

ROSSANA POZZATI

Milano - Via Eustachi 19
e-mail natsumi@fastwebnet.it
http:\\www.thepixeldump.com
cell. 320.1548465

Formazione

- Specializzazione** Corso di specializzazione in "**Tecniche per la Grafica 3D e la Realtà Virtuale**", 2004-2005, presso Virtual Reality & Multimedia Park, Torino.
- Laurea** **Laurea in Disegno Industriale**, orientamento Design della Comunicazione (Graphic and Interactive Design), conseguita a pieni voti presso il Politecnico di Milano, Aprile 2004.
- Progetto Erasmus** Anno accademico frequentato presso la Designskolen Kolding in Danimarca, dipartimento di **Graphic Design**. 2001-2002.

Esperienze Professionali

- Ruolo** **2D – 3D artist**
Periodo Dic '09
Datore di lavoro **Snatch** (www.snatch.it)
Luogo Milano, Italia
Competenze Motion graphic, video tv, elementi 3D graphic.
- Ruolo** **Lighting TD**
Periodo Mag '09 – Ott '09
Datore di lavoro **NonSoloCartoon** (ex DujassFilm www.nonsolocartoons.it)
Luogo Roma, Italia
Competenze Set up della pipeline di lighting del film d'animazione "Orlando" e lighting.
- Ruolo** **3D Generalist**
Periodo Feb '08 – Apr '09
Datore di lavoro **Rumblefish** (www.rumblefish.it)
Luogo Milano, Italia
Competenze Intero processo di realizzazione 3D e output finale (compositing e grafica 2D) di pubblicità, VFX, identity...
- Ruolo** **Lighting TD**
Periodo Mar '07 – Feb '08
Datore di lavoro **Rainbow CGI** (www.rbw-cgi.it)
Luogo Roma, Italia
Competenze Lighting del film d'animazione "Winx Club – Il Segreto del Regno Perduto".

Ruolo **Lighter**
Periodo Feb '07 – Mar '07
Datore di lavoro **Ubik** (www.ubik.it)
Luogo Milano, Italia
Competenze Lighting del cortometraggio stereoscopico in 3D Graphic "Time Voyager", creato per nuovo teatro di Gardaland.

Ruolo **Motion Editor**
Periodo Oct '06 – Nov '06
Datore di lavoro **263 Films** (<http://www.263films.it>)
Luogo Milano2, Italia
Competenze Editing dati MoCap e animazione prop.

Ruolo **3D Artist**, Freelance
Periodo Gen '06 – Ott '06
Committenti (tra gli altri) **Kut Communication** (www.kutcomm.com) e **Visual Project Studio**
Luogo Italia
Competenze Realizzazione in animazione 3D dell'intro di Industria Film per Kutcomm.
Realizzazione, dal modello 3D al render finale, di progetti di industrial design e architettura per VPS.

Ruolo **Maya Artist**
Periodo Ago '05 – Dic '05
Datore di lavoro **Lumiq Studios** (<http://www.lumiq.it>)
Luogo Torino, Italia
Competenze Modellazione, shading e texturing di contributi 3D per scene del lungometraggio in produzione "Il Mercante di Pietre".

Conoscenze informatiche

Grafica 3D Maya Complete, Mental Ray, RenderMaya for Maya, Motion Builder, Mudbox, DeepPaint 3D.
Compositing After Effects, Shake.
Grafica 2D Photoshop, Illustrator, InDesign, Flash.

Conoscenze linguistiche

Inglese Ottima conoscenza orale e scritta. ESOL Certificate in Advanced English del Cambridge College, Dic '04.
Danese Principiante.

Conoscenze tecniche Comunicazione visiva e percezione, nozioni di ottica, studio della luce e del colore, fotografia digitale e tradizionale.