

Antonio De Lorenzo (3-3-1967) nasce a Tivoli (RM). Dopo diversi premi grafici e concorsi per immagini e animazioni digitali vinti negli anni '90 da pioniere (Premio Kodak migliore immagine 3D; Premio MC Microcomputer e premi Bit movie), progetta nuove sezioni editoriali e ne compila i contenuti per molte testate italiane (Commodore Gazette, Amiga Byte, Amiga Magazine, etc.) fino a diventare giornalista specializzato in grafica 3D e iscritto all'albo.

Da oltre 30 anni come consulente e coordinatore progetta corsi di grafica avanzata (multimedia, video, design, grafica 3D, Vfx) per diverse strutture pubbliche e private (Istituto Quasar di Roma, Università di Teramo, IED Roma, IAL Bolzano, etc.) coordinando sia tali corsi sia prendendo parte ad alcune materie ed insegnamenti di specializzazione (modellazione 3D ZBrush, modellazione ambientale Vue, render Arnold, maxwell render, Arion, Unreal Engine, Blender, Marvelous Designer, VFX, etc. per il Look Development, simulazioni fluidi e particellare tramite Realflow su piattaforme quali 3ds Max, Maya, Softimage, Houdini in ambienti Linux e Windows). Da sempre impegnato nel Beta testing di software 3D prima del rilascio pubblico.

L'attività di coordinamento e insegnamento è tuttora in atto e dopo collaborazioni per corsi di computer grafica 3D presso Rainbow-CGI di Roma e Scuola Mohole a Milano attualmente prevede docenza universitaria a contratto per AANT Roma e NABA Roma oltre che Unilink Roma, per i corsi di videomaking, animazione e Cinema. Oltre 3.000 gli studenti in grafica 2D, 3D e video formati e attivi operativamente sia in Italia che all'estero. Da direttore responsabile dirige da 30 anni Imago Edizioni srl, casa editrice specializzata con all'attivo pubblicazioni a tiratura nazionale (prima Computer Grafica Tecniche & Applicazioni e ora con 3D Artist Italia). Imago Edizioni produce anche manuali specializzati per il 3D adottati da corsi pubblici e privati ed è responsabile del portale imaginaction.com e della pagina Facebook di 3D Artist Italia. Imago inoltre è attiva in produzioni 2D e 3D oltre che in real time, AR e VR per numerosi clienti privati e Beni Culturali. Specializzato in animazione 3D ed effetti visuali sta coordinando una produzione cinematografica Rai e Sky in uscita a fine anno nella sale cinematografiche italiane.

Docente certificato Autodesk 3DS Max, attualmente è uno de 500 docenti autorizzati a livello mondiale Epic per l'ecosistema di produzione real time e Metaverso Unreal Engine 5.x.