

**ANDREA
NICCOLAI**

indirizzo
sito
e-mail
numero di telefono
data di nascita

Via Balducci 28, 20158, Milano
www.andreaniccolai.com
info@andreaniccolai.com
338 96 83 808
19 / 07 / 1981

CV

Attualmente lavoro come CHARACTER ANIMATOR presso Ubisoft Milano.

_ ANIMAZIONE

- 2010 **_ Ubisoft** - (*titolo non ancora pubblicato*) X-box, Microsoft Natal Project, Ubisoft Milano.
- 2009 **_ Ubisoft** - (*titolo non ancora pubblicato*) Nintendo Wii, Ubisoft Milano.
_ Ubik - serie TV *Dinofroz*, Giochi Preziosi, Milano.
_ Lab Next - fiction *Un Amore di Strega* (visual effects), Immagine e Cinema, Milano.
- intro spot, *Gold plus discovery*, Volkswagen Golf, Milano.
- video esplicativo, *Previdenza Complementare*, Intesa San Paolo, Milano.
- clip animata d'approfondimento, *Spesa del Futuro*, Studio Aperto, Milano.
- 2008 **_ Toposodo** - serie TV *Taratabong*, RAI Fiction, Pisa.
- serie TV *Bird's Band*, RAI Fiction, Pisa.
La supervisione delle animazioni era affidata ad Andrea Simonti, animatore DreamWorks (Bee Movie, Flushed Away, the Road to El Dorado, the Prince of Egypt) & Disney (Treasure Planet, Atlantis the Lost Empire).
- 2007 **_ Art Five** - serie TV *Ondino*, RAI Fiction, Genova.
- 2006 **_ Ant** - spot *la Forza delle Formiche*, Noetica, Bologna.
_ Rotazione Continua - cortometraggio d'animazione autoprodotta, Bologna.
_ Gheisha - cortometraggio d'animazione & live action, Bologna.
_ Autunno Dreadlock - animazione titoli (cortometraggio), Bologna.
- 2006 **_ IV & V Tentativo** - cortometraggio d'animazione, Bologna.
_ Montefiore - animazione titoli (cortometraggio), Rimini.
- 2003 **_ Hands drinking swing, vine and cigars... ..waiting** - cortometraggio d'animazione, Bologna.

_ ART DIRECTOR / GRAFICA / ILLUSTRAZIONE

- 2010 **_ Ubisoft** - previsualizzazione e sketchbook, (*titolo non ancora pubblicato*) X-box, Microsoft Natal Project, Ubisoft Milano.
_ Les Libellules (abbigliamento per l'infanzia) - brand identity e interior design (grafiche e stampe per il negozio), *les libellules*, Bologna.
_ Jacaré (progetto musicale) - **WORK IN PROGRESS** - artwork del secondo album (packaging CD), *Jacaré*, Bologna.
- 2009 **_ Lab Next** - intro spot, *Gold plus discovery*, Volkswagen Golf, Milano.
- video esplicativo, *Previdenza Complementare*, Intesa San Paolo, Milano.
- character design (illustrazioni), *Boing*, Milano.
_ La Cattiva Strada - illustrazione per un evento dedicato a Fabrizio De André, *Arengo*, Bologna.
_ Ali (stylist) - brand identity, *Ali*, Bologna.
- 2008 **_ Rumore Bianco** (produzioni audiovisive) - brand identity, *Rumore Bianco*, Bologna.
_ Dialoghi tra Rinascimenti / polifonia del nostro '400 (pubblicazione universitaria) - incisioni a puntasecca e pittura digitale, Università di Bologna - *Alma Mater Studiorum* in collaborazione con *Associazione Culturale Bottega dell'Elefante*, Bologna.
_ Maialino (festival) - design t-shirt, *Montepiatto*, Torno (Co).
- 2007 **_ Jacaré** (progetto musicale) - artwork del primo album, *Jacaré*, Bologna.
- 2006 **_ Mamma** (gioco da tavolo) - illustrazioni carte da gioco, *ed. Zugames*, Bologna.
_ Una Strada per la Non Violenza (circo itinerante) - grafica esterna dell'autobus, *Associazione Culturale Alia*, Perugia.
_ Vivamente (studio associato di psicologia) - brand identity, *Vivamente*, Como.
- 2005 **_** diverse collaborazioni presso La Mano Aperta (studio di grafica e comunicazione), Imola (Bo).
- 2004 **_ Feudo** (war game) - illustrazioni per il tabellone, *ed. Zugames*, Bologna.

