

# Angelo Cruz

Technical Artist

## Experiencia Laboral

### Hollow Flowers, Ruido Amigo, Buenos Aires, Argentina

2024 - Present (Producción)

#### Technical Artist

- Estructuré un sistema de materiales dinámicos que interpola entre sets de texturas de "pasado" y "presente" en tiempo real. Controlado por comunicación Blueprint-to-Material, activada por volúmenes de juego y estados de cámara.
- Implementé un sistema multi-plano de Parallax Occlusion Mapping para simular profundidad 3D en planos utilizando matemática vectorial.
- Diseñé un estilo visual VHS apilando efectos personalizados (Barrel Distortion, Scanlines, color YIQ, etc.).
- Implementé materiales basados en eventos, VFX, iluminación y cutscenes.
- Desarrollé efectos noise en Screen-Space para objetos utilizando Texture Arrays con movimiento.

### Postprocessing Shaders for UE5, Second Brain SpA, Talca, Chile.

2025 (Publicado, Fab.com)

#### Technical Artist

- Implementé conversión manual de color por matrices (RGB a YIQ) para Post-processing, usando Materiales de UE para separar canales de luminancia y crominancia, logrando una aberración cromática retro.
- Desarrollé un efecto de glitch-noise con Custom Stencil Buffers y manipulación procedural de UVs (seno y frac), controlando intensidad y velocidad.
- Exposición de parámetros vía Material Instances y Collections para facilitarlo a los diseñadores que necesitan controlar los efectos.

### Winters of Blue - Visual Production, Second Brain SpA, Talca, Chile

2025 (Publicado)

#### Technical Artist & Cinematic Designer

- Ejecuté el ciclo de producción completo (desde cero hasta render final), ensamblando assets, iluminación, líricas 2D y tareas de renderizado.
- Creé un sistema de locomoción de "buzo en primera persona" dentro del Level Sequence en UE5, mezclando keyframes manuales con Camera Shake procedural para simular físicas subacuáticas.
- Implementé una lógica de shaders para Audio-Reactivity con Hue-Shifts y un sistema de eventos sincronizados con secciones específicas de la canción.

### Hey Arnold! Environment Study, Personal Project, Chile.

2025 (Finalizado)

#### Technical Environment Artist

- Implementé en UE5 un ciclo dinámico día-noche usando el Level Sequence para controlar luces, atmósfera y activación de materiales emmisive.
- Gestioné el Pipeline PBR completo: modelado 3D en Blender, texturizado en Substance Painter e integración final, iluminación y renderizado en UE5.

## Formación

### Game Designer Certification, Epic Games, Coursera.

2025 - Present

### Diseñador de Videojuegos, IP Arcos, Santiago, Chile.

2020 - 2023

*Distinción: Asistí al profesorado enseñando lógica de Shader Graph a compañeros.*

### Licenciado en Psicología, Universidad de Talca, Talca, Chile.

2014 - 2019

## Contacto

+56 9 64148646

angelocruz.vgd@gmail.com

<https://cruzvan.github.io/portfolio>

<https://www.linkedin.com/in/cruzvan>  
Talca, Chile.

## Habilidades Técnicas

Desarrollo de Shaders (Nodos)  
Scripting en Blueprint/C#  
Pipelines de Renderizado  
Character Lookdev & Grooming  
Flujo de trabajo PBR y Cel-shaded  
Iluminación de escena y Post-process  
Modelado y Texturizado 3D

## Habilidades Blandas

Puente entre Arte y Código  
Resolución de Problemas Técnicos  
Soporte al Artista y Documentación  
Comunicación Asertiva  
Levantamiento de Requerimientos  
Priorización Estratégica  
Adaptabilidad y Mentalidad I+D

## Herramientas & Software

Unreal Engine  
Unity  
Blender  
Substance Painter & Designer  
Figma  
Visual Studio Code  
Git/GitHub  
Excel  
Obsidian/Notion  
Adobe Premiere  
ComfyUI/Local LLMs

## Idiomas

Español (Nativo)  
Inglés (avanzado)  
Portugués (basico)