

2025

PORAFOLIO PROFESIONAL

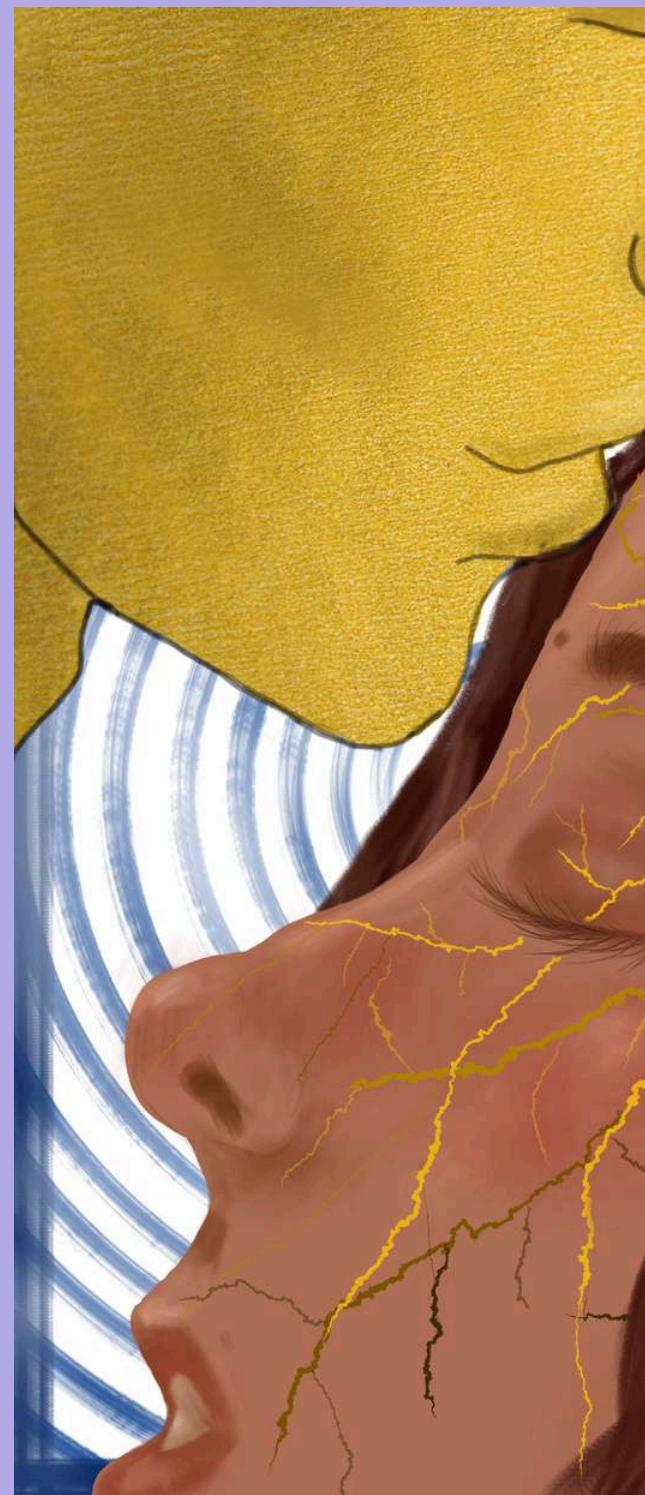


# PORTFOLIO SAMUSHROOM

# ARTISTA DIGITAL

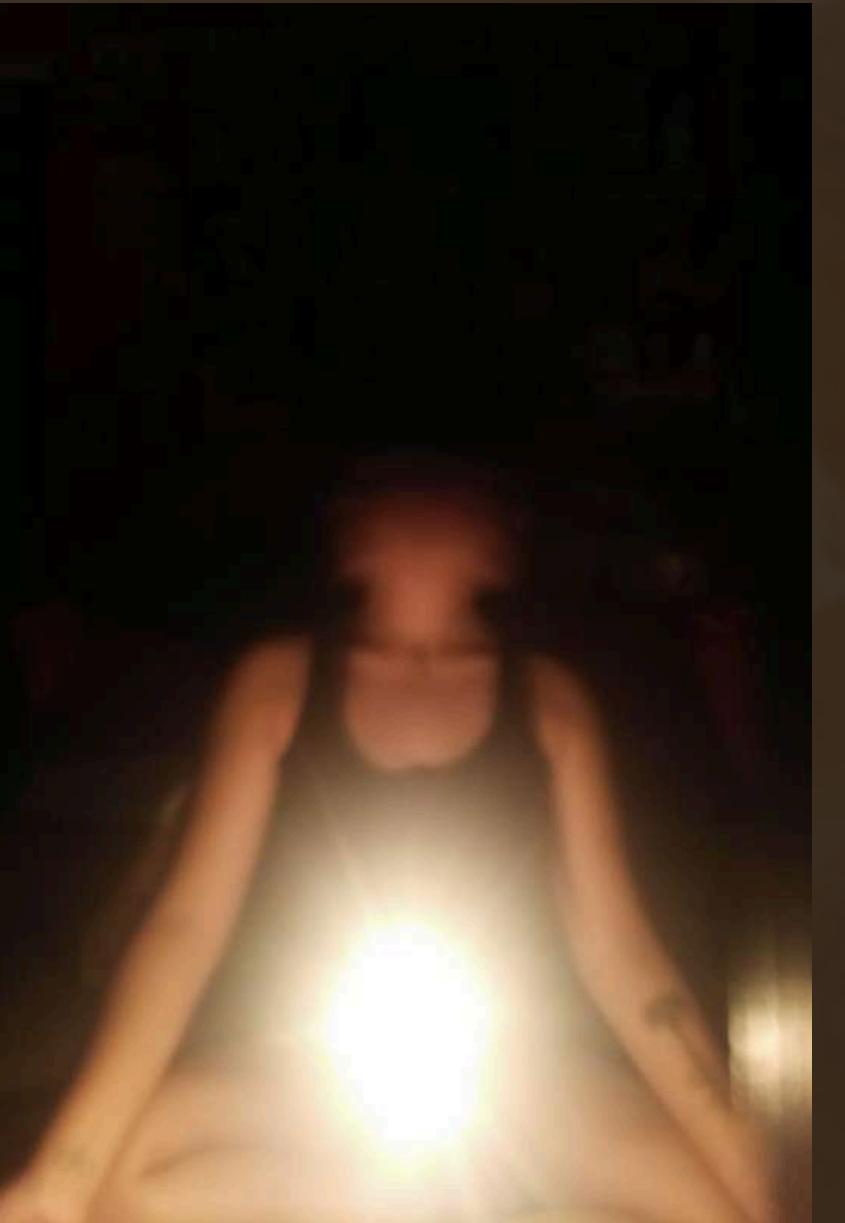
PORAFOLIO PROFESIONAL

01



# Sam Gándara

Artista digital graduada de la Universidad de Guanajuato, principalmente centrada en el arte 3D y edición de video. Apasionada, también, por el Game-design, Game-dev, la pintura digital y la fotografía.



