

Endika Garcia Colomo

Artista 3D

Tolosa, Spain 🏠
+34 674715408 📞
Endikagarciacolomo@gmail.com ✉️
LinkedIn 🌐
Artstation 🌐

Artista de personajes 3D en busca de trabajo. Actualmente estoy buscando dar mi siguiente paso en la industria del entretenimiento. Después de trabajar dentro y fuera de la industria, sé que lo que más me gusta hacer es crear cosas que la gente disfrute. Me encanta crear sentimientos en ellos como lo hicieron las creaciones de otros en mí.

Fui remero profesional (federado) durante más de doce años por lo que me considero una persona de equipo. Adaptarme a diferentes circunstancias es algo que creo que se me da bien. Viví en dos países diferentes (Bulgaria, Inglaterra) con todos los cambios que eso significa. En mi tiempo libre me encanta la pintura tradicional, mi abuela era profesora de bellas artes y me transmitió su pasión por el arte.

Programas

- Zbrush (Esculpir)
- Maya (Polymodeling, Retopologia, UV
- Substance Painter (Texturizado, PBR)
- Photoshop
- Marvelous Designer (Ropas)

Idiomas

- Ingles (B2)
- Español (Native)
- Vasco (Native)

Experiencia

11/2023 – 02/2023

Dependiente / Euskaltel, Tolosa

Atendí a los clientes en una tienda de telefonía móvil, asegurando una excelente experiencia de compra. Realice tareas como el asesoramiento de productos, el cobro de ventas y el reabastecimiento de la mercancía en el punto de venta. Manteniéndome fiel a mis principios, con un trato amable y servicial, conseguí fidelizar a los clientes llevándome una buena relación de muchos de ellos que aun a día de hoy se mantiene. Además, gestione las devoluciones y reclamaciones con eficacia para resolver cualquier inconveniente. Mi dedicación en el puesto me ha permitido desarrollar habilidades comerciales y de atención al cliente de forma continua.

07/01/2023 – 07/07/2023

Artista 3D / Vertexbee, Sofia

Modele y Texturice personajes, entornos y props en 3D. Hice block-outs ambientales para los artistas senior del equipo, además de modelar accesorios y elementos de escena como peces, sirenas y estatuas para acelerar la producción. Aprendí a usar el forest-pack en 3Ds Max.

Freelance

Creación de personajes y props basados en un concepto que me dio el cliente. Los clientes me dieron conceptos de objetos, personajes, criaturas, etc. y yo esculpí y preparé esos modelos para el propósito que querían.

04/03/2019 – 05/06/2019

Practicas Artista 3D / TELMeD, Plymouth

Fui parte del desarrollo de aplicación con fines médicos en Unity 3D para oculus VR. Entre mis tareas, era responsable de Modelar y texturizar los props y enviromment del juego. Aparte de eso, también hice algunas animaciones para personajes. Por último, pero no menos importante, tuve que integrar todo lo que creé en el juego.

Educacion

2024

3D Mentorship / Kreaktivate

Hice un modelo de un personaje optimizado para videojuegos bajo la supervisión de Javier Tercero .

2022

Impresion 3D / Inkor

Aprendí a imprimir modelos 3D. Integre el modelo en el software de impresión y prepare la máquina para imprimirlo.

2019 - 2020

Master en Modelado de Personajes 3D / Animum

Crear tres personajes diferentes para propósitos diferentes (Animación, Películas, Videojuegos)

Masterclass

Participe en diferentes masterclass de artistas de la industria (Rafael Grasseti, Bruno Camara)

2017 - 2019

Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos/ Ceinpro

Aprendí los conceptos básicos del desarrollo de videojuegos y producciones de animación. Dos años donde aprendí arte conceptual, Modelado, UV, Texturizado, Rigging, Animación y Renderizado. En el segundo año tuve que crear un juego en Unity 3D.

Proyectos personales

- Forme parte de una Game Jam como artista 3D (<https://nemesidenix.itch.io/dicegeons-and-robots>)