

3 DOUBLES PRODUCCIONES

Pipeline Developer: Forma parte de un equipo dentro de un estudio y es el responsable de desarrollar y fixear herramientas para acelerar el *workflow* en la producción 3D. Es necesario que conozca Python.

Layout artist: Trabajan a partir de una animática y realizan los encuadres de las cámaras y el entorno 3D para facilitar las tareas al siguiente departamento (animación) además de dejar puestas las poses claves en algunos casos. Se utiliza Maya.

Rigging artist: Es el responsable de la creación de *rigs* para los personajes y props 3D dentro del proyecto, además podrán desarrollar herramientas de *rig* dentro de su departamento para facilitar las tareas. Es el responsable de crear los controles para el esqueleto y que los animadores puedan utilizarlos. Se utiliza Maya.

3D Animator: Son los encargados de dar movimiento a personajes y *props* dentro de una escena en un entorno 3D. Se utiliza Maya.

Lookdev artist: Es el encargado del desarrollo visual 3D dentro de la producción, se encarga de las texturas, el color y los materiales de todo lo que se ve en las imágenes finales renderizadas. Se utilizan programas como Substance painter y designer.

Compositing artist: Son los artistas que están en el departamento de post-producción y ayudan a armar el producto final, encargándose de que todos los elementos del proyecto se integren perfectamente. Algunas de sus tareas incluyen variaciones de color y luz entre fondos y personajes u objetos, profundidad de campo y agregar desenfoque por movimiento. El programa que utilizamos es Nuke.