

SALVADOR REBOLLEDO

DIGITAL 3D ARTIST
ANIMATION INSTRUCTOR



CONTACTO

- +52 1 442 820 8273
- rebolledocg@gmail.com
- Querétaro, Qro. México
- www.artstation.com/trantor

RESUMEN

Autodidacta con más de 25 años de experiencia produciendo animación digital en 3d y efectos visuales, para diversas instituciones, productoras, televisoras y agencias de publicidad.

Comienzo mi carrera como asistente de producción y post-producción. Finalmente decido dedicarme al diseño y desarrollo de gráficos por computadora, al principio con equipos Silicon Graphics y el software Alias Power Animator. Octubre 1994.

Instructor de Autodesk Maya y colaborador de instituciones educativas y de cultura impartiendo cursos, talleres y conferencias.

FORMACIÓN

- Bachilleres de la Universidad Autónoma de Querétaro / Julio 1990
- Curso de Power Animator by Alias-Wavefront - Education Services / Octubre 1991
- Curso de Autodesk Maya "Character Animation" - Eunoia School CDMX / Febrero 2001
- Curso para instructores de Autodesk Maya - Centro ATC Aula Virtual CDMX / Septiembre 2002

EXPERIENCIA EN

- Generalista 3d
- Dirección de arte
- Instructor de animación
- Post-producción
- Diseño creativo
- Animación digital
- Narrativa
- Story Board

HABILIDADES

- Autodesk Maya
- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop
- WonderTouch Illution

CONFERENCIAS IMPARTIDAS

- "Biología mediante matemáticas simples" / Unity User Group - KROW Querétaro - Octubre 2017
- "Producción Brijes 3D" / UTNG 20 Aniversario - Dolores Hidalgo, Gto. - Julio 2014
- "Producción Brijes 3D" / UCQ Querétaro, Qro. - Octubre 2012
- "Técnicas de Producción CGI" / UCO Querétaro, Qro. - Octubre 2010
- "Character Animation" / C4-XPO Centro Expositor Querétaro, Qro. - Septiembre 2008
- "Animación y Efectos Visuales" / CISC Cuernavaca, Mor. - Octubre 2007
- "Animación Digital & VFX" / UTNG Expo Tecnologías Dolores Hidalgo, Gto. - Julio 2006
- "Gráficos y Animación. Un mundo Virtual" ITESM AESC CDMX - Octubre 2002
- "Bases y Perspectivas de la Animación Digital en México" / UNAM ENEP Acatlan - Septiembre 2000

CURSOS, TALLERES Y DIPLOMADOS IMPARTIDOS

- "Diplomado en Animación 3D" / Animaturas - Computo UAQ Querétaro, Qro. / Agosto 2017 - Marzo 2018
- "Autodesk Maya" Curso de introducción para profesores / UTNG Dolores Hidalgo, Gto. - Julio 2014
- "Autodesk Maya" Taller de introducción / ITESM Prepa Tec Campus Querétaro - Septiembre 2011
- "Autodesk Maya" Taller de introducción / ITESM AESC Campus Querétaro - Agosto 2010
- "Autodesk Maya" Curso de introducción / UTNG Expo Tecnologías de la Información - Julio 2008

FILOSOFÍA DE TRABAJO

- "Todo puede mejorarse, si no es posible, reinventalo"
- "Si hay compromiso y dedicación, todo trabajo adquiere sentido"
- "Hacer bien las cosas, es cuestión de actitud"
- "Los fracasos, son los cimientos de todo éxito"

EXPERIENCIA PROFESIONAL

MAY 2020 - JUN 2020	CONCEPT ART AND ANIMATION ARTIST / Pineda Covalin - Querétaro <i>Diseño creativo y animación digital de diversos elementos gráficos, para su replicación por la productora ANIMA Studio, integradas en la película: "El camino de Xico".</i>
AGO 2017 - DIC 2020	PROFESOR COLEGIADO / Universidad Cuahutemoc - Querétaro <i>Impartición de materias como: "Introducción a la Animación 3D" y "Animación Avanzada de Personajes", para la carrera de Medios Interactivos.</i>
AGO 2014 - OCT 2016	PROFESOR DE CATEDRA / Universidad de las Ideas - Querétaro <i>Impartir el proceso de producción en Autodesk Maya, para alumnos de preparatoria, concluyendo en el desarrollo de un video juego.</i>
ENE 2010 - JUN 2011	PROFESOR COLEGIADO / ITESM Campus - Querétaro <i>Impartición de la materia de Modelado y Animación 3D, para la licenciatura de Animación y Arte Digital.</i>
AGO 2009 - ENE 2010	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / ITHRAX Producciones - CDMX <i>Creación de modelos, texturas, rigging y animación de dos personajes en 3D, para la película: "Brijes 3D".</i>
JUL 2008 - AGO 2008	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / Televisión Azteca - CDMX <i>Creación de animaciones para los paquetes de marketing, ofrecidos en las olimpiadas de "Beijing 2008".</i>
ENE 2008 - MAR 2008	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / Grupo Televisa - CDMX <i>Creación de animaciones para los paquetes de marketing, ofrecidos en las olimpiadas de "Beijing 2008" y "Teleton".</i>
ENE 2008 - MAR 2008	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / ITHRAX Producciones - CDMX <i>Desarrollo de modelos, texturas y animación de diversos vehiculos de batalla, para la película: "Sabel".</i>
FEB 2007 - MAY 2007	TUTOR DE ANIMACIÓN / Centro Nacional de las Artes - CDMX <i>Asesorar y colaborar con artistas gráficos becados por el instituto, para el desarrollo de sus proyectos visuales.</i>
NOV 2004 - OCT 2006	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / Fractal Comunicación - CDMX <i>Diseño y creación de animaciones para paquetes gráficos, spots comerciales para TV y proyectos de visualización.</i>
MAY 2005 - JUN 2006	AUTODESK MAYA INSTRUCTOR / Centro ATC Aula Virtual - CDMX <i>Diseño e instrucción de cursos de animación con Autodesk Maya.</i>
OCT 2003 - MAR 2004	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / City Producción - CDMX <i>Diseño y creación de animaciones para spots comerciales de Televisión.</i>
SEP 1998 - ABR 2003	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / Publicidad Virtual - CDMX <i>Diseño y creación de animaciones para diversas marcas, integradas virtualmente sobre escenarios deportivos en tiempo real.</i>
JUN 1994 - AGO 1998	DIGITAL 3D & VFX ARTIST / Imagica de México - CDMX <i>Diseño y creación de animaciones para spots de televisión, cine y Marketing.</i>
FEB 1990 - MAR 1994	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN Y POST-PRODUCCIÓN / Talento Post - CDMX <i>Asistir salas de post-producción, asistir producciones de cine y televisión, editar spots comerciales, diseñar y crear animaciones en 3D.</i>
FEB 1989 - AGO 1989	DISEÑADOR GRÁFICO / Publicidad Monge & Salazar - Querétaro <i>Diseño de conceptos gráficos para campañas de publicidad, medios impresos e imagen corporativa.</i>

