

Ignacio Villalta Fernández

Technical, Pipeliner & Tools Assistant

Me presento

Mi nombre es Ignacio, actualmente resido en Algeciras y he estado los dos últimos años trabajando en mi primera película de animación.

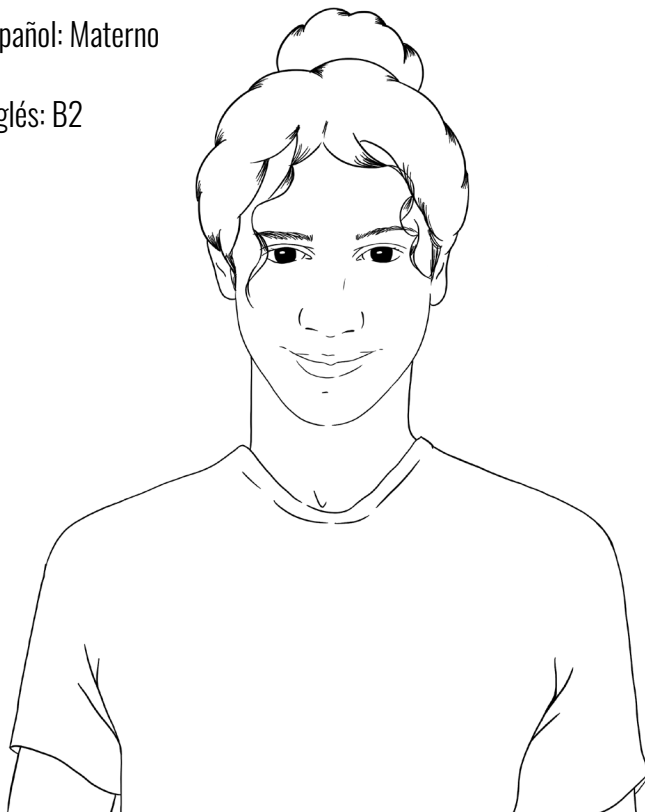
Soy una persona resolutiva con gran facilidad para aprender nuevas herramientas. Actualmente, controlo los programas Autodesk Maya y Unity. Además, he trabajado en Python, ShotGrid y Play-Maker.

Contacto

- Teléfono: 645 441 375
- E-mail: ignaciovillalta3D@gmail.com
- LinkedIn: [Ignacio Villalta Fernández](#)

Idiomas

- Español: Materno
- Inglés: B2



Experiencia

- PIPELINE TA Y PROGRAMADOR | Dragonkeeper 2021-2023
Realización de herramientas, asistencia técnica, soporte a diferentes departamentos (Layout, Animación, Rig y CFX), envíos y comunicación.
- PROGRAMADOR EN VR | AulaArcade | 2018
Prácticas de programación del videojuego Terabots realizadas con Unity.

Referencias

- **ÁNGEL GALINDO** | Pipeline TD Supervisor.
LinkedIn: [Ángel Galindo González](#)
- **ABRAHAM LÓPEZ** | Animation Director.
LinkedIn: [Abraham López Guerrero](#)

Formación

- MASTER RIGGING & CHARACTER FX | 2019-2020
Utad - Madrid
- TÉCNICO SUPERIOR ANIMACIÓN 3D, VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS | 2016-2018
Cesur Sevilla, Sevilla
- BACHILLERATO ARTÍSTICO | 2014-2016
Escuela de Arte Algeciras, Algeciras