

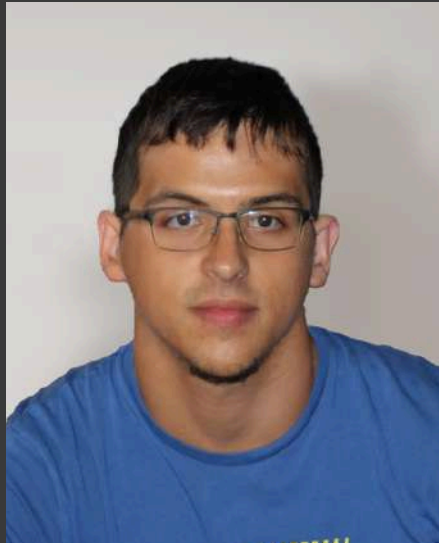
# ALBERTO DAMIGO

---

---

## PORTFOLIO MODELADO 3D

# SOBRE MÍ



Soy Alberto Damigo, artista 3D junior especializado en modelado con Blender, Autodesk Maya y 3ds Max. Actualmente me encuentro en búsqueda activa de empleo, mientras desarrollo proyectos personales enfocados al modelado 3D y la creación de escenas y assets, trabajando aspectos como la geometría, materiales, iluminación y presentación visual.

Me interesa seguir desarrollándome profesionalmente en el ámbito del 3D, explorando distintos tipos de proyectos y aplicaciones, desde entornos hasta objetos, dentro de sectores como videojuegos, simulación o visualización. Disfruto tanto de la parte técnica como creativa del proceso, con el objetivo de mejorar continuamente la calidad y eficiencia de mi trabajo.

Como experiencia relevante, he participado en el Codethon II de Artemis Club, donde obtuve un tercer premio con un proyecto de realidad virtual, lo que me permitió trabajar en equipo y acercarme al desarrollo de experiencias interactivas.

## Estudios

- **2024 - 2025**  
Máster en tecnologías interactivas y fabricación digital en iFab
- **2020 - 2024**  
Grado en Bellas Artes en Universidad Politécnica de Valencia
- **2018 - 2020**  
Técnico Superior en Animación 3D, juegos y entornos interactivos en CFP Progresa

## Software utilizados

- Maya
- Blender
- 3ds Max
- Photoshop
- Zbrush
- Substance Painter

# PROYECTOS

01 · Modelado 3D

02 · Escultura digital

03 · Renderizado

## 01 • Modelado 3D

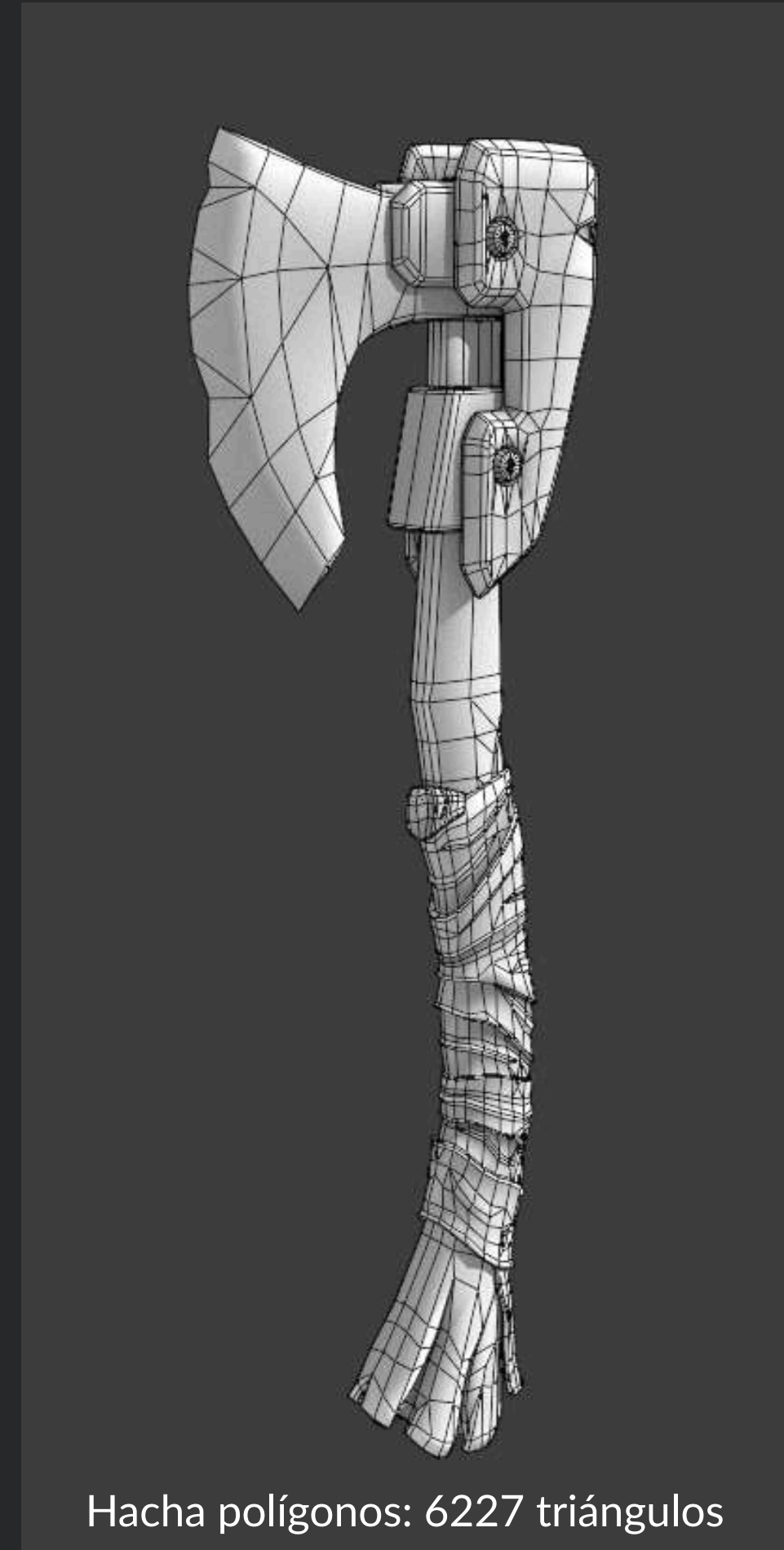
### Hacha

Creado como ejercicio de diseño de props para videojuegos.

