

Samuel López Baza-Grafista

Datos personales

- Nombre y Apellidos: Samuel López Baza
- Lugar de Residencia: Miranda de Ebro, Burgos.
- Fecha-Nac. 14 de Agosto de 1980.
- Dirección e-mail: sam-lpz@hotmail.com
- Teléfono Móvil: 656725068

Objetivos Profesionales / Cualidades personales

Me considero un apasionado de los videojuegos con vocación creativa. Poseo experiencia de juego en todos los géneros desde mi infancia, además de habilidades para el trabajo en grupo y para la comunicación. También valoro mis cualidades para el dibujo y el diseño gráfico además de desenvolverme en entornos de trabajo e interfaces 3D.

Me gustaría trabajar en alguno de los siguientes puestos relacionados con videojuegos o entornos de realidad virtual.

Modelista /Texturizador 3D :

Modelado 3D en baja y alta poligonización. Texturizado Unwrap.
Documentación exhaustiva de los modelos.Uso de maquetas a escala y
Fotos para el texturizado.Normal Maps,Specular Maps.

Animador : Animación y Rigging, Biped.

Dibujante : Diseño de personajes, Storyboards, Escenarios.

Formación Académica / Estudios realizados

- Técnico superior en 'Desarrollo de Aplicaciones Informáticas'.

Ciclo formativo Grado superior. (2004-2006).

Centro docente: Instituto Técnico Singular Ciudad Jardín, Vitoria Gasteíz. (2004-2006)

- Bachillerato en modalidad de Artes en 'Escuela de Artes y Oficios de Burgos'.

Dibujo Técnico y Artístico, Escultura, Talla de Madera...

Estudios Adicionales / Formación Complementaria

- 'MASTER de Modelista Profesional para Videojuegos 3D con 3dstudio MAX'.(2005-2006)

En la Escuela de Artes Gráficas Digitales ANIMUM en Málaga.

Impartido por Alfredo Martín (Modelista Freelance).

- 'V Curso De Creación de Videojuegos para PC' de la Universidad de Salamanca. (2006)

Creación de Videojuegos en 2D y 3D, Creación de Videojuegos en RED y DirectX.

- Curso-Taller de verano de la Universidad Internacional de Andalucía

"Taller de creación de videojuegos, 3ª Edición"(2005).

Impartido por Daniel Sánchez Crespo (Novarama).

- Curso de Verano de la Universidad de Oviedo:

"Nuevas tendencias en creación de videojuegos"(2007).

Impartido por Iván Fernández Lobo

- Participación en Campus Party 2006 y 2007 en el área DESARROLLADORES.

Asistencia a todos los Cursos y conferencias.

Curso Monográfico de Diseño Web. FOREM-INEM.(2004)

Cursando en la Escuela Oficial De Idiomas 3º de Inglés.

Experiencia profesional

- *Prácticas en el entorno de trabajo* en el centro tecnológico EUVE. (2005)
(European Virtual Engineering).
Trabajo consistente en desarrollar un Plug-in para el software de post-producción de video *Jaleo-MISTIKA* en C++.-**420** horas-
- Colaboraciones en Videojuegos Amateur.
- Pequeños Trabajos como Freelance para clientes pequeños.
- Betatester del juego NAVY MOVES de FX Interactive.

Ocupación Actual

- **Técnico en mantenimiento en la tienda de ordenadores AC systems**
- **Colaboración en el desarrollo de un videojuego amateur para Nosiesta Studios**
<http://www.nosiestastudios.com/>
Desempeñando labores de Modelista / Texturizado Low Poly.
- **Colaboración en el desarrollo de un videojuego amateur para Metamorfo Entertainment.**
"El Amuleto de Monkey Island" <http://www.metamorfo.quae.net>
Desempeñando labores de Modelista / Texturizado High Poly.
- **Colaboración en el desarrollo de un videojuego amateur para Red Room Software.**
"Proyecto EXO" <http://www.redroomsoftware.com/es/index.php>
Desempeñando labores de Modelista / Texturizado Low Poly.
- Sigo formándome como autodidacta en el Diseño y Animación 3D y el Dibujo.

Conocimientos Tecnologías-Productos

Programación:

- C, C++,
- HTML, JavaScript.

Diseño

- 3D Studio Max.
- Macromedia: Flash, Freehand, Fireworks y Dreamweaver.
- Adobe: Photoshop y Premiere.
- Visual Basic.

Motores 3 y Ed.Niveles:

- Torque, Genesis 3D, GAME MAKER.