

Pedro Martínez Martínez
11/05/79
653 194 256 / 881 92 75 72
pedro@pedromm.es



Resumen.

- Senior Layout Artist, modelador, Character FX artist.
- Render y Final Layout Supervisor.
- Render, Pipeline, Layout TD. Tools developer (PySide, Python, Shotgun API, Deadline API, mel, maxscript).

Experiencia profesional.

Actual BREN Entertainment. Maya, Fusion, Shotgun, Deadline.

- Senior prop and set modeler.
- Shotgun/Maya/Deadline tool dev. Tools para sincronización de datos entre estudios, control de producción, etc.

2017 – 2018 Ficción Producciones (Tutu T2). Maya, Fusion, Shotgun, Lw, Deadline

- Tool developer y fixing. Pipeline TD(PySide, Python. Mel).
- Herramientas para todo el pipeline, In's, outs de departamentos, automatismos. Tools de integración "custom" con Shotgun, sistema de render layers en Lw, automatismos para Deadline, RVIO, etc.

2015 – 2017 Ficción Producciones (Dia de Muertos). 3DsMax, V-Ray, Deadline

- Render (supervisor)⁽²⁾. Lighting/Render TD (PySide, Python, maxscript)⁽³⁾
- Tools de integración "custom" con Shotgun, automatismos para Deadline, RVIO, etc.

2013 – 2014 Ficción Producciones (Meñique). LW, Maya

- Render (supervisor)⁽²⁾. Pipeline/Render Tools dev. (PySide, Python)⁽⁴⁾

2012 - 2013 Kandor Graphics (Justin y los Caballeros de Valor). XSI, Arnold.

- **Senior Layout Artist**
 - Set y shot dressing y optimización. Dressing por secuencia(continuidad).
 - Tool scripting, automatización de tareas. (Python)
- **Technical Lighting Artist. (Python)**
 - *Optimización técnica de shots, previa y posterior al trabajo de iluminación.*

2006 – 2011 Dygrafilms (Holy Night!, Espíritu del Bosque, otros). Maya, MR

- Modelador de personajes, sets y props.⁽¹⁾
- Final Layout (supervisor), tool scripting (Mel,Python)⁽⁵⁾
- Character FX artist(cloth).
- Render/fixing artist.

2011 - 2012 Ficción Producciones (Sinbad). Maya, Mental Ray, Fusion

- Generalista. Integración de 3D en film de imagen real.

Software

- Maya hasta 2016, 3dsMax, Softimage XSI, Fusion, Lightwave, Shotgun, Deadline.
- Mental Ray, Arnold, Vray.
- Python (XSI, Maya, 3dsMax, LW), PySide, Mel, Maxscript, Shotgun API, Deadline API.

Formación Académica.

2005-2006.- FX para cine, tv y aplicaciones 3d en tiempo real, **Softimage XSI** (Sintesys, San Sebastián).

2001-2005.- HND in Multimedia and Graphic Design.

Notes

(1)

- Modelado en baja, media y alta poligonización de sets y props.

(2)

- Supervisión de equipo de trabajo, priorización de tareas, comunicación entre departamentos, soporte a shots a través de pipeline. Optimización de shots para render. Resolución de problemas.
- Creación de herramientas y workflow del departamento.

(3)

- Creación de herramientas y optimización de workflow para light, render. Automatizaciones y optimización.
- Publicadores, checks técnicos, creación de pases/shaders específicos, sistema de preconfiguración de shots basado en plantillas.
- Herramientas para departamento de compo, para reutilización de planos, automatismos, publicaciones, etc.

(4)

- Herramientas de creación de estructura de trabajo, de ficheros de trabajo según departamento, publicadores, etc.
- Herramienta para gestionar render settings, presets generales y por usuario.
- Creación de set de tools para bakear automáticamente radiosidad en Lw, con cola de render propia.

(5)

- Set dressing. **"Check" entre modelado, shading, lighting.**
- **Generación de elementos de set para trabajo con LOD, y automatización del mismo. Trabajando a nivel geometría, shading, texturas.**
- Tool scripting, automatismos y mejora del workflow interno y entre departamentos.
- Rig básico de elementos de set.
- Fixing de modelado, shading, animación.
- Setup del shot a partir de assets de departamentos, con trabajo de automático de LOD en los mismos.