

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



Extracto.

- Supervisor departamento de Render.
- Supervisor departamento de Final Layout.
- Senior Layout artist, modelador, animador de fx de telas.
- Render, Pipeline, Layout TD.

Experiencia profesional.

2013 – 2014 Ficción Producciones (Meñique).

Supervisión departamento Render ⁽¹⁾

Pipeline/Render TD ⁽²⁾

Lightwave, Maya, Python.

2012 Kandor Graphics (Justin y la espada del Valor).

Senior Layout Artist

- Dressing y optimización de escenarios y planos.
- Desarrollo de herramientas para automatización en archivos demasiado pesados.
- Optimización técnica de plano antes de entrada en Iluminación. Check de errores.

Softimage, Python, Arnold.

2011 - 2012 Ficción Producciones (Sinbad).

Generalista, fx digitales para largo de imagen real.

- Modelado, shading, iluminación, render, postproducción

Maya, Mental Ray, ZBrush, Nuke

2006 – 2011 Dygrafilms (Holy Night!, Espíritu del Bosque, McCann Eriksson commercial)

Supervisión departamento Final Layout y desarrollo de herramientas propias ⁽³⁾

Modelador, personajes, sets y props

Animador de efectos de telas

Maya, Mental Ray, Syflex, Mel, Python

2009 PCCarrier profesor de 3d (Maya).

2003 – 2005 Freelance (diseño, multimedia, web) Cinfo Contenidos, Mazaira Grafismo

Software, experiencia en producción.

- Maya 6.0 a 2014
- SoftimageXSI 2011
- Lightwave 11
- Maya Render, Mental Ray, Arnold, Lightwave Render.
- Maya Mel, Python (XSI, Maya, Lightwave).
- Zbrush
- Nuke.

Formación.

2005-2006.- Técnico en efectos especiales para cine, televisión y aplicaciones 3d en tiempo real con **Softimage XSI** (1 año en Sintesis, San Sebastián).

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

Selectividad.

Notas

(1)

- Supervisión del equipo de artistas de render, priorización de tareas, comunicación con departamentos anteriores y posteriores.
- Creación del workflow del departamento de render conjuntamente con Dirección Técnica, y de las herramientas necesarias.

(2)

- Creador/publicador de plano. Dependiendo del departamento, consigue todo lo que necesita de pasos previos y genera todos los nuevos archivos y estructura de proyecto necesaria, antes de que el artista empiece su trabajo.
- Creación de herramienta para almacenar y aplicar presets de render. El usuario puede crear, modificar, eliminar presets basándose en permisos por usuario.
- Creación de una colección de herramientas para bakear radiosidad en render farm. Se envía email con log al terminar el trabajo de bake.
- Múltiples herramientas menores.

(3)

Preproducción:

- Dressing de escenarios. "Control de calidad" entre modelado, texturas e iluminación.
- Generación de escenarios en diferentes niveles de detalle para ajuste de nivel de detalle (mapas y geometría). Preparación de personajes limpios para aceptar cachés de geometría.
- Scripting de herramientas propias del departamento, automatización de procesos, generación de un sistema propio de ajuste de nivel de detalle en mapas y geometría con respecto a cámara.

Producción:

- Montaje de planos, partiendo de un archivo limpio.
- Generación y fixing de caches de geometría. Fixing de animación, texturas y geometría.
- Optimización de niveles de detalle de mapas y geometría para cada plano.
- Trabajo de set dressing (continuidad y raccord) basado en directrices de Dirección Artística.
- Trabajo conjunto con layout, iluminación y FX, dando soporte y resolviendo problemas que puedan aparecer al inicio de los siguientes procesos en el pipeline.
- Rig/animación de props simples (puertas, cables, ciclos de animación de elementos secundarios de escenarios).
- Unión de todos los elementos necesarios para el plano, entregando un plano limpio y listo para iluminar/renderizar, bajo las necesidades del departamento de Iluminación.