

Natale Cracchiolo

Grafico 3D e 2D, Scultore, Web designer.

Nato a: Palermo (PA) il 12 febbraio 1973
Residenza: Contrada Pizzotti, 90049 Terrasini (PA),
recapito in via G.Matteotti n.22
Codice fiscale: CRCNTL73B12G273M
Partita IVA 05908910820
Telefono: +39 329-2024756
E-Mail: natalec@gmail.com
Posizione militare: Libero dagli obblighi di leva (congedato).
Autorizzo l'utilizzo dei miei dati personali secondo la legge 675/96 per la tutela della privacy.

Istruzione e corsi

08/2001 **Crimisos soc. coop. a r. l.** **Palermo**
Qualifica di "Addetto al restauro di materiali lapidei"

07/1996 **Accademia di Belle Arti** **Palermo**
Diploma di Laurea nel **corso di scultura**

07/1991 **I° Liceo Artistico "E.Catalano"** **Palermo**
Diploma di **maturità Artistica**

Lingue straniere: Inglese (discreto).

Esperienze di lavoro

Azienda: **IM*MEDIA s.r.l.** di Palermo
Periodo: Dal 15 luglio 2003 al 30 settembre 2009
Contratto: Contratto a tempo indeterminato.
Ruolo: **Grafico 3D/2D.**
Note: Sviluppo di video tridimensionali con Maya della Autodesk, Shake di Apple per il compositing e AfterEffect di Adobe per il montaggio. Tra i video creati, sette sono serviti da introduzione alle convention ed agli eventi speciali di RCS Pubblicità (Gruppo Rizzoli) di Milano, altri per eventi e video integrativi al sito della casa editrice FMR. Alcuni dei suddetti lavori sono mostrati nello showreel.

Azienda: **Helper Assistant s.r.l.**
Periodo: Dal 3 marzo 2003 al 15 maggio 2003.
Contratto: Collaboratore a tempo determinato.
Ruolo: **Web designer e Sviluppatore ASP.**

Note: Sviluppo di un tool realizzato interamente in ASP e database SQL per la gestione interna di un Protocollo ISO e per lo sviluppo delle commesse dell'azienda stessa.

Azienda: **7th Sense s.r.l.** di Palermo

Periodo: Dal 15 aprile 2002 al 31 dicembre 2002(chiusura attività aziendale).

Contratto: Contratto a tempo indeterminato.

Ruolo: **Grafico 3D/2D e Animatore 3D.**

Note: Sviluppo della grafica tridimensionale di due videogiochi (in gran parte realizzato con Lightwave3D e poi ritoccata in Photoshop) per piattaforma GameBoyAdvance (GBA) e sviluppo della grafica di una demo 3D per Game Cube.

Per quest'ultima ho modellato dei personaggi e oggetti vari a basso numero di poligoni, creato le loro texture e sistemato ad i personaggi lo scheletro per animarli (character rig). Infine ho fatto dei test di animazione per i personaggi.

Ho inoltre lavorato occasionalmente come scultore, grafico e web master per lo sviluppo di siti web in xhtml e css, dinamici con il supporto di asp e database, e di siti animati sviluppati in flash della Adobe.

Conoscenze informatiche

Applicativi usati: Buona conoscenza di Maya dell'Autodesk (5 anni)
Sufficiente conoscenza di ZBrush di Pixologic.
Discreta conoscenza di Mudbox dell'Autodesk.
Conoscenza base di 3dsMax(fino alla versione 6) (1 anno)
Conoscenza base di Lighwave della Newtek(fino alla versione 7.5),
Ottima conoscenza di Photoshop, buona di Shake di Apple e buona di AfterEffects della Adobe,
Buona conoscenza di Adobe Dreamweaver, sufficiente conoscenza di Adobe Encore e Flash, buona di ASP e sufficiente di SQL di Microsoft.

Sito Web: www.nativedesign.it

SHOWREEL: <http://www.vimeo.com/11260772>