VÍCTOR EMPERADOR

Game Developer · 3D Artist

Desarrollador de videojuegos y artista 3D. Trabajo con Unity (C#) y Godot, y llevo los assets de principio a fin en Blender y Photoshop: concept art, modelado, retopología, UVs, texturizado PBR, rigging, animación y simulación.

+34 658 141 687
veplectronics@gmail.com
itch.io/profile/vemperador
/victor-emperador-perez



Educación

Universidad de Burgos (UBU) — 2022 - 2026
Grado en Diseño de Videojuegos — BURGOS, ESPAÑA

Experiencia Profesional

Itaca — FEB. 2026 - ACTUALIDAD
Concept Artist

Proyectos Destacados

Juego jugable en itch.io y renders, vídeos y procesos en el portfolio.

Sound Proof — UNITY, BLENDER, PHOTOSHOP, KRITA

- **Director de arte y único modelador 3D** en un equipo de 5 (808 Studio): puzles y plataformas en 3D con 20 niveles.
- **Accesibilidad:** el sonido se convierte en plataformas visibles para jugar sin audio. Proyecto de Aprendizaje-Servicio con ANASBUR, probado con jóvenes con discapacidad auditiva.
- **Pipeline de arte:** concept art, 86 assets modulares hard surface, UVs, más de 40 texturas, el protagonista TESD y los escenarios de las cinemáticas renderizadas en Blender.

The Price of Youth — GODOT, GAME DESIGN, HTML5

- **Premiado en la CLUBU Jam:** bullet hell hecho en equipo de 5 personas, jugable en el navegador.
- **Game Design:** diseño general del juego, concepto y mecánicas.
- **Dirección visual:** estilo coherente en todo el apartado visual del juego.

Ollie Rave — BLENDER, RETOPOFLOW, PHOTOSHOP

- **Entorno 3D:** skatepark urbano del concept pintado al recorrido renderizado de 2 minutos.
- **Modelado y texturas:** bowl y edificios, UVs, texturas PBR, follaje con alfa, iluminación y grafitis pintados.
- **Personaje:** concept, modelado, retopología y texturas pintadas a mano; props del escenario.

Fuente del Peregrino — BLENDER, MANTAFLOW, SIMULACIÓN

- Simulación de fluidos con 6 dominios para controlar cada grupo de chorros por separado. 720 fotogramas.

Ciclos de Locomoción — BLENDER, RIGGING, ANIMACIÓN

- Andar, caminar rápido, trote y carrera sobre un rig humano, preparados para usarse en bucle en un motor.

Modelado 3D & Concept Art — BLENDER, PHOTOSHOP

- **Hard Surface:** droideka a partir de planos de referencia; diorama sci-fi de una sala de control; castillo volcánico.
- **Personaje:** del boceto a lápiz y la hoja de vistas al modelo 3D.
- **Sound Proof:** concept art de robots, props, mobiliario e interfaz para los laboratorios de OutBox Technologies.

Habilidades

Motores y lenguajes Unity (C#), Godot
Accesibilidad Diseño accesible para personas con discapacidad auditiva, playtesting con usuarios reales
Diseño Game Design, diseño de mecánicas, dirección de arte
Arte 3D Blender, modelado 3D, Hard Surface, retopología (RetopoFlow), UV Mapping, texturizado PBR, iluminación, render
Animación y VFX Rigging, ciclos de locomoción, NLA, simulación de fluidos (Mantaflow)
Arte 2D Photoshop, Concept Art, hojas de vistas, texturas pintadas a mano
Transversales Trabajo en equipo, game jams
Idiomas Español (Nativo)