

Animación 2D/3D Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Equipo de producción Production



Jefe/a de Producción
Production Manager



Coordinador/a de Producción
Production Coordinator



Ayudante de Producción
Production Assistant




Controlador/a de Cuota
Quota Controller




Runner
Runner Nivel entrada
Entry level


Texturizado 3D Look dev 3D




Supervisor/a de Texturizado
Texture Supervisor



Texturizador/a de Personajes
Character Texture Artist




Texturizador/a de Localizaciones
Location Texture Artist



Texturizador/a de Objetos
Prop Texture Artist




Modelado 3D Modelling 3D




Supervisor/a de Modelado
Modeling Supervisor



Modelador/a de Personajes
Character Modeler Nivel entrada
Entry level



Modelador/a de Localizaciones
Location Modeler



Modelador/a de Objetos
Prop Modeler

Animación 2D/3D Animation 2D/3D



Director/a Técnico de Animación
Animation Technical Director



Artista de Animación
Animation Artist



Supervisor/a de Animación
Animation Supervisor



Animador/a Junior
Junior Animator Nivel entrada
Entry level



Fixer de Animación
Animation Fixer

CG Supervisión Computer Graphics supervisor



Supervisor/a CG
Computer Graphics Supervisor



Ayudante de Supervisor/a CG
Computer Graphics Supervisor Assistant

Efectos Especiales 2D/3D VFX 2D/3D



Director/a Técnico/a de Efectos Especiales
Effects (FX) technical director



Artista de Efectos Especiales
Special Effects Artist



Supervisor/a de Efectos Especiales
Special Effects Supervisor



Artista de Efectos Gráficos 2D
2D Effects Artist

Grooming 3D Grooming 3D



Artista de Grooming
Grooming Artist

Rigging 2D / 3D Rigging 2D / 3D



Supervisor/a de Rigging
Rigging Supervisor



Rigger de Personajes
Character Rigger



Rigger de Objetos
Object Rigger

Layout (Background) 2D / 3D Layout 2D / 3D



Supervisor/a de Layout
Layout Supervisor




Artista de Previs
Previs Artist

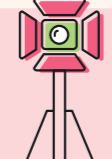


Artista de Layout
Layout Artist

Iluminación 3D Lighting 3D



Supervisor de Iluminación
Lighting Supervisor



Artista de Iluminación
Lighting Artist

Render 3D Render 3D



Render Wrangler
Render Wrangler

Animación 2D/3D Producción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



Jefe/a de producción (Production Manager):
Es responsable de supervisar y gestionar las operaciones diarias de producción. Esto incluye la planificación y coordinación de recursos, manejo de presupuestos, aseguramiento de la calidad del producto final, y cumplimiento de los plazos establecidos.

Nivel entrada
Entry level



Modelador de Personajes (Character Modeler):
Se encarga de crear modelos 3D detallados y realistas de personajes, basándose en conceptos de diseño proporcionados por el equipo creativo. Utiliza software especializado para esculpir, texturizar y optimizar modelos que serán utilizados en películas, series, videojuegos y otros medios digitales.



Texturizador/a de Objetos (Prop Texture Artist / Object Texture Artist):
Se encarga de crear y aplicar texturas detalladas y realistas a diversos objetos y props 3D, asegurando que su apariencia final sea coherente con el estilo y calidad del proyecto.



Artista de Previs (Previs Artist):
Profesional encargado/a de crear versiones preliminares de las escenas, combinando animación, cámaras y efectos visuales para visualizar cómo se verá la secuencia final. Su trabajo permite a los directores/as y equipos de producción planificar y ajustar las tomas antes de la producción completa.



Fixer de Animación (Animation Fixer): Identifica y corrige errores en las secuencias animadas, asegurando la coherencia y calidad del producto final. Trabaja en estrecha colaboración con los animadores/as y supervisores/as para resolver problemas técnicos y mejorar las animaciones.



Artista de Efectos Gráficos 2D (2D Effects Artist):
Diseña y crea efectos visuales bidimensionales que enriquecen la narrativa y la estética del proyecto. Colabora con animadores/as y diseñadores/as para integrar de manera fluida y coherente los efectos en las escenas animadas.



Coordinador/a de Producción (Production Coordinator):
Es responsable de gestionar y supervisar el calendario y flujo de trabajo del proyecto, asegurando que todas las etapas del proceso de animación se realicen de manera eficiente y dentro de los plazos establecidos. Coordina la comunicación entre los diferentes departamentos, resuelve problemas logísticos y asegura la entrega puntual de los materiales.



