

TRABAJOS FREELANCE EN PUBLICIDAD - COMUNICACIÓN

Selección destacada y en orden cronológico descendente

TRABAJO EN CAPACITACIÓN PROFESIONAL /

ACADEMICO Y CIENTÍFICO

DISERTACIONES - DEMOS EN VIVO - CONFERENCIAS

2025



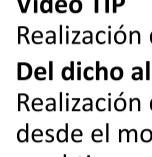
Realulsion Partnership - En colaboración con DV3D



Sponsor oficial. DynaFest es el primer festival de escultura digital en Argentina. Organizado por Daniel Bel y Claudio Abraham.

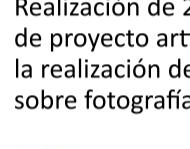


A través del estudio Visual Blond: reconstrucción 3D de calzado mediante fotogrametría, Texturizado, iluminación, animación y renders para el Lollapalooza

Adobe Contigo
Master class en Vivo para Adobe Latinoamérica sobre Substance PainterAdobe Dupla Latam
Artista 3D / Escultor digital para el episodio Adobe Dupla Latam Argentina en el canal de Adobe - YoutubeRealización de tutorial corto sobre Substance Painter
Del dicho al hecho
Realización de video contando el proceso de crear un material desde el momento que es ideado para la escultura hasta que se obtiene el resultado final.

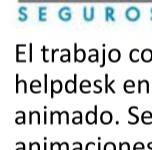
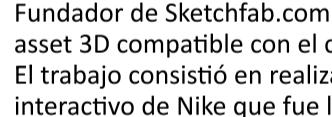
Linked IN - Adobe "Desde la experiencia"

Video dando un par de consejos laborales desde mi experiencia como artista 3D y profesor.

Qatar - Mundial de fútbol (Sculpt viz para escultor Argentino)
Realización de 8 esculturas digitales para presentación de proyecto artístico / turístico en Qatar. El trabajo incluyó la realización de escultura digital, shaders, y montaje final sobre fotografías.

Redragon Lanzamiento México

Creación de 3 cortos publicitarios para la campaña de lanzamiento de la marca en México. Para realizar los cortos realicé modelado 3D, texturizado, iluminación, simulación de telas, animación, Mocap, Rendern, edición, post producción y Foley.

Francia - Polo (Sculpt viz para escultor Argentino)
Realización de 2 esculturas digitales para visualización fuente de agua / monumentoEscultura digital para Colecionáveis - EEUU
Escultura de varios cascos y rostros para figuras coleccionables.Dubai - Emiratos Árabes (Sculpt viz para escultor Argentino)
Realización de 22 esculturas digitales para presentación de proyecto artístico / turístico en Dubai. El trabajo incluyó la realización de escultura digital, shaders, y montaje final sobre fotografías.

Modelo 3D para landing page de sketchfab.com



Arte 3D para composición fotográfica publicitaria



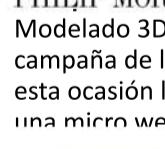
Creación de contenidos 3D para comunicación interna sobre normas de seguridad.



El trabajo consistió en convertir el avatar 2D estático del helpdesk en el website de la empresa en un modelo 3D animado. Se realizó el modelado, uvs, texturizado, rig y animaciones.



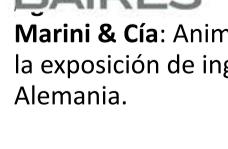
Presentación para comunicación interna de versión digital de productos digitalizados mediante fotogrametría, escultura digital y renders.

Director's ShowCase International
Realicé la versión 3D de su producto más nuevo para visualizar en tiempo real en la plataforma Sketchfab. El fundador de la empresa contrató mis servicios de forma directa. - Mi trabajo fue recomendado por el Co Fundador de Sketchfab-

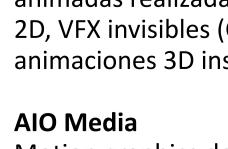
Contratado de forma directa por el CEO y Co Fundador de Sketchfab.com para realizar un asset 3D compatible con el código de la API webgl - sketchfab. El trabajo consistió en realizar un modelo interactivo de Nike que fue la pieza central del pitch con el cual Sketchfab consiguió un contrato con Nike internacional.



Realización de tapa del libro "Locos de amor, odio y fracaso". Trabajo realizado bajo la dirección de Juan Pablo Cambariere. Modelado 3D, texturizado, render y post producción.



