



**Giacomo
Sabatini**

DATA DI NASCITA:

02/01/1995

CONTATTI

Nazionalità: Italiana

Sesso: Maschile



Via Salvo D'Acquisto, n°5,
06043 Cascia (PG), Italia



sabatini.giacomo.p@gmail.com



(+39) 3479992155

PRESENTAZIONE

Laureato nel corso di Visual and Motion Design dell'Accademia di Belle Arti di Urbino con votazione di 110 cum laude. Realizzato il cortometraggio animato "The Fear In Your Eyes" selezionato alla 57a edizione della Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro. Esperienze pregresse con clienti e gruppi di lavoro, dimostrando resistenza allo stress, minuzia nel dettaglio e capacità di problem solving.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

01/10/2018 – 04/03/2021 – Via dei Maceri n°2, Urbino (PU), Italia

Diploma accademico di II livello

Accademia di Belle Arti di Urbino - Corso di Visual and Motion Design

Nel corso è stata raggiunta l'adeguata preparazione e qualificazione per poter esprimere la propria creatività e ingegnosità in tutti i settori della comunicazione, dell'animazione sia nella sua concezione tradizionale che nell'utilizzo di software e render 3D, della tipografia e della grafica in movimento finalizzata alla realizzazione di title design per sigle, film e trasmissioni televisive e del video, dalle tecniche di ripresa all'editing.

Campi di studio

- Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo
- Drammaturgia multimediale

110 cum laude/110 | Lo spettatore colpevole: la violenza dal cinema alla rete | <https://www.accademiadiurbino.it/>

01/10/2015 – 17/09/2018 – Via dei Maceri n°2, Urbino (PU), Italia

Diploma accademico di I livello

Accademia di Belle Arti di Urbino - Corso di Nuove Tecnologie dell'Arte (NTA)

Campi di studio

- Fenomenologia delle Arti Contemporanee
- Scenografia

110/110 | Il sogno amletico moderno: Fuga nella realtà virtuale | <https://www.accademiadiurbino.it/>

PROGETTI

01/10/2020 – 04/03/2021

The Fear In Your Eyes

<https://filmfreeway.com/TheFearInYourEyes>

Cortometraggio di animazione 3D realizzato per la tesi di laurea per la specialistica di Visual and Motion Design presso l'Accademia di Belle Arti di Urbino e riguardante il tema dell'odio in rete. Attualmente è stato selezionato per la Mostra Internazionale del Nuovo Cinema di Pesaro (57a edizione - 2021) e all'Animart Festival 2021.

COMPETENZE DIGITALI

Modellazione 3D

Modellazione 3D, animazione e rendering (Blender) / Autodesk Maya Base

Animazione

After Effects / Krita (Base) / Toon Boom Harmony / Dragonframe

Multimedia Editing

Conoscenza base di GITHUB / PraxisLIVE / Adobe (Adobe Photoshop
Adobe Illustrator Adobe InDesign Adobe Premiere) / Editing audio (reaper)
/ GIMP

Programmazione

Buona conoscenza di softwares di sviluppo di applicazioni e rendering(Unity
3D) / Linux (Debian e derivate) / Manjaro Linux / esperienza di base del
web design e dei linguaggi css e html / Conoscenza base di GitHub

Illustrazione

Lavori di grafica per locandine e manifesti e ottimizzazione immagini con
Gimp, Krita e altri

ESPERIENZA LAVORATIVA

01/06/2020 – 22/07/2020 – Firenze (FI), Italia

Programmatore

MAURO FABBIO Studio Fotografico

Progetto di visualizzazione 3D dei prodotti Bulgari rivolto ai
commercianti acquirenti attraverso la piattaforma PlayCanvas.

Via del Pignoncino 9 , 50142, Firenze, Italia

01/05/2019 – 23/11/2019 – Urbino (PU), Italia

Artista video

Teatro C.U.S.T. 2000 di Urbino

Video Editor e Sound Designer nel cortometraggio "L'Amore non è
amato" per la scena dell'Inferno.

cust2000@libero.it / <https://www.facebook.com/TeatroCust2000/>

01/10/2016 – 15/10/2017 – Cascia (PG), Italia

Animatore digitale

Volvedo

Animatore e regista del video musicale "La fine dell'era del petrolio" del
gruppo Volvedo.

10/07/2021 – 20/07/2021 – Cavallino (PU), Italia

Animatore e Modellatore 3D

ABvisual - Andrea Balducci

Creazione di elementi grafici su Photoshop animati con After Effects, con
modellazione 3D e animazione su Blender della testa dello Stregatto di
Alice nel Paese delle Meraviglie, per il video di Andrea Balducci,
realizzato per l'evento Martedì del Villaggio del locale Riobo a Gallipoli.

HOBBY E INTERESSI

Cinema

Il cinema è una delle fonti principali della mia creatività. Non solo mi interessa guardarlo, ma anche approfondire i pensieri dei registi e le tecniche da loro adottate per raccontare la propria storia. Spesso guardo le opere in lingua originale, così da migliorare la mia conoscenza delle lingue e sperimentare la prova originale degli attori.

Open Source

Grazie all'ambiente accademico, sono venuto in contatto con il mondo del software libero e del mondo Linux. Ho trovato nella forza delle proprie community nel voler costruire un progetto libero per tutti una grande spinta nel voler approfondire questa dimensione.

Teatro

Quale animatore non dovrebbe fare teatro? Personalmente, l'ho trovato molto utile per conoscere non solo il mio corpo e comprendere come farlo esprimere attraverso i gesti e la mia voce, ma ha anche permesso di sviluppare rapporti molto forti con gli altri membri del cast.

Animazione

Il mondo dell'animazione prima di essere un lavoro è una passione. Sin da piccolo, quando guardavo i lungometraggi Disney, fino ad oggi, quando ho scoperto le opere più sperimentali, come quelle di Svankmajer. Non a caso è molto forte il desiderio di approfondire qualsiasi tipo di animazione, dalla stop-motion e la tradizionale fino al 3D e persino alla programmazione. Questo mi spinge anche a voler conoscere tutte le fasi produttive (compreso il design di personaggi e set), così da poter realizzare il lavoro e dialogare con gli altri membri del gruppo in modo migliore e più consapevole.

COMPETENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: italiano

ALTRE LINGUE: inglese

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali presenti nel CV ai sensi dell'art. 13 d. lgs. 30 giugno 2003 n. 196 - "Codice in materia di protezione dei dati personali" e dell'art. 13 GDPR 679/16 - "Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali".



Giacomo Sabatini