

## **TEXTURAS Y SHADING NIVEL JUNIOR/MID**

Creación de un archivo PNG que será la textura del prop u objeto

### **Requisitos mínimos**

- Grado Superior en Animación y/o Grado/Licenciatura en Bellas Artes
- 1-3 años de experiencia en un puesto similar
- Competencias personales: Comunicación, conocimiento organizativo, autonomía y adaptación
- Conocimientos informáticos: Nivel intermedio: Shotgun, Maya, Photoshop, Mudbox, Substance Painter y Arnold

### **Requisitos deseados**

- Máster en Animación y/o Videojuegos; curso o posgrado enfocado a la creación de texturas

### **Responsabilidades**

- Revisar que las UVs del asset a texturizar estén correctas y modificar según necesidad en caso contrario
- Llevar el archivo a Photoshop u otro programa de texturizado
- Hacer textura en base al concept
- Sacar una captura y subir a Shotgun para su revisión
- Revisar UVs de todos los assets que tengan que entrar en producción
- Revisar a nivel técnico las texturas y Shaders para asegurarse de que puedan entrar así en producción y no dar problemas a posteriori en otros departamentos
- Realizar recomendaciones técnicas
- Buscar herramientas y soluciones para problemas pendientes de resolver
- Crear UVS para hacer estas texturas
- Hacer shader
- Hacer pre producción para proyectos nuevos
- Crear máscaras para shading

## **MODELADOR DE SETS Y PROPS**

### **Requisitos mínimos**

- Nivel medio alto en modelado en Maya
- Visión artística (equilibrio entre lo técnico y artístico)
- Actitud proactiva
- Solución de problemas
- Interés por aprender
- Idioma: español

### **Requisitos deseados**

- Conocimiento de mapeado y UVs

### **Responsabilidades**

- Modelar SETS y PROPS

## **RIGGER 3D**

### **Requisitos mínimos**

- Bachiller de la rama Científico Técnico
- Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos
- Máster en Diseño o Desarrollo de Videojuegos y/o curso Avanzado de Rigging y/o curso de Rigging Facial
- 1-3 años de experiencia en un puesto similar
- Competencias personales: comunicación; trabajo en equipo y cooperación, resolver problemas y búsqueda de información
- Conocimientos informáticos: Nivel básico: Python (programación); MEL y PyQt básico (recomendable). Maya autodesk nivel medio (imprescindible)

### **Requisitos deseados**

- Grado en Ingeniería Informática y/o Ingeniería Multimedia
- Haber pasado antes por otros puestos: 1 año como generalista 3D (modelado, texturizado, rigging y animación)

### **Responsabilidades**

- Crear esqueletos de los personajes de las series; construir esa estructura para que el movimiento sea orgánico, coherente y fluido

## LAYOUT ARTIST

Interpretar el storyboard y plasmarlo en una escena 3D

### Requisitos mínimos

- Conocimiento de Maya
- Dominio alto del lenguaje cinematográfico: composición, ritmo, fotografía...
- Trabajo en equipo
- Capacidad de comunicación
- Capacidad organizativa
- Idioma: español

### Requisitos deseados

- Experiencia en alguna producción de animación 3D
- Conocimiento de Shotgun
- Conocimiento en áreas como Animación o Rigging
- Búsqueda de excelencia
- Compromiso con el trabajo
- Autonomía
- Solución de problemas

### Responsabilidades

- Traducción de storyboards en 2D a escenas en Maya
- Garantizar el correcto funcionamiento de la cámara según las necesidades de la escena
- Velar por la construcción de escenas de acuerdo a los criterios técnicos de la producción
- Identificación y capacidad de corrección de posibles problemas asociados al raccord y a la continuidad narrativa
- Colaboración con otros equipos (cuando la situación así lo requiera)

## **CONCEPT ARTIST**

Crear keycolors de escenas y estudio de luz y color para ayudar al departamento de compo y lighting a crear la luz y ambientes para nuestras producciones.

### **Requisitos mínimos**

- Gran control de dibujo y color

### **Requisitos deseados**

- Controlar programas de compositing como Nuke y programas 3D como Maya o Blender.

## **BACKGROUND ARTIST**

Encargado de diseñar y crear los environments y sets para nuestras producciones, no solo a nivel artístico sino también pensando a nivel técnico para que el departamento de modelado sepa como preparar los escenarios para las diferentes escenas.

### **Requisitos mínimos**

- Gran control de dibujo y color

### **Requisitos deseados**

- Que además de dibujo pueda llevar sus diseños hasta acabado 3D.
- Control y manejo de Maya y/o Blender.

## **STORYBOARD ARTIST**

### **Misión principal**

Interpretar un guión y crear una animática del mismo con una realización adecuada al estilo de la serie

### **Requisitos mínimos**

- Conocimiento de Toom Boom
- Dominio alto del lenguaje cinematográfico: composición, ritmo, fotografía...
- Trabajo en equipo
- Capacidad de comunicación
- Capacidad organizativa
- Idioma: español

### **Requisitos deseados**

- Experiencia en alguna producción de animación 3D
- Búsqueda de excelencia
- Compromiso con el trabajo
- Autonomía
- Solución de problemas

### **Responsabilidades**

- Realizar animáticas a partir de un guión con una realización adecuada al estilo de la serie
- Seguir todos los procedimientos internos correctamente
- Entender y realizar todos los cambios necesarios

También buscamos:

- GUIONISTAS
- ANIMADOR 2D