



Marlene Palafox Bello | 1993, México

-Ilustradora - Artista Digital-
-Concept Artist-
-Generalista 3D-

✉ loqueseagenial@gmail.com

📷 @shugo_rand

INTERESES

- Diseño de personajes
- Desarrollo visual
- 3D
- Ilustración
- El arte como impulso para la educación
- Arte & Tecnología
- Multidisciplina

COMPETENCIAS PERSONALES

- Honesta
- Rápido aprendizaje
- Autodidácta
- Paciente
- Multidisciplinaria



INGLÉS: 60%

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- Ilustración
Vectorial, Digital Painting, Tradicional
- 3D
Modelación, Texturización, Render
- Desarrollo de videojuegos
Diseño Visual, Diseño de personajes, Integración, Iluminación y Render en motor
- Animación Flat
Infográficos
- Desarrollo visual
Concept art, Diseño de personajes



EXPERIENCIA

– EDUCACIÓN –

- LICENCIATURA EN ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL | AGO 2012 - DIC 2016
Tecnológico de Monterrey, Campus Estado de México
- PIXAR STORY ANIMATION MASTERCLASS | 2013
Organizada por Tecnológico de Monterrey CCM y VANARTS
- RUTA ACADÉMICA DE ANIMACIÓN Y ARTE DIGITAL | 2013
Organizada por Ventus Academic & Entrepreneurial Management
- VISUAL DEVELOPMENT MASTERCLASS | 2014
Impartida por Armand Serrano, artista visual de Walt Disney Animation Studios
- SILICON VALLEY VIRTUAL REALITY CONFERENCES | 2017
Organizada por SVVR
- CURSOS IMPARTIDOS EN DOMESTIKA | 2019
Retrato ilustrado en acuarela, Ilustración con pintura y técnica mixta
- CURSOS IMPARTIDOS EN SCHOOLISM | 2018 -2019
Gesture Drawing, Watercolor Fundamentals, Introduction to ZBrush, Fundamentals of lighting

– LABORAL, LOGROS –

- PREMIO SCRIBE POR DISEÑO DE PORTADA | 2014
Diseño de un ambiente para los personajes de Cecilia Beaven
- 2DO LUGAR FAR (FORCE ANIMATION RALLY) | 2014
Concurso estudiantil de cortometrajes animados, organizado en ITESM CEM. Labor: Animación, Concept Art, Ilustración

● 2ND INTERNATIONAL CONFERENCE ON COMPUTER GRAPHICS
ANIMATION | 2015

Codesarrolladora de proyecto para póster: Interactive Virtual Reality
as a tool for animation storytelling

● FREELACER DESARROLLO DE VIDEOJUEGO, MOTION GRAPHICS | 2016

Desarrollo de un videojuego en Unity y Kinect,
Labor: Programación, Modelación, Texturización, Implementación,
Debuggeo
Diseño visual y animación de videos corporativos

● ARTISTA 2D Y 3D EN ELMI VR | 2016 - 2019

Labor: Concept art, Diseño de interfaz, Modelación, Texturización,
Render, Ilustración, Integración en motor, Iluminación

www.behance.net/marlenepalafox

www.artstation.com/shugo_rand
