

INFORMAZIONI PERSONALI

Mattia Galli



 Residenza: via Papini 24, 20871, Vimercate (MB)

 +39 3273855276

 gm.lord.m@gmail.com

 www.mattigalli.net

Sesso M | Data di nascita 13/02/1981 | Nazionalità Italiana

POSIZIONE RICOPERTA

Designer, modellatore e stampatore 3D. Produzione di video e contenuti visuali

ESPERIENZA PROFESSIONALE

Gennaio 2016 - ora

Assistenza, formazione, progettista

ITALYMaker, via Giovita Scalvini 3, Milano

Attività di collaborazione sulla creazione di progetti in stampa 3D (anche dalla modellazione del file), formazione sulle macchine e lavori di assistenza/riparazione dei macchinari. Corsi formativi di Blender rivolti alla stampa 3D dalla modellazione base alle tecniche avanzate con confronto con le alternative presenti sul mercato opensource e commerciali. Formazione scuole primarie con progetto biblioteche del consorzio di Paderno su modellazione 3D e programmazione arduino.

Attività o settore Stampa 3D, industria 4.0

Settembre 2016 - ora

Insegnante

CFP Canossa, fondazione ENAC sede di Magenta

Insegante per le classi seconda, terza e quarta grafico in ambiti di animazione, montaggio video e Stampa 3D per l'aera professionale.

Attività o settore Insegnamento e formazione

Ottobre 2019 - ora

Arduino expert

Alessandro Guzzetti

Alessandro Guzzetti è un noto artista cinetico italiano. Mi occupo di fornire soluzioni hardware e software lavorando con elettronica su arduino e altre piattaforme di sviluppo per ottenere il meccanismo da inserire nelle opere d'arte interattive.

Attività o settore Arduino development

Agosto 2021

UI/UX developer

Nike Europe

Produzione di interfaccia personalizzata per player su tecnologia Raspberry per evento Nike Europe con Cristiano Ronaldo.

Attività o settore Sviluppo python, UI Desgin

Marzo 2021

Montaggio video sigla YouTube

Wattles, minecraft youtuber

Produzione di intro per serie youtube "Lucky Blocks" per lo youtuber Wattles, tema Minecraft [Video](#)

Attività o settore Montaggio Video

Gennaio 2011 - Novembre 2016

Sviluppatore e animatore flash, Unity 3D

FME Education, Via Cardinal Branda Castiglioni 7, Milano

Contratto da consulente per l'area Flash animation e development, creazione di un gioco di tipo MMO con aspetti di chat con avatar personalizzabile, minigiochi con punteggi, classifiche

e riconoscimenti, login personalizzato, salvataggio dei progressi del giocatore e giocabilità da browser senza bisogno di alcuna installazione. Progetto sviluppato in Action Script 3 con tecnologia Smartfox Server. Prodotti didattici per la scuola con corsi SCORM e valutazione delle prove. Video e giochi interattivi ed animati educativi per scuole primaria e secondaria. Sviluppo app per android e applicativi sia con Air che Unity3D.
Cura di tutti gli aspetti dalla grafica, all'animazione, allo sviluppo di codice e librerie.

Attività o settore Editoria WEB e digitale

Maggio 2014 – Giugno 2014

Sviluppatore learning objects per professionisti

OpenWorks

Progetto di learning object per anestesisti sovvenzionato dalla regione e diffuso come corso d'aggiornamento del personale ospedaliero. Sviluppo flash in Action Script 3 delle unità didattiche da inserire nei contenitori di valutazione del corso.

Attività o settore Formazione Professionale

Marzo 2012 – Aprile 2012

Animatore compositor After Effects, modellatore 3D

Abridge, Milano su commissione LucadFilm Ltd

Ho creato l'ambiente 3D ed applicato effetti in After effects per un video nel progetto Force Clash prodotto da Abridge per Lucas Film Ltd e patrocinato da Hasbro.
La composizione prevedeva un ambiente virtuale con la composizione di filmati di persone reali girate in greenscreen.

