

Leonardo Raponi

una semplice passione è diventata nel tempo la mia professione.

Negli ultimi cinque anni ho lavorato come 3D Artist per il settore dei videogiochi, affinando le mie competenze artistiche e sviluppando una forte sensibilità nel riconoscere e adattarmi a diverse direzioni artistiche. Ho imparato a comprendere i punti chiave di un progetto e a raggiungere risultati concreti, tenendo sempre conto delle richieste e delle limitazioni imposte da clienti e contesti produttivi.

Nel mio lavoro mi occupo di trasformare concept art o idee in modelli 3D completi, pronti per essere utilizzati nei motori di gioco. Seguo tutte le fasi della produzione: dalla modellazione e scultura digitale, alla retopologia, texturing, ottimizzazione tecnica, fino all'integrazione in engine come Unreal o Unity. Il mio obiettivo è sempre quello di unire qualità visiva e performance tecnica, rispettando tempi e obiettivi.

L'esperienza da freelance mi ha permesso di sviluppare una grande efficienza operativa, portandomi a ottenere ottimi risultati nei tempi previsti, anche in condizioni di forte pressione. Anche se spesso sottovalutato, ho maturato una solida competenza tecnica nell'ottimizzazione degli asset 3D, garantendo sempre funzionalità e performance.

Il 3D è parte integrante della mia identità: oltre al lavoro professionale, dedico il mio tempo libero alla ricerca e al miglioramento costante, approfondendo le nuove tecnologie che stanno entrando a far parte delle pipeline produttive più moderne.

Da due anni insegno modellazione 3D all'Istituto Quasar di Roma, con l'obiettivo di formare nuovi artisti e offrire loro una visione chiara e realistica del mondo dell'industria. Cerco di ridurre il gap tra percorso formativo e lavoro, trasmettendo non solo competenze tecniche ma anche un mindset professionale.

PRESENTAZIONE

Sono un 3D Artist di Roma e mi occupo di grafica tridimensionale fin da quando avevo 13 anni. Quella che è nata come

ESPERIENZA LAVORATIVA

Thousand Ant Lcc Berlino, Germania

Artista 3D di oggetti

02/02/2021 – 09/09/2021

Progetto: Tech demo in realtà virtuale (VR) per Unity

In questo progetto mi sono occupato della creazione di oggetti 3D ottimizzati per un ambiente in realtà virtuale. La pipeline seguiva un flusso di lavoro standard: si partiva da **blocchi di base (blockout)** per definire le forme, seguiti dalla modellazione **high-poly in Maya**. Successivamente realizzavo la **retopologia** per rendere i modelli più leggeri e adatti all'uso in tempo reale. Dopo questa fase, passavo alla **texturizzazione in Substance Painter**, per applicare materiali realistici. Infine, gli asset venivano **importati e integrati all'interno del motore Unity** per essere testati in VR.

Quasar Institute For Advanced Design Roma, Italia

Docente universitario

05/04/2024 – Attuale

Durante questo incarico ho tenuto corsi per le classi della **facoltà di Game Design**, guidando gli studenti lungo un percorso completo: dalla **scultura digitale**, alla **modellazione low-poly**, fino al **texturing finale**. L'obiettivo del corso era fornire le competenze necessarie per **realizzare personaggi ottimizzati e pronti per l'integrazione in un videogioco**, seguendo una pipeline professionale.

Al termine del percorso, ogni classe ha affrontato una sessione di esami, durante la quale gli studenti hanno presentato i propri

progetti finali applicando le tecniche apprese.

Libero professionista Roma, Italia

Artista Freelance 12/01/2020 –
Attuale

Dal 2020 svolgo attività di **libero professionista** offrendo prestazioni come **3D Artist** per **progetti di piccola/ media scala**. Ho collaborato con clienti di vario tipo – da privati a piccoli studi – che necessitavano della creazione di **asset virtuali** destinati a **videogiochi, film o spot commerciali**. Mi sono occupato di modellazione, texturing e ottimizzazione, adattando il flusso di lavoro alle specifiche tecniche e stilistiche di ciascun progetto.

Libero Professionista Roma, Italia

Fondatore e 3D Toy Designer – Brand indipendente di giocattoli da collezione

08/07/2023 – Attuale

Ho fondato un **brand indipendente di giocattoli da collezione**, in cui curo l'intero processo creativo e produttivo: dalla **scultura digitale 3D**, alla **stampa 3D dei modelli**, fino alla **verniciatura artigianale** e alla **ven dita online**. Ogni pezzo è progettato e realizzato con uno stile personale, con particolare attenzione ai dettagli e alla qualità finale.

