

Federico Scarbini

Data di nascita: 14/07/1981

Nazionalità: Italiana

Residenza: Legnaro (PD)

Tel: +39 049790750 **Cell:** +39 3479331525

E-mail: fede@federicoscarbini.com

Sito web: <http://www.federicoscarbini.com>

Portfolio download: http://www.federicoscarbini.com/federicoscarbini_portfolio.zip

Lavoro

10/2011-Ora

Texture Artist in MPC London

11/2008-09/2011

Freelance come Character Modeler

04/2004-10/2008

Modeling, Shading e Texturing per vari progetti presso lo studio [Bluemotion S.r.l.](#) (PD).

04/2006-05/2006

Fx Artist per lo spot "Peugeot 307 Australian" per lo studio [RebelThink S.r.l.](#) (Roma)

07/2003

Realizzazione del sito web (Flash) per lo studio **Mindesign** (VI)

Istruzione

02/2011

Corso "High-end Fantasy Game Art Creation", docente [Katon Callaway](#) (God of War 3) presso CGSociety.

04/2010

Corso di anatomia "Anatomy for Artists", docente [Scott Eaton](#)

02/2008-05/2008

Corso di Fotografia presso la Z.I.P. (Padova)

2000-2005

Dottore in Lingue e Culture dell'Asia Orientale (Giapponese) presso l'università "Ca' Foscari" (VE).

1995-2000

Diploma di licenza Scientifica presso il liceo scientifico "A.Cornaro" (PD).

Publicazioni

2011

"3D Artist Magazine, issue #26 March 2011" - Imagine Publishing

2010

"Exotique 6" - Ballistic Publishing

"3D Artist Magazine, issue #20 September 2010" - Imagine Publishing

"3D Creative Magazine, issue #58 June 2010" - 3DTotal

"D'artiste - Character Modeling 3" - Ballistic Publishing

2009

"3D Creative Magazine, issue #50 October 2009" - 3DTotal

"Cg Arena Magazine Vol.4, Issue 3"

"3D Creative Magazine, issue #45 May 2009" - 3DTotal

Skills

Modellazione high poly e low poly; struttura topologica delle mesh studiata per garantire deformazioni ottimali.

Uv Unwrapping: gestione dello spazio uv per minimizzare lo stretching e garantire uno sfruttamento ottimale dello stesso.

Baking di Normal Maps, Displacement Maps.

Texture painting basato sia su fotografie e proiezioni, sia gestito completamente a mano.

Sculpting 3D di digital double e sculpting fedele basato su bozzetti, concepts e maquettes.

Preparazione di modelli 3D per la prototipazione rapida.

Creazione e ideazione di concepts da bozzetti preparatori a modello finale.

Esperienze Software

Maya

Zbrush

3dStudio Max

Mudbox

XSI (base)

Vray

Mental Ray

Adobe Photoshop

Adobe After Effects (base)

OS: Windows, Linux

Linguaggi di programmazione

HTML, CSS

Perl, Python, Actionscript (base)

Lingue

Italiano

Inglese

Giapponese