

CONTACTO

www.aldocruz.mx
contacto@aldocruz.mx
 mx.linkedin.com/in/aldocruz
NACIONALIDAD: Mexicana con
PR Canadiense

IDIOMAS

Español: Idioma Nativo
Inglés: Nivel Avanzado
Francés: Nivel Intermedio

SOFTWARES

Maya	●●●●●●●●
Unreal Engine	●●●●●●○
Softimage	●●●●○○○
Premiere	●●●●●●●●
After Effects	●●●●●●○
Photoshop	●●●●●●●●
Shot Designer	●●●●●●○
Shotgun	●●●●○○○
Flix	●●●○○○
OS Linux	●●●●●○

PORTAFOLIO

<https://vimeo.com/aldocruz/layoutdemo>

Material Adicional:

Unreal Worldbuilding Fellowship:

<https://vimeo.com/782663428>

Portafolio de Fotografía:

<http://aldocruz.mx/photography>

Cortometraje Estudiantil Live-action:

<https://vimeo.com/aldocruz/about2leave>

Portafolio de Generalista 3D:

http://aldocruz.mx/3d_generalist

FORMACIÓN

Epic Games

Unreal Fellowship, Worldbuilding

2022 (3 semanas) | Online

iAnimate.net

Curso, Previsualización

2018 (11 semanas) | Online

Gnomon School of Visual Effects,

Games + Animation

Curso, Previsualización y Animáticos

2014 (10 semanas) | Los Ángeles, CA. EE.UU

UNIAT University of Advanced

Technologies

Licenciatura, Cine y Animación Digital

2009 – 2013 | Guadalajara, JA. México

Menciones Honoríficas: Excelencia

Académica, Trabajo en Equipo y

Dedicación y Esfuerzo.

ACERCA DE MI

Soy un artista de Layout experimentado, impulsado por la creatividad y la excelencia técnica, con una verdadera pasión por la narrativa cautivadora. Mis intereses incluyen la fotografía, el cine, el baile de salsa y el tenis.

Habilidades técnicas: Profundo conocimiento sobre el lenguaje cinematográfico. Gran ojo artístico para la composición, el trabajo de cámara, la puesta en escena y la edición. Sólidos conocimientos de Previs y Generalista 3D. Gran resolución de problemas técnicos. Conocimiento avanzado del software Autodesk Maya.

Habilidades interpersonales: Gran capacidad para anticipar y prevenir problemas técnicos y narrativos. Gestión limpia y organizada de flujos de trabajo y procesos de Pipeline. Excelente atención al detalle. Fuertes habilidades de comunicación, colaboración y liderazgo. Eficientes destrezas de multitarea y gestión del tiempo.

EXPERIENCIA PROFESIONAL

Sony Pictures Imageworks

- **Lead de Rough Layout**

Agosto 2020 – Actualmente | Vancouver, BC. Canadá

Largometrajes Animados 3D: "Hotel Transylvania: Transformania" y (Sin anunciar).

Responsabilidades: Codirijo el equipo de RLO (21 y 9 artistas), actúo como director técnico del depto. de RLO y trabajo en la puesta en escena y puesta en cámara.

🏆 Premio "Aplausos" por Desempeño Sobresaliente, Más Allá del Rol y Excelencia en Liderazgo.

- **Artista de Rough Layout**

Agosto 2017 – Julio 2020 (3 años) | Vancouver, BC. Canadá

Largometrajes Animados 3D: "Vivo", "The Mitchells vs. the Machines", "The Angry Birds Movie 2", "Smallfoot" y "Hotel Transylvania 3: Summer Vacation".

Responsabilidades: Trabajé en la puesta en escena y puesta en cámara.

Cinematógrafo (Cámara)

Kukari Animation Studio

Octubre 2015 – Agosto 2017 (2 años) | Remoto

Cortometraje Indie de Animación 3D multipremiado "El hogar de mis recuerdos".

Responsabilidades: Generé storyboards basados en el guión del cortometraje y el discurso del director, trabajé en el pase de Previs y supervisé el equipo de Layout de 3 artistas.

Artista Senior de Layout

Rainmaker Entertainment

Marzo 2016 – Agosto 2017 (1 año 5 meses) | Vancouver, BC. Canadá

Largometraje Animado 3D "Barbie Video Game Hero" y serie de TV "Spy Kids: Mission Critical".

Responsabilidades: Trabajé en la puesta en escena y puesta en cámara.

Artista de Layout

Ánima Estudios

Junio 2015 – Febrero 2016 (9 meses) | Ciudad de México. México

Largometraje Animado 3D "Isla Calaca".

Responsabilidades: Trabajé en la puesta en escena y puesta en cámara.

Artista de Layout

Metacube Technology & Entertainment

Marzo 2015 – Mayo 2015 (3 meses) | Guadalajara, Jalisco. México

Largometraje Animado 3D "Día de muertos".

Responsabilidades: Trabajé en la puesta en escena y puesta en cámara.

Huevocartoon Producciones

(2 años)

- **Artista de Layout y Coordinador**

Septiembre 2013 – Agosto 2014 (1 año) | Guadalajara, Jalisco. México

Largometraje Animado 3D "Un gallo con muchos huevos".

Responsabilidades: Trabajé en la puesta en escena y puesta en cámara, primer pase de estereoscopia. Asigné, calendarizé y di seguimiento a la cuota mensual de los artistas de Layout.

- **Artista de Previs**

Septiembre 2012 – Agosto 2013 (1 año) | Guadalajara, Jalisco. México

Largometraje Animado 3D "Un gallo con muchos huevos".

Responsabilidades: Modelé props temp. y sets, trabajé en el pase de Previs.