Low-Poly y High-Poly realizado en Blender.

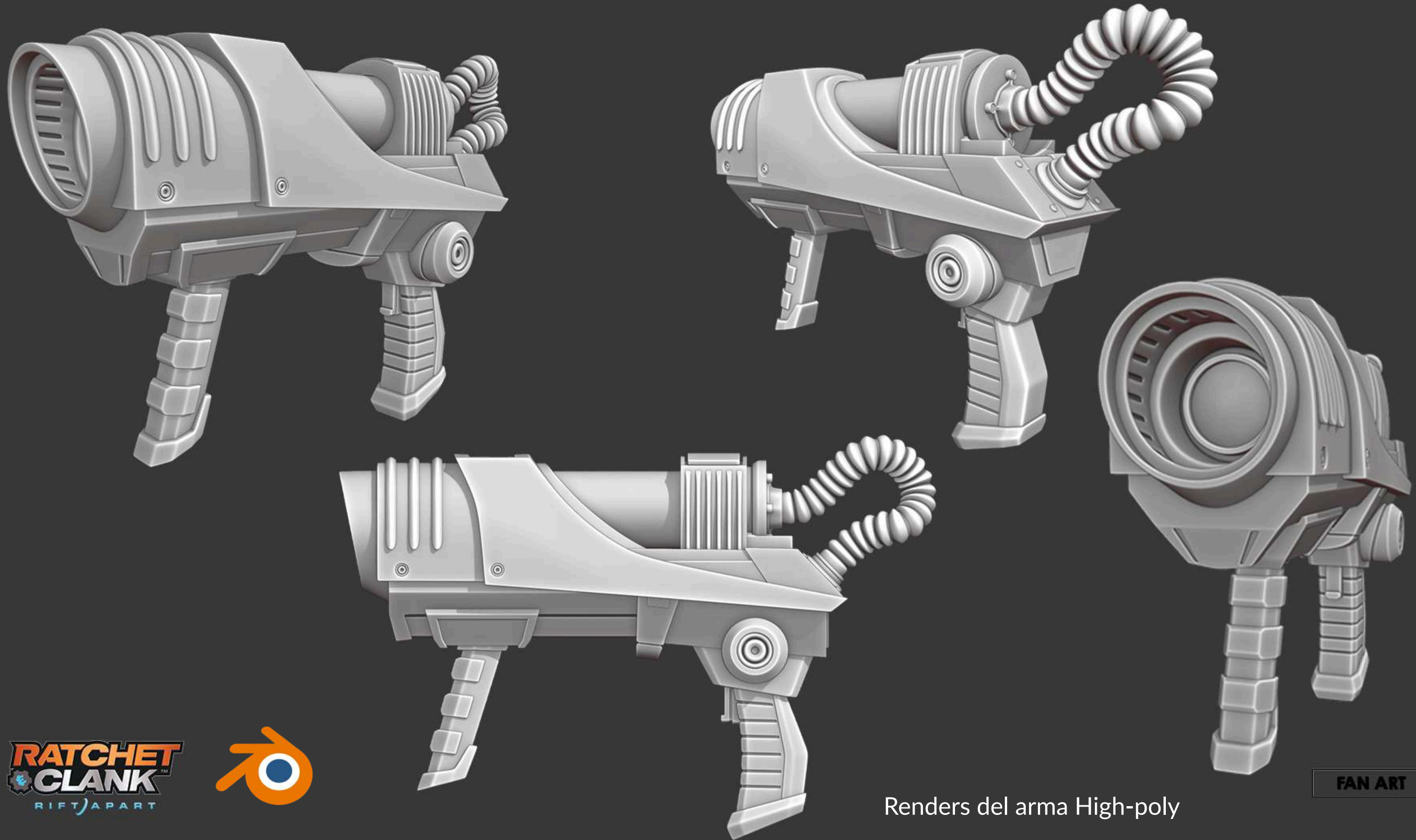


Hacha High-poly



