

CURRÍCULUM

PORTFOLIO

Esteban Campos Polo

Perfil profesional

Artista de personajes 3D especializado en la creación de personajes detallados y realistas para animación. Mi formación se centra en el esculpido digital con Zbrush, Autodesk Maya y Photoshop. Retopología, mapeo UV, texturizado PBR y renderizado. Flujo de producción 3D, desde el concepto hasta la entrega final. Colaboración con equipos multidisciplinares para crear personajes optimizados.

Contáctame: 3D Character Modeler

Onil (Alicante), Spain

+34 625 225 324

estebancampospolo@gmail.com

ArtStation

<https://www.estebancampos1.artstation.com>

Portfolio

<https://estebancampos.wixsite.com/portfolio>

Reel

<https://vimeo.com/827034828>

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/in/esteban-campos-polo-09852771>



Proyecto Cartoon - Ashora

Modelo cartoon desarrollado en la escuela Animum Creativity Advanced School para el Máster en Modelado de Personajes 3D.

Tutores: - Ricardo Vargas Lencina,
Juan Solís García - David,
Rodríguez de la Orden.

Creature Project

Proyecto de Criaturas:
Creación de una criatura como parte del Máster en Modelado de Personajes 3D en Animum Creativity Advanced School.

Tutores: Andrés Fabián López Naranjo.

Proyecto de Modelado y Texturizado Humano:

Proyecto de busto humano texturizado desarrollado durante el Máster en Modelado de Personajes 3D en Animum Creativity Advanced School.

Tutores: Andre Pirés,
Andrés Fabián López Naranjo,
Ricardo Alexander Gómez Suárez.



HABILIDADES TÉCNICAS



Modelado y Esculpido 3D

- Creación de modelos high-poly y low-poly.
 - Estudio de anatomía realista y estilizada.
 - Esculpido digital y topología con ZBrush y Autodesk Maya.
- Texturizado y Sombras:



- Texturizado PBR con Substance Painter y Photoshop.
- Creación de mapas UV optimizados.
- Sombras y renderizado en Autodesk Arnold.
- Optimización de Modelos:

- Retopología eficiente para animación y videojuegos.
- Preparación de modelos para motores como Unity 3D.

Habilidades adicionales:

- Manejo de Adobe Illustrator e InDesign para diseño gráfico.
- Uso de Marmoset Toolbag para presentación de modelos.
- Habilidad para trabajar en diferentes sistemas operativos.

SOFT SKILLS

- Trabajo en equipo:

Experiencia colaborando con equipos multidisciplinares.

- Resolución de problemas:

Habilidad para abordar desafíos técnicos y artísticos con soluciones innovadoras.

- Aprendizaje continuo:

Capacidad para adquirir rápidamente nuevas técnicas y adaptarse a tendencias de la industria.

- Atención al detalle:

Precisión en todas las etapas del proceso creativo, asegurando la máxima calidad en los modelos finales

Otros Proyectos



Experiencia profesional en Modelado 3D

3D Character Artist

Modelé personajes Cartoon tanto en high-poly como en low-poly, con un enfoque en la anatomía estilizada y geometría optimizado para la animación cinematográfica, asegurándome de que todos los modelos fueran adecuados para el rigging y la animación.

Colaboré con el artista conceptual para modificar y mejorar los detalles del diseño, asegurándome de que los modelos se ajustaran a la visión artística original y las necesidades de animación. Junto con el rigger, modificamos y optimizamos las mallas de animación, mejorando la deformación de los personajes y asegurando un rigging eficiente.

Mantuvimos un flujo de trabajo continuo con el equipo de arte, aplicando Feedback para mejorar el modelado, la retopología y la texturización, siempre esforzándonos por lograr la perfección en cada etapa del proceso de producción. Realicé una retopología eficiente y optimicé el mapeo UV, asegurándome de que los modelos Low-Poly estuvieran listos para la animación y fueran adecuados para la renderización posterior.

Diseñador Gráfico y Freelance

2004 - 2025

Más de 15 años de experiencia en diseño gráfico en industrias como moda, publicidad, branding, diseño editorial y marketing de franquicias. Mejoré la calidad del producto, la estética visual y los estándares de fotografía en varias empresas, entregando resultados profesionales y visualmente atractivos que mejoraron la percepción de la marca. Optimización del flujo de trabajo: experiencia en la implementación de procesos de producción eficientes. Branding y publicidad: desarrollo de imágenes de marketing e identidades corporativas impactantes. Dirección de fotografía: mejoré las presentaciones de productos a través de fotografías y ediciones profesionales.

