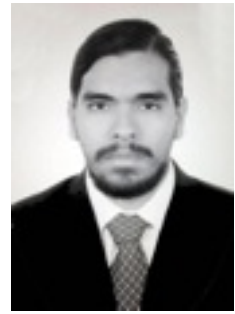


# CV

## PERFIL

Crear sonidos para videojuegos y películas es mi pasión. Respaldo con una licenciatura en Animación 3D, un posgrado en Diseño Sonoro y 2 años trabajando en la industria cinematográfica y de videojuegos en Montreal, Canada. Manteniendo los conocimientos necesarios para crear sonidos desde cero y procurando tener una mente basada en la atención al detalle y una personalidad orientada al trabajo en equipo.



## Información Personal

Nombre: Saúl Eduardo Solís Barrera  
Lugar de Nacimiento: Monterrey, México.  
Fecha de Nacimiento: 3 de julio, 1989.  
Dirección: Camino al Diente #174, Monterrey, Nuevo León.  
Estado Civil: Soltero.  
Teléfono Móvil: (044) 81-2319-2610  
Correo Electrónico: ed\_saul54@hotmail.com  
Página de Internet: [www.saulsolis.com](http://www.saulsolis.com)

## Áreas de especialización

Diseño de sonido  
Grabación de Foley, diálogo y ADR  
Mezcla de sonido en set  
Operación de boom  
Post-producción de sonido (mezcla y master)  
Producción musical  
Análisis de calidad para video juegos  
Traducción y transcripción

## Formación Académica

### **Sound Design for Visual Media**

Vancouver Film School – Vancouver, Canada  
Julio 2012 – Julio 2013

### **Licenciado en Animación y Arte Digital**

Especialidad en Animación y Efectos Visuales  
Tecnológico de Monterrey, Monterrey Campus  
August 2007 – December 2011

Preparatoria TEC Campus Eugenio Garza Lagüera  
Agosto 2004 – Julio 2007

## Formación Extra Académica

### Club de Jazz/Blues

Percusiones  
ITESM  
2007 - 2010

### Capacitación Musical en Piano

Facultad Musical UANL  
Campus Mederos  
2007 – 2008

## Experiencia Profesional

**Universidad Autónoma de Nuevo León** - Agosto 2018 - presente.

Maestro de Sonido - Facultad de Artes Visuales.

Responsable de enseñar a los alumnos de la carrera de Lenguajes Audiovisuales cómo grabar audio en set y en estudio, utilizando condensadores hipercardioides y lavaliers, y aprendiendo a utilizar ecualizador y compresor para una grabación y mezcla óptima a nivel profesional de la industria cinematográfica.

Monterrey, México.

**Obsidian Sound Temple** - Agosto 2017 - presente.

Supervisor de Sonido / Productor Musical.

Director de estudio de producción musical, diseño de sonido y grabación de Foley. Edición, mezcla y mastering de composiciones musicales. Cuenta con cuarto de control, cuarto de instrumentos y cuarto de Foley.

Monterrey, México.

**Timeline Audio** - Febrero 2015 - Julio 2016.

Diseño de Sonido - Artista de Foley, Edición de Diálogo y Mezcla de Sonido.

Grabación de Foley, edición de diálogo para sincronización perfecta con los labios y asegurar que la grabación de ADR esté bien mezclada con lo demás para asegurar una óptima calidad de sonido.

Montreal, Canada.

**Enzyme Testing Labs** - Mayo 2015 - Julio 2016

Análisis de Calidad en Lingüística - Probador de Localización en Video Juegos.

Responsable de asegurar la precisión y calidad de la localización en español Latinoamericano para varios títulos de Video Juegos AAA, de compañías como Ubisoft, Warner y Disney.

Montreal, Canada

## Proyectos

### Videojuegos

Far Cry Primal - Enzyme Testing Labs / Ubisoft (2016)  
Análisis de Calidad en Localización.

Quantum Nightmare - Mars Games (2014)  
Diseño de Sonido, Música

The Horroring - VFS GD28 (2013)  
Música

Fragment - VFS GD27 (2013)  
Diseño de Sonido, Música

### Películas

Monsters - Yan Productions (2018)  
Artista de Foley  
Obsidian Sound Temple

Pandemic - XLRator Media (2016)  
Artista de Foley  
Timeline Audio

Black Ice - Timeline Audio (2016)  
Artista de Foley

Hutchison - Coco Films (2016)  
Operador de Boom, Artista de Foley y  
Mezcla de Sonido