Hacha polígonos: 6227 triángulos

# Arma para Ratchet and Clank: Rift Apart



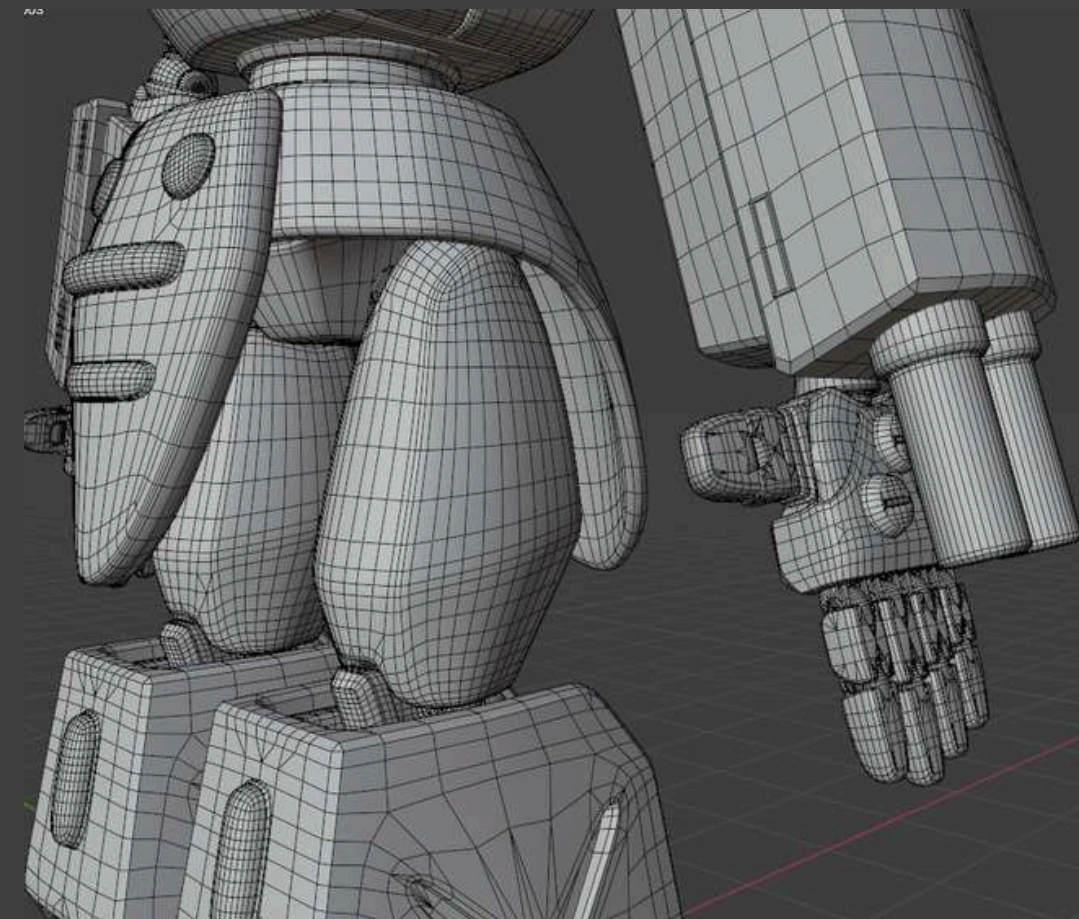
