



# HANS DÍAZ

3D ARTIST | MODELING AND TEXTURING

## 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](mailto:hansdiaz.hz@gmail.com)

📍 Lima - Perú

## WEB Y PORTAFOLIO

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

**ArtStation Portafolio:**  
[https://www.artstation.com/hans\\_diaz\\_3d](https://www.artstation.com/hans_diaz_3d)

**LinkedIn:**  
[www.linkedin.com/in/hans-diaz-3d](https://www.linkedin.com/in/hans-diaz-3d)

## EXPERIENCIA LABORAL

### 3D MODELER

**Empresa "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.
- Realizar storyboard para algunas escenas del cortometraje.
- Realizar pruebas de animación 2D del personaje principal.

## DATOS ACADÉMICOS

### ESCUELA SUPERIOR TOULOUSE LAUTREC

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

Durante la carrera desarrollé el dominio de técnicas 2D, 3D y VFX 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.