
Jose Luis Roman Garcia

Artista 3D.

Turmalina #3

La Joya Ixtacala, Tlalnepantla. EDMX 54160

044 55 7669 16777

jl.roga@outlook.com

<https://www.instagram.com/roga.high/>

<https://www.facebook.com/ROGAhigh/>



EDUCATION

Universidad del Valle de Mexico Campus San Rafael - *Ingeniería en Tecnologías Interactivas y Animación Digital.*

Agosto 2013- Diciembre 2017

HABILIDADES

- Comprensión competitiva de los softwares de publicación, 3D y video. (3ds Max, Cinema4D, Maya, Photoshop, Illustrator, Premiere, After Effects)
- Comprensión básica de escultura con conocimiento para aplicaciones en el workflow básico de la realización de ambientes 3D. (Zbrush)
- Creación de ropa y fábricas virtuales. (Marvelous Designer)
- Creación de mundos virtuales e interactivos. (**Unreal**, Unity)
- Conocimiento básico de rigging de objetos y personajes.
- Realidad aumentada. (**Unity**, Unreal)
- Animación 3D básica. (**Maya**, 3ds Max, Cinema 4d, Houdini.)
- Creación de fluidos y objetos dinámicos. (**Houdini**, Cinema4D, Maya , 3ds Max)
- Conocimiento de diferentes tipos de máquinas de render. (**Fstorm**, Vray, Redshift, Arnold)
- Experimentación con el escaneo fotográfico de objetos, personas y ambientes. (Agisoft Photoscan)
- Fluidez de trabajo de assets entre diferentes softwares.
- Pasión por este hermoso mundo del 3D.

EXPERIENCIA

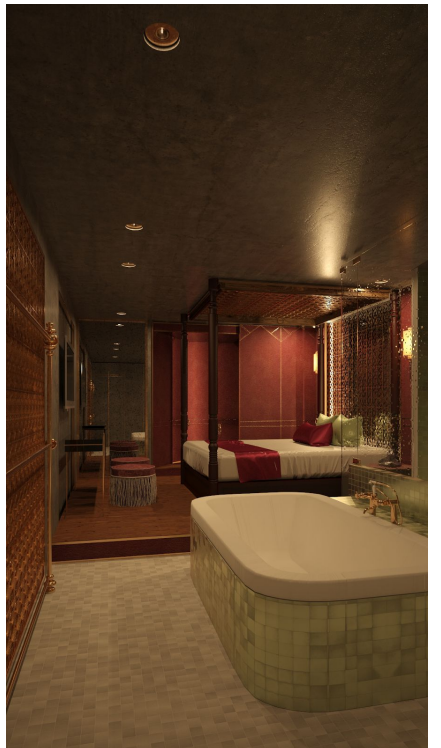
Espacio y Forma Render Studio, **Roma Norte, CDMX** - *Generalista 3D*

Febrero 2016 - PRESENT

- Realización de modelos de alta calidad de proyectos arquitectónicos, interiorismo y visualización de productos. (3ds Max)
- Creación de shaders que vayan acorde a los estándares del cliente y del estudio. (**Fstorm**, Vray)
- Iluminación de dichas escenas para obtener una imagen foto realista. (**Fstorm**, Vray)
- Creación de texturas tileables para el beneficio de grandes escenas.
- Fluidez en el trabajo de equipo.
- Encargado del departamento de Realidad Aumentada y Realidad Virtual. (Unity, Unreal)
- Creación de fábricas virtuales para la decoración de las maquetas virtuales. (Marvelous Designer).
- Creación de recorridos virtuales. (Vray, Fstorm, Unreal)
- Realización de imágenes y videos 360. (Vray, Fstorm, Unreal)
- Composición de objetos 3D en fotografías o video. (After Effects, Photoshop, Premiere)
- Optimización de modelos y texturas para fluidez y el render.

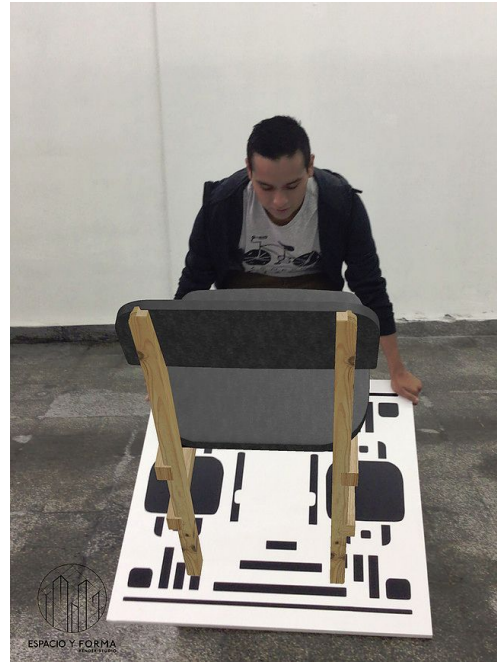






PRESENTACIONES Y PROYECTOS PERSONALES

Abierto Mexicano De Diseno 2016: Colaboramos con La Metropolitana para presentar su mobiliario en realidad aumentada.