## ABOUT ME

[WWW.LINKEDIN.COM/IN/SAMANTHA-GANDARA-2408-SAMUSHROOM](https://www.linkedin.com/in/samantha-gandara-2408-samushroom)

02

# MODELADO Y TEXTURIZADO 3D



# *Descripción*

Un proyecto de texturizado de un escudo en Adobe Substance Painter. Creación y uso de distintos materiales y generadores basándose en mapas de ID, ambient occlusion, curvature, etc.

El escudo perteneció a Brianna, una guerrera celta que lo dejó atrás en una redada en medio del bosque, por tanto, está cubierto de moho, musgo y deteriorado por las condiciones de humedad.



# BRIANA'S SHIELD

MODELO LIBRE DE LICENCIA TEXTURIZADO  
POR SAMMUSHROOM

03.1

# *Descripción*

Este proyecto de texturizado en Adobe Substance Painter muestra una vez más las habilidades técnicas y conceptuales para el desarrollo de modelos con historias y conceptos detrás.

Jarrón inspirado en las cerámicas de la dinastía Ming pero con la técnica japonesa del Kintsugi. Un jarrón que viajó por distintas culturas y tras romperse fue reparado con recubrimientos de oro. Por tanto, en Substance se trabajó en darle la apariencia de la cerámica ming usando alphas, calcas y handpaint, además, se trabajó con generadores y filtros para la apariencia del Kintsugi.



# KINTSUGI VASE

MODELO LIBRE DE LICENCIA TEXTURIZADO POR  
SAMMUSHROOM

03.2

# *Descripción*

El modelo y las UVs trabajadas en Maya para pasar a texturizarlo en Substance Painter y enviarlo a UE5 para un videojuego de terror. Las especificaciones fueron crear un asset realista y dañado de un panel eléctrico con un grid 4x4 botones y medidores de energía.

Se crearon materiales propios y utilizando generadores, modificadores y alphas se le brindó más realismo.



# ELECTRIC PANNEL

MODELO Y TEXTURIZADO POR SAMMUSHROOM

03.3

# *Descripción*

Para mayor detalle se investigó sobre los materiales y sus reacciones a distintos elementos como agua, tiempo, polvo, etc.

Se notan entonces la diferencia entre los materiales como el metal, corroído y oxidado, en cambio, los plásticos que pierden su brillo y se agrietan ligeramente.

Además, se incluyeron detalles como huellas dactilares en distintas zonas del panel que serían más comúnmente presionadas y algunas manchas sutiles de sangre para aumentar el suspense y horror.



# ELECTRIC PANNEL

MODELO Y TEXTURIZADO POR SAMMUSHROOM

03.3

# *Descripción*

Modelo y texturizado basado en una muñeca lalaloopsy trabajado en Autodesk Maya para explorar sus capacidades de texturizado.

El modelo de muñeca funciona muy bien con el tipo de texturizado de Maya con materiales como el blinn o las de arnold.

Este modelo fue solicitado para un proyecto más tarde por lo que fue modificado ligeramente para un riggeo más óptimo.



## BUBBLES SMACK'N' POP LALALOOPSY

MODELO Y TEXTURIZADO POR SAMMUSHROOM

03.4

# *Descripción*

Modelos realizados en Autodesk Maya para un proyecto de recorrido virtual a través de un bosque.

Se trata de un árbol gigante con escaleras hechas por sus ramas que llevan a la cabaña en su interior, dentro hay una mesa con taburetes de su propia madera.



# CABAÑA DEL ÁRBOL

MODELO PROPIO Y TEXTURIZADO POR MIGUEL GONZÁLEZ  
CASTILLO

# GAME-DEV

GAME-DESING,  
DESARROLLO

LEVE-DESIGN,

PRODUCCIÓN,

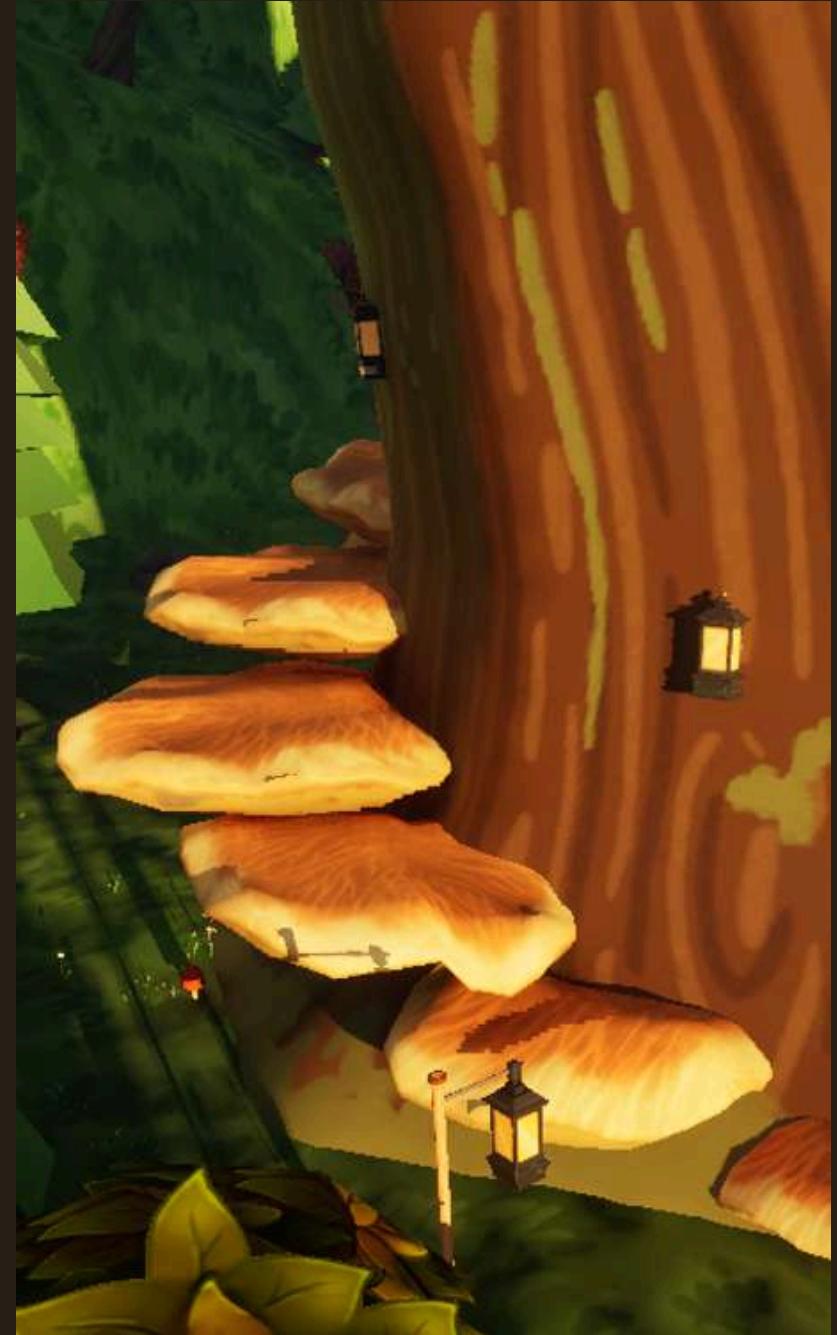
04



# *Descripción*

Como fue visto antes, el modelo del árbol gigante se utilizó para este proyecto en UE5 de recorrido virtual a través de un acogedor bosque.

