

Emiliano Lechuga

Animador 3D

Experiencia

Animador - Rigger

Virtualware Mexico

2017-2018


- Animación de objetos inorgánicos con la finalidad de demostrar la función de los mismos.
- Animación de objetos orgánicos para diversos proyectos, desde VR hasta aplicaciones móviles.
- Rigging organico e inorganico de personajes, animales, maquinaria, etc. ajustando cada rig de acuerdo a la plataforma y/o software objetivo (ej. Unreal Engine, Unity) manteniendo la calidad de deformación y/o facilidad de uso para animación .
- Artista técnico Unreal Engine 4. Creación de materiales, iluminación y efectos de post proceso.
- Optimización general de escenas para Unity y Unreal Engine 4.

Animator - Rigger

Ben 3D Graphics


2016-2017

- Creación de rigs globales para diferentes series.
- Creación de rigs para animales cuadrupedos.
- Animación de "spots" para TV.
- Animación de cámaras y personajes para videos musicales.

 +52 5585590224

 eme.lg.9277@gmail.com

 <https://www.artstation.com/emilianolechugagilling>

 <https://www.linkedin.com/in/emiliano-lechuga-14b734124/>

Educación

SAE Institute Mexico

Lic. Diseño de Videojuegos

MIDDLESEX UNIVERSITY

Bachelors of arts with first class honours
in Interactive Animation

Abilidades

- Animación 3D .
- Rigging organico e inorganico.
- Modelado 3D.
- Texturización organica e inorganica.
- Iluminación.
- Habilidades de resolución de problemas.
- Excelente comunicación y trabajo en equipo.

Software

- Autodesk Maya.
- Adobe Photoshop.
- Unity.
- Unreal Engine 4.
- Substance Painter.