



IGNACIO GONZÁLEZ CID

Technical Artist

IGC / 2026

Graduado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos (UDIT Madrid) y Máster Avanzado en Technical Art.

CONTACTO

TELÉFONO

+34 644 22 28 10

EMAIL

ngc3dmodeler@gmail.com

ARTSTATION

artstation.com/ngc3d

LINKEDIN

linkedin.com/in/ignacio-gonzalez-cid

RESIDENCIA

Gijón, España

IDIOMAS

Español	Nativo
Inglés	C1 (CAE)
Francés	Básico (DELF A2)

APTITUDES

Trabajo en equipo

Iniciativa

Liderazgo

Comunicación

Creatividad

Resolución de problemas

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Disponibilidad para reubicarse: sí
- Carné de conducir: sí

01 Estudios

Grado Superior en Desarrollo de Videojuegos — UDIT Asturias (2018-2021)

Diseño y Desarrollo de Videojuegos — UDIT Madrid (2021-2023)

Curso de Integración 3D & VFX (2023)

Máster Avanzado en Technical Art (2026)

02 Experiencia

3D Artist & Environment Artist (becario) — ENE 2022 – MAY 2022

Inovace Technologies

- Diseño y construcción de entornos VR inmersivos, del concepto a la integración final de assets.
- Optimización de assets 3D para rendimiento en tiempo real, reduciendo polycount/draw calls sin perder fidelidad visual.

3D, 2D & Environment Artist — UntoldCraft ABR 2024 – MAY 2025

- Diseño y construcción de entornos para mapas UEFN, del blockout al arte final.
- Diseño e implementación de elementos de UI integrados en la experiencia UEFN.
- Modelado y texturizado de props y personajes game-ready con flujo PBR.

Junior Technical Artist (becario) — Arscade ABR 2026 – JUN 2026

- Desarrollo de sistemas de generación procedural (PCG) para automatizar la creación de caminos en un poblado sobre acantilados.
- Herramientas internas scriptables para agilizar la creación de NPCs y el control de clima/estaciones del equipo de arte.

03 Habilidades técnicas

Houdini

INTERMEDIO

Modelado procedural, creación de HDAs, VEX básico.

Unreal Engine 4 & 5

AVANZADO

Creación de entornos, herramientas PCG, materiales.

Modelado 3D

AVANZADO

Blender, ZBrush, 3ds Max (high-poly y assets game-ready).

Texturizado

INTERMEDIO

Substance 3D Painter & Designer (flujo PBR).

Edición de vídeo e imagen

INTERMEDIO

Montaje, etalonaje y retoque fotográfico para redes y streaming.

Uso de IA

INTERMEDIO

Herramientas de IA aplicadas al flujo de trabajo creativo y técnico.