Además de trabajar en modelado, también trabaje en la creación y diseño del entorno haciendo uso tanto de modelos propios como modelos con licencia libre y creando y modificando materiales. Planee el recorrido y del usuario a través del entorno.



# ROY'S TREE CABIN

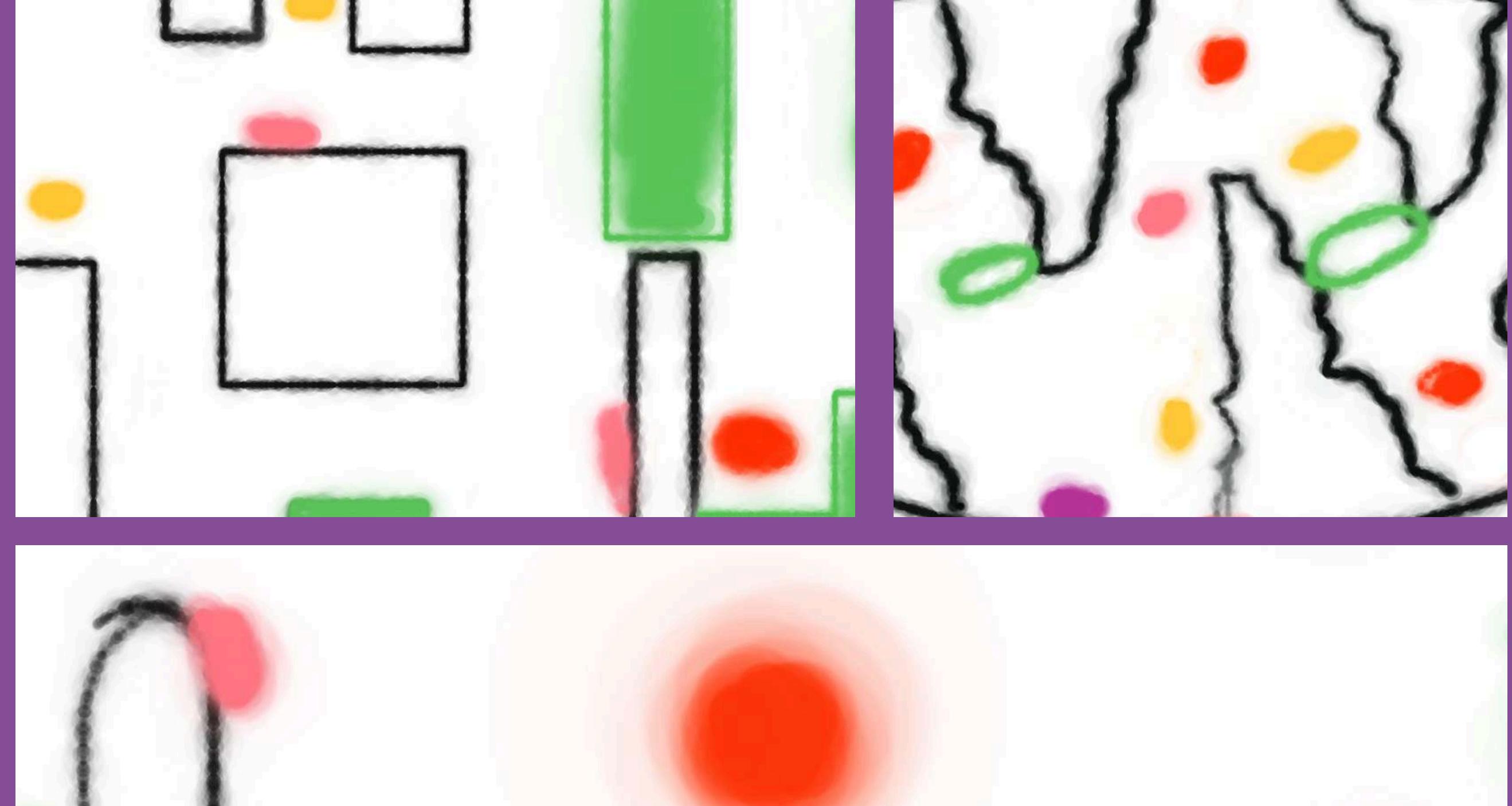
MODELOS PROPIOS Y DE LICENCIA LIBRE

04.1

# Descripción

Un videojuego 2D estilo RPG donde un buzo busca limpiar el océano y termina descubriendo mucho más. Realizado en Unity.

En este proyecto me centré más bien en el desarrollo en Unity, realizando código en C# además de también realizar el diseño de nivel, estructurando el recorrido del jugador en los distintos niveles, los obstáculos, los enemigos, recolectables, metas de nivel, etc.



# ABYSS DIVER

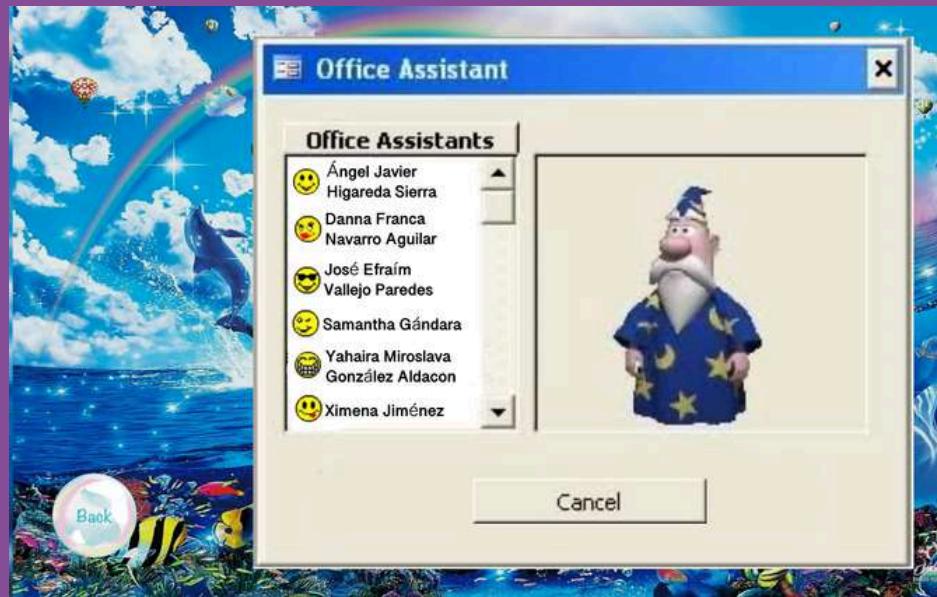
DISEÑO DE NIVEL, PRODUCCIÓN, UI Y DESARROLLO EN C#

04.2

# Descripción

Tras los mapas para diseño de niveles, los place holders se reemplazaron por assets hechos por mis compañeros de trabajo y se creó este entorno submarino colorido.

Entonces continué trabajando en el código, así como en aspectos específicos del IU como la vida, los dialogo con NPCs, etc.



