



# RAQUEL OLIVARES SCHAAR

Animator and Digital Artist

Licenciada en Animación y Arte Digital. Me especializo en modelado 3D de hard surface, escultura digital, motion graphics e ilustración. Tengo experiencia laboral en ilustración, modelado, texturizado, edición, animación para anuncios publicitarios, cinematografía y desarrollo de aplicaciones de VR y AR. Me apasiona el modelado de escenarios, animación de partículas, compositing y VFX. Para estas últimas dos sigo aprendiendo para mejorar mis habilidades.

## CONTACTPO

[raquelschaar.com](http://raquelschaar.com)

[schaar.raquel@gmail.com](mailto:schaar.raquel@gmail.com)

+52 5545138781

[vimeo.com/raquelschaar](https://vimeo.com/raquelschaar)

[linkedin.com/in/raquelschaar](https://linkedin.com/in/raquelschaar)

## IDIOMA

Español - Nativo

Inglés - Nivel Profesional

## EDUCACIÓN

Licenciatura en Animación y Arte Digital  
Instituto Tecnológico de Monterrey  
Mención Honorífica  
Promedio: 94  
Agosto 2012 - diciembre 2016

VFX and Technical Direction Diploma  
COCO University Barcelona, España  
Promedio: 100  
Junio 2016 - agosto 2016

## EXPERIENCIA LABORAL

### MAJOR LEAGUE BASEBALL

Diseñadora Audiovisual  
Ilustración, diseño gráfico, desarrollo y animación de gráficos en 2D y 3D, edición de video y desarrollo creativo para redes sociales y publicidad.  
Enero 2017 al momento.

### VR3

Freelance Digital Artist  
Plate clean up y rotoscopia para publicidad y texturizado 3D para aplicación de Realidad Virtual.  
Proyectos para Coppel y Samsung  
Noviembre 2016 - diciembre 2016

### FLAMITA STUDIOS

3D Artist  
Modelado y texturizado en 3D para cinematografía, videojuegos, VR, videomapping y publicidad.  
Mayo 2013 - junio 2015

## SERVICIO SOCIAL

### WIKIBORREGOS

Ilustración para Wikipedia Commons.  
Enero 2014 - Junio 2014

## HABILIDADES Y USO DE SOFTWARES



**MAYA** - Modelado y texturizado para cinematografía, videojuegos y realidad virtual. Elaboración de mapas de uv, animación 3D, iluminación y render en maya software, mental ray y Arnold. Conocimiento de rigging y animación de partículas.



**MUDBOX** - Esculpido 3D orgánico e inorgánico. Texturización de diversos mapas.



**ZBRUSH** - Esculpido 3D orgánico e inorgánico y texturización.



**UV LAYOUT** - Elaboración de mapas de UV'S.



**UNITY** - Integración de escenarios en 3D para realidad virtual y realidad aumentada y animación de cámaras.



**AFTER EFFECTS** - Animación cut out, motion graphics, composición, tracking, efectos visuales, edición de video, pantalla verde, rotoscopía y corrección de color.



**NUKE** - Plate clean up, corrección de color, green screen e integración 3D.



**PHOTOSHOP** - Texturización para modelos 3D, animación 2D, ilustración digital, concept art, retoque digital y corrección de color.



**ILLUSTRATOR** - Ilustración vectorizada para uso en web, impresión y motion graphics y diseño gráfico.



**HARMONY** - Animación 2D: frame by frame y cut out.