Attività o settore Montaggio video ed effetti speciali

Marzo 2010 – Ottobre 2010

Assistente alla regia serie animata The Qpiz

NeoNetwork, Milano commissionato (e trasmesso da) RAI Gulp, Roma

Assistente alla regia e composizione di animatic dagli Storyboard per la serie prodotta da RAI Gulp The Qpiz, 52 episodi da 2 minuti e 30 secondi.
Il ruolo comprendeva la temporizzazione e la sonorizzazione con effetti sonori e linee di dialogo del doppiaggio definitivo.
Lavorazione con Toon Boom Storyboard pro.

Attività o settore Assistenza alla regia per serie animate televisive

Marzo 2010 – Ottobre 2010

Assistente alla regia serie animata Davincibles

NeoNetwork, Milano commissionato (e trasmesso da) RAI Gulp, Roma e Moonscope, Francia

Assistente alla regia e composizione di animatic dagli Storyboard per la serie co-prodotta da RAI e Moonscoop The Davincibles, 52 episodi da 12 minuti.
Il ruolo comprendeva la temporizzazione e la sonorizzazione con effetti sonori e linee di dialogo del doppiaggio definitivo.
Lavorazione con Toon Boom Storyboard pro.

Attività o settore Assistenza alla regia per serie animate televisive

Dicembre 2009 – Gennaio 2010

Insegnante Flash development and animation

MottaOnline, Milano

Ho tenuto un corso di aggiornamento per il personale della Motta Online (dipartimento produzione digitale della Federico Motta Editore) per animazione e sviluppo in actionscript 2 e 3. Tutto il materiale del corso è stato preparato ed illustrato da me all'interno dello stesso software in esame nel corso.

Attività o settore Formazione Professionale

Ottobre 2009 – Novembre 2009

Sviluppatore/Animatore videogiochi

La Repubblica, Milano per il progetto "Gioco&Imparo" collana di 14 CD Rom

Sono stato chiamato nelle ultime fasi del lavoro per la finalizzazione dei CD di videogiochi per bambini in edicola con La Repubblica. Ho curato la produzione di giochi in Flash animazione e codice.
Sviluppo in action script 2, composizione di minigiochi, supervisione del codice degli altri sviluppatori e composizione del prodotto finale su supporto CD.

Attività o settore Animazione e sviluppo Action script

Giugno 2009 – Luglio 2009

Grafico

Ristorante Enzo Piattini (606-8317 Kyoto, yoshidahonmachi 276)

Produzione di menù per il noto ristorante italiano di Kyoto.

Attività o settore Graphic design

Febbraio 2009 – Marzo 2009

Character designer

Film "The boys who saved the world", Londra (independent movie)

Come freelance ho partecipato alle prime fasi di un film dal vero che ha inserti animati. Il mio compito preliminare era provvedere al character design ed alla proposta del look finale dei disegni.

Attività o settore Character Design

Febbraio 2009 – Marzo 2009

Colorista

Corto "Today Only" per circuito Festival UK, Londra

Il progetto era autoriale e sono stato coinvolto per colorare delle scene in Photoshop frame by frame.

La prima proiezione fu al BFI a Londra per il festival di corti del 2009.

Attività o settore Color artist

Gennaio 2009 – Febbraio 2009

Animatore 3D, Maya

Sony Picture- Mass Animation- Reel FX, Los Angeles

Ho lavorato come freelance ad un progetto Sony per il corto nei cinema nel 2009 "Live music". Animavo con Maya l'intera scena e diversi personaggi nella scena.

Attività o settore Animatore CGI

Marzo 2007 – Marzo 2008

Grafico

Giliberti Studio, Firenze

Nel 2007 ho lavorato come grafico in uno studio di Firenze. Lo studio produceva comunicazione cartacea, a video e websites.

I miei compiti erano: scansione di foto, pellicole positive e organizzazione dell'archivio, sviluppo di siti in flash, produzione di immagini per la comunicazione e produzione di file da mandare in stampa.

Attività o settore Graphic design

Agosto 2006 – Settembre 2006

Animatore tradizionale, Clean up artist

Greenmovie, Milano su commissione La Settimana Enigmistica

Subito dopo la tesi sono stato preso per il clean up dello spot televisivo della Settimana Enigmistica fatto dallo studio. I compiti erano il clean up tradizionale dei disegni.