# ABBY'S DIVER

ARTE POR ÁGEL HIGAREDA, DANNA NAVARRO, JOSÉ EFRAÍN,  
YAHAIRA MIROSLAVA, XIMENA JIMÉNEZ Y SAMMUSHROOM

04.2

# *Descripción*

Un videojuego plataformero 3D realizado en UE5 basandonos en Toy Story e It takes Two, acompañamos a una muñeca en un recorrido por el cuarto de su dueño, saltando a través de obstáculos para llegar a su meta.

En este proyecto se solicitó utilizar el modelo de la Bubbles Smack 'N' Pop Lalaloopsy por lo que se le hicieron un par de modificaciones para el riggeo y además se importó a Unreal con sus texturas. Además de esto, trabajo en el diseño de nivel, así como modelando distintos elementos del entorno como los palillos chinos, las piezas de lego y de jenga.



# RAG DOLL GAME

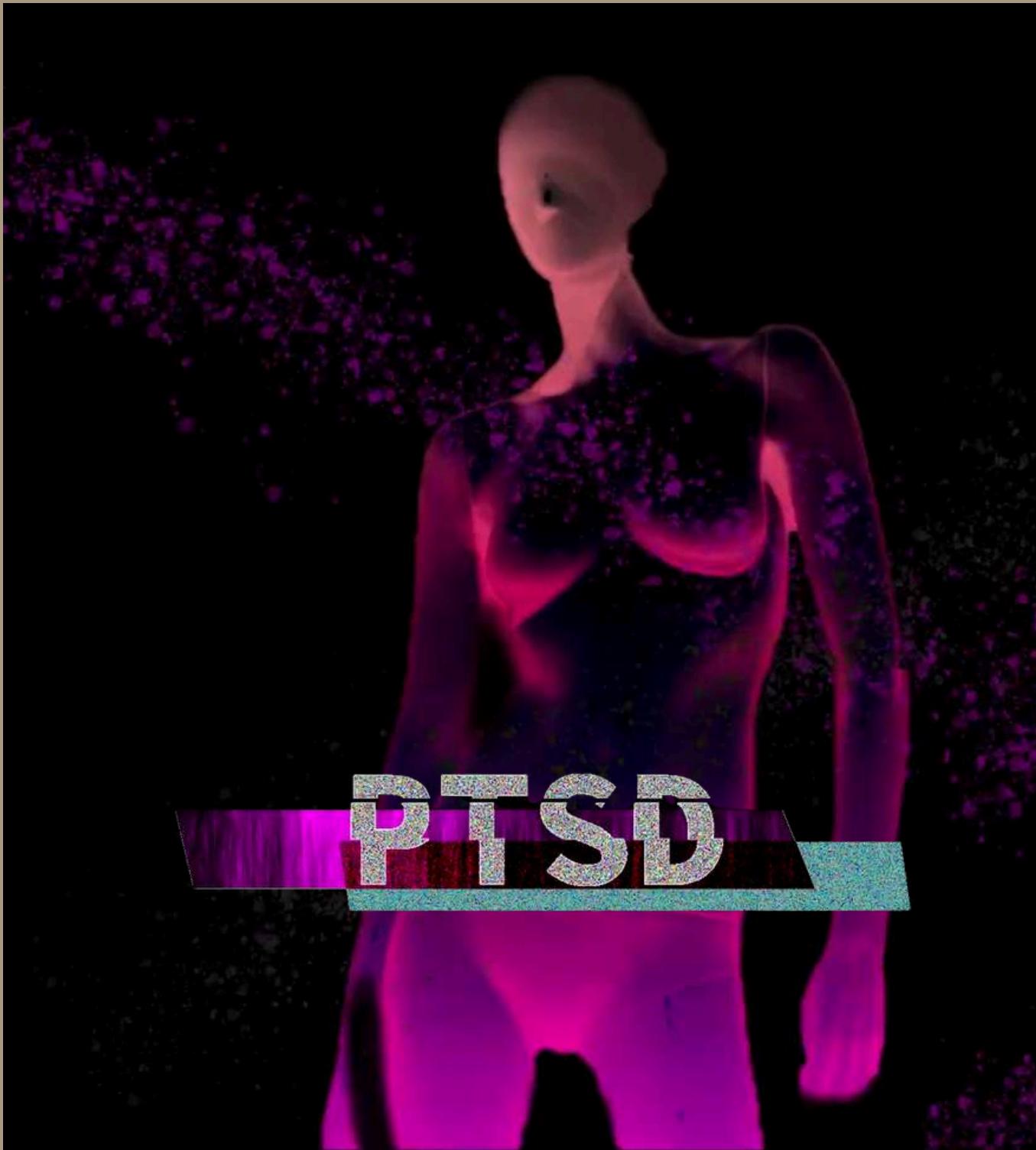
MODELOS POR SAMMUSHROOM, JAVIER HIGAREDA, DANNA NAVARRO, MIGUEL GONZALEZ CASTILLO Y TEXTURIZADO POR SAMMUSHROOM Y MIGUEL GONZALEZ CASTILLO

04.3

# VIDEO Y AUDIO

EDICIÓN DEAUDIO Y VIDEO

05



# *Descripción*

Una pieza de videoarte basada en la experiencia de las distintas etapas del ciclo menstrual femenino.

Para esta pieza se realizó un montaje con transiciones y cambios de toma en sincronización con audios característicos de cada etapa del ciclo con metraje e imágenes de bibliotecas libres de derechos, se realizó corrección de color pero principalmente etalonaje para una vez más aludir a cada etapa del ciclo. Todo trabajado en Adobe Premiere y Audition.



