

Oriol Sans Gomez | 3D Artist/Animator

Dirección: C\Torrent can mantega,3A, Barcelona | Tel: (+34) 652031730 | Fecha de Nacimiento: 02/06/1984

Portfolio: <http://www.oriolsans.com> | E-mail: oriolsans84@gmail.com

Educación

- 2010 – 2011** Máster en Creación de videojuegos, IDEC-Pompeu Fabra, España.
- 2009 – 2010** BA (Hons) Animation, Art & Design, Glyndwr University, Gales, Reino Unido.
▪ Graduado como 1ST Class Student
- 2006 – 2009** Grado en Medios Audiovisuales, Escola Universitària Politècnica de Mataró, España.
- 2005 – 2006** CFGS en Administración de sistemas informáticos, Sant Francesc, España.
- 2003 – 2005** CFGS en Telecomunicaciones y sistemas informáticos, Escola Joan Pelegrí, España.
- 2000 – 2003** Bachillerato Tecnológico, Escola Joan Pelegrí, España.

Idiomas

Catalán: Nativo

Castellano: Nativo

Inglés: Avanzado

- Estancia de un año en Gales, Reino Unido, estudiando un BA (Hons) en Animación.
- Intermediate Level & Academic English and British Culture Certificates, Glyndwr University, UK, 2010.

Conocimientos específicos

Entornos de desarrollo: Windows y Linux

Software 3D/2D y plugins: Autodesk 3D Studio Max, Autodesk Maya, Autodesk Mudbox, Adobe Photoshop, CrazyBump, Nvidia Normal Map Plugin, HDRShop, ATI CubeMap Gen, RayFire plugin.

Modelado: Creación de modelos Low Poly y High Poly de personajes, escenarios, armas y props.

Mapeado: Despliegue de UVs con 3D Studio Max, Maya y Unfold.

Texturizado: Pintado y creación de texturas fotorealísticas, Normal Maps, Difuse Maps, Specular Maps, Ambient Occlusion Maps, Alphas, partículas y partículas animadas, skybox (HDR Shop y ATI CubeMap Gen), GUI y HUD.

Animación: Character Studio, Setup de personajes (Rigging y Skinning) con bones y biped, animación de personajes, curvas de animación, Motion Capture, animación rígida y travelings de cámara.

Iluminación: LightMaps con Light-trace y Radiosity. Técnicas: imitación del HDR (Tone Mapping), AO (SSAO).

Partículas/VFX: Creación de sistemas complejos de partículas usando diferentes subsistemas, texturas de distorsión y normales para la recreación de efectos realistas.

Software edición de video: Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects.

Software edición de audio: Adobe Soundbooth, Sony Sound Forge Pro, Steinberg Nuendo.

Software y edición web: Adobe Flash, Adobe Dreamweaver, HTML, CSS, XML.

Experiencia profesional

- 2010 – 2011** FNAC El Triangle, España, Vendedor en la sección de videojuegos.
- 2008 – 2009** WAI ENTERTAINMENT, Prácticas del GMA, Creador y editor de contenido audiovisual.
- 2006 – 2008** GOPSE S.L., Presentación de proyectos y delineante con Autocad.
- 2005 – 2006** SIMTEC S.L., Prácticas CFGS TySI. Soporte y mantenimiento de sistemas informáticos.

Proyectos

- 2010 – 2011** **Girl of War: Third Person Shooter** desarrollado junto a 3 programadores y otro artista como proyecto final del Master en Creación de Videojuegos.
- o Link: <http://www.youtube.com/watch?v=DOrzcN0EYfg>

Datos de interés

Disponibilidad para movilidad geográfica

- 2011** Asistencia a las conferencias de la GAMELAB, Barcelona, España.
- 2009** 3D Course, Art & Design, Glyndwr University, Gales, Reino Unido. (**Graduado como 1ST Class Student**)
- 2008** Stop-Motion Course, Art & Design, Glyndwr University, Gales, Reino Unido.
- 2007** Live Sound Course, Glyndwr University, Gales, Reino Unido.
- 2006** CISCO – CCNA 1 Managing Computer Networks, Sant Francesc, España.