_ ALTRI PROGETTI

- 2009 **_The Whale** - cortometraggio d'animazione - **WORK IN PROGRESS** - art director, character design, animazione 3D, texturing.
- 2008 **_Peacock** - sigla per il *Kulturalenzymes festival*, character design & storyboard.
- _GAVA (montaggio video)** - (raccolta di animazioni autoprodotte), art director.
- 2007 **_Cactus** - pilota per una serie TV, character design, modeling, texturing.

_ ESPOSIZIONI & LAVORI PERSONALI

- 2008 **_Messa a Nudo** - (collettiva) corti d'animazione, *Spazio Baluardo*, Milano.
- _Il Guscio del Tempo** - (collettiva) uova di struzzo, *La Virgola*, Casalecchio di Reno(Bo).
- _Vassoi d'Arte e Ricette d'Artista** - (collettiva) dipinti, *museo MAGI '900*, Pieve di Cento(Bo).
- 2007 **_Aperitivo di Satiri** - (personale) dipinti, *Rumore Bianco*, Bologna.
- 2005 **_Squame Digitali & JAZZ** - (personale) dipinti, *galleria Lu5a*, Venezia.
- _Spazio per Tentativi Musicali / dispari** - (personale) dipinti, *galleria Mama*, Bologna.
- 2004 **_Una Strada per la Non Violenza** - (collettiva) dipinti, *Fondazione Gandhi*, New Delhi (India).

_ FORMAZIONE

- 2009/10 **_corso di After Effects CS avanzato**, Centro per la Formazione CFP Bauer (30 ore), Milano.
- _corso di Dreamweaver CS**, Centro per la Formazione CFP Bauer (30 ore), Milano.
- _corso di Flash CS**, Centro per la Formazione CFP Bauer (60 ore), Milano.
- 2006 **_Diploma di Laurea in Pittura** presso l'Accademia di Belle Arti di Bologna, 110/110 e lode, titolo tesi: Animazione 3D (storia della computer animation / Maya software / produzione).
- _corso di Maya production**: realizzazione di un spot 3D, Noetica (180 ore), Bologna.
- 2003/04 **_corso di Maya base**: modellazione e animazione 3D, Noetica (180 ore), Bologna.
- _seminario Storia del Cinema d'Animazione**, Accademia di Belle Arti (240 ore), Bologna.
- 2002/03 **_progetto Erasmus**, Facultad de Bellas Artes (12 mesi), Granada (Spagna).
- _corso di Grafica Pubblicitaria**, Facultad de Bellas Artes (4 mesi), Granada (Spagna).
- 2000 **_Diploma di scuola superiore**, Liceo Scientifico Augusto Righi, Bologna.

Conoscenze linguistiche **_spagnolo** ottimo, **inglese** buono.

Conoscenze informatiche **_2D** **_Photoshop CS 4**, ottimo.
_After Effects CS 4, ottimo.
_Premiere Pro CS 4, ottimo.
_Illustrator CS 4, ottimo.
_Dreamweaver CS 4, Flash CS 4, InDesign CS 4/Illustrator, buono.

_3D **_autodesk Maya (animation)** ottimo, (modeling, texturing) buono.
_autodesk 3D Studio Max (animation) ottimo, (modeling, texturing) buono.
_softimage XSI (animation) ottimo.
_Z-Brush (sculpting) buono.