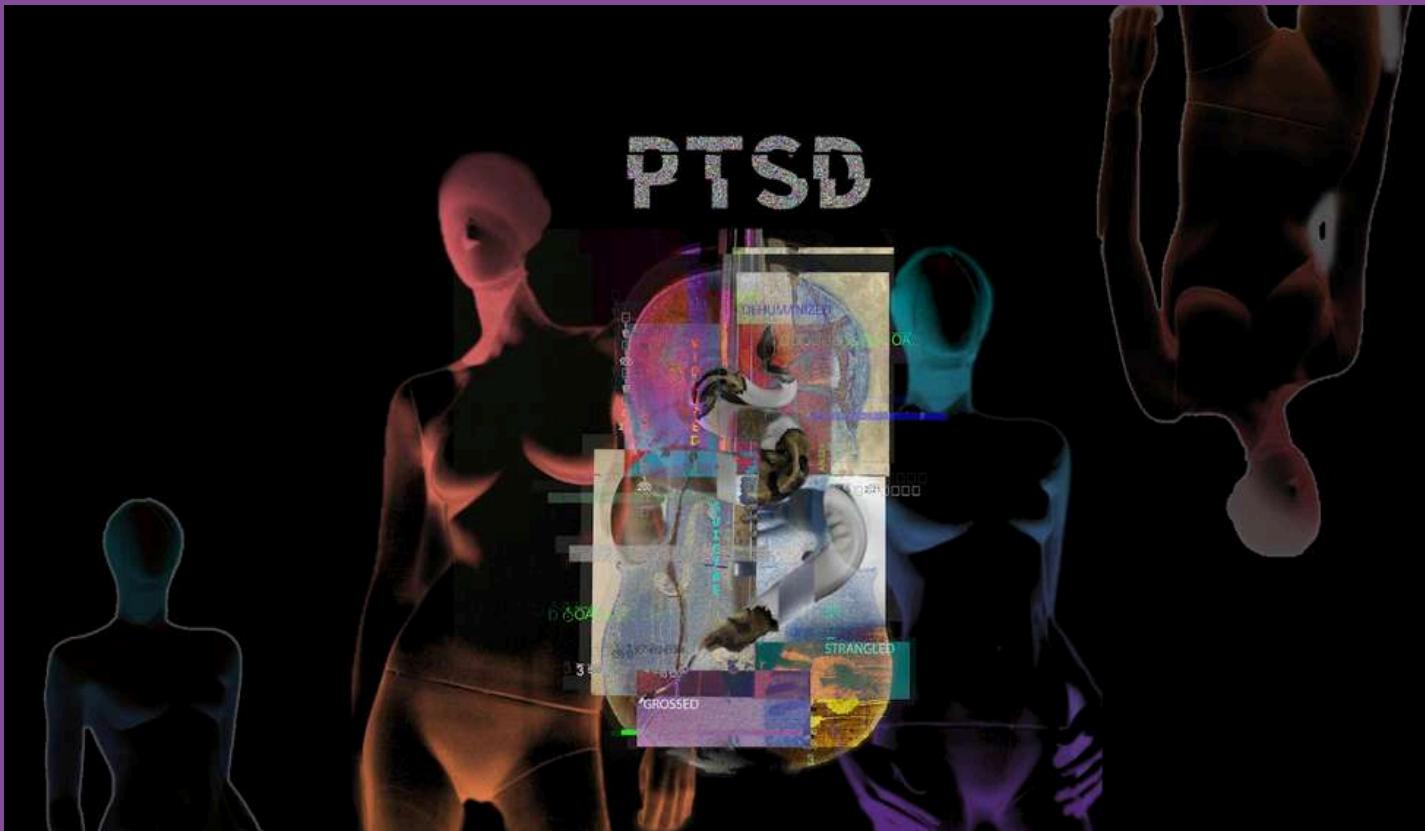
# MENSA

USO DE IMAGENES LIBRES DE DERECHO

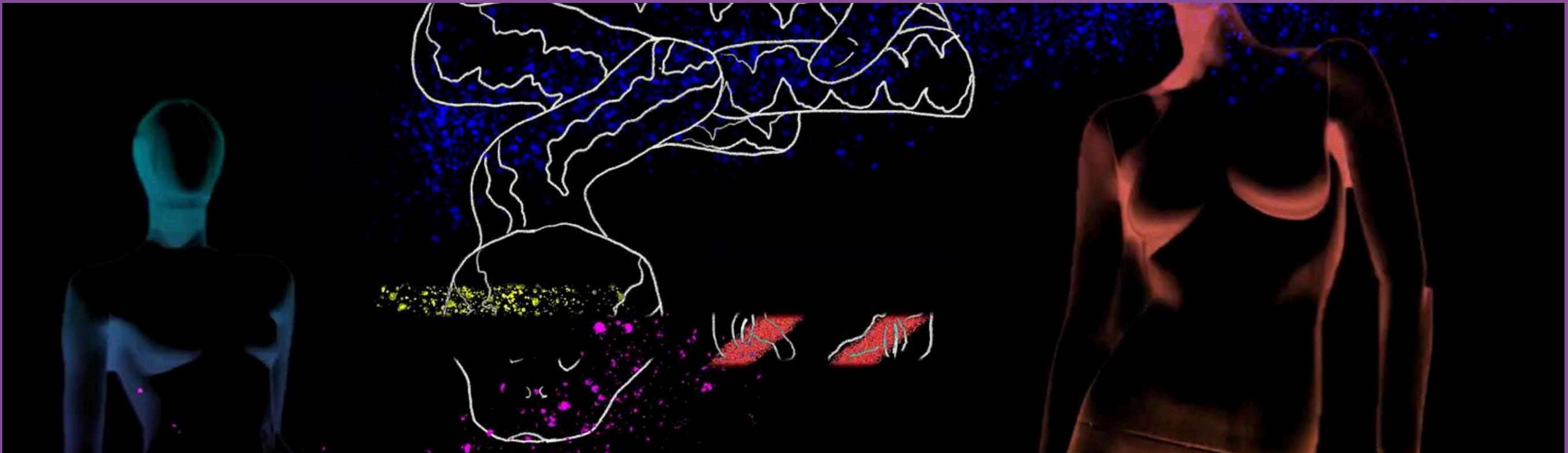
05.1

# Descripción

Una pieza de álbum conceptual multimedial con dos tracks donde se explora la experiencia de una mujer con síndrome de estrés postraumático tras sufrir de un evento violento traumático.



En esta en colaboración, trabajo principalmente en lo visual, creando distintos elementos gráficos para los videos que acompañan a las piezas sonoras, así como en la mezcla de elementos sonoros, diálogos y efectos de audio. Trabajado en Adobe Premiere y Audition.



# PTSD

DIALOGOS Y GUIÓN POR MARÍA FERNANDA FRAGOSO MEDRANO, PIEZAS SONORAS POR ISHI ALEXANDER SOLANO MARTINEZ

05.2

# *Descripción*

Un audio relato de horror cósmico, ritualístico con paisaje sonoro perturbante trabajado en colaboración a otros artistas.

En este proyecto yo, trabajo la edición y el diseño sonoro, la limpieza de voces, los efectos de sonido, la construcción del entorno escalofriante. Todo trabajado en Adobe Audition.



# LAS CINTAS DE CALIGNE

GUIÓN POR MARÍA FERNANDA FRAGOSO MEDRANO Y VOCES  
POR ALEXANDRA DEL REFUGIO CELAYA TREJO Y MARÍA  
FERNANDA FRAGOSO MEDRANO

05.3

# *Descripción*

Un proyecto publicitario para el documental Tanguista de mi corazón participante en el GIFF, en el video se explora la conmoción y emoción provocada por el estreno del documental

En el video se hace uso de distintos recursos de Adobe After Effects, Premiere y Audition para brindar mayor dinamismo y dramatismo a la narrativa del video.



