

Ignacio Joglar

Artista de Personaje | Escultor Digital

Avda. Ecuador #2047, Calama, Chile

ignacio@joglar.cl

www.joglar.cl

Experimentado profesional con extraordinarias habilidades de comunicación y conocimiento en los procesos y procedimientos de desarrollo de modelos digitales. Ofreciendo un perfil sólido en la ejecución de diferente software 3D y 2D en una variedad de roles, según sean las necesidades del proyecto. Enfocado, motivado, desarrollando proyectos en plazos comprometidos con consistencia.

Habilidades de Producción y Experiencia Relevante

- Pasión por el levantamiento 3D
- Mas de 16 años de experiencia
- Experiencia trabajando en ambientes y líneas de trabajo 3D y 2D
- Perfil arte tradicional/digital
- Minuciosidad en la creación de modelos
- Conciliador y manejo en conflicto grupal
- Habilidades de liderazgo y organización

Idiomas

- Inglés (Habilidad Bilingüe)
- Español (Nativo)

Trabajo

Independiente | Presente

- Asistencia y soporte en proyectos en Estados Unidos, Chile, Singapur, etc.
- Desarrollo de modelos de personajes y criaturas en alta definición.
- Definición de modelos, calendarización y ejecución de diseños en tiempos comprometidos.

UNIACC | Instructor Digital | 2021

- Clase en línea de modelado y esculpido de criaturas (primer semestre).
- Clase en línea de diseño de nivel y ambiente (segundo semestre).
- Integración de ZBrush y Unreal a la malla curricular existente.

Dominio de Software

- Pixologic ZBrush
- Autodesk Maya
- The Foundry Mari | Modo
- SideFX Houdini | Blender
- Substance Painter
- Adobe Photoshop
- Headus UV Layout
- RenderMan | Redshift | Arnold | VRay
- Quixel | xNormal | Marmoset
- Unreal | Unity

Educación

- **Master y Escultura Digital**
Gnomon School of Visual Effects - Los Angeles, California
- **Bachiller de Bellas Artes en Animación Digital y Efectos Especiales**
Academy of Art University - San Francisco, California