



Javier Rollón Morán

3DArtista - Animador - Diseñador - Programador



Contacto

Email:

Javier.Rollon@gmail.com

Linkedin:

www.linkedin.com/in/javierrollon/

Github:

<https://github.com/J4P032>

Youtube:

[@JRollonPlanes](#) (freelance work)

[@J4p032](#) (gaming)

Teléfono:

(+34)654 02 69 54



HABILIDADES

- ★ Animador Personajes (riging, Cuerpo, facial, industrial...)
- ★ Modelado 3D (organico & hard surfaces)
- ★ Texturizar (PBR, Rendimiento, Unwrapping)
- ★ Jefe Proyectos (idea - desarrollo - producción - Venta)
- Programador (C & C++, scripting)

Javier Rollón Morán

3DArtista - Animador - Diseñador - Programador

TOOLS



AUTODESK
3DS MAX



Adobe
Photoshop



DaVinci
Resolve



SUBSTANCE
DESIGNER



OBS Studio



Visual Studio
Code

Linux



git

JRollon Planes - Laminar (2008 - 2026)

Crear Aviones digitales para [X-Plane simulator](#), como autónomo y parte del equipo [Laminar Research](#) (2010-2017) en un esfuerzo para hacer los aviones profesionales también divertidos.



ORBX - Artista de entornos (2024)

Trabajo en diferentes aeropuertos del [Kola Map](#) para [Orbx Team](#) en [DCS world](#).

Revistronic - Animador de Personajes and 3D (2003-2009)

Texturizador y animador de personajes en Revistronic (cerrada) en proyectos como [Fenimore Fillmore The Westerner](#) y [Witches](#) entre muchos....



Javier Rollón Morán

3DArtista - Animador - Diseñador - Programador

Rebel Act Studios - Animador Personajes (1998-2001)



Es el proyecto que me inició en esta industria. Hicimos **Blade The Edge of Darkness** yo como animador de personajes y limpiando capturas de movimiento. Estuve en la versión de Windows y la de Xbox que nunca salió.

Hola!

Gracias por pasarte y dedicarme un rato. Sí, llevo muchos años en la industria del juego y he resuelto un montón de problemas. Cuando empecé, no existía ninguna universidad que te enseñara a crear un juego, pero eso me obligó a buscar mi propio camino y, la verdad, fué interesante.

Me encantan los videojuegos. No puedes ser profesional sin jugar y estudiarlos, desde aquel primer Sinclair Spectrum 48k que tuve a los 10 años.

También tuve que aprender a programar para hacer mis propios proyectos, sobre todo cuando llegó una de esas crisis en el mundo del gaming, combinándolo con mi segunda pasión: volar.

Ahora sigo con mi trabajo, pero he estado mejorando mis habilidades en C y C++ para prepararme para el futuro en 42, a través de Fundación Telefónica.

Siento que necesito un empujón, y me encantaría formar parte de vuestro equipo. Algunas de las mejores lecciones que he aprendido han venido trabajando con otros, aprendiendo juntos y viendo un juego llegar hasta el punto de venderse.



Gracias!