Reconstrucción 3D de calzados mediante técnicas de fotogrametría y escultura digital: los productos realizados fueron zapatillas a estrenar durante el 2017, 2018 y 2019. Esos modelos 3D se utilizaron con diversos fines publicitarios, desde campañas completas en medios masivos hasta aplicaciones interactivas e instalaciones.



Se realizó por completo el Modelado 3D -Animación- Render y composición inicial del cartel creado para la campaña publicitaria "Disfrútala" de Coca Cola Zero. El video final formó parte de la web de lanzamiento del producto renovado.



Visualización/Renders 3D del campo deportivo "Reebok Endurance Camp" para el lanzamiento de su nueva campaña publicitaria mediante evento deportivo.

Modelado 3D y Animación de empaques para nueva campaña de la Marca de cigarrillos Philip Morris. En esta ocasión los assets animados formaron parte de una micro web interactiva perteneciente a la campaña

Video infográfico de comunicación interna para la explicación del petróleo. Modeladas 3D, Animación y Render

Contratado por expertos users para redactar artículos en la edición "Expertos en diseño digital"

Asesoría y Supervisión en el sector de comunicación y superación de video institucional 3D.

Realización de 2 Spots publicitarios para comunicar la costa y mejora de servicios de AVC en partidos de la costa.

Marin & Cía: Animación 3D cronológica presentada durante la exposición de Ingeniería agropecuaria en Alemania.

(2005-2011) Realización gráfica publicitaria, integras mas para grandes, marcas nacionales de alimento balanceado para mascotas. KONG, Old Prince, Raza y Vorazadas

animadas realizadas completamente en 3D, Mograph 2D, VFX invisibles (Cómpo de 3D sobre video real) y animaciones 3D (institucionales).

Animación gráfica de separador para cines en EEUU publicitando documental sobre fútbol.

Supervisión de proyecto 3D para presentación de

2024 - Asociación argentina de paleontología - Museo de la Plata CONICET (mención)

Mención y Agradecimiento en paper sobre la implementación de escultura digital para complementar la reconstrucción de fósiles. "A GUIDE TO THE RECONSTRUCTION OF THE AUTOPODIA OF TETRAPODA THROUGH 3D TECHNOLOGY: THE CASE OF NEUQUENSaurus AUSTRALIS"

2023 - Estudio NQS - Capacitación, Evaluación y Mejoras

Capacitación de introducción general 3D para el sector de proyectos y post producción. El trabajo consistió en identificar problemas de comunicación entre el departamento de 3D y Post Producción y redactar una propuesta de mejoras en el workflow.

2022 - Estudio NQS Archviz

Capacitación de nivelación y evaluación de personal de planta y aspirantes a nuevos puestos en el área de Archviz. Se capacitó en Modelado 3D, Render, workflow de materiales PBR, librerías de Epic Games / Quixel

2020 / 21 - Inauguración de DV3D - "Diego Viegas 3D" Academia online de arte 3D y Registro de la marca

Enfocado en los casi 20 años de enseñanza académica y capacitaciones a medida dv3d se abrió al público brindando constantemente actualizadas sobre escultura digital, modelado 3d, render, simulaciones de fluidos, texturizado etc.

2020 - Estudio NQS Archviz

Capacitación de nivelación y evaluación de personal de planta y aspirantes a nuevos puestos en el área de Archviz. Se capacitó en Modelado 3D, Render, Simulaciones físicas y workflow de materiales PBR, librerías de Epic Games / Quixel

2020 Creación de curso completo de fotogrametría.

2020 Dictado de varias master class online sobre fotogrametría para alumnos de Latinoamérica con vacantes completas cada ocasión.

2019 - Estudio "Motiva"

Formación de personal para la obtención y el post procesado de escaneos 3D de personas. Evaluación de calibración de plataforma para fotogrametría de 120 cámaras en simultáneo. Creación de workflow de trabajo entre Zbrush / Reality Capture y Photoscan específicamente para la única impresora 3D full color en el país.

Estudio Ctrl+Ñ

Capacitación a medida / Perfeccionamiento de nivelación para igualar el nivel europeo en calidad de renders archviz.

DaVinci

PRIMERA ESCUELA DE ARTE MULTIMEDIAL

2011 - Al 2021: Coordinador en Formación profesional de Modelado 3D, Render y Escultura digital. Docente en las materias de 3D de la carrera Diseño Multimedia y las relacionadas a Zbrush en Cine de animación.

