

LISA GOBBI

Software

Unity, Unreal, 3ds Max, Maya, Photoshop, Substance suite, Houdini, Zbrush, SpeedTree, World Creator and more

Esperienza Professionale

Experienced General Artist, Avalanche Studios Group, Liverpool

OTTOBRE 2020 – PRESENTE

Prototipazione e implementazione di pipeline per la creazione della vegetazione generale, modellazione di props e strutture, world set dressing, mentoring di junior artist e nuovi assunti, gestione outsourcing e sessioni mocap.

Experienced Environment Artist, Codemasters, Runcorn

LUGLIO 2019 – OTTOBRE 2020

Sviluppo di due dei tracciati di Dirt 5 in un processo che va dal block out design iniziale alla modellazione, texturing, set dressing e ottimizzazione finale.

3D Environment Artist, Milestone s.r.l., Milano

OTTOBRE 2016 – GIUGNO 2019

Prototipazione della pipeline artistica dei tracciati insieme ad R&D e ad alcuni Technical Artist attraverso l'implementazione di nuove tecniche conformi agli standard e ai feedback provenienti da Art Direction.

Giochi pubblicati: MXGP 2019, Monster Energy Supercross 2, MXGP PRO, Monster Energy Supercross e Gravel.

Junior 3D Artist, Ovosonico, Varese

APRILE 2016 – OTTOBRE 2016

Creazione di vari assets e set dressing per "Last day of June" per il quale è stato necessario adattare il metodo di modellazione e di texturing per rispettare lo stile grafico particolare del gioco.

Formazione

2D/3D Game Artist, Digital Bros Game Academy, Milano

APRILE 2015 – APRILE 2016

Economia Aziendale, Università degli Studi di Verona, Verona

OTTOBRE 2009 – LUGLIO 2013

Attività Extracurricolari

Giuria New Blood Awards, D&AD

NOVEMBRE 2020

Mentore, Digital Bros Game Academy

OTTOBRE 2019 – PRESENTE

Ambassador, Women in Games

OTTOBRE 2019 – PRESENTE

Admin Tornei, Videogamesparty

MARZO 2010 – OTTOBRE 2018

Corsi

Leadership in action, Move Management

Organic Environment creation in Unreal, CGMA

Mental Health First Aid, MHFA England