



DANIELE BONACINI

FREELANCE 3D ARTIST

Artista freelance specializzato nella produzione artistica per videogiochi, ho 5 anni di esperienza come artista 2D e 3 anni come artista 3D, con un background in illustrazione, fumetto e graphic design.

CONTATTI

+39 338 8674 231

@ danielebonacini@outlook.it

artstation.com/orashenko

linkedin.com/in/
daniele-bonacini-art/

COMPETENZE



Photoshop



Illustrator



InDesign



Substance
Painter



Blender



Quixel
Bridge



Quixel
Megascan



Quixel
Mixer



xNormal



Unreal 5



Unity
2022+



Construct
2/3

Modellazione 3D Hard Surface |
Texturing | Rigging | Concept Art
| Direzione artistica | Visual
Storytelling | Storyboarding |
Animazione | Illustrazione |
Graphic Design

Italiano - Madrelingua

Inglese - Capacità lavorativa

EDUCAZIONE

- Corso in direzione Creativa, FORMart.
- Animazione 3D con Blender, Demetra Formazione.
- Blender per videogiochi, associazione IPID.
- Produzione tecnica multimediale e di videogiochi, Demetra Formazione.
- Laurea triennale, fumetto e illustrazione, Accademia di Belle Arti di Bologna.

ESPERIENZE RILEVANTI



Cliphanger, cortometraggio 3D. Demetra Formazione.
Ago 2023 - Nov 2023

- Ho gestito la direzione artistica e un team di 3 altri artisti.
- Ho scritto il soggetto, disegnato storyboard da 50 fotogrammi e animatic da 140 fotogrammi.
- Ho diretto la produzione di 43 riprese di film in 3D.
- Ho animato 18 di questi shots utilizzando Blender.
- Ho riggato e animato 2 personaggi e 2 props; cloth simulation di 12 props; composto layout e illuminazione della scena 3D.



Doneref Studios, Art Direction, Team Leading,
3D Artist. Ott 2023 - Set 2024.

- Ho diretto la visione artistica di 2 prototipi e un team di altri 4 artisti.
- Ho organizzato 25 riunioni di revisione e assegnato circa 100 attività per gli sprint settimanali.
- Ho prodotto 2 modelli di personaggi 3D, 3 concept art dei personaggi, 2 concept art dell'ambiente.



Project A.R.M. VR, Bamboo Innovation Studio.
3D Artist. Set 2023 - Nov 2023.

- Ho modellato, riggato e texturizzato 4 robot scifi e 1 vagone metro con Blender e Substance Painter.



Of Lies and Rain VR, Castello Inc. 3D Artist.
Feb 2023 - Mag 2023.

- Ho modellato, riggato e texturizzato un set di 8 robot fantascientifici 3D low-poly, usando Blender e Substance Painter.



Easy Red 2, Corvostudio. 3D Rigger.
Mag 2023 - Lug 2023.

- Ho lavorato sul rigging e sullo skinning di 30 modelli di uniformi militari con Blender.



War of Wheels, Dreambits Studio. 3D Artist.
Mar 2022 - Ago 2022.

- Ho modellato 40 oggetti di scena ambientali 3D con Blender e li ho testati nel gioco con Unity.
- Ho ottimizzato e reso distruttibili 40 oggetti di scena con Blender e li ho testati nel gioco usando Unity.



Stonemachia, Crossfall Games. 3D Artist.
Lug 2023 - Set 2023.

- Ho modellato 30 oggetti di scena ambientali ed elementi architettonici con Blender.