

Generalista CG

DIEGO FERNÁNDEZ GOBERNA

nac. 03/Jun/1978
tel. (+34) 637 796 692
mail diego@goberna.net
web http://diego.goberna.net

Introducción

Siempre estuve interesado en los Gráficos por Computador y el Arte en general, estudiando y experimentando con ambos, desde los dibujos en mi primer ordenador en 1992 hasta hoy. Mi pasión por los ordenadores me llevó a ser Ingeniero Informático, y esta dualidad ingeniero-artista me hace versátil y capaz en multitud de problemas y tareas.

Experiencia laboral

Supervisor Matte Painting, Dygra Films A Coruña, Agosto 2008 - Actualidad

Supervisor del departamento de Matte Painting, realización de matte paintings y diseño del pipeline del departamento, para la película "Noche de ¿Paz?".

Reportando a los directores de la película.

Photoshop, Maya y Fusion. <http://dygrafilms.es>

Matte Painting Senior, Ilion Animation Studios Madrid, Oct 2007- Mayo 2008

Trabajando de cerca con los departamentos de iluminación y efectos. Además de realizar matte paintings, diseñé el pipeline del departamento y gestioné todas las necesidades técnicas (creando cielos 3d, camera mappings, escenas...) y la coordinación del departamento, fechas de entrega, etc. para la película "Planet 51"

Photoshop, 3D Studio Max y Nuke. <http://ilion.com>

Anuncio TV. Campaña contra la Malaria (Cruz Roja) Barcelona, Septiembre 2007

Realización de un anuncio de 30 s. para la Cruz Roja, completamente en 3D, y en 7 días.

Softimage XSI, Photoshop. <http://happyendpictures.com>

Artista CG y Matte Painter, Bren Entertainment Santiago de Compostela, Jul 2005- Jul 2007

2 años trabajando en distintos departamentos a lo largo de la producción de "Donkey Xote".

- Texturado de personajes y sets, mapeado y shading. Iluminación de varios sets.
- Resolución de distintos problemas de shading.
- Matte paintings y proyecciones de cámara.
- Scripting de varias herramientas para los departamentos de render e iluminación.

Softimage XSI y Photoshop. <http://bren.es>

Artista CG, Gargore Multimedia Vigo, Marzo 2004- Junio 2005

Personajes 3d para el videojuego "Heroes of Might and Magic V", para Nival Interactive y Ubisoft.

- Modelado, mapeado, texturado y setup de personajes principales, en baja y alta resolución.

Maya, Lightwave & Photoshop. <http://gargore.com>

Artista CG, Freelance 2002- 2008

Numerosos proyectos freelance. A destacar:

- **Trenes** (<http://diego.goberna.net/trenes>). Aplicación nativa para iPhone/ iPod Touch.
- Contenido artístico y programación de videojuegos en flash para la Xunta de Galicia.
<http://edu.xunta.es/xogos/>
- Efectos visuales de la película "Maldito Bastardo". <http://malditobastardo.net>
- Diseño y programación de páginas web (con secciones de administración):
 - + <http://feiss.be> Página personal
 - + <http://sergiocasas.net/> Página personal de Sergio Casas
 - + <http://jorgefuentes.net> Página personal de Jorge Fuentes
 - + <http://fimar2006.com> Feria Internacional del Mar 2006
 - + <http://www.comcorunapsdeg-psoe.org/> Página del PSOE en La Coruña
 - + <http://lembranzasgalegas.com> Página de grupo de baile tradicional
 - + Aplicación web 2.0 para gestión de clientes (página de administración privada)

CG Generalist

DIEGO FERNÁNDEZ GOBERNA

nac. 03/Jun/1978
tel. (+34) 637 796 692
mail diego@goberna.net
url http://diego.goberna.net

Formación

Ingeniero Informático Universidad de Vigo — Septiembre 1996- Junio 2003

Proyecto Fin de Carrera (Linux, C++, OpenGL, Leda, Latex):

“Procesamiento de datos topológicos. Conversión de mapas de alturas a representación vectorial”

Una librería C++ con herramientas de Visión por Computador y Procesamiento de Imagen para la identificación automática de edificios en mapas de alturas, y traslación de la información 2d a datos 3d clasificados.

Conocimientos

GRÁFICOS

- 2D: Photoshop, Shake, Fusion, Nuke, Gimp, Painter, After Effects, Premiere, Aura
- 3D: Softimage XSI, Maya, 3DSMax, Lightwave, Mudbox

PROGRAMACIÓN

- C/C++, ActionScript, Java, PHP, Javascript, HTML, CSS, SQL
- MEL, Python, VBasic
- Librerías OpenGL, GTK, LEDA, STL, SDL
- Software C++ Builder, GNU/gcc, Visual C++ 6.0, Visual Basic

INTERNET

- PHP, Javascript, Ajax, Flash, MySQL

Referencias

Dygra Films

production@dygrafilms.es

Preguntar por:

- Juan Carlos Pena, Director de Producción
- David Rubín, Director

Ilion Animation Studios

(+34) 916 585 106 - ilion@ilion.com

Preguntar por:

- Julián Romero, Director de Arte (julian.romero@ilion.com)
- Fernando Juarez, Supervisor de Arte (fernando.juarez@ilion.com)
- Jose Antonio, Director de Producción (jose.antonio@ilion.com)

Bren Entertainment

(+34) 981 528 200 - bren@bren.es

Preguntar por:

- Jaques Isaac, Director Técnico (j.isaac@bren.es)
- Alberto Neira, Director de Producción (a.neira@bren.es)
- Iván González, Jefe de Producción (i.gonzalez@bren.es)

Gargore

gargore@gargore.com

Preguntar por:

- Julio Iglesias, Director de Arte (j@gargore.com)