2014 Renovación de contenidos del área 3D en la carrera Diseño Multimedia. ACT, 2 y 3 se reemplazaron por Modelado 3D, Render, Animación 3D y fue agregada la materia Realización integral 2D y 3D

2011 Lanzamiento de cursos piloto de formación profesional utilizando 27hs de los contenidos propuestos en el 2008. Luego de evaluar los resultados se lanzaron oficialmente los cursos de formación profesional con el contenido presentado en el 2008 pero reducido y adaptado a 84hs de duración

2008 - 2009 Creación y dictado de contenidos del curso básico de Render y del curso de Introducción a Zbrush.

Estos fueron los primeros cursos de la institución en donde se pidieron entregas finales, aún siendo cursos de 8 clases. Presentación de propuesta de cursos de 3D con mas de 400hs de contenidos.

2008 al 2022

Docente de las materias "Animación computada 1, 2 y 3" Actualmente son: Modelado 3D, Texturizado y Render, Realización integral 2D y 3D.

Escuela Ana María Janer:

2008 Dictado de las materias de informática: Informática 1(Introducción a la informática) Informática 2 (Diseño interactivo y programación en actionscript) Informática 3 (Creación y acceso a bases de datos)

2006 Creación de canal de youtube sobre educación y divulgación de 3D en general con más de 450 videos.

CAPACITACIONES ESPECIALES

2003 la actualidad

Desde el 2003 capacito de forma particular y en empresas según sus necesidades, principalmente profesionales, ingenieros, médicos y diseñadores industriales en el área de visualización 3D aplicada a sus campos.

2025 - FEATURED ARTIST - RizomUV.com - Nota

Rizom UV es uno de los softwares standalone para hacer uv's mas reconocidos en la industria. Tuve la suerte de ser contactado para una entrevista como artista destacado.

2022 - Listado como uno de los mejores canales de tutoriales 3D en español por notodoanimación.

Notodoanimación.es es un reconocido portal online sobre contenidos educativos relacionados al cine y la animación 3D en Europa

2021 - Entrevista en Turoriales Kames / YouTube Live

Kames Andrade es un reconocido Youtuber pionero en la creación de tutoriales para latinoamérica. Luego de llegar a uno de mis videos con tips sobre como grabar los tutoriales me pidió que haga una revisión de su canal, y al poco tiempo tuve el honor de participar en una de sus emisiones en vivo Junto a otros creadores de contenidos

2021 - Instituto Tecnológico de México Chihuaua.

Para la Comisión Nacional de Educación e Ingeniería de México.

Disertación "3D aplicado a ingeniería"

2020 - Instituto Tecnológico de México Chihuaua.

Para la Comisión Nacional de Educación e Ingeniería de México.

Disertación "La importancia de la visualización 3D en distintos campos de ingeniería"

2020 - WebGL En el evento anual sobre gráficos generados por computadora organizado por Khrone Group

(Creadores de OpenGL) Entre otras tecnologías reconocidas pudo verse uno de mis trabajos utilizado como ejemplo de implementación actual de WebGL.

Bs As Futura - Planetario Galileo Galilei:

Evento de divulgación tecnológica y arte digital.

Museo de Bellas Artes - Salta:

Invitado por el museo de bellas artes a disertar sobre el medio digital para escultura (Zbrush) la disertación se realizó acompañada de demostración en vivo.

Interacción 3D - Congreso de impresión 3D

Centro Cultural San Martín.

Invitado por los organizadores del evento a exponer sobre tecnologías de escaneo 3D. En esta charla expuse mi trabajo de desarrollo sobre mi propio software de escaneo 3D y también expuse mi investigación sobre fotogrametría.

Game On. "El arte en los video juegos"

Invitado por los organizadores del evento a realizar una demo en vivo de escultura digital.

FASE 4 - Centro Cultural Recoleta

Evento de divulgación tecnológica y arte digital.

Disertación y demostración en vivo.

CCEBA Centro Cultural de España en Buenos Aires

Disertación sobre escultura digital y demostración en vivo en la tercera edición de game on.

ComicCon - Argentina

Demostración de escultura digital con modelo vivo. Participación en Stand de Escuela Da Vinci.

MonsterCon

Demostración de escultura digital con modelo vivo. Participación en Stand de Escuela Da Vinci.

Expo Toons - Festival internacional de animación

Ediciones 2011-2012-2013

En representación de Escuela Da Vinci

Mas de 50 demostraciones en vivo de escultura digital, modelado 3D y Render en formato de conferencia y/o clase abierta.

MENCIÓN EN MEDIOS:

Entrevista en el programa de cable "Gen 2.0"