

## HÉCTOR ESTEBAN

### Senior Environment, Props & Material Artist

[hectorestebanrich@gmail.com](mailto:hectorestebanrich@gmail.com) | [hectoresteban3d.com](https://www.linkedin.com/in/héctor-esteban) | [www.linkedin.com/in/héctor-esteban](https://www.linkedin.com/in/héctor-esteban)

### PERFIL PROFESIONAL

Artista 3D con más de 8 años de experiencia en la industria de los videojuegos, especializado en Environment Art, creación de Props y texturizado procedural/PBR. Experto en optimización de assets para motores de juego como Unreal Engine y flujos de trabajo High-to-Low poly. Capacidad demostrada para trabajar en equipos multidisciplinares, aportar soluciones técnicas y mentorizar a otros profesionales.

### EXPERIENCIA PROFESIONAL

**White Door Games** | *Senior Environment, Props & Texture Artist* | 2025 – Actualidad

- Creación y desarrollo de environments y props optimizados para videojuegos.

**UT-HUB** | *Profesor de Materiales y Texturizado* | 2024 – Actualidad

- Docente en el Máster Technical Artist y Visualización.
- Instrucción avanzada en workflows de materiales con Unreal Engine 5.7.3 y texturizado con Adobe Substance 3D Painter y Adobe Substance 3D Designer.

**Thelma & Boom** | *Environment, Props & Material Artist* | 2022 – 2025

- Desarrollo de props y entornos para producción 3D.

**Sngular** | *Senior Texture & Material Artist* | 2022 – 2024

- Creación de materiales procedurales PBR para proyectos de visualización 3D.

**Trazos** | *Profesor de Máster Creación avanzada de Props y Environments* | 2022 – 2023

- Formación de artistas para el sector de videojuegos AAA, cubriendo el pipeline completo desde modelado, bake, texturizado hasta integración en Unreal.

**Pentadimensional Games** | *Senior Environment, Props & Material Artist* | 2016 – 2023

- Creación y desarrollo de environments y props optimizados para videojuegos
- **Tenebris Pictura (2023)** PS4, PS5, Steam, Xbox Series X/S.
- **Megaton Rainfall (2017)**: PS4, PS VR, PC, Switch, Xbox.

### HABILIDADES TÉCNICAS

- **Modelado 3D, Bake:** 3ds Max, Blender, Marmoset Toolbag, ZBrush, RizomUV, Speedtree.
- **Texturizado y Materiales:** Adobe Substance 3D Painter, Adobe Substance 3D Designer, PBR Workflow, Photoshop,
- **Motores de Videojuegos:** Unreal Engine 5.7.3.
- **Composición, Render:** After Effects, Nuke, V-Ray.

### EDUCACIÓN

- **Certificado Oficial de Autodesk 3ds Max.**
- **Máster en 3D y Videojuegos** Software: 3ds Max, ZBrush, Unreal Engine. Escuela Trazos.
- **Máster de Postproducción, Composición e Integración 3D** Software: Nuke, After Effects. Escuela Trazos.