

Enrico Valenza

Illustratore freelance e
CG artist



Informazioni personali

Nato

15 Genn. 1962

Sede

S. G. Lupatoto, Verona

Tel.

+39 328 5671756

Email

envval@gmail.com

Portfolio

enricovalenzaart.com

LinkedIn

linkedin.com/in/enricovalenza

ArtStation

artstation.com/enricovalenza

Behance

behance.net/enricovalenzaenv

Competenze

- Tecniche tradizionali
- Photoshop
- Krita
- Gimp
- Blender

Lingue

- Italiano - Madrelingua
- Inglese - Professionale

Esperienze professionali

2025 / **Senior 3D Environment / Set Artist** per DogHead Animation, remote.

2025 / **Senior character modeler** presso Arx Anima di Vienna.

2015 - 2023 / **Docente** presso la sezione di Verona della Scuola del Fumetto di Milano.

2013 / **Modellatore e texture artist** per Studio Bozzetto & CO di Milano per la serie animata televisiva "Topo Tip" (RAI Yoyo).

2012 - 2015 / **Autore** per Packt Publishing di 3 manuali di informatica sul software open source Blender.

2009 - 2011 / **Art director e Blender trainer** per il Cineca per il corto di animazione in stereoscopia "Apa alla scoperta di Bologna".

2008 - 2012 / **Lead artist** per collaborazioni varie con Spark Digital Entertainment di Roma.

2007 / **Lead artist** presso il Blender Institute ad Amsterdam nel team di produzione del secondo open movie d'animazione prodotto dalla Blender Foundation, "Big Buck Bunny".

2006 / **3D generalist** per la Blender Foundation per la finitura del primo open movie "Elephants Dream".

1988 - 2025 / **Illustratore freelance** sia con tecniche tradizionali che digitali, collaborazioni con agenzie pubblicitarie, poster, case editrici quali Mondadori, Demetra e Edizioni del Baldo.

Istruzione

2006 Illustrazione con **Svjetlan Junaković**, Sarmede.

2000 Autodidatta in **computer grafica 2D e 3D**.

1990s Racconto Illustrato con **Giorgio Scarato**, Verona.

1985 Autodidatta in **illustrazione** con tecniche tradizionali.

1980-82 Diploma di **maturità artistica** + 5° anno integrativo presso il Liceo Artistico Statale di Verona.