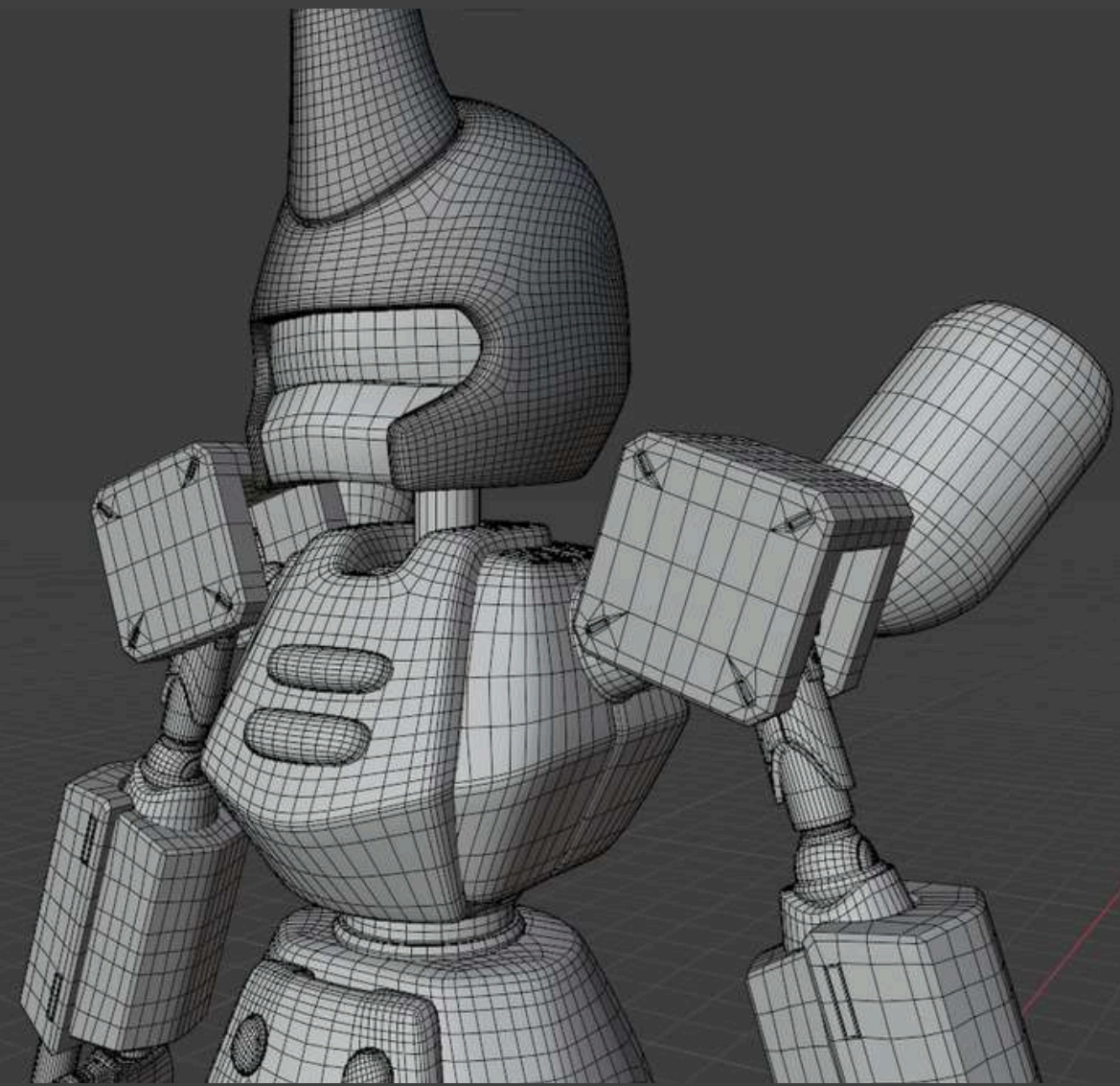
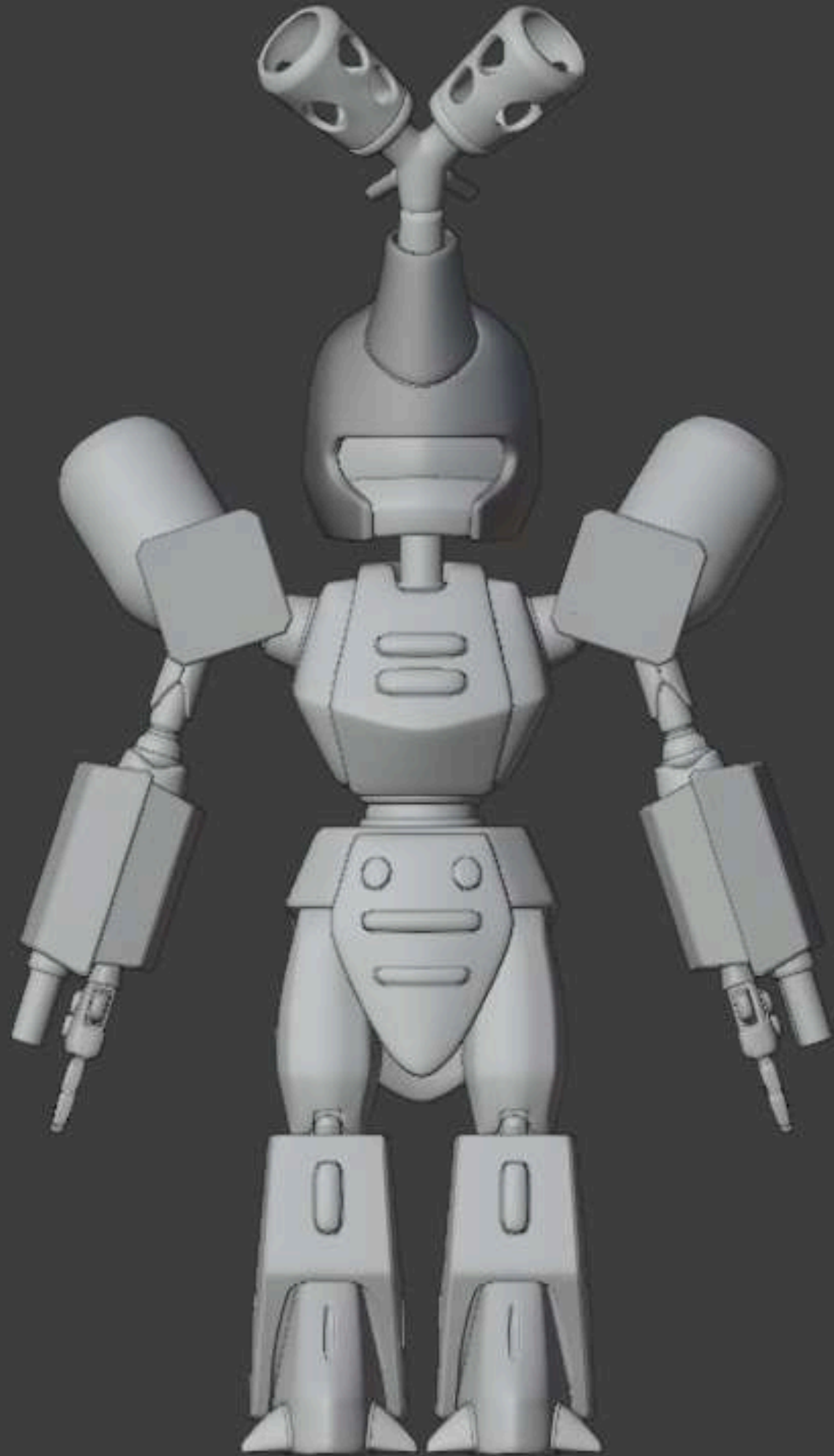
**RATCHET  
CLANK**  
RIFT APART



