



HANS DÍAZ

3D ARTIST | MODELING, TEXTURING AND LIGHTING

SOBRE MÍ

Me apasiona crear escenarios, elementos y personajes, llevarlos del concepto a la realidad 3D, proporcionándoles una intención y una historia a través del **texturizado** y la **iluminación**.

SKILLS

- Capacidad de Liderazgo.
- Trabajo en equipo.
- Escucha Activa.
- Comunicación asertiva.
- Responsabilidad.

CONTACTO

☎ (+51) 950482999

✉ hansdiaz.hz@gmail.com

📍 Lima - Perú

WEB Y PORTAFOLIO

Pagina Web:
<https://hansdiaz.netlify.app/>

ArtStation Portafolio:
https://www.artstation.com/hans_diaz_3d

LinkedIn:
www.linkedin.com/in/hans-diaz-3d

EXPERIENCIA LABORAL

3D MODELER

Estudio "Star Toons Animation" | Abril 2023 - Septiembre 2023

Participación en el cortometraje animado "Carrusel" ("Un Vals Así"). Cortometraje inspirado en la vida y obra del compositor peruano Jorge Madueño.

- Modelar escenarios y props 3D de diferentes locaciones del distrito de Barranco (Lima - Perú) realizados en Autodesk Maya y Blender.
- Texturizar props con estilo Toon Shader en Blender (**Grease Pencil**).
- Realizar storyboard para algunas escenas del cortometraje.
- Realizar pruebas de animación 2D del personaje principal.

2D ANIMATOR

Intro Animada "Suegra Modelo" | Septiembre 2023 - Diciembre 2023

Animador 2D para la intro animada "Suegra Modelo", un canal de Youtube con contenido podcast protagonizado por la modelo y presentadora de televisión Cati Caballero y su yerno Mateo.

- Diseño de personajes principales (Cati y Mateo), con su respectiva guía de animación.
- Realizar tomas animadas 2D completas, desde el Rough hasta el Clean.
- Tinta y Color para las tomas animadas.
- Contribución en el guión y desarrollo de la intro.

3D ARTIST

Freelance | Febrero 2024 - Actualidad

Modelado y texturizado de props y personajes por comisión en páginas como Workana, Fiverr y UpWork.

- Modelado y texturizado de Props.
- Escultura, retopología y texturizado de personajes 3D.



DATOS ACADÉMICOS

ESCUELA SUPERIOR TOULOUSE LAUTREC

Carrera Técnica "Animación Digital" | Agosto 2019 - Junio 2023

Durante la carrera desarrollé el dominio de técnicas 2D, 3D para cine, publicidad y videojuegos.

Actividades y logros académicos:

- Alumno becado por excelencia académica en 2020.
- Animador Junior para el piloto animado 2D "Luchín Gonzales" 2020.
- Participante del "GameJam 48hrs 2020", como Codirector de arte.
- Director General del cortometraje 2D "La Magia Perdida" 2021.
- Participante del "GameJam 48hrs 2022", como Codirector de arte.
- Director General del cortometraje 3D "Inmersive" 2022 -2023.

PROGRAMAS

- Autodesk Maya.
- Zbrush.
- Substance Painter.
- Blender.
- Marmoset Toolbag 4.
- Arnold.
- After Effects
- Adobe Photoshop.

CONOCIMIENTOS

- Modelado Hard Surface.
- Organic Modeling.
- Escultura Digital.
- Retopología.
- UV Mapping.
- Texturizado.
- Iluminación.
- Render y Post-Producción.