# TIANGUISTA DE MI <3

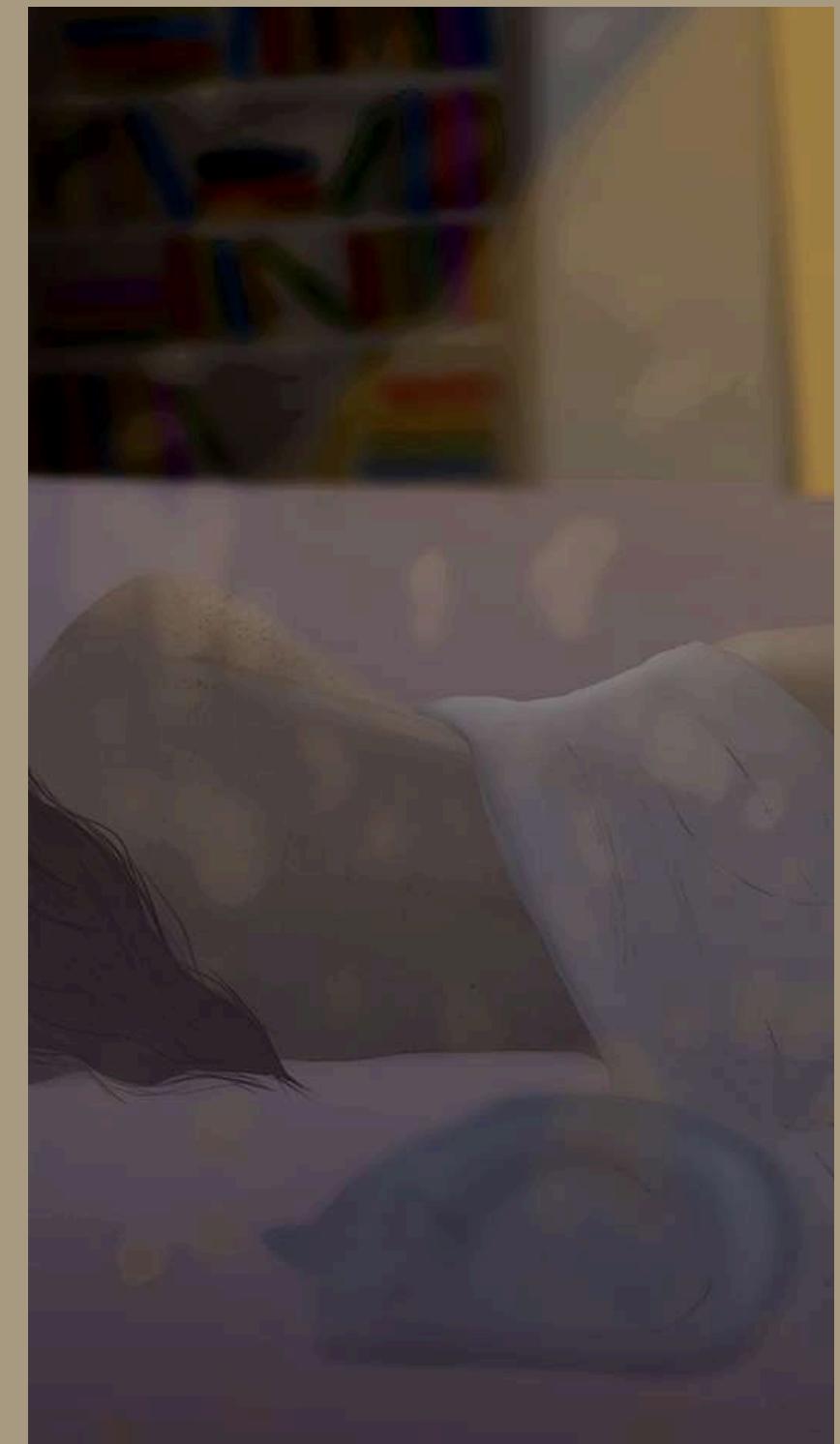
ACTUACIÓN DE: MARÍA FERNANDA FRAGOSO MEDRANO,  
LUIS ANGEL HERNANDEZ PINEDA, JOSE JULIO LEON MAGDALENO,  
DAN LEONARDO PARRA ROMERO Y EDGAR OMAR FONSECA  
CALDERON

05.4

# PINTURA DIGITAL

EXPLORACIONES PRINCIPALMENTE CONCEPTUALES

06



# *Descripción*

Esta pieza de autorretrato, inspirada en el estilo fauvista, busca retratar mi momento de catarsis al percatarme de la paradoja de la vida y la muerte, lo aparentemente estéril del entorno del humano moderno, pero paradójicamente lo inherentemente vivo de su entorno y su muerte.

Aquí, a través del uso de colores y texturas, se buscó aludir al proceso de descomposición natural de un ser vivo.



# MORTIGA KATARSO

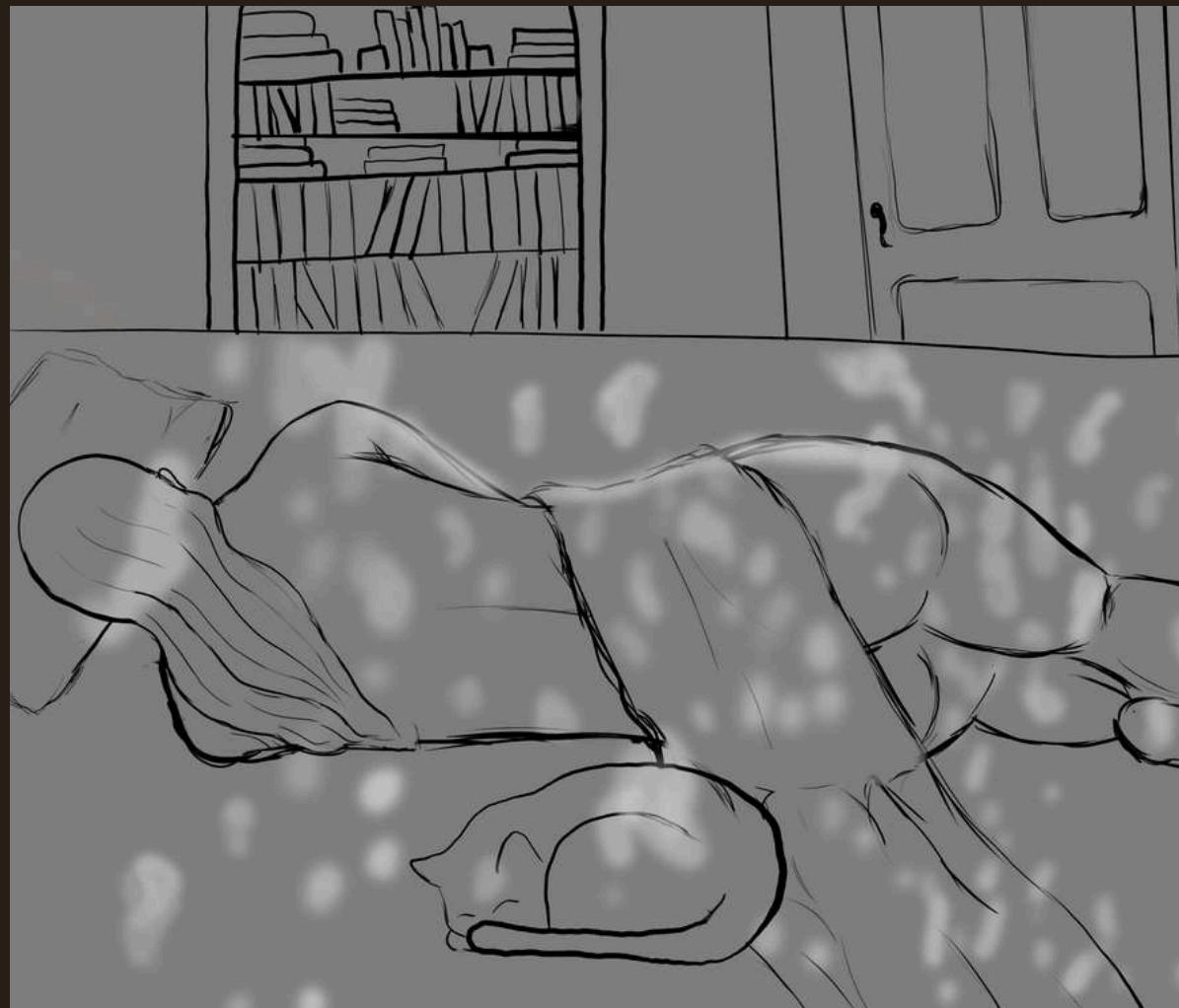
PINTURA DIGITAL REALIZADA EN MEDIABANG

06.1

# Descripción

Este fue un proyecto en colaboración con otros artistas para el artículo del Doctor Alfredo Zárate, mostrado en el congreso de Arte y tecnología de la Universidad Nacional de Kharkiv.