Dal lancio, **ampio regolarmente la collezione** con nuovi personaggi e sculture originali, che vengono venduti tramite il mio **e-commerce ufficiale**. www.beardnewtoy.com

Forge Studios srl / Lockwood Publishing Ltd Roma, Italia

Artista 3D di personaggi

20/07/2020 – 01/02/2021

Cliente : Lockwood Publishing Ltd

Progetto: Avakin Life (Mobile) – In questo progetto ho realizzato abiti digitali per *Avakin Life*, un gioco mobile di simulazione di vita virtuale. Il lavoro iniziava con la **simulazione dei vestiti in Marvelous Designer**, per ottenere una resa realistica dei tessuti. I modelli venivano poi rifiniti e scolpiti in **ZBrush**, migliorando dettagli e forme. Successivamente eseguivo la **semplificazione tecnica (retopologia)** su tre livelli di dettaglio, così da ottimizzare le performance su dispositivi mobili. Infine, ogni abito veniva **collegato allo scheletro del personaggio (skinning)** per permettere l'animazione all'interno del gioco.

Forge Studios Srl / Fuzzybot Inc Roma, Italia

Artista 3D di ambienti

11/11/2021 – 01/04/2022

Cliente : FuzzyBot

Progetto: Lynked Banned Of the Spark (progetto pubblicato da Fuzzybot)

Inizialmente mi sono occupato della creazione di **oggetti di scena semplici (props)**, seguendo l'intero processo produttivo: dalla **modellazione**, alla **retopologia**, alla **baking delle mappe**, fino alla **texturizzazione**. In una fase successiva, sono passato alla realizzazione di **asset più complessi**, come edifici completi, curando sia gli **esterni** che gli **interni**. Per la texturizzazione di questi elementi ho utilizzato **trim sheet**, una tecnica che consente di ottimizzare le texture mantenendo alta qualità visiva e performance.

Forge Studios Srl / Fuzzybot Inc Roma, Italia

Artista 3D di ambienti e oggetti

10/05/2023 – 02/01/2024

Cliente : Fuzzybot

Progetto : Lynked Banned of the sparks (videogioco)

Dopo un periodo su altri progetti, sono tornato a collaborare su questo titolo, dove mi occupo attualmente della **creazione di armi stilizzate (hard surface)**, **personaggi e props** vari. La mia responsabilità principale è **mante nere una coerenza estetica** all'interno del gioco, realizzando modelli che rispecchino lo stile visivo stabilito. Le **armi** richiedono particolare attenzione a **dettagli complessi e superfici precise**, mentre i **personaggi e gli oggetti di scena** devono incarnare lo stile unico e riconoscibile che abbiamo definito in team.

Forge Studios Srl / Hatchery Games Québec videogame studio Roma, Italia

Artista 3D di personaggi e creature

11/10/2022 – 02/02/2023

Cliente: Hatchery Games

Progetto: NDA

In questo progetto mi sono occupato della creazione di creature modulari partendo da **mesh proxy** come base. Ogni creatura era composta da **parti intercambiabili**, progettate per potersi combinare tra loro liberamente. Lo stile visivo era uno **stilizzato ad alta frequenza di dettaglio**, e ogni creatura includeva circa **22 set di UV separati**, ciascuno con le proprie **mappe dedicate**. Alla fine del processo, ho anche gestito **l'integrazione dei moduli all'interno di Unreal Engine**, garantendo compatibilità e funzionalità in tempo reale.

Forge Studios Srl Roma

Supervisore di Pipeline di sviluppo videogiochi

11/02/2023 – 02/05/2023 Progetto: NDA

Il progetto era nelle **prime fasi di sviluppo** e puntava a uno **stile visivo hand-painted**. Il mio compito principale era quello di **esplorare diverse direzioni stilistiche**, proponendo al cliente **soluzioni alternative** per raggiungere la qualità desiderata degli asset. Questo processo è stato portato avanti in **stretta collaborazione con il cliente**, attraverso continui confronti e scambi di feedback.

Inoltre, ho avuto l'opportunità di **supervisionare degli artisti junior** entrati nel team durante il progetto. Mi sono occupato di fornire **supporto, feedback costruttivo e linee guida**, per garantire che i loro lavori fossero coerenti con la visione del progetto e mantenesse **standard qualitativi elevati**.

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

10/09/2012 – 12/06/2017 Zagarolo, Italia

Diploma professionale in Meccanica Istituto Professionale Statale

Livello EQF Livello 4 EQF

15/10/2017 – 30/06/2020 Roma, Italia

Corso Grafica 3D e texturing per videogiochi AIV - Accademia Italiana Videogiochi

COMPETENZE LINGUISTICHE

LINGUA MADRE: italiano

Altre lingue: inglese

Ascolto B2

Produzione orale B1 Lettura B2

Interazione orale B1

Scrittura B1

Livelli: A1 e A2: Livello elementare B1 e B2: Livello intermedio C1 e C2: Livello avanzato

COMPETENZE

SOFTWARE KNOWLEDGE

Adobe Photoshop | Substance Designer | Marvelous Designer | Adobe Premiere Pro | Metahuman | Substance Painter | Blender Unity Maxon Zbrush Rizom UV Autodesk 3DS | Autodesk Maya | Topogun | Nomad Sculpt Substance Alchemist Mixer | Marmoset Toolbag | Unreal Engine

SOFT SKILLS

self-motivation and initiative | Creative thinking under pressure | Teamwork | Client-focussed approach | Attention to detail | Problem Solving | time management | Leadership and Mentoring | Adaptability to different art styles | Strong Communication

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".