Renders del arma High-poly

FAN ART

Metabee

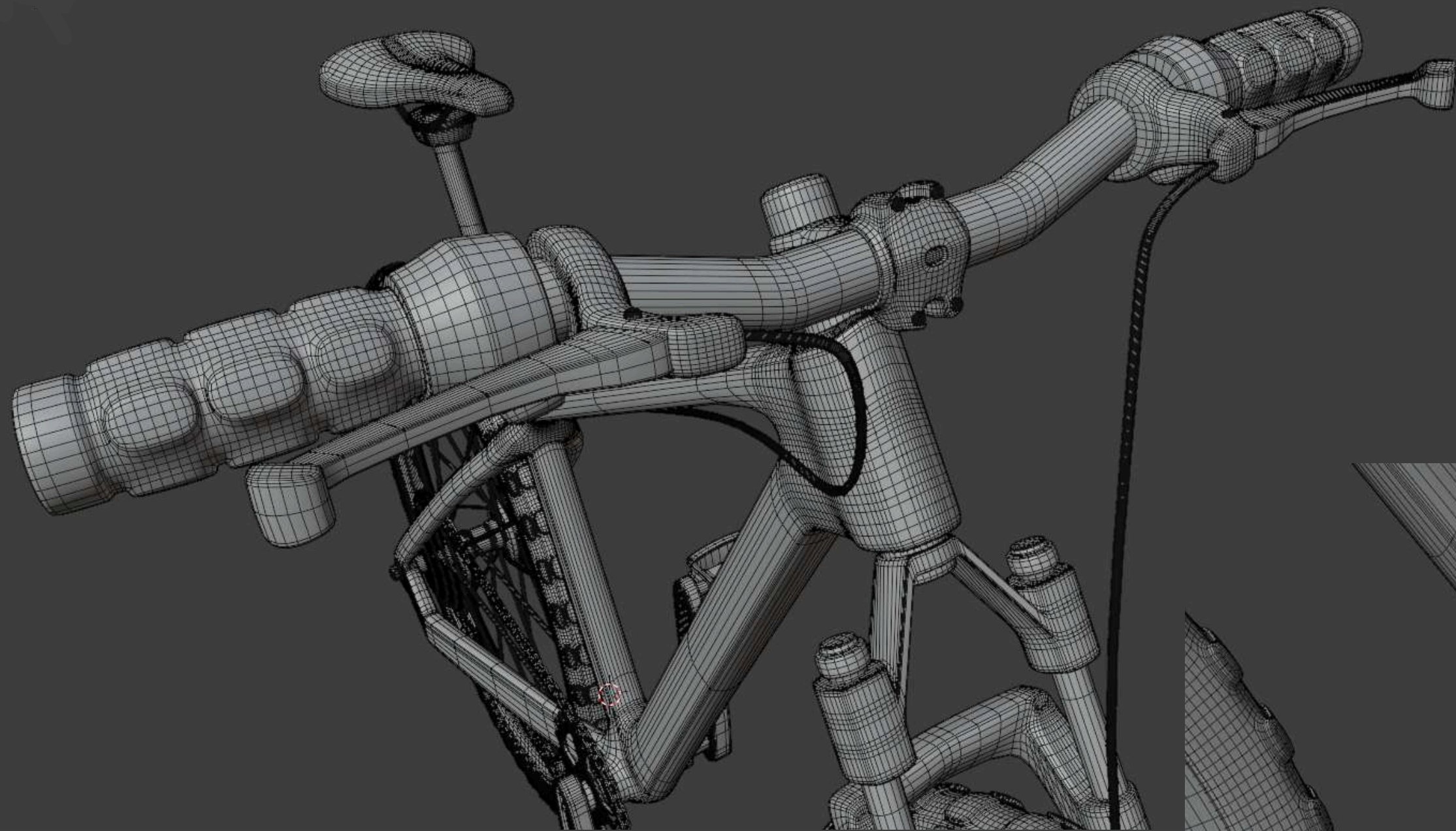


Bicicleta

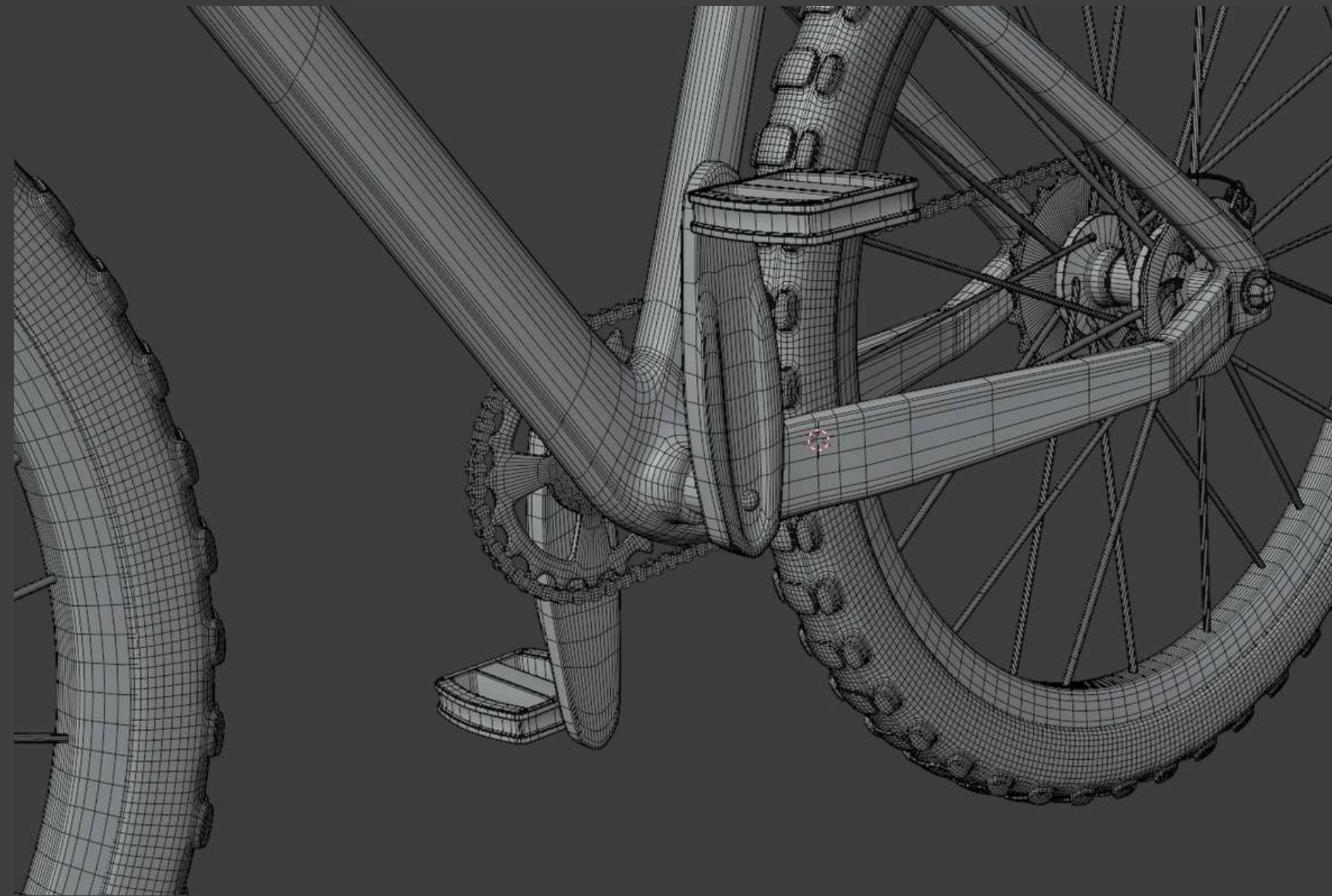


Pt





Modelado de alta densidad enfocado a visualización de producto.



