

Rigger

ROL

Profesionales los cuales construyen el *Rig* (esqueleto, músculos y control de curvas) para que los animadores puedan manipular el personaje o el *prop*.

Trabajan mano a mano en la dirección del director y del departamento de animación, sus *rigs* deben cubrir las necesidades de producción, haciendo el *workflow* de animación lo más efectivo posible.

Requisitos

- Deben entender perfectamente el movimiento (humano, mecánico y animal) que es generado para aplicarlo a las construcciones de sus esqueletos.
- Tienen que ser personas con un pensamiento lógico orientado a solucionar problemas (sistemáticos).
- Es necesario tener conocimientos artísticos para realizar deformaciones atractivas y coherentes con el diseño del proyecto.
- Maya.

Otros requisitos deseables

- Deseable que tengan conocimientos y bases de programación y experiencia con 3D.
- Conocimiento en Z-Brush.
- Inglés.

Layout Artist

ROL

Profesionales que trabajan junto con el director de guion y los artistas de storyboard. Deben tener muy buenos conocimientos de composición visual y cinematográficos. Deben tener un pensamiento crítico para ser capaz de analizar el material audiovisual.

Requisitos

- Deben ser extremadamente minuciosos para analizar cada escena en detalle.
- La composición y el conocimiento sobre cine debe ser su fuerte.
- Deben tener conocimientos básicos sobre animación, *lighting*, modelado y *rigging* para poder mover los elementos de las escenas eficientemente.

Otros requisitos deseables

- Shotgun.
- Maya.
- Experiencia en producciones 3D.

Animadores

ROL

Profesionales que dan vida a los personajes y cuentan historias mediante el acting y el movimiento, basado en el guión y el storyboard. Son los responsables de todas las expresiones de cada escena, tienen que tener buenas bases de acting para poder desarrollar sus personajes.

Requisitos

- Experiencia en Maya.
- Conocer perfectamente los principios de la animación (tener un buen conocimiento sobre la animación tradicional es lo ideal).
- Un buen *acting* para poder enriquecer el desarrollo de sus personajes.
- Tener buen conocimiento del dibujo para crear mejores poses en sus personajes.
- Dar ideas para el *rig* y el movimiento de los personajes.
- Entender el proyecto para poder manejar los tiempos y la calidad.
- Mantener buenas dinámicas de equipo.

Otros requisitos deseables

- Experiencia en producciones 3D.
- Shotgun.
- Conocimiento teórico y práctico del manejo del proceso de animación.
- Tener habilidades artísticas de dibujo y modelado.
- Inglés.

Pipeline TD

ROL

Los Pipeline TDs, juegan un rol fundamental dando soporte a todos los problemas técnicos que aparecen durante el proceso de la producción de un proyecto.

Optimizan el *workflow*, analizan las necesidades de los artistas y crean herramientas para apoyar el pipeline de la producción incluyendo diferentes programas y automatizando información entre aplicaciones.

Requisitos

- Maya.
- Experiencia en 3D, películas o la industria de VFXs.
- Excelentes conocimientos de Python.
- Muy buen entendimiento del 3D en general.

Otros requisitos deseables

- Que esté familiarizado con softwares de 3D, como Maya, Houdini, Nuke y Arnold.
- Conocer Shotgun.
- Inglés.