

FRANCISCO SAEZ POSTIGO

MODELADOR Y TEXTURIZADOR 3D



Fsaezpostigo@gmail.com



(+34) 662109373



@Fsaezpostigo



www.Franciscosaez.com

RESUMEN PROFESIONAL

Artista 3D especializado en modelado hard-surface y orgánico, texturizado PBR realista y estilizado y lookdev. Experiencia en la creación de props, personajes y entornos para videojuegos, cine y animación. Manejo avanzado de Blender, Maya, ZBrush y Substance Painter, con énfasis en entregar assets optimizados y listos para producción.

EXPERIENCIA LABORAL

Generalista 3D Museo Azul de la Semana Santa (Mar 2025)

Participé en la creación del spot promocional de la exposición Roma Eterna, donde recreé y animé esculturas romanas mediante fotogrametría y modelado 3D. Dirigí la presentación visual enfocándome en la luz, la composición y el movimiento, logrando transmitir la majestuosidad del arte clásico con un enfoque moderno y emocional. El proyecto fue utilizado en campañas promocionales que alcanzaron a más de 10.000 visitantes.

Artista 3D Junior Wepall (Feb 2023 - Jun 2023)

Desarrollé modelos, texturas y animaciones de brazos robóticos para proyectos industriales, aplicando técnicas de retopología y UV mapping para optimizar los assets. Colaboré con diseñadores e ingenieros para integrar los elementos visuales en simulaciones técnicas, entregando más de 50 assets 3D de alta calidad listos para producción y cumpliendo los estándares técnicos de la empresa.

3D Animator Freelance Marax (Abr 2022 - Mar 2023)

Trabajé en proyectos audiovisuales creando animaciones y simulaciones de ropa realistas en Marvelous Designer, además de modelar y texturizar prendas y personajes estilizados. Diseñé entornos 3D para pasarelas virtuales con iluminación y cámaras cinematográficas, generando experiencias visuales inmersivas. Realicé la postproducción final en Blender, Substance Painter y After Effects, con resultados utilizados en presentaciones que superaron las 5.000 visualizaciones online.

EDUCACIÓN

U-TAD

Máster en Composición Digital
(2023 - 2024)

ESI Murcia

Grado en Animación
(2021- 2023)

ESI Murcia

Diplomatura en Desarrollo de Videojuegos
(2020 - 2021)

HABILIDADES DURAS

- Modelado hard-surface y orgánico.
- Escultura digital en ZBrush.
- Retopología y UV mapping.
- Texturizado PBR (realista y estilizado).
- Shading y LookDev.
- Renderizado e iluminación cinematográfica.

HABILIDADES BLANDAS

- Atención al detalle.
- Comunicación visual.
- Trabajo en equipo.
- Storytelling artístico.
- Organización de pipeline.

IDIOMAS

Inglés (B2)

Español (NATIVO)

SOFTWARE

Utilizo Blender y Maya para modelado 3D hard-surface y orgánico, así como ZBrush para escultura digital de alto detalle. Para el texturizado PBR y el lookdev empleo Substance Painter y Photoshop, mientras que para simulaciones de ropa y físicas trabajo con Marvelous Designer y las herramientas de simulación de Blender (cloth, rigid bodies y partículas). En renderizado e iluminación tengo experiencia tanto en Blender (Cycles/Eevee) como en Unreal Engine para proyectos en tiempo real. En el área de composición y VFX domino Nuke y After Effects, y complemento el flujo de trabajo con Premiere Pro para edición y postproducción final.

SHOWREEL Y PROYECTOS DESTACADOS

Showreel

Compilación de mis proyectos más representativos en modelado, texturizado, animación y composición digital, con un enfoque en narrativa visual e impacto cinematográfico. Incluye trabajos en entornos, personajes y VFX, donde aplico técnicas de simulación de telas, integración con metraje real, esculpido digital y renderizado avanzado.

[\[Ver Proyecto\]](#)

Next Station (Proyecto Personal)

Escena de metro que muestra simulaciones avanzadas de telas, animación dinámica y un estilo visual estilizado.

Herramientas utilizadas: Blender (modelado y animación), Marvelous Designer (simulación de ropa), Substance Painter (texturizado), Nuke (composición).

[\[Ver Proyecto\]](#)

Air Support (Proyecto Personal)

Proyecto de composición que integra dos cazas F-15 en metraje real, con un enfoque en lograr realismo cinematográfico mediante técnicas avanzadas de camera tracking, iluminación y efectos de lente.

Herramientas utilizadas: Blender (modelado y render), Nuke (composición), Premiere Pro (edición de sonido).

[\[Ver Proyecto\]](#)

Tutankhamun's Daggers (Proyecto Personal)

Recreación de las dagas ceremoniales y de hierro de Tutankamón, destacando sus intrincados grabados y texturas realistas. Inspirado en la metalurgia y el arte egipcio antiguo, el proyecto replica los diseños originales, incluyendo grabados derivados de referencias históricas.

Herramientas utilizadas: Blender (modelado y render), ZBrush (escultura), Substance Painter (texturizado), Photoshop (creación de alphas), After Effects (montaje y sonido).

[\[Ver Proyecto\]](#)