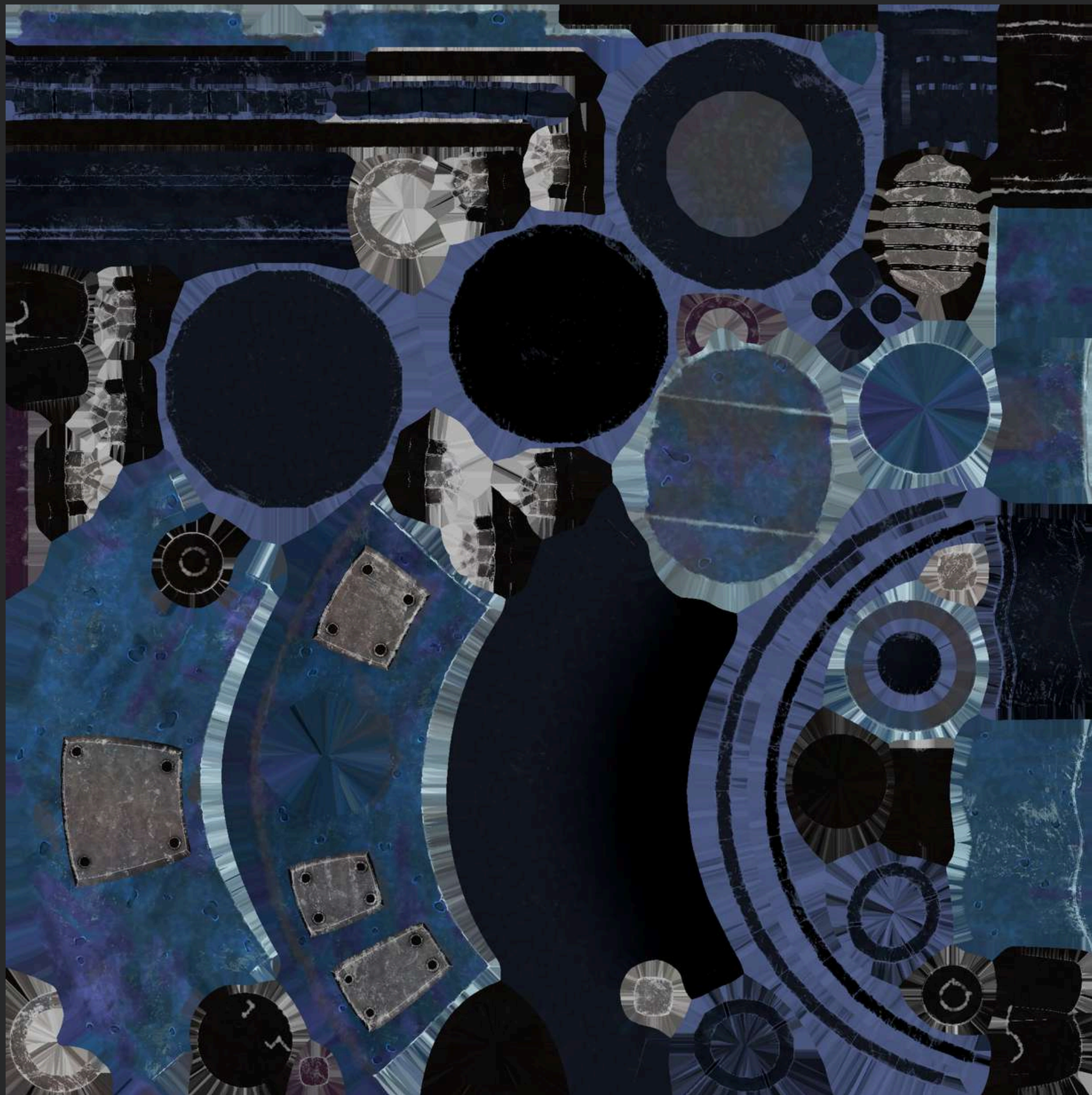
Bicicleta polígonos: 445.618 triángulos

# Tower defense urbano



Realizado en Blender y texturizado en Substance Painter.