Modelador de Localizaciones (Location Modeler):
Se encarga de crear entornos y escenarios tridimensionales detallados y realistas. Utiliza software especializado para esculpir, texturizar y optimizar modelos de localizaciones que serán utilizados en películas, series, videojuegos y otros medios digitales.



Artista de Grooming / Pelo (Grooming Artist):
Profesional especializado/a en crear y simular pelo, pelaje, plumas y otros elementos similares en personajes y criaturas animadas. Utilizan herramientas y software avanzados para diseñar y dar realismo a estos elementos, asegurando que se comporten y se vean de manera natural y coherente con el entorno y las acciones de los personajes.



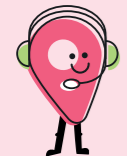
Artista de Layout (Layout Artist):
Diseña la composición y disposición de las escenas, estableciendo el posicionamiento de personajes, cámaras y elementos dentro del entorno para asegurar una narrativa visual efectiva. Su trabajo es crucial para la planificación de tomas y el flujo visual de la animación.



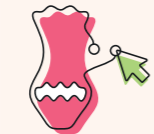
Supervisor/a de Iluminación (Lighting Supervisor):
Dirige y coordina al equipo de iluminación para garantizar que la iluminación de las escenas se alinee con la visión artística y narrativa del proyecto. Supervisa la calidad y coherencia de la iluminación, proporcionando orientación técnica y creativa para lograr resultados visualmente impactantes.



Render Wrangler (Render Wrangler):
Gestiona y supervisa el proceso de renderizado, asegurando que las escenas se procesen correctamente y a tiempo. Monitorea el rendimiento de los servidores de renderizado, soluciona problemas técnicos y optimiza los flujos de trabajo para garantizar una producción eficiente.



Ayudante de Producción (Production assistant):
Es responsable de apoyar al equipo de producción en la organización y coordinación de tareas diarias. Esto incluye la gestión de calendarios, seguimiento de progresos, manejo de comunicaciones internas y externas, y la resolución de problemas logísticos para asegurar que el proyecto avance de manera eficiente.



Modelador de Objetos (Prop Modeler):
Crea modelos tridimensionales de objetos y props detallados y realistas. Utiliza software especializado para esculpir, texturizar y optimizar estos modelos, que se integrarán en películas, series, videojuegos y otros medios digitales.



Supervisor/a de Rigging (Rigging Supervisor):
Profesional encargado/a de liderar el equipo que crea y mantiene los sistemas de rigging que permiten la animación de personajes y objetos. Su función incluye desarrollar herramientas y técnicas para asegurar que las estructuras de rigging sean eficientes, versátiles y adecuadas para la animación fluida y realista.



Director/a técnico/a de animación (Animation technical director):
Es responsable de desarrollar y mantener las herramientas y tecnologías que facilitan la producción de animación. Su función incluye la resolución de problemas técnicos, la optimización de procesos y la creación de soluciones innovadoras para mejorar la eficiencia y la calidad del proyecto.



Artista de Iluminación (Lighting artist):
Diseña y aplica la iluminación a las escenas, creando la atmósfera y el ambiente visual que realizan la narrativa y el estilo artístico del proyecto. Trabaja en colaboración con otros departamentos para asegurar que la iluminación complementa todos los aspectos visuales de la animación.



Supervisor/a CG (Supervisor Computer Graphics):
Es responsable de la supervisión y gestión técnica del equipo de animación 3D, asegurando la calidad y coherencia visual de los efectos generados por ordenador. Colabora estrechamente con los directores/as creativos y de arte para cumplir con la visión del proyecto, optimizando los flujos de trabajo y resolviendo problemas técnicos.



Controlador/a de Cuota (Quota controller): Es responsable de monitorear y asegurar que los equipos de producción cumplan con los objetivos y plazos establecidos. Supervisa el progreso diario, analiza los datos de producción, y trabaja estrechamente con los departamentos para identificar y resolver cualquier problema que pueda afectar la eficiencia y la calidad del proyecto.



Supervisor/a de Texturizado (Texture Supervisor):
Se encarga de dirigir y supervisar la creación y aplicación de texturas en modelos 3D para garantizar que los materiales y superficies tengan el aspecto visual deseado, contribuyendo a la cohesión y realismo de los proyectos animados.



