

Nombre y Apellidos: Daniel Blanco Ramos | **Website:** <http://www.danielblancoramos.es>

Reel Animación: <https://vimeo.com/927477624> | **Reel Previs/Layout :** <https://vimeo.com/996755630>

País: Spain | **Ciudad:** Madrid | **Código Postal:** 28022 | **Teléfono Móvil:** +34 717 715 787

Resumen

Animador 3D experimentado con ojo artístico y habilidades técnicas para dar vida a personajes en una amplia variedad de planos. Profundo conocimiento de peso, movimiento, anatomía, diálogo, acting, apeal y entretenimiento. Fácilmente adaptable a nuevas herramientas, entornos y flujos de trabajo, con muy buena comunicación. Alto conocimiento de herramientas tales como Maya y 3ds Max. Capacitado para trabajar a alto ritmo de trabajo, con varios planos a la vez y entregas dentro de los plazos de tiempo establecidos.

Artista Previs-Layout con experiencia en creación y animación de cámaras.

Experiencia Profesional

Animador de Personajes en Make Visual. (Minnesota – Estados Unidos).

Abril 2024 –Actualmente

Planificación y animación desde el blocking inicial hasta el refinado final, asegurando que el acabado final es el requerido por los supervisores y muestre la visión del director.

Dar sugerencias y opiniones al director de animación para mejorar la historia y el acting, y resolver cualquier imprevisto que pueda surgir.

Aportar ideas con sugerencias creativas.

Animador de Personajes en Skydance Animation (Madrid – España).

Noviembre 2021 – Marzo 2024

Planificación y animación desde el blocking inicial hasta el refinado final, asegurando que el acabado final es el requerido por los supervisores y muestre la visión del director.

Dar sugerencias y opiniones al director de animación para mejorar la historia y el acting, y resolver cualquier imprevisto que pueda surgir.

Aportar ideas con sugerencias creativas.

Animador de Personajes en Framestore (Londres – Reino Unido).

Agosto 2021 – Noviembre 2021

Planificación y animación desde el blocking inicial hasta el refinado final, asegurando que el acabado final es el requerido por los supervisores y muestre la visión del director.

Dar sugerencias y opiniones al director de animación para mejorar la historia y el acting, y resolver cualquier imprevisto que pueda surgir.

Aportar ideas con sugerencias creativas.

Animador de Personajes en Atlantis Animation (In Efecto) (Tenerife – España).

Marzo 2021 – Julio 2021

Planificación y animación desde el blocking inicial hasta el refinado final, asegurando que el acabado final es el requerido por los supervisores y muestre la visión del director.

Dar sugerencias y opiniones al director de animación para mejorar la historia y el acting, y resolver cualquier imprevisto que pueda surgir.

Aportar ideas con sugerencias creativas.

Animador de Personajes / Artista Previs-Layout en Boulder Media para “Mi Pequeño Pony: Una Nueva Generación” (Dublín – Irlanda).
Junio 2019 / Febrero 2021

Planificación y colocación de cámaras y set dressing, así como la iluminación del entorno.

Planificación y animación desde el blocking inicial hasta el refinado final, asegurando que el acabado final es el requerido por los supervisores y muestre la visión del director.

Dar sugerencias y opiniones al director de animación para mejorar la historia y el acting, y resolver cualquier imprevisto que pueda surgir.

Aportar ideas con sugerencias creativas.

Animador de videojuegos en Protocol Games. (Madrid – España).

Agosto 2015 / Diciembre 2015

Compañía Indie dedicada a lanzar el videojuego “**Song of Horror**” para consolas (Xbox, PS4) y ordenadores (PC).

- Creación de las cinemáticas y animaciones dentro del juego (in-game): Layout, blocking, splining y refinado final.

Animador de Personajes en Digital Lighting Studios (Soccer Legends). (Madrid – España).

Mayo 2015 / Julio 2015

Compañía Indie dedicada a lanzar videojuegos para consolas (Xbox, PS4) y ordenadores.

- Creación de las animaciones: Layout, blocking, splining y refinado final.

Animador de Personajes en Jackpotstudios. (Madrid – España).

Enero 2015 / Abril 2015

Compañía Indie dedicada a lanzar videojuegos para consolas (Xbox, PS4) y ordenadores.

- Creación de las animaciones: Layout, blocking, splining y refinado final.

Diseñador Web para diversas compañías y como freelance (Madrid - España & Melbourne – Australia).

2005 / 2014

Software

- Autodesk Maya
- Autodesk Motion Builder
- Autodesk 3DS Max
- ZBrush
- Adobe Photoshop
- Unreal / Unity
- Motion Capture
- Adobe Premiere
- Adobe AE
- Marvelous Designer

Conocimientos & Habilidades

- Gran conocimiento de los principios de animación
- Habilidad de Modelado, Texturizado, Rigging e Iluminación
- Integración de animaciones en Unreal 5
- Trabajo en equipo/relaciones interpersonales

Educación & Estudios

- 2024 **Captura de Movimiento para Juegos [Unreal/Maya]** (Harvey Newman – Estados Unidos).
- 2018 – 2019 **Máster Profesional 3D Character Animation [3DS Max/Maya]** (Animum, Málaga – España).
- 2014 – 2015 **Máster Oficial Profesional en Animación [3DS Max/Maya]:** (Trazos, Madrid - España).
- 2012 – 2013 International English Language Testing System (IELTS): (Melbourne - Australia).
- 2007 – 2008 **Máster Oficial Profesional de Desarrollo y Proyectos Web:** (Cice, Madrid - España).
- 2002 – 2003 **Máster Oficial Profesional en 3D y Postproducción Digital MAD.** (Cice, Madrid - España).

Idiomas

- Español: Nativo
- Inglés: Fluido (Hablado y Escrito)

Referencias

Disponibles bajo petición.