DIEGO VIEGAS - CURRÍCULUM 2022

EXPERTO EN CAPACITACIÓN Y REALIZACIÓN 3D - YES I SPEAK ENGLISH TOO

www.diegoev.com
instagram.com/diego_ev
artstation.com/diegoev
diegoev@gmail.com

TRABAJOS FREELANCE EN PUBLICIDAD - COMUNICACIÓN

Selección destacada y en orden cronológico descendente

2022

Adobe

Dupla Latam
Artista 3D / Escultor digital para el episodio Adobe Dupla Latam Argentina en el canal de Adobe - Youtube

Video TIP
Realización 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 futbol (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.

2021

REDRAGON

Redragon Lanzamiento México
Creación de 3 cortos publicitarios para la campaña de lanzamiento de la marca en México. Para realizar los cortos me encargué de modelado, texturizado, iluminación, simulación de telas, animación, Mocap, Renderm edición, post producción y diseño de sonido.

Francia - Polo (Sculpt viz para escultor Argentino)
Realización de 2 esculturas digitales para visualización fuente de agua / monumento

2020

Escultura digital para Colecionables - 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.

Sketchfab

Modelo 3D para landing page de sketchfab.com

2019

Dufour

Arte 3D para composición fotográfica publicitaria

DINATECNICA

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

VICTORIA SEGUROS

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.

MOSTAZA

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

DSI

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.

2017

Sketchfab

Fui contratado de forma directa por el CEO y Co Fundador de Sketchfab para realizar un asset 3D compatible con el código de la API de Sketchfab. El trabajo consistió en realizar un modelo interactivo de comunicación interna en Nike international, que permite configurar distintas opciones de color y materiales de ciertos modelos de zapatillas.

Planeta

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.

NIKE

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.

Coca-Cola

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.

2011

Reebok

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

PHILIP MORRIS

Modelado 3D y Animacion 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

ARTEC INGENIERIA

2012

Video infográfico de comunicación interna para explicar el funcionamiento de nuevas tecnologías para la medición de petróleo. Modelado 3D, Animación y Render

USERS

2010

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

UTN.BA
UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL
FACULTAD REGIONAL BUENOS AIRES

Asesoría y Supervisión en el sector de comunicación durante la producción de video institucional 3D.

AVC internet tv

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

BAIRES

Animación 3D cronológica de las obras de expansión realizadas en la planta de fabricación para presentar en exposición sobre ingeniería agropecuaria en Alemania.

2005

Estudio Publicitario Pollux (2005-2011)
Realización de publicidades íntegras para TV, Vía pública y gráfica en general, de las mas grandes marcas nacionales de alimento balanceado para mascotas. KONGO, OldPrince, Raza y Voraz
Los trabajos realizados incluyeron publicidades animadas realizadas completamente en 3D, Mograph 2D, VFX invisibles (Compo de 3D sobre video real) y animaciones 3D institucionales.

2002

AIO Media
Motion graphics de separador para cines en EEUU publicitando documental sobre fútbol.

TrafMa
Supervisión de proyecto 3D para presentación de remodelación del campo de polo.

Soul Twin
Diseño 3D para gráficas a montar en evento de moda realizado por la marca proveedora de vestruario en canal 9.

Soporte técnico / Armado, mantenimiento y reparación de PC. Instalación y configuración de redes.

1999

TRABAJO EN CAPACITACIÓN PROFESIONAL

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,y workflow PBR

2021 - Inauguración de DV3D - "Diego Viegas 3D" Escuela online de arte 3D
Enfocado en los casi 20 años de enseñanza académica y capacitaciones a medida dv3d se abrió al público brindando contenidos constantemente actualizados 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 - UTN - Consultoría sobre propuesta educativa online en el área de modelado 3D y desarrollo de realidad virtual / aumentada.

2020 Creación de curso enlatado completo de fotogrametría con más de 150 alumnos desde su apertura.

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 especificamente 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 2022: Coordinador y profesor 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 logrando un promedio de 20.000 visualizaciones mensuales en alza.

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.

DISERTACIONES - DEMOS EN VIVO - CONFERENCIAS

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 Chiuaua.
Para la Comisión Nacional de Educación e Ingeniería de México.
Disertación **"3D aplicado a ingeniería"**

2020 - Instituto Tecnológico de México Chiuaua.
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 **Khronos 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 Martin.
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"

Nota en la revista Despacho Creativo.

Entrevista para Colectivo Bicicleta.

Mención en Irrompibles por mi trabajo en FASE3.