RUFINO GARAY

Technical Artist · Arte y herramientas

Buenos Aires, Argentina · rufogarayul@gmail.com
linkedin.com/in/rufogaray



PERFIL

Technical Artist con más de 5 años en Tactile Games, estudio de juegos mobile. Desarrollo herramientas que automatizan la producción de arte y marketing, con una base sólida en modelado 3D, shaders en Blender y Unity, animación 2D y VFX.

EXPERIENCIA

Tactile Games

Buenos Aires y Copenhague

Technical Artist

ene. 2026 – actualidad

- Desarrollé herramientas de automatización de video que generan miles de anuncios de marketing a partir de unos pocos videos fuente.
- Junto a programadores, integré ComfyUI en Photoshop para que los artistas usen estos workflows sin salir de su herramienta.
- Entrené LoRAs de FLUX y armé workflows de ComfyUI para producir imágenes de marketing y diseño de UI.
- Creé herramientas que reinterpretan elementos de juego en distintos estilos o los generan desde cero.
- Desarrollé setups procedurales con Geometry Nodes y shaders en Blender para campañas publicitarias de juegos en desarrollo.
- Presenté los workflows del equipo en el AI Learning Day de Tactile y acompaño a otros artistas a crear sus propias herramientas.

3D Artist (ingresé como Junior)

jun. 2021 – dic. 2025

- Modelé y texturicé más de 100 props low-poly para los ambientes de Makeover Match.
- Creé assets high-poly para las cinemáticas de Lily's Garden y Penny & Flo, del modelado y las UVs a las texturas y los shaders.
- Produje assets y shaders en Unity y Blender para anuncios y playables.
- Realicé el rigging y la animación 2D de personajes y props en Spine2D y Unity.
- Juegos: Makeover Match, Lily's Garden, Penny & Flo, Suck it Up! y Simon's Cat Match!

Animador 3D freelance

abr. 2020 – may. 2021

- Dirigí y produje 3 videoclips animados de punta a punta, del storyboard a la edición: The Holy Road – BLIP 3, In The Sun y Sunshine.

PROYECTOS

BENNU · cortometraje

Dirigí, edité y realicé los VFX y el audio; además filmé parte de las escenas. Cocreado con Alba Fernández, Juan González y Elías García.

HERRAMIENTAS

3D Y TEXTURAS
Blender (Geometry Nodes, Shader Nodes), Autodesk Maya, Substance Painter

MOTOR
Unity (shaders, animación 2D)

ANIMACIÓN 2D
Spine2D, Unity 2D

VFX Y EDICIÓN
After Effects, Premiere Pro

IA GENERATIVA
ComfyUI, FLUX (entrenamiento de LoRAs), Claude, Codex

HABILIDADES

Technical art · Automatización de pipeline · Shaders · Geometry Nodes · Modelado low y high-poly · Texturizado · Rigging · Animación 2D y 3D · Playables

EDUCACIÓN

Diseño de Imagen y Sonido
Universidad de Buenos Aires
2019 – 2023

IDIOMAS

Español	Nativo
Inglés	Bilingüe
Portugués	Intermedio