

# Eli Enigenburg

animador/director

eli@elieni.com

+1 (760) 730-9287

## Experiencia

### Animador/Director (Independiente)

abril de 1996 al presente, Carlsbad, CA

Lista de clientes incluye Angel Studios, Assembly, MBO Partners, EA, Genius Entertainment, Halon, Little Red Robot, Navteq, PixelActive, Sammy Studios, Sandcastle Games, Sauce FX, Shilo Design, Sony, The Third Floor, Varitage, Will Vinton Studios y mas

### Animador Principal, Trion World Network

marzo de 2009 a diciembre de 2009, San Diego, CA

Animar y aparejar de personajes para un videojuego de rol multijugador masivo en línea original

### Animador Principal, BottleRocket Entertainment

noviembre de 2007 a febrero de 2009, Carlsbad, CA

Animar de personajes y cámaras para animáticas, cinemáticas y jugabilidad, además de dirección técnica adicional, iluminación, renderización, efectos especiales y composición

### Animador Principal, Sony Computer Entertainment

junio de 2006 a mayo de 2007, San Diego, CA

Modelado y animación de personajes y efectos especiales mientras actualizar y optimizar los canales de producción y desarrollar y pintar arte conceptual para proyectos originales

### Artista/Animador Principal de Cinemáticas, High Moon Studios

marzo de 2006 a junio de 2006, Carlsbad, CA

Responsable de diseño, bosquejo, animación, iluminación, los canales de producción y la calidad total de las secuencias cinemáticas a tiempo real y renderizadas para todas las producciones cinemáticas internas

### Artista/Animador Principal, Oktobor

mayo de 2005 a febrero de 2006, Auckland, Nueva Zelanda

Muchas funciones generalistas mientras creando anuncios y efectos para películas incluyendo diseño, dirección, animación, supervisión de animación y modelado

### Animador Independiente, Sony Cinematic Solutions Group

mayo de 2003 a abril de 2004, San Diego, CA

Animación de personajes y cámaras para anuncios, tráilers y secuencias cinemáticas de videojuegos usando modelos y aparejos de alta resolución

### Artista Responsable, Angel Studios (Rockstar Games)

marzo de 2000 a marzo de 2002, Carlsbad, CA

Responsable de creación y animación de personajes para producciones interactivas, participado en investigación y desarrollo, modelado y textura de personajes y ambientes

### Animador/Director Técnico, Presto Studios

septiembre de 1998 a marzo de 2000, San Diego, CA

Animar y aparejar de personajes y criaturas para la producción de Star Trek: Hidden Evil de Activision, además de investigación y desarrollo adicional, desarrollar de los canales de producción, dirección técnica, modelado y textura

## Educación

### Watt's Atelier of the Arts

Encinitas, California

Dibujar y retratar al natural, esculpir, anatomía y bosquejar rápido de animación

### Silicon Studio Los Angeles

Santa Monica, California

Tecnología de entretenimiento, modelado, animación, iluminación y renderización

## Aptitudes

animación de personajes  
seguimiento de cámara  
simulación dinámica  
guiones gráficos  
previsualización  
renderización  
composición  
iluminación  
modelado  
aparejar  
diseño  
maya  
max  
mel

## Largometrajes

G.I. Joe: The Rise of Cobra  
Eagle Eye

## Videos Musicales

Sound the Alarm: Suffocating  
Minipop: Fingerprints

## Anuncios

U.S. Department of Defense  
MTV/Total Request Live  
Unilever/Comfort  
V Energy Drink  
McDonald's  
Public Trust  
Scion  
Pams

## DVD

Baby Genius

## Videojuegos

Star Trek: Hidden Evil  
Red Dead Revolver  
Transworld Surf  
The Flash

## Cinemáticas

Neopets: The Darkest Faerie  
SOCOM II: U.S. Navy SEALs  
The Bourne Conspiracy  
Jet Li's Rise To Honor  
Midnight Club II  
Splatterhouse  
Darkwatch

## Idiomas

inglés, lengua materna  
español, nivel alto