

Actualmente contamos con varios proyectos en desarrollo y en producción tanto en 2D como en 3D. Y acabamos de implantar la jornada laboral de cuatro días, de lunes a jueves. Hacemos los fines de semana algo más largos de lo que estás acostumbrado! Alta en la Seguridad social bajo régimen cuenta ajena (con contrato de trabajo por la empresa).

Localización: Las Palmas de Gran Canaria (Islas Canarias, España). Trabajo remunerado, presencial en jornada completa en nuestro estudio de Canarias.

SUPERVISOR DE LAYOUT

Requisitos:

El Supervisor de Layout será responsable de liderar y coordinar la creación del layout de los escenarios, cámaras y personajes de nuestros proyectos de animación 3D. Trabaja en colaboración con los directores de animación, el equipo de modelado y el equipo de iluminación para asegurar que todos los elementos estén en su lugar para que la animación pueda ser creada de manera efectiva y eficiente.

Responsabilidades:

- Supervisar el trabajo del equipo de Layout en la creación de escenarios, cámaras y personajes de nuestros proyectos de animación 3D.
- Trabajar en colaboración con el Director, Supervisor 3D y los directores de animación para asegurar que los diseños de layout cumplan con la visión creativa del proyecto.
- Colaborar con el equipo de modelado para asegurarse de que los modelos se adapten al layout del escenario.
- Trabajar con el equipo de iluminación para asegurarse de que las luces y sombras estén configuradas de manera efectiva en el layout del escenario.
- Asegurarse de que los plazos se cumplan y los proyectos se entreguen a tiempo y dentro del presupuesto.
- Gestionar las revisiones y ajustes necesarios para asegurar que el layout cumpla con los requisitos del proyecto y de la producción.
- Asistir y participar activamente en las reuniones.
- Informar al equipo sobre los cambios y novedades relacionadas con los proyectos.
- Capacitar y supervisar al equipo a lo largo de la producción.
- Dar retroalimentación a cada artista sobre su desempeño.
- Participar activamente en la selección de nuevos artistas.



- Apoyar y facilitar la integración de nuevos empleados.
- Antes y durante la producción, desarrollar el pipeline del departamento en colaboración con el Director de I+D y el Jefe de CG si se requiere.
- Desarrollar y mejorar procedimientos y herramientas para optimizar la producción.
- Asegurarse de que la implementación del guión gráfico a una escena 3D cumpla con las indicaciones del director tanto en términos de encuadre como de movimiento de cámara.
- Anticipar, analizar y encontrar soluciones a los problemas técnicos potenciales y reales del guion gráfico hasta el diseño final.
- Desarrollar y administrar el proceso de trabajo de diseño (nomenclatura, referencias, recursos necesarios, metodologías, herramientas, cronogramas, asignaciones de trabajo, etc.).
- Mantener actualizada la documentación del departamento.
- Estar disponible para responder preguntas de su equipo y de otros equipos.
- Experiencia previa en un rol de supervisión en un entorno de animación 3D.
- Amplia experiencia en la creación de layout de escenarios, cámaras y personajes.
- Conocimiento de los softwares de animación 3D, como Maya o Blender.
- Nociones básicas de edición y conocimiento de software relacionado como Adobe Premiere Pro y DaVinci Resolve.
- Fuertes habilidades de liderazgo y capacidad para trabajar en equipo.
- Excelentes habilidades de comunicación y capacidad para trabajar en colaboración con otros departamentos.
- Excelente capacidad para gestionar plazos y presupuestos.
- Tener buen ojo para la composición de imágenes (dirección) y buen conocimiento del lenguaje narrativo con las cámaras.
- Comunicarse efectivamente y tener buenas habilidades interpersonales.
- Ser capaz de entrenar y guiar a un equipo.
- Buen conocimiento del pipeline de otros departamentos
- Nociones básicas de animación.
- Buen inglés escrito y hablado.

DISEÑADOR DE PERSONAJES

Características:

- Experiencia en diseño de personajes en proyectos de animación.
- Conocimiento de los principios de dibujo para animación (estructura, pose, peso, etc)
- Capacidad de proponer versiones de un mismo personaje.
- Capacidad de reflejar la personalidad en la propuesta gráfica.
- Atención al detalle.
- Capacidad de trabajo en equipo y comunicación.

Responsabilidades:

- Proponer diseños de personajes que coexistan en el universo del proyecto
- Mantener el look y estilo del proyecto.
- Diseñar y crear assets.
- Realizar turnarounds, vocalizaciones, expresiones, poses, manos o cualquier otro elemento necesario.
- Capacidad para resolver retakes.

Software:

- Photoshop.

