

Guillermo Iván Simbrón Atzín

Ingeniero en Tecnología Interactiva en Animación Digital

Educación

Universidad del Valle de México

Ingeniería en Tecnología Interactiva en Animación Digital 2013-2018
(Título en trámite)

Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de Veracruz

Plantel #2 Papantla

Técnico en informática (Cédula: 09255316) 2010-2013

Datos Personales



★ 26 años ☎ 55-7958-4921

✉ simbronivan@gmail.com

🏠 Dr. Durán #11 Col.Doctores
Del. Cuauhtémoc, Ciudad de México

🌐 Mexicano ❤ Soltero

Habilidades y Experiencia

Soy bueno en la creación y manejo de gráficos en 3D, también en la edición y postproducción de fotografía y video, además soy un apasionado por los VFX y la cinematografía; desarrollando ideas creativas y en el manejo de diferente software empleados para dichas actividades, así como en el manejo de equipo cinematográfico, además me desenvuelvo bien trabajando en equipo o coordinando a un grupo de personas y contribuyendo a la resolución de problemas críticos.

Generalista 3D/VFX en Ei2 Media (1 año y 6 meses): He participado en diferentes proyectos cinematográficos como son las películas "La ira o el seol" (Juan Mora Cattlet), "Nadie sabra nunca" (Jesus Torres), "Moronga" (John Dick), en series para la plataforma Claro Video como es "Los hijos de su madre" (Los mascabrothers), en la entrega No. 59 de los premios Ariel (AMACC).

Coordinador de post producción, Editor y Cinematógrafo en CGveron (2018 - actualidad): Colaborando en el apartado de Motion graphics, edición de video, videomapping, cinematógrafo, fotógrafo, colorista y compositor de vfx para proyectos con las firmas de Arquitectos Sordo Madaleno, Christian de Portzamparc, Marhnos, Rabago, Gicsa, Desarrolladora del parque, RCD Hotels, Red sea company

Idiomas

Ingles B1 CENNI

Lectura (80%) - Escritura (60%) - Conversación (85%)

Habilidades Técnicas

Adobe After Effects		Texturización y UV mapping
Adobe Photoshop		Edición y Grading
Adobe Premiere Pro		Animación 3D
Davinci Resolve		VFX (Simulaciones)
Autodesk Maya		Modelado Hard Surface
Nuke/Fusion		Motion Graphics
3Ds Max/V-ray		Lighting & compositing