

Francesco Martinet

Data di nascita 15/02/1978 | Nazionalità Italiana



Loc. Lemeryaz, n.8,
11020 Saint-Christophe
(AO) Italia

☎ 3398511011

www.fmartinet.com

francesco.martinet@gmail.com - Skype - francesco.martinet

POSIZIONE ATTUALE

Libero professionista nel campo della grafica, della grafica 3D e della realtà virtuale (VR)

EXECUTIVE SUMMARY

Ho maturato una solida competenza nel campo della grafica, con particolare riguardo al 3D e ed alle nuove tecnologie e applicazioni, come la realtà virtuale / aumentata.

Nel corso della mia pluriennale esperienza, che mi ha permesso di sviluppare sia professionalità che motivazione, ho partecipato a diversi importanti progetti nel campo del design industriale, lavorando anche con storici professionisti del settore (dott. Luciano Sallio, Restyling FrecciaRosssa by Bertone Design).

Altri lavori importanti, come quelli gestiti per il Settore Corse Ferrari, mi hanno insegnato a lavorare in contesti con ridotto staff e strettissimi tempi di consegna, mantenendo i più elevati standard di precisione.

Negli ultimi anni, lavorando come libero professionista ho messo a frutto tutte le mie pregresse esperienze, in modo da poter consegnare lavori di qualità, in tempi di produzione adeguati.

Gestendo al meglio le scadenze dedicate ai diversi progetti, riesco a ricavare del tempo extra da dedicare alla ricerca di nuove soluzioni tecnologiche e grafiche, implementandole negli stessi lavori commissionati.

Sono, inoltre, sempre alla ricerca di modalità di presentazione d'effetto, differenziando il mio lavoro dalla concorrenza.

Cresciuto in Valle d'Aosta, ho imparato la lingua francese e ho studiato l'inglese. Questo mi ha permesso – come attività aggiuntiva – di tradurre da diversi anni (con lo scopo di creare sottotitoli per film e documentari) dall'inglese o dal francese all'italiano e viceversa. Lavoro che ho svolto anche per il Cervino Cinemountain Festival per diversi registi.

Nel corso degli anni il mio lavoro mi ha consentito di cogliere diverse soddisfazioni, quali la collaborazione con Ferrari, Bertone e diversi progetti universitari, per esempio Veritas 3D, progetto per l'insegnamento mediante modelli 3D della lingua dei segni.

ESPERIENZE PROFESSIONALI

da luglio 2017

Libero professionista

- Grafico 3D, sviluppatore VR, Editing video, impaginatore
 - Autodesk Maya, Autodesk 3D Studio Max, Blender, Suite Adobe, DaVinci Resolve, Hit Film Express, Unity 3D, Hardware HTC Vive, presentazioni Google, Libre Office Impress
- [Attività o settore](#) Multimedia, informatica, cinema

- da maggio 2020
a luglio 2020
- Insegnante presso Project Formation
- Corso di grafica 3D svoltosi on line, in cui sono state insegnate le basi de programmi di montaggio video e di computer grafica.
 - Blender 3D, Openshot, Gimp
- [Attività o settore](#) Grafica, insegnamento
- da maggio 2016
- Cervino CineMountain Festival
- Sottotitolatore dei film in concorso per le edizioni del Cervino CineMountain Festival
 - Final Cut, Adobe Premiere Pro, Aegisub, Subtitle Editor, DaVinci Resolve
- [Attività o settore](#) Multimedia, Cinema
- febbraio 2012 - febbraio 2014
- Dipendente
- A.V.I. Presse s.r.l., via Torino n. 18, 11100, Aosta
- Operatore AVID e Trikaster.
 - Avid, Trikaster Hardware e software
- [Attività o settore](#) Multimedia, Produzioni video
- aprile 2012
- Collaboratore a progetto
- Virtual Reality & Multimedia Park, Corso Lombardia, 194 10149 I orino
- Ricostruzione virtuale, basata su planimetrie CAD, di diversi progetti. Dal Pirogassificatore della città di Torino al teatro Astra. Modellatore, Uv Layout.
 - Maya, Autocad
- [Attività o settore](#) 3D Realtime Modeller
- settembre 2010 - In corso
- Dipendente Part-Time
- Corriere della Valle d'Aosta
- Grafico per il Settimanale "Corriere della Valle d'Aosta"
- programmi utilizzati: Suite Office, Quark Express, Photoshop, In Design, Illustrator
- [Attività o settore](#) Grafico
- settembre 2009 - luglio 2017
- Freelance
- Grafico 3D, operatore video, Impaginatore
- programmi utilizzati: Autodesk Maya, Suite Adobe, Gimp, Eyeon Fusion, 3D Studio Max, Blender
- [Attività o settore](#) Grafica, Multimedia, Cinema, Editoria
- marzo 2008 - marzo 2009
- Collaboratore a progetto
- STA Computer grafica, Via Spoleto, n.10, 10143 Torino
- Creazione di modelli e Textures di circuiti di Formula 1 (il più possibile Fedeli alla realtà) partendo da informazioni rilevate in loco (foto, video, rilievi topografici) utilizzati nel simulatore di realtà virtuale presso il Centro Ricerche Fiat di Orbassano dalla divisione Corse della Ferrari
 - Previsualizzazione del restyling dei treni Frecciarossa in collaborazione con Bertone Design. Modellazione, Texturing e rendering dei diversi vagoni e arredamenti interni del treno per la creazione di un video dimostrativo.