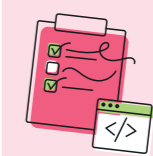
Rigger de Personajes (Character Rigger):
Profesional responsable de crear los sistemas de esqueleto y controles necesarios para que los personajes puedan ser animados de manera fluida y realista. Su trabajo incluye construir rigs que permitan la manipulación de las mallas de los personajes, asegurando que respondan adecuadamente a las acciones requeridas en la animación.



Supervisor/a de Animación (Animation Supervisor):
Guía y coordina al equipo de animadores/as, asegurando que la calidad y el estilo de la animación cumplan con la visión del proyecto. Supervisa todas las etapas del proceso de animación, proporciona feedback y garantiza el cumplimiento de los plazos.



Director/a técnico/a de efectos especiales (Effects (FX) technical director): Diseña, desarrolla y supervisa la creación de efectos visuales complejos. Trabaja en estrecha colaboración con los equipos de animación y producción para asegurar que los efectos se integren de manera coherente y efectiva en el proyecto, aportando realismo y dinamismo a las escenas.



Ayudante de Supervisor/a CG (Computer Graphics Supervisor Assistant):
Apoya al Supervisor/a CG en la gestión y coordinación técnica del equipo de animación 3D y efectos visuales. Ayuda en la implementación de la visión creativa del proyecto, facilitando flujos de trabajo eficientes y asegurando la calidad de los efectos generados por ordenador.

Nivel entrada
Entry level



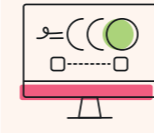
Runner (Runner):
Es responsable de realizar tareas administrativas y logísticas que apoyan el flujo de trabajo diario del estudio. Esto incluye la entrega de materiales, la gestión de mensajes y documentos, y la asistencia general al equipo de producción para asegurar que el estudio funcione de manera eficiente.



Texturizador/a de Personajes (Character Texture Artist):
Responsable de crear y aplicar texturas detalladas y realistas a los modelos 3D de los personajes, asegurando que su apariencia visual final sea coherente con el diseño y estilo del proyecto.



Rigger de Objetos (Object Rigger):
Profesional encargado/a de crear sistemas de esqueleto y controles para objetos inanimados, facilitando su animación y manipulación en escenas. Su trabajo incluye construir rigs que permiten que estos objetos se comporten de manera coherente y realista según las necesidades de la animación.



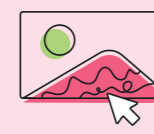
Artista de Animación (Animator Artist):
Crea las secuencias animadas que dan vida a los personajes y entornos del proyecto. Utiliza técnicas y software de animación para producir movimientos fluidos y expresivos que se alineen con la visión artística del proyecto.



Supervisor/a de Efectos Especiales (Special Effects Supervisor):
Planifica, coordina y supervisa la creación de efectos visuales complejos y de alta calidad. Trabaja en estrecha colaboración con directores/as y equipos de producción para garantizar que los efectos visuales se integren de manera coherente y se alineen con la visión creativa del proyecto.



Supervisor/a de Modelado (Modeling Supervisor):
Es responsable de liderar y coordinar el equipo de modeladores/as para crear personajes, entornos y objetos 3D que cumplen con la visión artística y técnica del proyecto. Supervisa la calidad del modelado, asegura la coherencia estilística y técnica, y colabora estrechamente con otros departamentos como texturizado, rigging y animación para garantizar la integración fluida de los modelos.



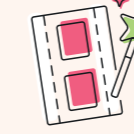
Texturizador/a de Localizaciones (Location Texture Artist):
Se encarga de crear y aplicar texturas detalladas y realistas a los entornos y escenarios 3D, asegurando que los fondos y ambientes reflejen el estilo y atmósfera del proyecto.



Supervisor/a de Layout (Layout Supervisor):
Profesional encargado/a de liderar el equipo que diseña la composición y el encuadre de las escenas, asegurando que se cumplan las directrices visuales y narrativas del proyecto. Su labor incluye la planificación de cámaras, el posicionamiento de personajes y elementos, y la definición de los movimientos dentro de cada toma.



Animador/a junior (Junior animator):
Asiste en la creación de secuencias animadas bajo la supervisión de animadores/as senior y supervisores/as. Trabaja en tareas específicas de animación, contribuyendo al desarrollo de personajes y escenas mientras aprende y se adapta a los procesos del estudio.



Artista de Efectos Especiales (Special Effects Artist):
Diseña, crea e implementa efectos visuales que mejoran la narrativa y la estética del proyecto. Colabora estrechamente con animadores/as y otros/as artistas para asegurar que los efectos se integren de manera fluida y convincente en las escenas animadas.