experiência dos professores. Tem a ver com o quanto esforço você coloca ali e quanto você

### **planning or to record a video reference?**

Na maioria das produções o tempo é apertado. Você pode tentar é sempre fazer o máximo com o tempo que tem.

**En:** On most productions timing is tight. You do what you can to make every shot look the absolute best in the short time you have to work.

### **3D4ALL - Para aqueles que pensam em trabalhar com animação no exterior, você tem alguma recomendação?**

**En: Do you have any tips for those who want to leave Brazil to work with animation?**

Sim. Você será julgado pela pior cena em sua reel. Se você não gosta de alguma cena, melhor tirá-la. Faça a sua reel pequena e boa. Reel longas não são atrativas, a não ser que elas tenham muito para mostrar. Assista alguns reels que você ache boa e pense nos motivos que os faz especiais.

Faça sua reel para o tipo de trabalho que você quer. No mercado brasileiro é muito comum pessoas mais generalistas, que fazem de tudo. Lá fora o comum é ser especializado, você faz efeitos, modelagem ou animação. Os dois sistemas têm pontos bons e ruins. Se você está aplicando para uma empresa que dá mais valor a histórias, faça um curta, se não, mostre somente cenas boas.

Faça um "breakdown", um documento onde você explica qual foi sua colaboração nas cenas da sua reel. Muitas vezes nós vemos reels com as mesmas cenas e é muito importante saber o que você fez. Não espere que eles te peçam, faça o documento e mande com sua reel. Faça um website e ponha lá. Inclua resoluções diferentes assim as pessoas podem fazer o download dependendo do seu tempo, interesse e da velocidade da sua internet. Por último, mas não menos importante, faça um currículo.

**En:** Yes. I'd say a few things about demoreels. You are judged on the worse piece of your reel, so if you do not like it, take it out. Make it short and sweet. Long reels are not nice to watch unless they are mind blowing. Watch a few reels you like and try to point what you like about them.

Cater the reel to the type of work you are after. If you are applying to a company that is super into story add a short story. If not, show only good shots.

Add a breakdown for shots. Sometimes I see reels with the same shots and did not know what the person did on the shot. Do not wait for them to ask. Provide the breakdown.

Make a website and add your reel and

consegue aprender de seus instrutores e colegas. Eu só estudava, comia e dormia durante meu curso. Eu até ia para a escola de noite pois tinham mais computadores livres e podia usar 2 ou 3 ao mesmo tempo. No meu projeto final passei 2 meses nos quais ia pra escola as 4 da tarde e só saía de lá às 10 da manhã do dia seguinte. Não me arrependo de ter ido estudar lá na VFS.

Hoje em dia tem mais opções que eu analisaria antes de gastar a fortuna que custam esses cursos fora. Com certeza ajuda se você quer trabalhar no exterior depois do curso. Você acaba conhecendo as pessoas que verá pelo resto da carreira trabalhando ao seu lado ou em outras empresas.

Eu sugeriria para quem quer estudar, conversar com pessoas da área e principalmente com profissionais bem sucedidos e que conhecem ou lecionam em alguma escola.

**En:** I have no doubt that it was a springboard. I also believe what makes the school is also the students that are there and the quality and experience of the instructors. It's about how much effort you put into it and how much information you can absorb from your instructors and classmates. I was studying, eating and sleeping during VFS. I even went to school in night shifts so I could get more computers to work and render. For my final project I spent 2 months where I'd go to school around 4pm to work until 10am the next morning. I do not regret going to VFS at all.

This days, there are more options and I would explore and study each of them before spending the amount of money it takes to study abroad. For sure being there helps you if you want to work abroad after school. You get to meet the people that you will see in the industry and you are closer to the companies.

### **3D4ALL - Como procede o desenvolvimento de uma série animada partindo da idéia à finalização do projeto?**

**En: How does the development from an animated series work, starting of the idea to the finishing of the project?**

Depende muito do projeto.

**En:** It really depends on the project.

### **3D4ALL - Quais seriam os seus conselhos para obtermos uma carreira de sucesso como à apresentada por você?**

**En: Which would be the advices to get a career of success like yours?**

Tenho dois conselhos: Se você pode sonhar, você pode conseguir e "Never give up, never surrender" (Nunca desista de seus objetivos) - "Que a força esteja com você".

breakdown there. Make it into different resolutions so people have a choice to see it lo res and if they like it and have the bandwidth and time they can download the bigger one.

Last but not least, make a resume.

**En:** I have 2 advice: If you can dream it, you can do it and "Never Give Up, Never Surrender"

"May the force be with you".

**3D4ALL - Agradecemos pela entrevista e te desejamos muito sucesso em seus projetos futuros.**

Ronaldo (Bob) Lopes de Souza.

**Contatos**

sandro@sandrodisegni.com

<http://www.sandrodisegni.com>

<http://www.planet51.com/>

<http://www.starwars.com/clonewars/>

<< Voltar

Powered by [vBadvanced CMPS v2.2.0](#)

-- 3D4ALL\_Escuro

-- Português

[E-mail](#) - [3D4ALL Foruns](#) - [Mapa](#) - [Top](#)

Powered by: [vBulletin](#)

Copyright ©2000 - 2009, Jelsoft Enterprises Ltd.

3d4all.org © 2003 - 2007, Krishnamurti 'Antropus' Costa - All rights reserved