programmi utilizzati: Autodesk Maya, Suite Adobe, Gimp, Autodesk Spider, Rhinoceros 3D

Attività o settore Senior 3D Generalist

giugno 2005 - aprile 2006

Obiettore di coscienza - Servizio Civile

Comune di La Thuile (AO) - Biblioteca comunale

●Bibliotecario

Attività o settore Biblioteca

settembre 2003 - maggio 2004

Operaio

Tipografia Valdostana, C.so Padre Lorenzo n.5, 11100 Aosta

●Operaio legatore

Attività o settore Legatore

ISTRUZIONE E FORMAZIONE

dicembre 2011

Corso di Location Manager presso Film Commission VdA

2006 - 2007

Master universitario

Università degli studi di Torino

Facoltà Scienze della Formazione, master in Digital Entertainment c/o Virtual Reality & Multimedia Park

- Studio di diversi software: Autodesk Maya, Autodesk XSI, Autodesk 3dStudio Max, Eyeon Fusion, Discreet Combustion, Audacity, Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro.
- Studio delle diverse fasi di produzione di un prodotto Multimediale
- Creazione di un cortometraggio in CGI seguendo ogni fase produttiva, dal concept al montaggio.

2001 - 2006

Dottore in Discipline dell'arte, della musica e dello spettacolo, VOTO 96/110

Università degli studi di Torino, Facoltà Scienze della Formazione, c.d.l. in DAMS, indirizzo "nuovi media"

- Studi diversificati tra cinema, teatro, arte, musica, e prodotti multimediali (pubblicità, semiotica dello spettacolo, produzione multimediale, teorie e tecniche dei nuovi media, informatica grafica)
- La qualifica dà accesso a: LM, M1.

1994 - 1998

Diploma in ragioneria VOTO 50/60

Istituto Tecnico Commerciale "I. Manzetti", via Festaz, 11100 Aosta

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre

Italiano

Altre lingue

COMPRESIONE

PARLATO

PRODUZIONE
SCRITTA

PRODUZIONE ORALE

Ascolto

Lettura

Interazione

Inglese

C1

C1

C1

C1

Francese

C 2

C 2

C 2

C 2

Livelli: A1/2 Livello base

- B1/2 Livello intermedio
- C1/2 Livello avanzato

Quadro Comune
Europeo di Riferimento
delle Lingue

Competenze comunicative

- Buona capacità a lavorare in gruppo, acquisita durante i diversi impieghi. Disponibile al dialogo ed al confronto professionale sulle migliori procedure da seguire per svolgere i diversi lavori.

Competenze organizzative e gestionali

Buone capacità organizzative nell'ambito della produzione in Computer Grafica, acquisita durante la produzione di un cortometraggio al termine del Master in Digital Entertainment, e durante il lavoro per MSC. Capacità di gestione dei tempi di produzione acquisite durante i lavori per A.V.I. Presse e per Virtual Reality & Multimedia Park

Competenze informatiche

Ottima conoscenza dei Software : Autodesk Maya, Eyeon Fusion, Discreet Combustion, Adobe Photoshop, Adobe Encore, Adobe Audition, Adobe Premiere, Adobe After Effects, Autodesk 3D studio MAX, Avid Media Composer.

Buona conoscenza dei Software: Softimage XSI, Alias Studio, Alias Spider, Rhinoceros, Sound forge, Macromedia Director, Adobe Flash, Next Limit RealFlow, Autodesk Motion Builder, Microsoft Office, Vmware Virtual Machine, Acronis True Image,

Ottima Conoscenza dei sistemi operativi Windows XP, Windows Seven, Linux Ubuntu 11.10, Mac OSX 10.8 Mountain Lion.

Buona conoscenza dell'aspetto hardware, sia sui componenti, che sull'assemblaggio.

Ottima conoscenza dei diversi formati audio e video digitali.