La consigna fue realizar una pieza basándome en uno de los poemas de Juan García Ponce titulado el *Libro y el Gato*, tomar una escena y construir mi pieza a su alrededor. La intención era mostrar el paso de la imagen literaria a la imagen visual y la exploración del proceso del artista en esta transición.



# EKPHRASIS EL LIBRO Y EL GATO

PINTURA DIGITAL REALIZADA EN PHOTOSHOP

06.2

# *Descripción*

Por lo que se realizaron impresiones digitales de las distintas etapas del proceso, bocetajes, construcción de la iluminación, detallado, etc.

Culminando así en una imagen digital que se construye a partir de la imagen literaria de Juan García Ponce en un proceso llamado -Ekphrasis-



# EKPHRASIS L LIBRO Y EL GATO

PINTURA DIGITAL REALIZADA EN PHOTOSHOP

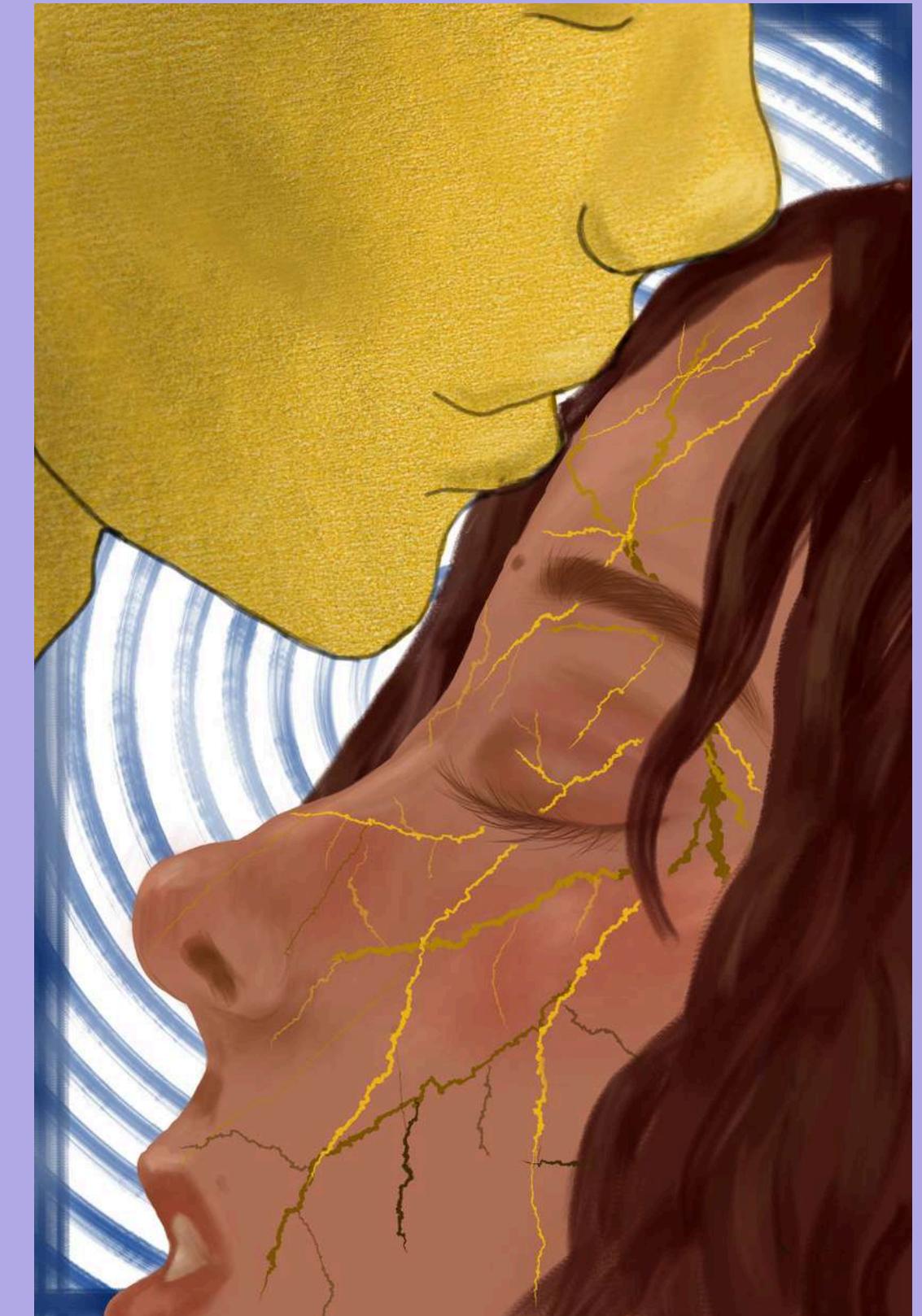
06.2

# *Descripción*

Esta pieza establece una metáfora entre el arte japonés Kintsugi y el amor reparador.

En el arte japonés del Kintsugi, la cerámica dañada es reparada con resina de oro, sin embargo, esta técnica es también una filosofía que plantea que las cicatrices, roturas y/o reparaciones forman parte de la historia del objeto y lo embellecen.

De esta forma se plantea que las cicatrices anímicas pueden ser también reparadas por el amor, resaltando, transformando y embelleciéndolas.