Attività o settore Clean up artist

Dicembre 2000 – Gennaio 2000

Grafico/elaborazione digitale

Studio Panerai, Firenze

Ho collaborato con un famoso pittore fiorentino, Gabriele Panerai, per l'installazione di una lastra di zinco come decorazione natalizia in uno showroom nel centro di Firenze.

Il mio compito era produrre una versione digitale e stampabile delle sue idee come direttore

artistico.

Attività o settore Installazioni artistiche

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

Sostituire con date (2002 - 2006)

Animatore ed illustratore multimediale

95/100

Istituto Europeo di Design, via Sciesa 4, Milano

- Illustrazione tradizionale
- Illustrazione digitale
- Utilizzo di software a simulazione pittorica
- Utilizzo di software vettoriale
- Animazione tradizionale
- Animazione digitale

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre Italiano

Altre lingue

	COMPRESIONE		PARLATO		PRODUZIONE SCRITTA
	Ascolto	Lettura	Interazione	Produzione orale	
Inglese	B2	B2	B2	B2	B2
Sostituire con il nome del certificato di lingua acquisito. Inserire il livello, se conosciuto					
Francese	A1	A1	A1	A1	A1
Sostituire con il nome del certificato di lingua acquisito. Inserire il livello, se conosciuto					

Livelli: A1/A2: Utente base - B1/B2: Utente intermedio - C1/C2: Utente avanzato
[Quadro Comune Europeo di Riferimento delle Lingue](#)

Competenze comunicative

- Abitudine al lavoro in team e per clienti terzi
- Lavoro su specifiche e consiglio sulle tecnologie
- Insegnamento dei concetti in corsi e formazioni specifiche

Competenze organizzative e gestionali

- Abitudine ad organizzare progetti e flussi di lavoro autonomi o per collaboratori
- Gestione ed intergazione di dati ed informazioni provenienti da soggetti diversi per la composizione di progetti più grossi
- Produzione di mauali e documenti di specifica per produzioni terze da integrare in piattaforme già costruite

Competenze professionali

- *Animazione tradizionale*: character design, in-between, clean up, script, story board, layout, utilizzo e produzione fogli macchina, stop motion.
- *Computer animation*: conoscenza di Toonz e dei principi di paperless animation con programmi vettoriali e non.
- *Animazione vettoriale*: produzione di filmati per internet e TV con Adobe Animate CC (e precedenti) e Toon Boom Studio.
- *3D*: Maya unlimited per rigging a livello medio; animazione e modellazione e a buon livello.
- Blender 3D per modellazione, rigging e animazione ad alto livello.
- *Montaggio*: conoscenza dei formati video, montaggio ed editing con Apple Final Cut e Adobe After Effects.
- Sviluppo di websites e giochi Flash, ho imparato ad usare ad alto livello Action Script 2 e 3. Uso Unity3D con scripting C#.
- Uso il computer senza problemi con piattaforme Windows, Mac OS X e Linux per tutte le quotidiane attività.

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Avanzato	Avanzato	Avanzato	Intermedio	Avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato
 Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

Sostituire con il nome dei certificati TIC

- Computer animation Appresa presso l'università con conseguimento del diploma di laurea
- Animazione vettoriale Appresa presso l'università con conseguimento del diploma di laurea
- 3D: Maya appresa sul lavoro per collaborazione con Sony, Blender 3D da autodidatta dalle prime versioni del software
- Montaggio Apple Final Cut e Adobe After Effects Appresi sul lavoro per progetti
- Sviluppo di websites flash con Action Script 2 e 3, Unity3D con scripting C# appreso per progetti lavorativi
- Uso il computer senza problemi con piattaforme Windows, Mac OS X e Linux per tutte le quotidiane attività

Altre competenze

- rievocazione storica celtica
- skateboard
- pattinaggio
- videogames
- lavoretti a mano
- suono il basso
-

Patente di guida

A e B

ULTERIORI INFORMAZIONI

Riconoscimenti:

Riconoscimenti e premi
 Appartenenza a gruppi /
 associazioni

- Marzo 2009: **Sony Contest "Mass Animation"**
- Settembre 2008: **Candid Arts Projection room/Islington Arts Festival London.**
- Luglio 2006: **Progetto di tesi, proiezione pubblica con giuria esterna**
- Aprile 2004: **Mostra UNICEF, corto in stop motion "Once upon a time"**

ALLEGATI