ILUMINADOR 3D

Estamos buscando Iluminadores 3D de varios niveles:

Características:

- Conocimiento de Arnold y Maya en iluminación.
- Shading con Substance Painter, Maya y Arnold.
- Si tienes algún conocimiento de Unreal, básico, estaría genial.
- Conocimiento de Fotografía y composición de plano.
- Reel de iluminación cartoon.
- Conocimiento de los flujos de trabajo de una producción de animación 3D.
- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación.



MODELADOR

Descripción:

Estamos buscando modeladores en todos los niveles para los roles de “characters” y “environment/props”. Desarrollará modelos 3D de “environment/props” o “characters” necesarios para un proyecto de animación. Al trabajar con diseños establecidos, se le pedirá que realice una traducción precisa de las referencias del departamento de arte, manteniéndose en el estilo requerido. Como Modelador, producirá modelos que cumplan con los requisitos creativos del Director de Arte y del cliente, asegurándose de que estén dentro de las necesidades técnicas requeridas y que sean eficientes para el normal funcionamiento de la producción. Basado en una sólida comprensión de todo el flujo de trabajo y de lo que se requerirá de sus modelos en las etapas posteriores de producción, desempeñará un papel clave trabajando en estrecha colaboración con el resto del equipo y el supervisor.

Responsabilidades:

- Modelar utilizando fotografías, concepts y modelos preexistentes.
- Modelado y esculpido de “characters” o “environment/props” con un alto nivel de acabado.
- Seguir las referencias marcadas por el departamento de arte con precisión, creando modelos básicos a complejos tanto orgánicos como inorgánicos.
- Colaborar con otros miembros del equipo cuando sea necesario, tanto en la aportación de soluciones técnicas como en la resolución de problemas.
- Trabajar para cumplir hitos definidos dentro de un cronograma.
- Seguir la guía del supervisor.

Requisitos:

- Experiencia profesional y demostrable en las industrias de VFX o animación.
- Experiencia profesional en la creación de modelos complejos orgánicos y de inorgánicos.
- Capacidad para modelar “characters” o “environment/props”, trabajando con un alto nivel de acabado.
- Comprensión profunda de Maya y Zbrush.
- Buena comprensión del modelado con polígonos y capacidad para hacer mapas UV.
- Conocimiento de los flujos de trabajo y de pipeline de una producción de animación 3D.
- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación.



RIGGER 3D

Se buscan perfiles de varias categorías siendo: si es para Senior sería de experiencia en el sector de 5 años, para Mid de 3 años y para junior 1 año.

Responsabilidades:

- Set-up characters y props con esqueletos y deformadores.
- Revisar que los modelos cumplan con los requisitos técnicos necesarios para facilitar las deformaciones.
- Trabajar estrechamente con el director técnico de animación, para proporcionar a los animadores las mejores rigs para realizar su trabajo, para ello una de las labores será estudiar el animatic.
- Habilidad de crear rigs que permitan un amplio rango de movimiento y múltiples posibilidades con lógica y fácil uso para el animador.

Requisitos:

- Conocimientos de workflow de animación y modelado.
- Conocer maya, manejarse dentro de nodeEditor, utility nodes y expresiones.
- Valorable el conocimiento de scripting (mel, python).
- Conocimiento general de los principios de la animación.

SHADING

Descripción:

Estamos buscando artistas en todos los niveles para los roles de "Surfacing Artists y lookdev".

Desarrollará las texturas, shading y lookdev necesarios para un proyecto de animación. Trabjará en estrecha colaboración con el director de arte, los modeladores y el supervisor de "surfacing" para lograr el aspecto deseado de los "assets" para la producción, manteniendo un alto nivel constante de trabajo y cumpliendo con los plazos.

Responsabilidades:

- Crear texturas a partir de fotografías y texturas preexistentes.
- Crear los materiales necesarios tanto orgánicos como inorgánicos.
- Atención a los detalles en texturas y materiales.
- Colaborar con otros miembros del equipo cuando sea necesario, tanto en la aportación de soluciones técnicas como en la resolución de problemas.
- Trabajar para cumplir hitos definidos dentro de un cronograma.
- Seguir la guía del supervisor.

Requisitos:

- Experiencia profesional y demostrable en las industrias de VFX o animación.
- Experiencia profesional como "Surfacing Artist y lookdev Artist" para animación.
- Experiencia trabajando en "shading, surfacing, texturing y lookdev" de alta calidad para elementos orgánicos e inorgánicos.
- Comprensión profunda en Substance Painter, Substance Designer, Zbrush y Photoshop.
- Colaborar con el departamento de asset para garantizar que se cumplan los requisitos de surfacing y lookdev.
- Conocimiento de los flujos de trabajo y de pipeline de una producción de animación 3D.
- Capacidad de trabajo en equipo y de comunicación.

