

# Curriculum Vitae

## Alan Emmanuel **Silva Aguas.**

**Nacionalidad: México. Estado Civil: Soltero Domicilio: Col. Las palmas, Calle iztaccihuatl # 312, CP. 76040, Querétaro, Qro. Tel. 2133653 | Cel.4423391532. Mail: alan\_dub@hotmail.com**

### Inglés Básico

#### Resumen

Artista 2D y 3D motivado para cooperar en todos los proyectos con un equipo de diseño, desde la concepción hasta la producción final del proyecto.

Modelado 3D, texturizado, rigging y animación que rinde trabajando en diferentes equipos funcionales, entre los cuales se incluyen la creación de modelos estáticos, personajes y diseño modular.

#### Metas

Ser un especialista en algunas de las áreas de Modelado 3D, Texturizado, Rigging y Animación.

#### Formación Educativa

Lic. Contenidos Digitales Interactivos

Universidad Cuauhtemoc

Bernardo Quintana Arrijoja 229, Loma Dorada, 76060 Santiago de Querétaro, Qro.

Generación: 2014-2018

#### Aptitudes

- 3D Max / Software version 2016
- Maya / Software version 2016 a 2017
- adobe illustrator / Versión CS6 (16)
- adobe photoshop / Versión CC(18)
- Unity / 2015 a 2017
- Foundry modo / 11.1v1
- ZBrush 4R8

#### Información adicional

Aprendiendo nuevas herramientas:

- unreal engine
- Blender
- Foundry Mari
- Substance painter

## Trabajos y proyectos

**Astatine studios:** Modelado y texturizado 3D, desarrolle props para un gym y un espa de realidad virtual. El proyecto fue hecho con la finalidad de mostrar a los clientes un recorrido virtual para mostrar los distintos cuarto y áreas recreativas que el edificio va a tener una vez terminada la construcción del edificio, programas utilizados para los modelos 3D Maya, substance painter y para el desarrollo del recorrido Unreal engine.

<https://sketchfab.com/aesa> Primeros modelos 3D realizados en 3D Max version 2016 para la materia de modelado 3D.

<https://juanleyte.itch.io/poly-sky> El juego de poly sky es bastante sencillo es un juego de puzzle fue realizado en Unity, Blender y Maya, Para la materia de diseño de niveles,

**Product Owner**

Alan Emmanuel

**Concept art**

Alan Emmanuel,  
Juan pablo

**Programador**

Juan pablo leyte

**Animación**

Alan Emmanuel

**Modelado 3D**

Alan Emmanuel  
Juan Pablo

**Game Design**

Alan Emmanuel  
Juan Pablo.

<https://phoenixdragons.itch.io/dashpok-ta> DashPok-ta es un juego de pelota como el de los mayas pero con power ups y equipos fuera de lo común, el juego no alcanzó las metas originales y se tuvieron que hacer cambios para su entrega final el desarrollo duró 6 meses los programas utilizados fueron Unity, Maya, Photoshop e illustrator

**Product Owner**

Alan Emmanuel

**Game Design**

Victor Alfonso

**Programador**

Alejandro Pérez, Juan antonio

**Modeladores y Arte**

Juan pablo  
David Flores  
Alan Emmanuel

**Rigging y animación**

David Flores  
Alan Emmanuel