

Cristian Soler Sierra

Technical Director/Programador

Teléfono: (+34) 626449584

Email: cristianss_66@hotmail.com

Fecha de nacimiento: 06/09/1995

Ubicación: Móstoles, Madrid

Portfolio: http://mural.uv.es/crisosie/Portfolio_Sketchbook/en/initial.html

Descubrí el perfil de TD mientras cursaba Ingeniería Multimedia en la Universidad de Valencia. Allí se me introdujo a la posibilidad de programar herramientas que faciliten el trabajo de artistas e instantáneamente supe que quería dedicarme a ello. He descubierto que me encanta crear interfaces intuitivas que faciliten y reduzcan al máximo el esfuerzo de los artistas mientras resuelvo el problema que se me ha planteado.

FORMACIÓN

Universidad Rey Juan Carlos **Máster en Informática Gráfica, Realidad Virtual y Videojuegos**

2018 – presente

Máster especializado en la Informática Gráfica que trata temas como shaders en OpenGL, CUDA, algoritmos de rendering avanzados y simulación de fluidos.

De Montfort University

2016 – 2017

Games Programming (Erasmus Program)

Participé durante un año en el programa Erasmus que me permitió estudiar la carrera “Games Programming” en una universidad inglesa. Durante este año cursé asignaturas de automoción robótica y programación de motores gráficos.

Universidad de Valencia

2013 – 2018

Grado en Ingeniería Multimedia

Rama de la informática que une aspectos de telecomunicaciones, informática y comunicación audiovisual con el objetivo de formar a los alumnos en aspectos básicos de informática gráfica y en la programación y diseño de páginas webs.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Bikes AIE

Mayo 2018 – Septiembre 2018

Technical Director

Durante cuatro meses participé en la producción de la película “Bikes The Movie” como TD. Mi trabajo consistió en programar herramientas para facilitar el proceso de limpieza de escenas, materiales y namespaces; y automatizar el proceso de crear rigs de luces sobre los personajes principales. También trabajé, en menor medida, en el mantenimiento de la granja de render.

Barreira Arte y Diseño SL

Octubre 2017 – Mayo 2018

Technical Director

Durante ocho meses participé en la producción del corto de animación “StarRock”. Mi trabajo consistió en programar herramientas para su uso en producción, en concreto para VFX donde implementé una herramienta para generar polvo de forma procedural al contacto entre dos superficies. Mis labores también incluían ayudar en el mantenimiento del software, y tareas de informático.

PROYECTOS

Bikes The Movie · StarRock

PREMIOS

GOYA XXXIII MEJOR LARGOMETRAJE ANIMACIÓN (NOMINADO)

INTERESES

Animación · Origami · Música Clásica

HABILIDADES

Lenguajes de programación C++ · Python · Java · HTML5 · CSS · MATLAB

Programación Gráfica OpenGL · glsl · CUDA · Unity

Autodesk Maya MEL · Python · PySide2

Idiomas

Castellano – Lengua materna

Inglés – C1 (CAE)

Valenciano – C1 (Mitjà)

Francés – B1

Alemán – A2

Chino – HSK2

Programas

Adobe Photoshop · Adobe Premiere · Autodesk Maya · Autodesk 3ds Max · Blender · Unity