



Jónathan Garcia

3D Artist



Barcelona



(+34) 620 69 98 07



artstation.com/jogs



garciasanchezjona@gmail.com



/in/jonathan1992/

Education

2018 - 2020

Character Modeling for Cinema and Videogames

Animum 3D School

2013 - 2017

Engineering Degree in Audiovisual Systems

Pompeu Fabra University

Internships

Oct 2020 - Jan 2021

3D Character Artist Internship

Centre de Visió per Computador

About me

3D artist with more than 4 years of experience in the field, mainly as a character artist, involving a high degree of human anatomy knowledge and fashion design. Experienced in all the steps in the 3d modeling pipeline, from concept art interpretation to lighting and render. Experience creating Python scripts.

Experience

Jul 2023 -
Mar 2024

Lead 3D Character Artist

Union Avatars

- Leading a small team (4 people)
- Acting as a bridge between developers and artists
- Taking decisions about the assets
- Developing of Blender plugins in Python
- Regular character art functions

Jul 2022 -
Jul 2023

3D Character Artist

Union Avatars

- Creation of low-poly characters (model, textures and rig)
- Creation of low-poly hairs using haircards
- Creation of high-poly characters and renders

Jan 2021 -
Dec 2021

3D Artist

Uplay Online

International Basketball Manager 2022

- In-game Arenas (model, textures and lighting)
- In-game Museum (model, textures and lighting)
- Trophies, both 3D and 2D (model, textures and render)
- Integration in Unity

Mar 2018 -
Jun 2020

Software developer

Zetes Multicom

- Programming in Java and MCL
- Dealing with clients and suppliers

Skills

Modeling

- Modeling in **Maya** and **Blender**
- Topology for rigging and animation
- UVS for cinema or videogames
- Advanced anatomy
- Rigging with **Maya** and **Blender**
- Sculpting in **Zbrush**
- Clothing in **Marvelous Designer**

Texturing and Render

- Texturing in **Mari** and **Substance Painter**
- Render and lighting in **Arnold**, **Blender Cycles** and **Marmoset**
- Creation of photorealistic materials (flesh, leather, metal...)
- Grooming in **Xgen**

Development

- Experience with **Python**
- Experience with **Unity**
- Knowledge in **Unreal Engine**

Other Skills

- Fluent in english both spoken and written
- Advanced **Adobe Photoshop**



Jónathan Garcia

Artista 3D



Barcelona



(+34) 620 69 98 07



artstation.com/jogs



garciasanchezjona@gmail.com



/in/jonathan1992/

Estudios

2018 - 2020

Modelado de Personajes para Cine y Videojuegos

Animum 3D School

2013 - 2017

Ingeniería de Sistemas Audiovisuales

Universidad Pompeu Fabra

Prácticas

Oct 2020 - Ene 2021

Artista de Personajes 3D

Centre de Visió per Computador

Perfil

Artista 3D con más de 4 años de experiencia en el sector, principalmente como artista de personajes, con alto grado de anatomía humana y diseño de moda. Experimentado en todas las etapas del pipeline del modelado 3D, des de la interpretación del concept art a iluminación y render. Experiencia creando scripts en Python.

Experiencia

Jul 2023 -
Mar 2024

Artista de Personajes 3D Lead

Union Avatars

- Liderar un equip pequeño (4 personas)
- Actuar como puente entre desarrolladores y artistas
- Toma de decisiones sobre los proyectos
- Desarrollo de plugins para Blender en Python
- Funciones normales de artista de personajes

Jul 2022 -
Jul 2023

Artista de Personajes 3D

Union Avatars

- Creación de personajes low-poly (modelo, texturas y rig)
- Creación de pelos low-poly mediante haircards
- Creación de personajes high-poly y renderizado

Ene 2021 -
Dic 2021

Artista 3D

Uplay Online

International Basketball Manager 2022

- Pavellones del juego (modelo, texturas e iluminación)
- Museo del juego (modelo, texturas e iluminación)
- Trofeos 3D y 2D (modelo, texturas y render)

Mar 2018 -
Jun 2020

Desarrollador de software

Zetes Multicom

- Programación en Java y MCL
- Trato con clientes y proveedores

Habilidades

Modelado

- Modelado poligonal en **Maya** y **Blender**
- Topología para rig y animación
- UVS adaptadas a cine o videojuegos
- Anatomía avanzada
- Rigging en **Maya** y **Blender**
- Esculpido en **Zbrush**
- Ropa en **Marvelous Designer**

Texturizado y Render

- Texturizado en **Mari** y **Substance Painter**
- Render e iluminación con **Arnold**, **Blender Cycles** y **Marmoset**
- Creación de materiales fotorealistas (piel, cuero, metal...)
- Grooming con **Xgen**

Desarrollo

- Experiencia con **Python**
- Experiencia con **Unity**
- Conocimiento de **Unreal Engine**

Otras Habilidades

- Buena comunicación en inglés tanto escrito com oral
- **Adobe Photoshop** avanzado



Jónathan Garcia

Artista 3D



Barcelona



(+34) 620 69 98 07



artstation.com/jogs



garciasanchezjona@gmail.com



/in/jonathan1992/

Estudis

2018 - 2020

Modelat de Personatges per Cinema i Videojocs

Animum 3D School

2013 - 2017

Enginyeria de Sistemes Audiovisuals

Universitat Pompeu Fabra

Pràctiques

Oct 2020 - Gen 2021

Artista de Personatges 3D

Centre de Visió per Computador

Perfil

Artista 3D amb més de 4 anys d'experiència al sector, principalment com a artista de personatges, amb un alt grau d'anatomia humana i disseny de moda. Experimentat en totes les etapes del pipeline de modelatge 3D, des de l'interpretació de concept art a il·luminació i render. Experiència creant scripts amb Python.

Experiència

Jul 2023 -
Mar 2024

Artista de Personatges 3D Lead

Union Avatars

- Liderar un equip petit (4 persones)
- Actuar com a pont entre desenvolupadors i artistes
- Presa de decisions sobre els projectes
- Desenvolupament de plugins per Blender en Python
- Funcions normals d'artista de personatges

Jul 2022 -
Jul 2023

Artista de Personatges 3D

Union Avatars

- Creació de personatges low-poly (model, textures i rig)
- Creació de cabells low-poly mitjançant haircards
- Creació de personatges high-poly i renderitzat

Gen 2021 -
Des 2021

Artista 3D

Uplay Online

International Basketball Manager 2022

- Pavellons del joc (model, textures i il·luminació)
- Museu del joc (model, textures i il·luminació)
- Trofeus 3D i 2D (model, textures i render)

Març 2018 -
Juny 2020

Desenvolupador de software

Zetes Multicom

- Programació en Java i MCL
- Tracte amb clients i proveïdors

Habilitats

Modelatge

- Modelatge poligonal amb **Maya** i **Blender**
- Topologia per rig i animació
- UVS adaptades a cinema o videojocs
- Anatomia avançada
- Rigging amb **Maya** i **Blender**
- Escultura amb **Zbrush**
- Roba amb **Marvelous Designer**

Texturitzat i Render

- Texturitzat amb **Mari** i **Substance Painter**
- Render i il·luminació amb **Arnold**, **Blender Cycles** i **Marmoset**
- Creació de materials fotorealistes (pell, cuir, metall...)
- Grooming amb **Xgen**

Desenvolupament

- Experiència amb **Python**
- Experiència amb **Unity**
- Coneixement d'**Unreal Engine**

Altres Habilitats

- Bona comunicació en anglès tant escrit com oral
- **Adobe Photoshop** avançat