

# Franco Agnic

## Artista Técnico

Soy Artista técnico en desarrollo de videojuegos  
me especializo en la creación de entornos virtuales, renders  
cinematográficos y efecto visuales con Unreal Engine 5,  
modelado 3D y texturizado con Blender y edición tanto en  
photoshop como post producción en Adobe Premier.



## Contactame

- 📞 +542013029570
- ✉️ franco.agnic7@gmail.com
- LinkedIn in/franco-agnic/
- 📍 Mendoza, Argentina

## Habilidades y Herramientas

- Diseño de entornos y niveles
- materiales dinámicos
- Efectos visuales con Niagara UE5
- Programación con blueprints
- Diseño de cinematicas
- Render de Videos e imágenes de alta calidad



UNREAL  
ENGINE

## Experiencia de Trabajo

- Don't Kill Rumble - Scubalight Studios (2022-2025) - Unreal Engine 5 (multiplayer Online)
  - Technical Artist
  - VFXs Artist
  - Environment Designer
  - Level Designer
  - Technical Designer
  - UX Designer
  - Cinematic Designer
  - 3D Modeler
  - Shader Designer
  - Materials Designer

- Blender - Modelado y UVs Texturing
- Photoshop - Texturas y Edición
- Premiere - Edición y Post producción
- Substance Painter - PBR Texturing



- Idiomas
- Español (Nativo)
- Inglés (Intermedio)

- Junior Solutions - Scubalight Studios (2020-2021) - Unreal Engine 4
  - Technical Artist
  - VFXs Artist
  - Environment Designer
  - Level Designer
  - Technical Designer
  - UX Designer

## Professional Education

- Universidad de Mendoza  
Video Game Developer  
(2020-2022)
- Course in 3D Modeling and  
Texturing with Substance Painter  
(2023-2024)

## My Portfolio Website

<https://frank-07.github.io/Portfolio-VideoEditing/>