

Andreu Sureda

Environment Artist | Technical Artist

andreusuredaluis@gmail.com | +34 638 27 49 97 | Portfolio: andreasureda.com | LinkedIn: linkedin.com/in/andreu-sureda-135765315 | GitHub: github.com/OGISYY

Perfil profesional

Environment Artist y Technical Artist con 2 años de experiencia profesional en videojuegos y realidad virtual. Especializado en entornos de fantasía medieval estilizada en Unreal Engine 5: blockout, level art, props, materiales procedurales tileables y trim sheets. Como Technical Artist, desarrollo herramientas de pipeline en Python, VFX con Niagara y optimización de assets para VR y móvil. He trabajado en un juego publicado en Google Play con metodología Agile (Scrum, Jira, Git).

Experiencia profesional

Technical Artist / Developer, Tururut | 07/2025 – 05/2026

- Creé entornos 3D para realidad virtual (VR) en Unreal Engine 5 y Blender, desde el modelado hasta la iluminación y el post-proceso.
- Optimicé los entornos para VR: geometría limpia, LODs, draw calls controlados y sin efectos que provoquen mareo.
- Texturicé assets con flujo PBR en Substance Painter y creé materiales procedurales en Substance Designer.
- Desarrollé VFX en tiempo real con Niagara (UE5) y aplicaciones interactivas en Unity con C#.
- Integré desarrollo web front-end (HTML, CSS, JavaScript) en proyectos interactivos.

Technical Artist / Gameplay & UI Programmer, Player To Player (FreeXPace) | 01/2024 – 02/2025

- Programé mecánicas de gameplay, sistemas de interacción y animaciones de UI en Unity con C# para FreeXPace, juego móvil publicado en Google Play.
- Integré sprites, modelos 3D y atlas de texturas en Unity y optimicé assets y scripts para el rendimiento en Android.
- Trabajé 14 meses en un equipo Agile con sprints de dos semanas (planning, daily, retrospectiva), gestión de tareas en Jira y control de versiones con Git/GitHub (branches, pull requests, code reviews).

Proyectos personales

Demon's Bell, entorno personal en Unreal Engine 5 | En desarrollo

- Diseño y blockout de una ciudad de fantasía oscura gótica-steampunk dividida en 5 zonas conectadas, con interiores funcionales, flujo del jugador y referencias de escala.
- Modelado de props medievales e industriales en Blender a escala humana.
- Creación de 9 materiales tileables de piedra, ladrillo y madera esculpidos en ZBrush, y de mesh trim sheets de piedra y metal optimizados para UE5.

Simple Exporter, addon de Blender en Python | Open Source (GitHub)

- Desarrollé un addon con la API de Python de Blender (bpy) que exporta objetos o colecciones completas a FBX con un clic, con prefijos y sufijos automáticos para respetar la nomenclatura del proyecto.
- Reduje la exportación de assets de Blender a Unreal Engine de 5-7 pasos manuales a uno.

Habilidades

- **Motores y software:** Unreal Engine 5, Unity, Blender, ZBrush, Substance Designer, Substance Painter, Marmoset Toolbag, Krita
- **Arte de entornos:** environment art, level art, blockout, modelado 3D, props, materiales tileables, trim sheets, texturizado PBR, iluminación en tiempo real
- **Technical Art:** shaders, Material Editor de UE5, materiales procedurales, VFX con Niagara, optimización de assets, LODs, draw calls, pipeline de arte, herramientas para Blender
- **Programación:** Python, C#, Blueprints (UE5), HTML, CSS, JavaScript
- **Flujo de trabajo:** Git, GitHub, Jira, Agile, Scrum, realidad virtual (VR), desarrollo móvil (Android)

Idiomas

- Español: nativo
- Inglés: fluido