



Perfil

CG Artist con más de 8 años de experiencia en el sector, trabajando 5 años en INDRA, en su departamento de simulación, como Modelador y Texturizador de vehículos y entornos para proyectos internacionales como Lynx o A400M.

Conocimientos

3D Max, Zbrush, Photoshop, Vray, Unity, Adobe Premiere, n2Do, Rayfire, Realflow.

- Experto en Modelado de alta y baja resolución de vehículos, escenas, props y todo tipo de elementos, para simuladores, videojuegos e infoarquitectura.
- Creación de Uvs optimizadas, texturas, shaders, retopología, así como generación y proyección de mapas de normales para su uso en motores como Unity o Unreal.
- Iluminación con Vray y Mental Ray, Render Multipass, animaciones de cámara, experiencia en postproducción y edición de video.
- Empleo en el uso de fuerzas y partículas con Real Flow, Rayfire y PFlow. Experiencia trabajando con motores en tiempo real y LOD.

Educación

Master en 3D Digital Media || TRAZOS (2004 > 2007)

Unity 3D para Videojuegos || TRAZOS (2013)

Curso de Escultura Digital con Zbrush || TRAZOS (2014)

Ingles || Nivel B2 (Preparando el First Certificate de Cambridge)

Experiencia

INDRA || Modelador 3D y Texturizador (2011 > 2014)

Modelado Low Poly y UVs Layouts de vehículos, entornos, sets y props para simuladores civiles y militares (Ministerio de Defensa Británico). Creación de texturas y mapas de normales, especulares y de ambiente para cada uno de los modelos desarrollados. Optimización de geometría, recursos y texturas. Configuración de LODs y comprobación de su correcto funcionamiento para los visuales. Realización de renders para su uso en presentaciones para clientes.

QUANDO || Modelador 3D (2011 > 2011)

Modelado High Poly todo tipo de objetos para la creación de animaciones 3D. Generación de recorridos de cámara, realización de la edición de video y postproducción de dichas animaciones.

Gestión del trabajo del resto del equipo para cumplir los objetivos del proyecto. Colaboración con el Departamento de pedagogía para la creación de todo el contenido 3D requerido.

INDRA || Modelador 3D y Texturizador (2007 > 2011)

Modelado High Poly de vehículos militares y todo tipo de complejos elementos de ingeniería de forma absolutamente realista. Además era el responsable de realizar las animaciones 3D para explicar el funcionamiento de cada elemento, incluyendo la Renderización por capas (Vray), edición y montaje de video, así como mantener una constante cooperación con el Departamento de Ingeniería.

ÁTICO || Modelador 3D (2006 > 2007)

Modelado de escenas y productos para su uso en formato Web a partir de las ideas propuestas. Intervenir en los procesos creativos y realizar presentaciones para clientes.

Recomendaciones

Rocío Gallardo - Jefe de Proyecto de la Dirección de Simulación y Sistemas en INDRA

"Jorge ha dado muestras en todo momento de una gran capacidad para trabajar en equipo y un excelente comportamiento. Su actitud ha sido siempre la de una persona responsable y digna de toda confianza. Por todo lo anterior y por mi experiencia personal con él, puedo garantizarles que cumplirá con los objetivos que le marquen."

David Moratilla - Jefe de departamento de Simulación y Sistemas en INDRA

"Durante todo el tiempo que hemos trabajado juntos en Indra, Jorge ha destacado siempre por su calidad y versatilidad como 3D Artist. Creando geniales trabajos con una calidad altísima y siempre intentando superarse día a día."

