



## **Rafael Zabala CG Artist, Lead modeler Psyop Production, Los Angeles**

Mein Name ist Rafael und ich bin ursprünglich aus Spanien.

Seit ich mich erinnern kann, fühlte ich mich schon immer zu den menschlichen und tierischen Formen in jeder künstlerischen Art hingezogen.

Schon früh begann ich als Lehrling für mehrere Bildhauer.

Später arbeitete ich als traditioneller Bildhauer in Harz, Bronze und Marmor für Galerien und das Theater. Dann kam die 3D-Industrie auf mich zu und bot mir die einmalige Chance mir eine neue Kunstform anzueignen.

Ich begann meine Karriere als 3D-Modellierer bei The Mill in London.

Für Werbespots und Videospiele. Zwei Jahre später zog ich für die Entwicklung des Orks Azog zu Weta Design nach Neuseeland, wo ich in den Folgejahren für weitere Filme wie „der Hobbit“, „Iron man 3“, „Man of Steel“, und „Planet der Affen“ Figuren entwickelte. Heute lebe ich in Los Angeles. Arbeite seit 2014 für Psyop Productions als CG Artist und Teamchef der Modellierer, spezialisiert auf Charaktere und Kreaturen.