PABLO MARÍN

DIRECTOR DE ARTE / DISEÑADOR 3D Y DE MOTION

GIJÓN, ESPAÑA / EN REMOTO

hello@pablomarin.es +34 644 642 532 pablomarin.es linkedin.com/in/pablomgn

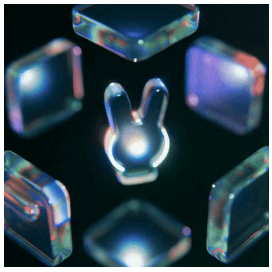
Dirijo y hago: marco el estilo y luego lo construyo en Blender, desde la primera idea hasta el último fotograma. Casi cuatro años en remoto desde España para ASM y Futureverse, en Nueva Zelanda, y freelance antes y después. Entre mis clientes, Reebok y FIFA. Busco un puesto fijo en remoto como director de arte o diseñador 3D y de motion.

TRABAJOS SELECCIONADOS

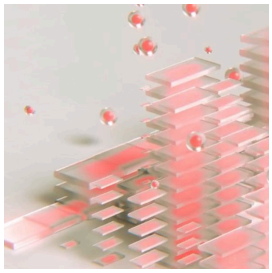
CADA IMAGEN ENLAZA A SU PROYECTO



FIFA AI LEAGUE
2022



FUTUREVERSE REBRAND
2024



SAPIRA
2026



REEBOK IMPACT
2023



AIFA
2022

EXPERIENCIA

Freelance

2025 – ACTUALIDAD
2018 – 2021
EN REMOTO

Art Director & 3D Motion Designer

- **Nexties** (Liven Labs, 2025): dirección de arte, 3D y motion para un sistema de ilustración 3D de 23 objetos, con animaciones y stickers.
- **Sapira** (2026, con DuoDuo Studio): 3D motion para una pieza hero de 85 segundos en Blender y Geometry Nodes, bajo la dirección de DuoDuo.
- **Castlelab** (2019): ilustraciones y loops para su web, destacado por Behance en Motion Graphics.

Altered State Machine (ASM) / Futureverse

SEPT. 2021 – MAY. 2025
EN REMOTO, EQUIPO EN NUEVA ZELANDA

Art Director & 3D Motion Designer MAY. 2023 – MAY. 2025

- Creé el estilo visual y dirigí a un equipo externo para que lo siguiera, con piezas para RAICERS, un spin-off de AIFA de carreras de karts modulares.
- **Futureverse Rebrand** (2024): iconos de vidrio, loops y banners de producto para la nueva identidad, todo en Blender.
- **Reebok Impact** (2023): un sistema procedural en Blender que convierte fotos en zapatillas digitales, más el teaser de lanzamiento.
- **FC Barcelona**: artista 3D en un proyecto oficial del club.

Senior 3D Artist SEPT. 2021 – ABR. 2023

- **FIFA AI League** (2022): dirección de arte y todo salvo la implementación técnica: personajes modulares, ropa, arenas e iconos para el spin-off de AIFA del Mundial.
- **AIFA** (2022): desarrollé todo el estilo visual a partir de cinco personajes base de Nguyen Nhut, con plena libertad creativa, y tuve a un artista junior a mi cargo. Seis primes nuevos, 51 variantes, lootboxes, 45 arenas y el mapa del mundo.

IDIOMAS

Español, nativo
Inglés, C1 (Cambridge Advanced)

FORMACIÓN

Grado en Diseño Gráfico. ESAPA, 2014–2018
Grado en Psicología. UNED, 2014–2020

APTITUDES

Dirección de arte, dirección de equipos, 3D motion design, diseño de personajes, look development, storyboards, setups procedurales, animación, motion graphics.

HERRAMIENTAS

Blender (Cycles, Geometry Nodes), Substance Painter, After Effects, Photoshop, Illustrator, DaVinci Resolve, Figma.