

PERFIL

Senior CGI Artist con 7 años de experiencia en Blender y Unreal Engine. Controló el ciclo completo del asset — modelado, UV, texturizado, rig, animación y optimización final en motor — para videojuegos, realidad virtual y experiencias interactivas. Acostumbrado a plazos cerrados de cliente manteniendo el estándar visual.

EXPERIENCIA

7 años

Senior CGI Artist

Producción de personajes, props y entornos 3D para realidad virtual, videojuegos y experiencias interactivas, desde el briefing hasta el asset integrado en motor.

CLIENTES Y PROYECTOS

FC Barcelona

Cupra

Securitas Direct

Visyon (Grupo Mediapro)

FutureBrand

Global Soccer Awards

Shirtum

Betanddeal

Funbox

Fuerza Aérea de Abu Dabi

ESPECIALIDADES

- Modelado de props, entornos y personajes (estilizado y realista)
- Hard surface y mobiliario
- UV y texturizado PBR hasta 4K
- Rigging de bípedos y cuadrúpedos con esqueleto estándar de Unreal
- Animación de ciclos y acciones
- Optimización para realtime y VR
- Iluminación y composición de escena

SOFTWARE Y MOTORES

Blender

Unreal Engine

Unity

Substance Painter

Cinema 4D

ENTREGA

FBX (Unreal · Unity) · GLB (web · WebGL) · archivo fuente .blend · texturas hasta 4K

MODALIDAD

Plantilla en remoto · freelance por proyecto · presencial en Valencia. Disponibilidad inmediata.

Prueba de arte sin coste: envíame un concept de tu proyecto y te devuelvo el modelo terminado.