

COMPOSITOR JUNIOR

Competencias:

- Roto, cleanup, preparación de planos.
- Solución de tracks sencillos 2D.
- Composición e integración de elementos 2D.
- Entrega de planos acabados según los estándares técnicos de la industria.
- Retimes adaptados a la referencia de montaje.

Requerimientos:

- Conocimiento de las herramientas básicas de Nuke y su entorno 2D.
- Capacidad de adaptación al workflow interno.



COMPOSITOR MID

Competencias:

- Composición e integración de elementos 2D y 3D.
- Extracción de chroma key e integración de fondos, respetando colorimetría y detalles según los estándares técnicos de la industria.
- Atención en la optimización de scripts y orden de trabajo para su fácil comprensión y eficiencia.

Requerimientos:

- Conocimiento de las herramientas de Nuke y su entorno 2D y 3D. Manejo de proyecciones y cámaras.
- Experiencia mínima de 2 años en producciones profesionales de alta exigencia técnica.
- Solución de tracks complejos (2D y 3D).
- Manejo básico de herramientas de gestión de tareas (ftrack, shotgun).
- Capacidad de adaptación al workflow interno.

KILLER QUESTIONS

- Proceso de extracción y composición de un chroma (cleanup, soft key + core key, despill, recuperación de detalles por aditivos, respeto de la colorimetría y grano del plate)
- Forma correcta de aplicación del grano (Denoise si es necesario de los plates a trabajar, aplicación de grano similar en los elementos CG, y conservación del grano original en aquellas zonas no afectadas por el trabajo a realizar)
- ¿Qué herramienta usaría para hacer un retime y qué proceso seguiría? (1. Denoise, 2. Kronos u Oflow, 3. Matcheo con la referencia, 4. Regrain).
- Proceso de QC (quality control) de tus propios planos (check Bounding box, comparación con el plate para su conservación, comparación con la referencia, diferencia de grano, valorar rango de valores para que estén dentro de los del plate, blanking).



COMPOSITOR SENIOR

Competencias:

- Composición e integración de elementos 2D y 3D
- Extracción de chroma key e integración de fondos, respetando colorimetría y detalles según los estándares técnicos de la industria.
- Atención en la optimización de scripts y orden de trabajo para su fácil comprensión y eficiencia.
- Desarrollo visual de efectos artísticamente complejos.
- Colaboración en el desarrollo técnico y artístico del equipo, así como en la formación de los perfiles menos desarrollados
- Responsabilidad en el acabado final y la coherencia de secuencias completas.

Requerimientos:

- Conocimiento avanzado de las herramientas de Nuke y su entorno 2D y 3D.
- Experiencia mínima de 5 años en producciones profesionales de alta exigencia técnica.
- Manejo básico de herramientas de gestión de tareas (ftrack, shotgun)
- Comprensión y manejo de pases 3D
- Conocimiento de los procesos previos (Houdini, Maya...) es un plus
- Capacidad de adaptación al workflow interno

KILLER QUESTIONS

- Proceso de extracción y composición de un chroma (cleanup, soft key + core key, despill, recuperación de detalle por aditivos, respeto de la colorimetría y grano del plate)
- Forma correcta de aplicación del grano (Denoise si es necesario de los plates a trabajar, aplicación de gran similar en los elementos CG, y conservación del grano original en aquellas zonas no afectadas por el trabajo a realizar)
- ¿Qué herramienta usaría para hacer un retime y qué proceso seguiría? (1. Denoise, 2. Kronos u Oflow, 3. Matcheo con la referencia, 4. Regrain)
- Proceso de QC (quality control) de tus propios planos (check Bounding box, comparación con el plate para su conservación, comparación con la referencia, diferencia de grano, valorar rango de valores para que estén dentro de los del plate, blanking)



GENERALISTA 3D MID Y SENIOR

Requisitos:

- Amplios conocimientos de modelado, texturizado y lighting 3D para VFX.
- Nivel medio o alto en Maya y Arnold según perfil
- Conocimientos deseables en Houdini, Substance, Speedtree, Zbrush
- Conocimientos en Python (extra)

Funciones:

- Modelar y texturizar assets desde concepts
- Layout de escenas 3D
- Iluminar y renderizar escenas 3D realistas para integrar en los planos rodados