<https://vimeo.com/espacioyforma/amd2016>

The Game Of Fame: Creación de un juego en 3D, tipo animal crossing que aún está en desarrollo. Diseñado por la artista Ruby Gloom de Hong Kong. Ha estado en par de exhibiciones.

The James Black Gallery.

Vancouver, British Columbia. Canada.

VR World NYC

New York, USA.



In Game Footage:

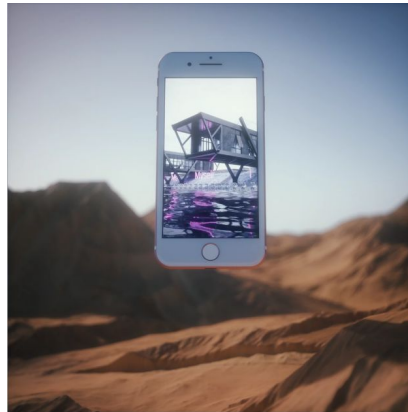
<https://www.facebook.com/ROGAhigh/videos/2112970675600362/>

Recap Video of Virtually Real:

<https://www.facebook.com/721600300/videos/10159634994055301/>

iamthefamous: Pieza seleccionada para una galería en línea curada por Panke.gallery que se encuentra en Berlin, Alemania.

<http://www.iamthefamous.me/fame-and-sex.html>



NIO senses - Shattered Love: Video realizado con informacion de mocap para la banda mexicana NIO SENSES de su primer EP.

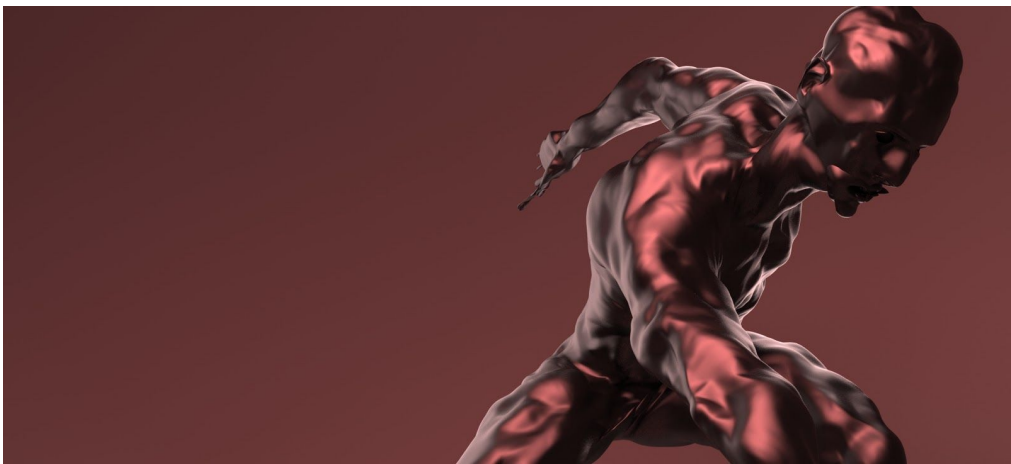
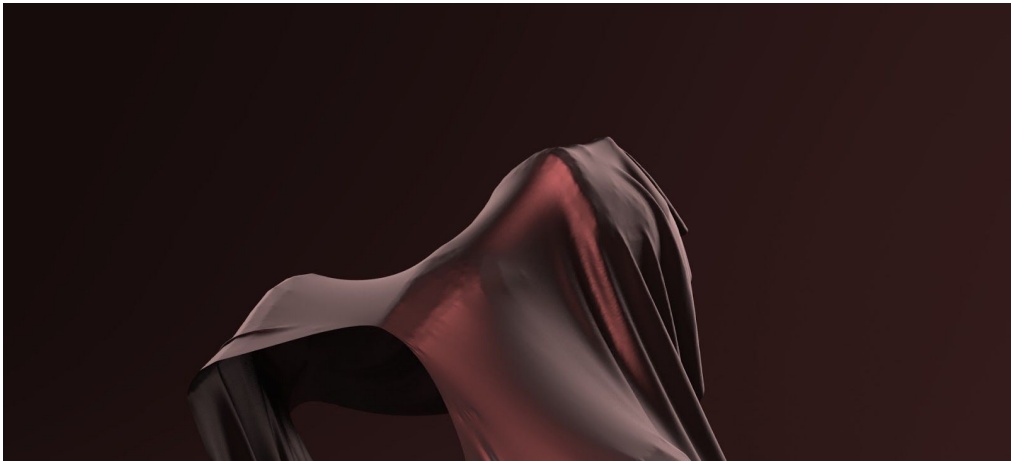
Video:

<https://vimeo.com/232760900>

Making Off:

<https://www.youtube.com/watch?v=MTuWeW-xDGc>





Merry Lamb Lamb - Do you think about me everyday?: Video 360 realizado para la solista Merry Lamb Lamb basada en Hong Kong con la dirección de arte de Ruby Gloom.

Video:

https://www.youtube.com/watch?v=BG_pRuMjw5k