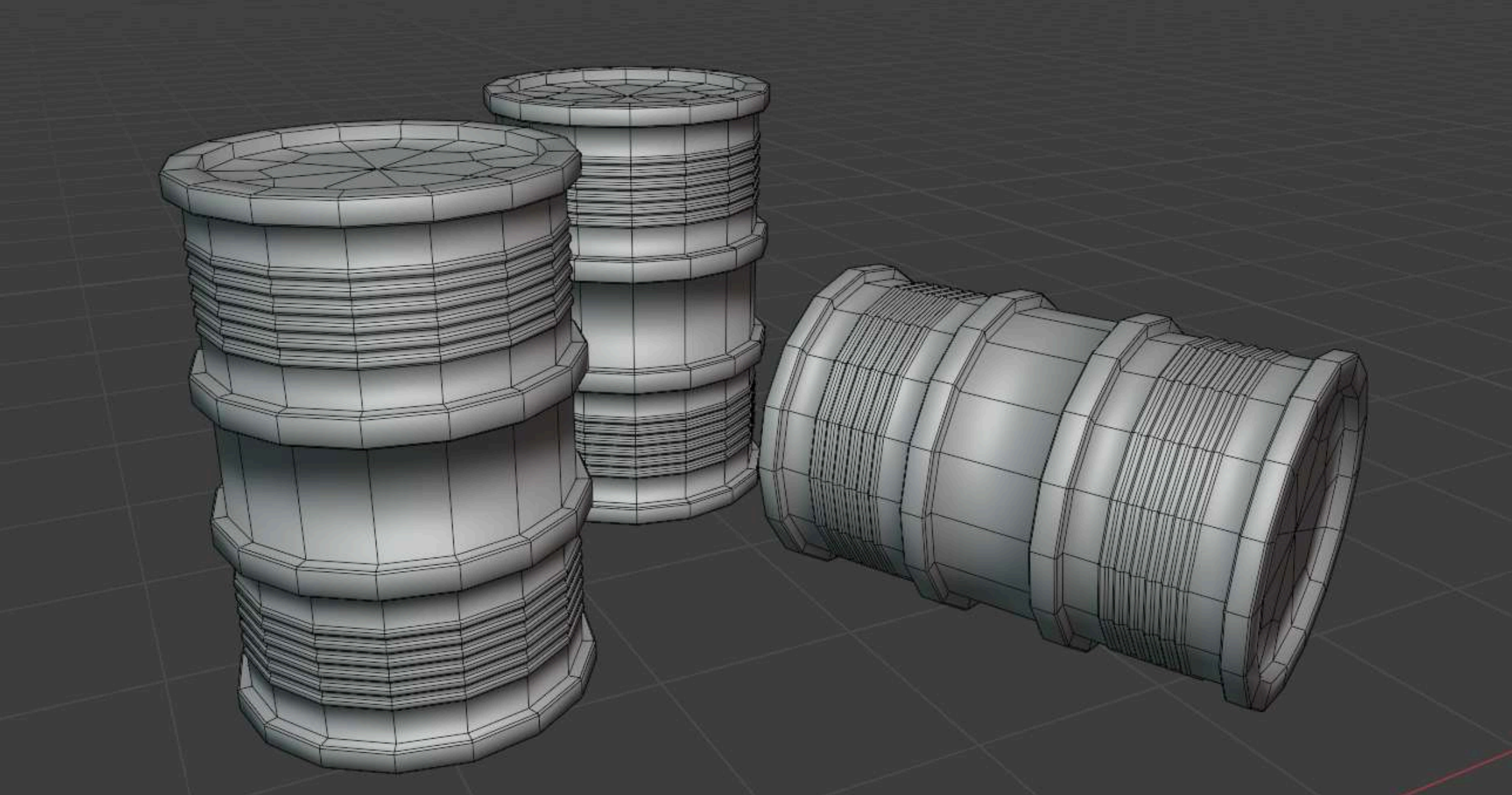




Mapa de textura y wireframe de la torre.



