

CHRISTIAN RONCHI

Art Production Lead & Lead Artist

Lead Artist e Art Production Lead con oltre 25 anni di esperienza nell'industria videoludica, maturata nello sviluppo di produzioni AAA e cross-platform per console, PC e VR.

Ho iniziato la mia carriera come 3D Artist, espandendo progressivamente il mio ruolo fino a coprire numerose aree dello sviluppo real-time, tra cui Environment, Character, Animation, Lighting, VFX e Technical Art.

Durante gli anni trascorsi in Ubisoft ho contribuito allo sviluppo di importanti franchise come Tom Clancy's Splinter Cell, Rainbow Six, Raving Rabbids, Tomb Raider e Just Dance, acquisendo una solida esperienza nei processi produttivi di large-scale production.

Dal 2015 lavoro in Reply Game Studios come Lead Artist, dove coordino team artistici multidisciplinari e contribuisco alla definizione delle pipeline di produzione, dirigendo e supervisionando al tempo stesso gli aspetti creativi e tecnici dello sviluppo real-time.

In altre parole: amo costruire mondi digitali, far crescere team di talento e trasformare ambizioni creative in produzioni concrete, pixel dopo pixel.

Professional Summary

Lead Artist con oltre 25 anni di esperienza nello sviluppo di videogiochi AAA e cross-platform. Più di 10 anni di leadership di team artistici multidisciplinari, con gruppi fino a 30 artisti, impegnati in produzioni per console, PC e VR.

Solida competenza nelle real-time production pipelines, nella visual direction e nel coordinamento tra dipartimenti artistici, tecnici e produttivi.

Esperienza consolidata nella realizzazione di titoli di alta qualità lungo tutto il ciclo di sviluppo, dalla pre-production fino al Gold Master.

CORE EXPERTISE

- Art Direction & Visual Identity Development
- Art Team Leadership (fino a 30 artisti)
- Team Structuring, Mentorship & Talent Growth
- Real-Time Production Pipelines
- Production Planning & Cost-Aware Technical Decisions
- Cross-Department Coordination (Art, Design, Tech)
- Outsourcing Supervision & Quality Control
- Photogrammetry & Asset Capture Workflows
- Motion Capture Integration (Hardware-to-Engine)

Work Experience

REPLY GAME STUDIOS - Lead Artist (2015-Present)

- Leadership e strutturazione di un team artistico fino a 30 professionisti tra concept, environment, character, animation e VFX
- Definizione di visual benchmarks e art guidelines per garantire coerenza estetica e qualità della produzione
- Supervisione della qualità degli asset e delle milestone di produzione
- Coordinamento continuo con i team production e tech per rispettare target artistici, tecnici e di performance
- Contributo alle decisioni strategiche della pipeline
- Supporto alla pianificazione produttiva e scalabilità del team rispetto ai vincoli di budget
- Individuazione dei skill gap e supporto al recruiting mirato
- Collaborazione con production e stakeholder per bilanciare ambizione creativa e sostenibilità dell'investimento
- Supervisione pipelines real-time, incluse integrazioni di photogrammetry e motion capture

UBISOFT - Various Roles (2001-2014)

Durante la mia esperienza in Ubisoft, ho attraversato numerosi ruoli artistici e tecnici, iniziando come Environment Artist e ampliando progressivamente il mio contributo come Animator, Cinematic Artist e VFX Artist. Successivamente, mi sono orientato verso responsabilità sempre più specializzate e tecniche, come Technical Art Director e Senior Specialized Artist (Lighting & VFX). In questo periodo, ho contribuito allo sviluppo di importanti produzioni AAA, lavorando su franchise di grande rilievo, tra cui Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six e Just Dance.



Contact

Email: christianronchi@hotmail.it
Mobile: +39 347 038 0446
Linkedin: it.linkedin.com/in/christianronchi
Artstation: artstation.com/chricchio
Website: chricchio.com

Published Titles

Soulstice
Theseus VR
Just Dance 2014
Just Dance 4
Rabbids: Alive and Kicking
Motion Sports
We Dare
My Secret World
Splinter Cell: Double Agent
Splinter Cell: Chaos Theory
Rainbow Six 3: Black Arrow
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Raven Shield: Athena Sword
Tomb Raider: The Prophecy
Speed Challenge
Rayman M

Platforms

PC
VR Headset
PS5 | PS4 | PS3 | PS2
XBOX X-S | XBOX ONE | XBOX 360 | XBOX
Switch | Wii | DS | Gamecube | Gameboy
Advance

Softwares

Unreal Engine 5
Unity
ZBrush
Substance Suite
Adobe Suite
Blender
3ds Max
Agisoft Metashape