



Marco A. Muñoz

3D Modeller Sr. & Look Dev Artist

ngonworkshop@gmail.com

55 3647 9830

www.artstation.com/desktruktor

Mexicano

HABILIDADES



EDUCACIÓN

Licenciado en Diseño Gráfico
Universidad de Ecatepec
1998 - 2002

Especialidad en Desarrollo de
Video juegos con Unity 3D
Code 3e
2016

Especialidad en Desarrollo
de aplicaciones para iOS
Code 3e
2016

PERFÍL

Soy diseñador grafico de profesión y curioso por vocación, descubrí el 3D hace unos cuantos años, cuando los temas en el desarrollo de video juegos tuvieron un boom y de allí no he parado de trabajar en proyectos alternos y colaborativos así como desarrollar conceptos propios.

EXPERIENCIA

Huevo Cartoon Producciones (marzo 2017 - agosto 2018)

Encargado de la realización de texturas y look dev en characters y environments para el largometraje
"Un Gallo Congelado"

Huevo Cartoon Producciones (marzo 2017 - agosto 2018)

Encargado de modelar environments para el largometraje
"Un Gallo Congelado"

Huevo Cartoon Producciones (marzo 2017 - agosto 2018)

Encargado de modelar environments para el largometraje
"Huevitos en Fuga"

ESPECIALIDADES

Especialista en la realización de modelos con aspecto Hard Surface para producciones cinematográficas y creación de cinemáticas para video juegos.

Especialista en la realización de modelos con aspecto orgánico para producciones cinematográficas y creación de cinemáticas para video juegos.

Especialista en texturización y desarrollo de shaders en the Foundry Mari, Substance Painter y Arnold (Maya) para characters y environments para cinematografía y cinemáticos de video juegos.

EXPERIENCIA CONT.

Entrelínea (mayo 2008 - febrero 2017)

Encargado de la realización de toda los gráficos animados y tridimensionales aplicados en las publicaciones digitales hechas para A! Diseño y DJ Mag.

Technical Director para la construcción y el desarrollo de la interactividad en las publicaciones digitales.

Coordinación y líder de proyecto:

Banorte

BASF México

Code 3e

Instructor para modelar, texturizar y aplicar shaders para characters y environments en video juegos desarrollados con Unity 3D.

FES Aragón

Instructor en la enceñanza de modelado para piezas mecánicas con alumnos de Diseño Industrial de la Facultad de Estudios Superiores Aragón.

Freelance

Creación de diferentes assets 3D para aplicaciones VR en temas para la enseñanza en anatomía y fisiología humana.

CURSOS

Creación de personajes para cinemáticas animadas impartido por Pete Zoppi CGMAcademy.

Creación de personajes para video juegos importado por Michael Pavlovich y Katon Callaway.

Dirección de Arte Cinematográfica level 01 impartido por Jean Baptiste.

Estrategias de texturizado y look dev para environmants impartido por Xuan Prada.

Master Class workflow en la creación de dragones impartido por Dan Katcher ITESM Querétaro.

Fotografía e iluminación en la cinematografía impartido por Diego Marquina ITESM Querétaro.