# KINTSUGI

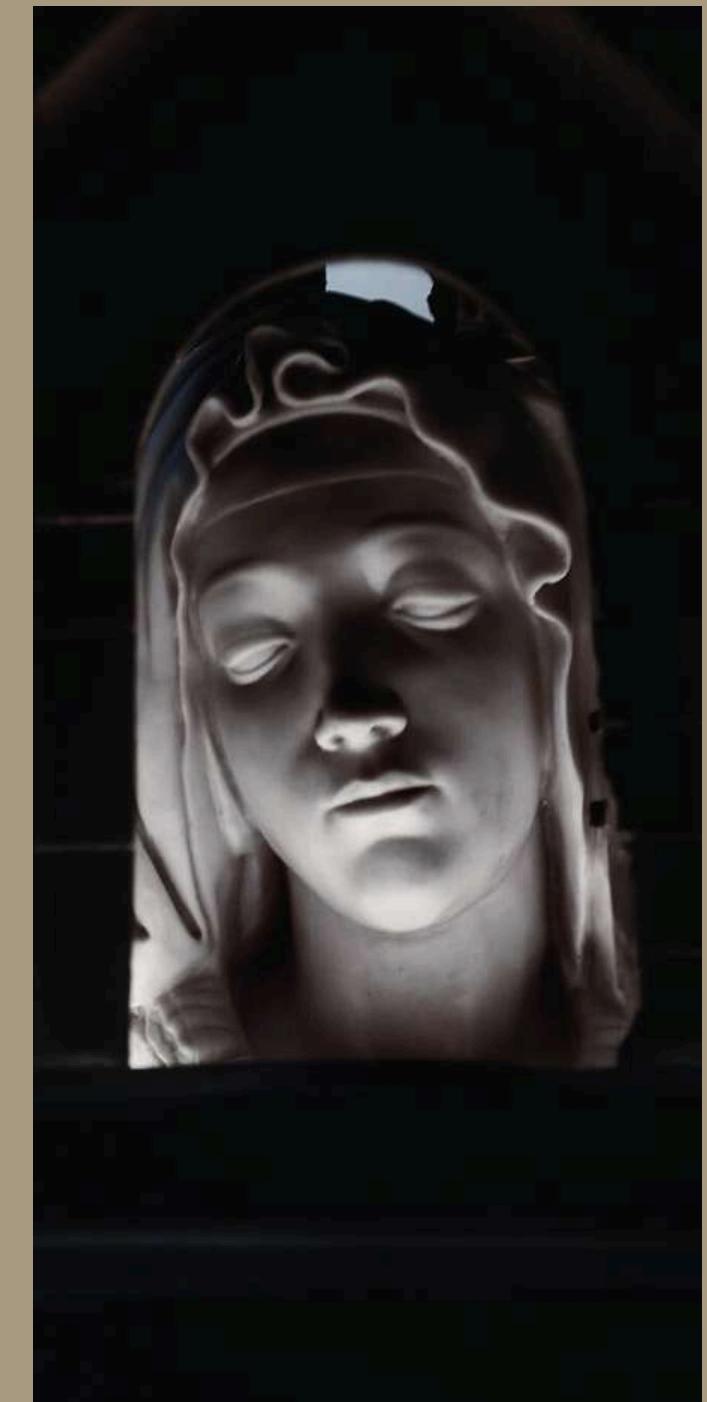
PINTURA REALIZADA EN MEDIBANG

06.3

# FOTOGRAFÍA

FOTOGRAFÍA DIGITAL CONCEPTUAL

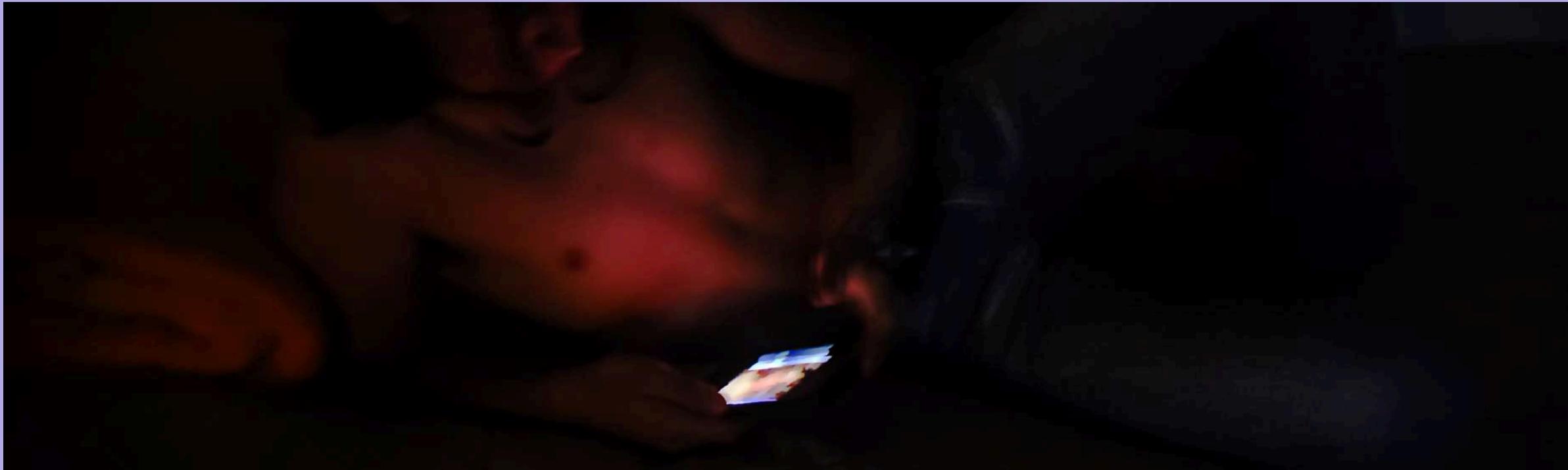
07



# *Descripción*

Esta serie fotográfica se basa en las figuras de eros (o cupido) y psique. Explorando el erotismo de la figura de eros a través de la mirada femenina de psique.

Una serie que busca transgredir lo erótico como un espacio usualmente reservado para la mirada masculina y apropiarse de él desde la mirada femenina de lo que es el erotismo, la virilidad y lo masculino.



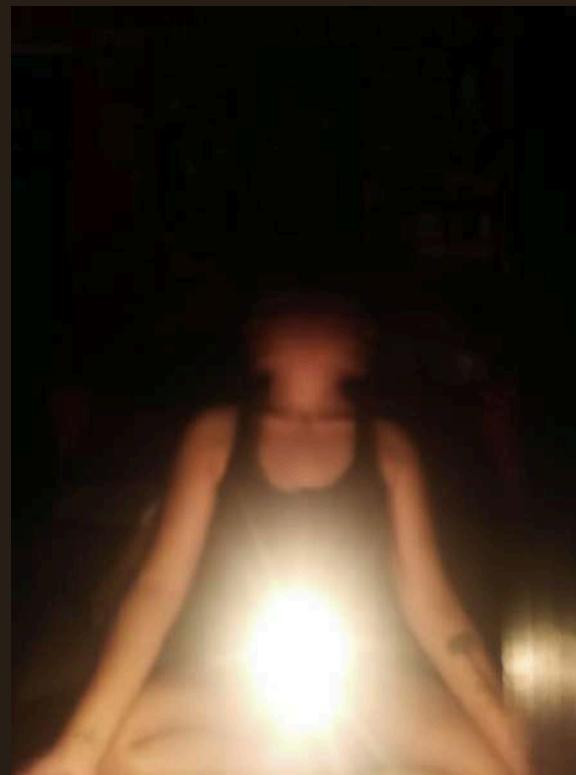
# EROS POR PSIQUE

SAMMUSHROOM

07.1

# *Descripción*

Serie fotográfica centrada en el contraste de la iluminación estática, moderna pos-ilustración y la iluminación dinámica y rústica del fuego en su relación con los ritos paganos.



# LUZ, MODERNIDAD Y RITO

SAMMUSHROOM

07.2

SAMANTHA.ESQUIVEL2408@GMAIL.COM

+52 462 304 7667 [HTTPS://Sammushroom.mobirisesite.com/](https://Sammushroom.mobirisesite.com/)



LET'S WORK TOGETHER