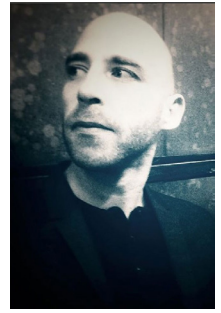


Emanuele Lozza

CHARACTER ANIMATOR



> Contatti

Domicilio Milano, Italia
Nazionalità Italiana
Cell +39 340 8420795
Skype emanuele.lozza
Mail lozza.emanuele@gmail.com
Web www.emanuelelozza.com

> Software

3D Software
- Maya
- MotionBuilder
- Cinema 4D
- 3D Studio Max
- Blender
- Mudbox
- Match Mover
- Mervulous Designer

3D Engine
- Unreal Engine 4

Adobe CS
- After Effects
- Photoshop
- Illustrator
- Indesign

Editing
- Premiere Pro
- Final Cut

> Lingue

- Italiano (Madrelingua)
- Inglese (Eccellente)
- Francese (Base)

> Altro

- Corsa
- Sport di squadra (Calcio, Beach Volley)
- Fotografia
- Video ed Editing
- Fotoritocco

> Su di me

Oltre 5 anni di esperienza lavorativa nel settore dell'animazione 3D di videogiochi, in Milestone azienda leader mondiale nel settore racing game.

Buona capacità di comunicazione e collaborazione con art director, game designers e programmatori per definire lo stile di animazione e la pipeline dei flussi di lavoro, rispettando e valutando i vincoli tecnici e la pianificazione, per anticipare l'aspetto del gioco e aumentare la qualità.

Attento ai dettagli, multitasking e con una buona mentalità di problem solving. Capacità di anticipare i bug, trovare soluzioni efficienti ai problemi per raggiungere gli obiettivi con una buona gestione del tempo. Paziente e con capacità di concentrazione per lunghi periodi.

Buona conoscenza tecnica del rigging e dello skinning dei characters per l'animazione. Conoscenze di scripting di base.

Conoscenza del mondo cinematografico, come movimenti di camera, layout dell'animazione, il montaggio e le tecniche narrative...

Spiccate capacità di gestione del tempo per le scadenze/milestone del progetto, cercando di anticipare i tempi dei lavori di produzione per evitare bug o richieste di modifica.

Capacità di adattarsi al cambiamento, flessibilità, apertura mentale, capacità di lavorare bene sotto pressione e rispettare scadenze rigorose senza compromettere la qualità della produzione.

Auto-motivazione, con capacità di comunicazione e un ottimo atteggiamento per il lavoro in team, sono in grado di prendere la direzione dagli animatori senior e dai responsabili di produzione, Attenendomi alle pipeline e alle linee guida.

> Esperienze lavorative

Animatore 3D Milestone 2015 - oggi
Ottima capacità di animazione sia in keyframe che in particolare con animazioni derivate da motion capture [capacità di dirigere gli attori nella fase di registrazione, rifinitura e miglioramento] per dare vita ai personaggi. Lavoro principalmente a supporto dell'animator supervisor, leads e team creativo per scegliere, previsualizzare e creare animazioni convincenti del personaggio, mantenendo continuità e prestazioni costanti. Creazione [e supporto per gli altri animatori a creare] animazioni corrette per quel che riguarda la pipeline di lavoro. Capacità di fornire feedback e fare da mentore ai membri più giovani dello staff partecipando alle revisioni del lavoro del team di animazione, con atteggiamento positivo, per distribuire impressioni costruttive in un modo semplice e diretto. Interazione con i programmatori per sviluppare pipelines e sistemi di animazione gameplay e cinematiche per l'engine (UE4), valutando i limiti tecnici e trovando il modo di superarli. Creazione di documentazione smart per la divulgazione all'uso.

Freelance nel settore della computer grafica 2012 - 2015
Ha completato con successo diversi lavori di animazione e motion graphics con un alto tasso di soddisfazione da parte dei clienti. Creazione di uno stile riconoscibile desiderato dai clienti.

Designer stampa 3D IdeaPrototipi 2014
Co-supervisore e coordinamento del team. Creazione e gestione di tutte le pipeline dell'area di stampa 3D, dalla creazione del design dei modelli 3D tecnici e artistici, fino alla produzione. Uso, configurazione e manutenzione di stampanti FDM e polvere di gesso. Sviluppatore di software per stampanti 3D a colori.

Formatore cinematografico CinemaZero 2010 - 12
Creazione e insegnamento di lezioni di cinema nelle scuole. Menagment di corsi di formazione per docenti.

> Formazione

Corso specializzazione Autodesk 3DStudioMax 2014
Corso specializzazione Maxon Cinema 4D 2012
Master in Computer Grafica e Animazione BigRock (TV) 2011
Corso specializzazione in stereografia 2010
Laurea Spec. in Cinema e Produzione Multimediale Università di Padova 2010