Formación Académica

Máster en Modelado de Personajes 3D para Cine y Videojuegos

Formación avanzada abarcando todo el proceso de creación de personajes 3D, desde anatomía humana y animal hasta modelado detallado con ZBrush y Autodesk Maya.

Técnicas aprendidas: esculpido digital, retopología, proyección de detalles finos, texturizado PBR con Substance Painter y optimización de modelos para motores de juego como Unity 3D.

Adquisición de habilidades en iluminación y renderizado con Autodesk Arnold, creando personajes realistas y estilizados listos para animación.

Fundamentos de Producción 3D con Autodesk Maya

Capacitación introductoria enfocada en el uso de Autodesk Maya para modelado 3D en películas y videojuegos. Durante este curso, adquirí una base sólida en modelado poligonal, texturizado y mapeo UV, así como en la creación de modelos orgánicos y de superficies duras. También trabajé en el desarrollo de modelos listos para producción, con un enfoque en la optimización de recursos para renderizado y animación. El curso incluyó la creación de un demo reel competitivo, simulando un entorno de trabajo profesional.

Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño Gráfico Publicitario

ESDAD Alcoi | 2000 - 2004

Formación integral en diseño gráfico con enfoque tanto en técnicas de impresión tradicional como digital, así como en teoría del color, composición, tipografía y diseño editorial. Esta formación me ha permitido desarrollar una visión creativa global y adquirir habilidades en la creación de proyectos de branding, publicidad y diseño corporativo, complementando mi carrera como artista 3D al trabajar con equipos multidisciplinares en proyectos visuales complejos.

Idiomas

- Español: Nativo.
- Valenciano: Nativo.
- Inglés: Básico (actualmente en proceso de mejora mediante aprendizaje continuo).

Competencias adicionales

- **Trabajo en equipo:** Capacidad de colaborar con equipos multidisciplinarios, asegurando que los modelos 3D cumplan con los requisitos de animación, texturización y rendimiento.
- **Atención al detalle:** Precisión en el esculpido y optimización de personajes 3D, asegurando fidelidad y calidad en cada detalle.
- **Adaptabilidad:** Capacidad de aprender nuevas herramientas y procesos de manera rápida y eficiente, asegurando la más alta calidad en cada etapa del desarrollo 3D.

LETTER OF RECOMMENDATION

ESTEBAN CAMPOS POLO

Advanced 3D Character Modeling Program

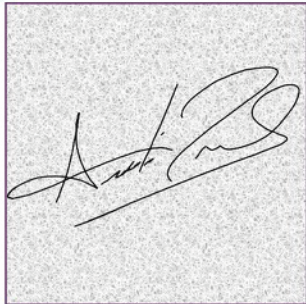
As modeling tutor at ANIMUM Creativity Advanced School, it is my pleasure to recommend my student Esteban Campos Polo, who has finished his studies in the Advanced 3D Character Modeling program.

During his time as a student, he has demonstrated the next skills:

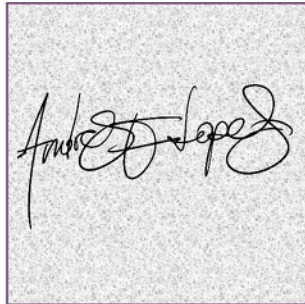
- Outstanding professionalism: diligent worker, meets all project deadlines, and ability to understand and adapt to whatever project guidelines I gave him.
- He accepts constructive criticism well and has always maintained a positive attitude with me.
- Excellent CG software skills.
- Excellent artistic sense.

It has been a pleasure to have him as a student. Esteban would be an invaluable asset to any team, and I highly recommend him.

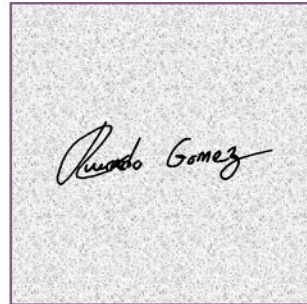
Sincerely,



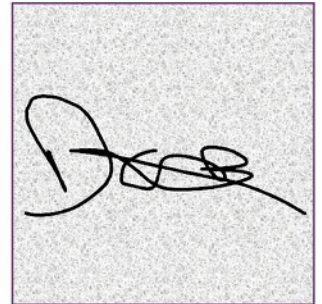
ANDRE PIRES
*Principal Hair Artist en Cloud
imperium Games*



**ANDRÉS FABIÁN
LÓPEZ NARANJO**
Freelance Digital Sculptor



RICARDO GÓMEZ
*Texture Artist en Image
Engine Design Inc.*



DAVID DE LA ORDEN
*Character Artist en Naughty
Dog*