Torre polígonos: 8710 triángulos

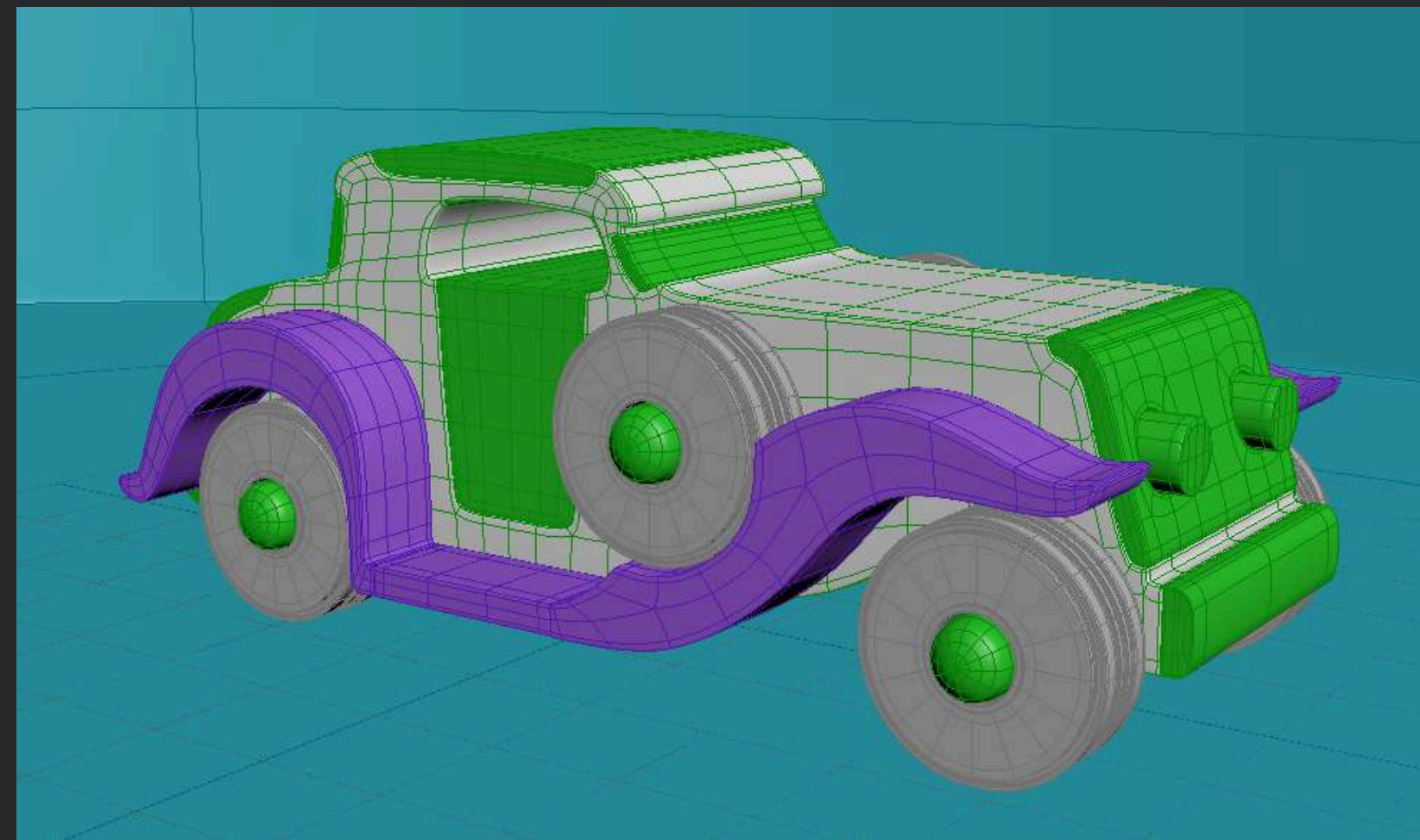
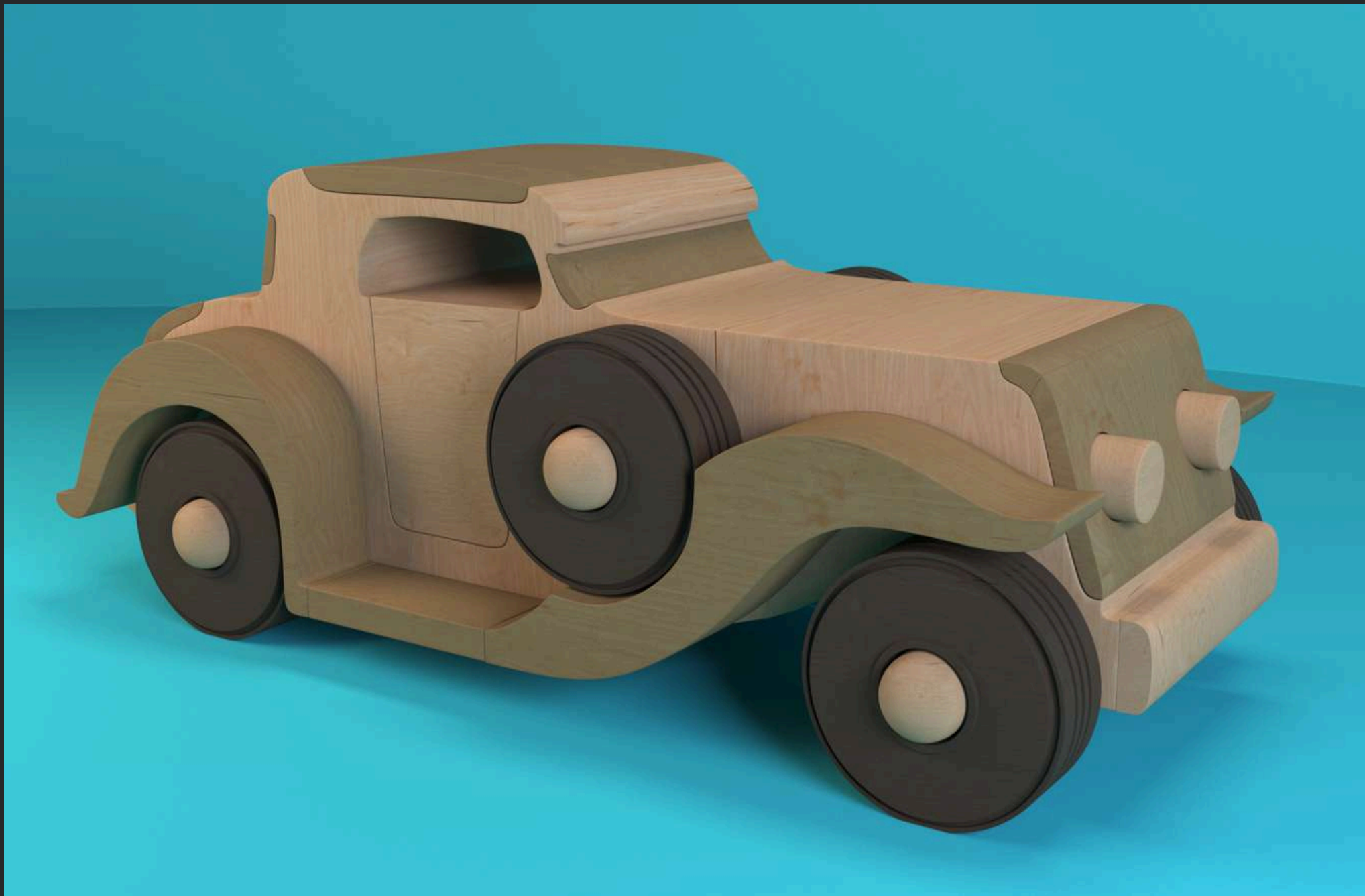


Barriles decorativos para complementar a la torre. Render de los barriles y wireframe

Barril polígonos: 2432 triángulos

# Coche de juguete

3  
MAX



## 02 · Escultura digital

Hecha



Retopología



Texturizada



# T-Rex

Realizado en Zbrush y pases de renders compuestos en Photoshop.





## 03 · Renders

### Habitación Art decó



Pt



Proyecto académico que consistía en diseñar un set de ajedrez y un escenario donde situarlo. Me inspiré en el estilo Art Decó tanto para las piezas como para el entorno. Renderizado en Arnold Maya.



3  
MAX



Hecho y renderizado con Arnold en 3ds Max





Hecho y renderizado con Cycles en Blender



Texturas obtenidas en add-ons

Hecho y renderizado con Cycles en Blender



# ALBERTO DAMIGO

---

---

## Contacto

Email - [albertodamigo@gmail.com](mailto:albertodamigo@gmail.com)

[linkedin.com/in/alberto-damigo/](https://www.linkedin.com/in/alberto-damigo/)

[artstation.com/aldamigo](https://www.artstation.com/aldamigo)

[albertodamigo.es](https://albertodamigo.es)