

## Rodrigo Antonio Guzmán Castro

Celular: +56-9-50503351— email: [rodrigoguzman1202@gmail.com](mailto:rodrigoguzman1202@gmail.com)  
<https://www.linkedin.com/in/rodrigo-guzman-a5277115b/>

Portafolio: <https://lkaza.github.io/>

### Perfil Profesional

---

Artista Técnico, con 2 años de experiencia en Unity3D, mayormente encargado de importar personajes y modelos 3D a Unity apoyado con distintos efectos creados con ShaderLab usando Universal Render Pipeline que mejoran el rendimiento visual de los personajes.

A lo largo de mi carrera he trabajado conjunto a artistas o assets 3D, Aprendí Blender para comprender el proceso creativo de personajes 3D estilizados.

### Habilidades Técnicas

---

#### Lenguajes de programación:

- 2 años de **C#**.
- 1 año de **ShaderLab**.
- 2 años de base de datos relacionales con **SQL**.
- Java.
- Javascript.
- MongoDB.
- NodeJS.

#### Experiencia en:

- Manejo de metodologías ágiles Scrum.
- Particle System en Unity
- VFX Graph.
- Amplify Shader Editor/Shader Graph.
- Manejo de repositorios Git/Github.
- Adobe Photoshop.
- Generalista 3D Blender.  
Polymodel,UV Map,Texturas,Rigging

### Experiencia Laboral

---

#### Imaginima

Abril 2022 -Presente

##### Artista Técnico y artista VFX.

- Asegure buen rendimiento utilizando iluminación bakeada y Occlusion Culling.
- Desarrolle UI y backend de Sistema de inventario capaz de ser usado mediante navigation usando el new input system.
- Establecí pipeline de trabajo para personajes 3D.
- Desarrolle shaders, texturas, noises y algunos modelados 3D incluyendo rigging y animaciones

#### YPF

Junio 2019 – Diciembre 2019

##### Administrador de redes (TI)

- Estaba a cargo de administrar las distintas conexiones de los usuarios al sistema integrado.
- Entrega de equipos nuevos y apoyo a nuevos integrantes en YPF con equipos informáticos.
- Elaboraba de reportes semanales destinados a la gerencial con el objeto de validar las metas definidas.

## Proyectos Personales

---

### Rem

Octubre 2021- Diciembre 2021

#### **Generalista 3D y Desarrollador de Unity**

- Modele un personaje 3D desde cero hasta rig y texturizado en blender.
- Utilizando el asset Magica Cloth implementé físicas al movimiento del personaje.
- Experimente con varios toon shaders, pero termine decidiendo por usar el de Unity Chan para obtener un resultado limpio estilo anime.

### KeloWar

Junio 2021

#### **Desarrollador Unity**

- Cree un prototipo técnico de un desarrollo de android.
- Replique las mecánicas core de un juego Android llamado "Archer".

### Headworld

Enero 2021- Febrero 2021

#### **Programador Grafico Unity**

- Recibía paquetes de red para que fueran reflejados como animaciones para los personajes.
- Implemente un sistema de día y noche en Unity.
- Cree scripts para optimización desactivando objetos según la distancia al jugador.
- Desarrolle Shaders tales como una fuente de agua, lava y otros tipos de assets de escenarios
- Importaba modelos 3D a Unity y creé un sistema para interpolar animaciones entre ellas.

### PyroBoom

Julio 2020

#### **Desarrollador Unity**

- Cree un mapa procedural creado para supervivencia sin fin.
- Animado mediante de código usando C#.

## Education

---

2013-2019      Ingeniería en Informática – Universidad de Playa Ancha

## Seminarios y Cursos

---

Octubre 2021	Making A Stylized Toon Shadering Within Unity - Wingfox
June 2020	Math For Video Games: The Fastest Way To Get Smarter At Math - Udemey
May 2020	RPG Core Combat Creator: Learn Intermediate Unity C# Coding – Udemey
Marzo 2020	Complete C# Unity Game Developer 3D - Udemey