

GIUSEPPE ALBERGO

Graphic Designer/3D Artist

Lavoro nel campo della modellazione 3D dal 2007.
Mi occupo di modellazione organica per videogame e visualizzazione architettonica.

Lavoro su ogni progetto con forte senso artistico e conoscenze tecniche con un background in arte e design.

ESPERIENZA PROFESSIONALE

2016 - in corso **Graphic Designer/3D Artist**
Bari (Italy) Icom Graphic

- Illustrazioni pubblicitarie, progettazione di banner, poster, loghi, etc.
- Creazione di mockups per la visualizzazione preliminare dei prodotti.
- Sviluppo di modelli e animazioni 3D per il web marketing.
- Rendering Fotografico per brochure e cataloghi.

2015 - 2018 **Senior 3D Artist**
Bari (Italy) Grifo Multimedia

- Creazione di concepts 2D, environment 3D e personaggi con rigs, textures e animazione.
- Lighting setup in Unity 3D.

2014 - 2015 **Senior 3D Artist**
Bitonto (Italy) THESIS s.r.l.

- Creazione di asset 3D per l'Unreal Engine.
- Sviluppo di animazioni per la creazione di tour virtuali.
- Creazione di texture in alta qualità, comprese le mappe (specular, bump, normal).

2013 - 2014 **Senior 3D Artist**
Bari (Italy) Studio leaves

- Creazione di concepts 2D, environment 3D e personaggi con rigs, textures e animazione.
- Creazione di risorse 2D per l'interfaccia utente.
- Lavoro e cooperazione a stretto contatto con il team di programmazione per garantire un ottimo risultato del prodotto finito.

LINGUE CONOSCIUTE

 Italiano
 Inglese

ABILITÀ PROFESSIONALI

Modellazione

Esperto di modellazione low e high poly.
Buona esperienza nella creazione di layout UV e retopologia dei modelli.
Esperto nella creazione di environment, incluso le configurazioni degli shader.

Texturing e Materiali

Ho una buona conoscenza della pipeline PBR, sperimentato nella creazione di un'ampia varietà di materiali fisicamente corretti.

Visualizzazione Arch Viz

Modellazione 3D, rendering fotografico, rendering fotorealistico, rendering artistico, post-produzione, animazione e 360 3D per Realtà virtuale.

ISTRUZIONE

Bari Diploma di Liceo Artistico,
indirizzo Architettura e Ambiente.

SOFTWARE

Blender 

Cinema 4D 

Zbrush 

KeyShot 

Photoshop 

After Effects 

Premiere 

Substance Painter 

Indesign 

Illustrator 