

ROSICH MARCOS

UNITY 3D ENVIRONMENT ARTIST

RESUMEN

Soy un artista 3D localizado en Argentina y especializado en la producción de game assets para ser usados en Unity3D.

Trabajo con Blender y tengo práctica creando .unitypackages con modelos, materiales y avatares preconfigurados, para que puedan ser fácilmente añadidos a cualquier proyecto de Unity.

Desde el 2020, he estado participando en proyectos grupales y personales que me han ayudado a desarrollar un workflow completo y a prepararme para desarrollarme profesionalmente

Actualmente estoy buscando una posición remota como artista en el desarrollo de videojuegos y estoy dispuesto a aprender cualquier software adicional requerido, así como a relocalizarme.

EXPERIENCIA LABORAL

ARTISTA Y ANIMADOR DE PERSONAJES 3D

Nightmare Project
Junio 2020 - Present

- Coordiné un equipo pequeño de artistas y arreglé la topología de sus modelos.
- Riggeé personajes de acuerdo a las convenciones de Unity y los animé.
- Logré modelar y texturizar al personaje principal, siguiendo un "model sheet" aportado por un compañero de equipo.
- Cooperé cercanamente con programadores y diseñadores para lograr los mejores resultados finales.

DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS

Proyectos Personales y Game Jams
Agosto 2020 - Present

- Aprendí a usar Git, a exportar de Unity a WebGL y a armar una página html para el juego.
- Obtuve experiencia en técnicas de optimización de Unity como por ejemplo el "Draw Call Batching"
- Me familiaricé con el trabajo a contrarreloj

HISTORIAL ACADÉMICO

AUTODIDACTA

Desarrollo de mi set de habilidades
Junio 2020 - Present


UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL - RESISTENCIA, ARG

Curso de desarrollo de videojuegos - Introducción a Blender, MakeHuman y programación de juegos en C# usando Unity3D
Enero 2020 - Mayo 2020


CONTACTO

 [linkedin.com/in/rosichmarcos](https://www.linkedin.com/in/rosichmarcos)

 rosichmarcos@gmail.com

 rosichmarcos.com.ar

 rosichmarcos.artstation.com

 wa.me/5493404502729

HABILIDADES

- Modelado 3D
- Mapeo UV
- Pintado de Texturas Estilizadas
- Materiales Procedurales
- Bakeado de Texturas y Normales
- Esculpido de Personajes y Props
- Retopologización
- Exportación a Unity
- Configuración de animation controllers y rigs en Unity
- Generación de .unitypackages
- Control de versiones usando repositorios Git
- Rigging Básico
- Animación Básica
- C# Básico

SOFT SKILLS

- Recibo y considero el feedback
- Deseo aprender y enseñar lo que sé
- Mantengo una comunicación permanente
- Me adapto a proyectos y equipos en constante cambio
- Valoro mucho la puntualidad

LENGUAJE

- Español nativo
- Inglés (2011-2017): Certificado en Nivel Intermedio Superior del Instituto "Coffee and Milk" vinculado a la Asociación de Cultura Inglesa de Santa Fe