

Dati personali

Nome
Cecilia Montanelli

Indirizzo
Milano

Numero di telefono
+39 1234567890

Email
esempio@cvmaker.it

Competenze

- Modellazione 3D
- Texturing e mappatura UV
- Rigging dei personaggi
- Animazione 3D
- Illuminazione e rendering
- Scultura digitale
- Simulazione di particelle ed effetti visivi
- Compositing
- Mappatura UV
- Sviluppo di contenuti per Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR)

Competenze tecniche

- **Modellazione e scultura 3D:** Autodesk Maya, Blender, ZBrush, Modo, Rhino 3D, SketchUp
- **Texturing e creazione di materiali:** Substance Painter, Substance Designer, Adobe Photoshop
- **Rendering e visualizzazione:** VRay, Arnold, Redshift, Render
- **Animazione e rigging:** Autodesk Maya, Blender, Mixamo, Unity
- **Compositing e post-produzione:** Adobe After Effects, Nuke
- **Motori di gioco e 3D in tempo reale:** Unity, Unreal Engine
- **Motion capture:** OptiTrack, Xsens, Perception Neuron
- **Scripting e programmazione:** Python, C#, C++

Cecilia Montanelli

Artista 3D altamente qualificata e creativa, con una solida esperienza nella realizzazione di videogiochi AAA di alta qualità, apprezzati anche dalla critica. Esperta nell'utilizzo di software e tecniche standard del settore per la produzione di modelli e animazioni 3D di forte impatto visivo. Abituata a collaborare efficacemente con team multidisciplinari, contribuisco alla realizzazione di progetti complessi rispettando elevati standard qualitativi e scadenze sfidanti.

Esperienza lavorativa

Artista 3D

2021 - Presente

AnotheReality, Milano

Mi occupo dell'ideazione e della realizzazione di asset 3D, personaggi e ambienti per videogiochi e progetti multimediali, curandone l'impatto visivo e la coerenza stilistica. Collaboro a stretto contatto con art director e game designer per tradurre i concept creativi in modelli e animazioni 3D pronti per l'integrazione in pipeline di produzione complesse. Applico tecniche avanzate di rendering e post-produzione per migliorare la qualità visiva finale dei progetti.

- Ho contribuito alla realizzazione di titoli AAA di alta qualità, riconosciuti anche dalla critica, grazie all'uso di rendering avanzato e ottimizzazione visiva;
- Ho creato e sviluppato asset 3D, personaggi e ambienti utilizzati in diversi videogiochi e progetti multimediali, ottenendo feedback positivi da utenti e stakeholder;
- Ho trasformato concept iniziali in modelli e animazioni 3D completi, assicurando l'allineamento con gli obiettivi progettuali e una piena integrazione della visione artistica lungo tutto il processo di sviluppo.

Artista 3D junior

2019 - 2021

Visionaria Film, Milano

Ho assistito artisti senior nello sviluppo di modelli 3D e texture per serie TV e film d'animazione, contribuendo alla realizzazione di contenuti visivamente coerenti e di alta qualità. Ho partecipato attivamente a sessioni di brainstorming, fornendo idee e spunti creativi per la definizione di concept e soluzioni narrative. Ho inoltre acquisito esperienza pratica nei processi di rigging e animazione dei personaggi, collaborando con il team di animazione per rispettare scadenze serrate e garantire elevati standard qualitativi.

- Ho contribuito allo sviluppo di asset 3D e texture per produzioni animate destinate a serie TV e film, apprezzate per l'impatto visivo;
- Ho partecipato attivamente alla fase di concept e ideazione, con apporti creativi che hanno migliorato la qualità e la coerenza della narrazione visiva.

Esperienze aggiuntive

Stagista presso studio di animazione 3D

2018

Red Monk Studio, Milano

- Acquisizione di solide competenze nell'utilizzo di software standard del settore, tra cui Autodesk Maya e Adobe Creative Suite, per la realizzazione di lavori di livello professionale.
- Collaborazione con un team di artisti 3D alla creazione di animazioni di forte impatto visivo per un progetto cinematografico, maturando esperienza pratica in tutte le fasi della pipeline di animazione.
- Supporto alle attività di modellazione e texturing di asset di alta qualità per diverse scene, assicurando il rispetto dello stile artistico e delle specifiche tecniche definite dal progetto.

Istruzione

Laurea triennale in CG Animation, IED, Milano | 2018

Corsi di rilievo: Modellazione 3D, Texturing, Animazione dei personaggi, Effetti visivi (VFX), Motion Graphics.