

Eli Enigenburg

animador principal

eli@elieni.com

elieni.com

(+1) 760 730 9287

204 N. El Camino Real, #208
Encinitas, California, 92024

Experiencia

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 (MMORPG)

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, Oktober

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

Artstation, Auckland, Nueva Zelanda

Dibujar y retratar al natural y bosquejar rápido de animación

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

MTV - Total Request Live
Unilever - Comfort
V Energy Drink
McDonald's
Public Trust
Scion

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