Antonio Mexicano

3D Artist

Contacto

Tlalnepantla de Baz, Edo. de México

anton.ray79@gmail.com

55-23-43-74-36

http://antonray79.wixsite.com/antonreel

Acerca de mí

Mi nombre es Antonio Mexicano tengo 26 años Ingeniero en tecnología interactiva en animación digital especialista en el área de Rigging

Me considero una persona bastante creativa, por lo mismo decidí estudiar Ingeniería en Animación, ya que combina dos cosas que me gustan bastante los sistemas informáticos y la animación

Mis principales cualidades son que soy una persona dedicada a lo que realiza siempre dando el 100% en cualquier proyecto en el que me involucro, así como paciente y autodidacta debido a que cada día existen nuevas formas de resolver los problemas me gusta estar actualizado. Me encanta trabajar en equipo ya que siempre se obtiene un resultado mayor y siempre se aprende algo de cada miembro del equipo, así como aportar algo al equipo, lo

Experiencia laboral

Docente: UVM Tlalpan y Lomas Verdes
Imparto clases a nivel Ingeniería en las materias de Rigging, Mocap, Animación y Lab de Post Producción
Febrero 2017 - Actualidad

Rigger & CloudService: RenderFarm Studios
Trabaje como rigger en Proyectos como Sophie Guardian para STEAM VR, así como soporte técnico en el área de render en la nube
Febrero 2016 - Septiembre 2016

Render : Vizeonic
Dedicado a la creación de materiales e iluminaciones de entornos en 3d
Mayo 2015 - Enero 2016

Freelancer: 3D y fotografía
2014- actualidad

Conferencia Render en la nube
UNITEC campus Cuitl
Mayo 2016

Conferencia de Rigging
En la Universidad Politécnica Metropolitana de Hidalgo
23 de Enero 2015

Curso de Rig para personajes
En la Universidad del Valle de México
Campus Lomas verdes
Agosto 2014

Formación académica

Universidad del Valle de México
Ingenieria en Tecnología interactiva en animación digital (2011-2014)

IBM México
Curso de Impact Grant en redes sociales (2015)

3D Skills

Rigging	●●●●○
Modelado 3D	●●●○○
Motion Capture	●●●●○
Edición de Imagen y video	●●●●○
Render	●●●○○
Fotografía	●●●●○

Software

Autodesk Maya	●●●●○
Zbrush	●●●○○
3ds Max	●●●○○
Final Cut Pro X	●●●●○
Nuke	●●●○○
After Effects	●●●○○
Unity (C#)	●●●○○
Unreal Engine	●●○○○

Professional Skills

- Liderazgo
- Trabajo en equipo
- Creativo
- Proactivo
- Autodidacta