

Name: Travis Ramsdale
Geburtsdatum: 12 April 1980
Geburtsort: Melbourne, Australien

SCHULE

- Victorian Certificate of Education (VCE)
Pembroke Secondary College
Mooroolbark, Victoria, Australien

STUDIUM

- BA Animation (2004)
Queensland College of Art,
Griffith Film School, Brisbane, Australia
- Graduated with the Griffith Award for Academic Excellence
- Andrew Gordon Animation Masterclass - 2007
- Ed Hooks 'Acting for Animators' workshop - 2005

BERUFLICHE TÄTIGKEITEN

PASOZEBRA PRODUCCIONES Feb 2010

Danone Actimel Television Commercial
Freiberuflich 3D Animator

- Charakter Animation für der Werbung

DANCING SQUIRREL Juli 2009 - Nov 2009

A Lost and Found Box of Human Sensation (Short Film)
Freiberuflich 3D Animator

- Charakter Animation für den Kurzfilm

ELECTRONIC ARTS / PANDEMIC STUDIOS Jan 2005 - Jan 2009

Saboteur Sep 2008 - Jan 2009
Cinematic Designer/3D Animator

- Arbeitete in Los Angeles: Verbesserung und Integration von Filmsequenzen in den Spiel-Engine.
- Verantwortlich für Kamera Layout in XSI und den Export für die volle Funktionalität des Spiels.
- Hand keyed In-game animation und Motion capture Reinigung

Unangemeldet Spiel
3D Animator

Sep 2006 – Aug 2008

- Verantwortlich für die Erstellung realistischer Animation für die Hauptcharaktere und Hauptspielmechanismen wie z.B. Laufen, Springen und Klettern
- Untersuchte Animations Anforderungen und dokumentierte Schlüssel Punkte zur Fokussierung und Erfassung des Referenzmaterials für digitale Modelsheets.
- Zusammenarbeit mit Programmierern, Designern und anderen Künstler zur erfolgreichen Ausführung der Animation im Spiel-Engine.
- Vorstellungsgespräche mit potentiellen Bewerbern führen
- Beteiligung an Animations Bewertungen sowie Beiträge über Tools und Prozesse.

Destroy All Humans 2
3D Animator

Juli 2005 – Aug 2006

- Animation der gegnerischen Ninja NPC Charaktere und "freelove" Tanz Mechanismen
- Erstellung benutzerdefinierter Animationen für In-Game Cinematics.
- Zusammenarbeit mit der Layout Abteilung und Hilfe mit Skript order Design Entwicklung.

Destroy All Humans
3D Animator

Jan 2005 – Mai 2005

- Erstellt benutzerdefinierte Animationen für In-Game Cinematics.
- Zusammenarbeit mit der Layout Abteilung und Hilfe mit Skript order Design Entwicklung.

FUZZY EYES STUDIOS

Mai 2004 – Jan 2005

HotDogs HotGals
3D Animator

- Erstellte verschiedene NPC Charakter-Animationen

COMBINE / PIXELFRAME

Juli 2004 – Sep 2004

I-Bot
3D Animator

- Charakter Animation für den Kurzfilm 'I-Bot'.

NICOMOTIVE DESIGN

Aug 2004 - Okt 2007

Freiberufler

- Modellierung und Animation von 3D-Logos, Produkt-Präsentationen und Visualisierungen.
- Durchführung von Meetings zur Ermittlung der Kundenerwartungen und zur Abschätzungen der genauen Zeit-und Kosten.

BESONDERE KENNTNISSE

PC

- Softimage XSI
- 3D Studio Max
- Maya
- CAT
- Character Studio
- Anime Studio Pro
- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Dreamweaver
- Adobe InDesign
- Perforce

Sprache

- Englisch (Muttersprache)
- Deutsch (Mittelstufe)