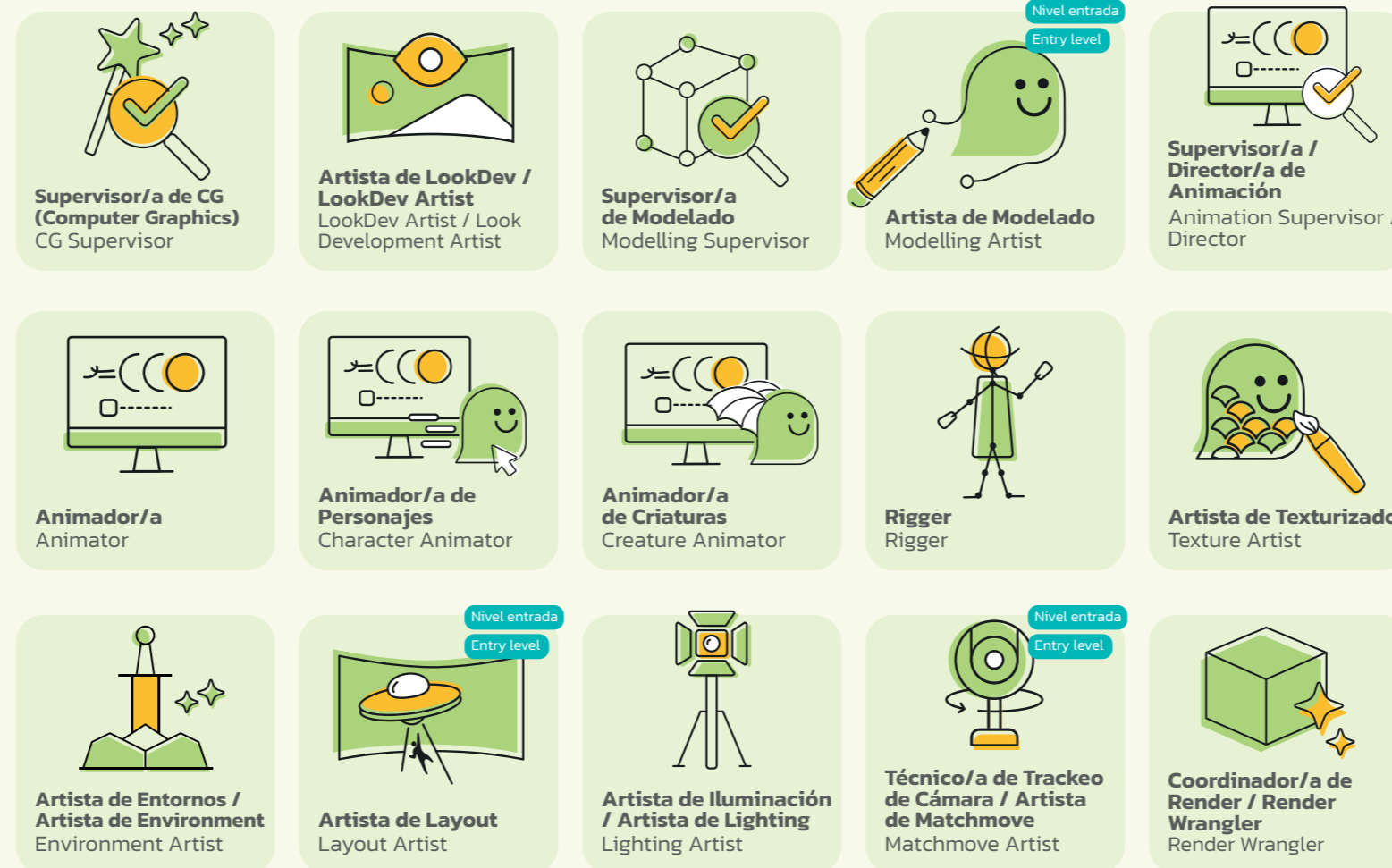


Efectos visuales (VFX) Postproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Animación y CGI (Animation and Computer Generated Imagery, CGI)



Efectos visuales (VFX) Postproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



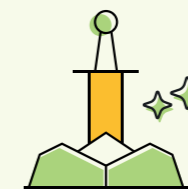
Supervisor/a de CG (Computer Graphics) Computer Graphics (CG) Supervisor

Lidera y supervisa el equipo de artistas digitales encargados/as de crear los efectos visuales por ordenador en la fase de postproducción. Garantiza que los elementos generados por ordenador se integren visualmente con las tomas reales según la visión creativa del proyecto. Colabora estrechamente con directores/as, productores/as y otros/as supervisores/as técnicos/as para asegurar calidad y cumplimiento de plazos.



Animador/a (Animator)

Da vida a personajes, criaturas u objetos mediante el movimiento digital, siguiendo las indicaciones del equipo creativo y técnico. Trabaja en la fase de postproducción creando animaciones que se integran en escenas reales o generadas por ordenador. Su labor es clave para lograr resultados visuales creíbles y expresivos.



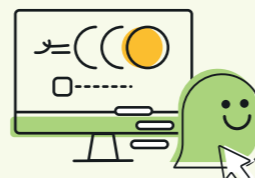
Artista de Entornos / Artista de Environment (Environment Artist)

Crea paisajes digitales, fondos y escenarios realistas o fantásticos que se integran con imágenes reales o generadas por ordenador. En la postproducción, colabora con los equipos de VFX para componer entornos coherentes con la narrativa y estética del proyecto. Su trabajo es clave para ambientar escenas y expandir visualmente el universo del contenido.



Artista de Look Dev/ LookDev Artist (LookDev Artist / Look Development Artist)

Se encarga de definir y desarrollar el aspecto visual final de objetos, personajes y entornos digitales, estableciendo materiales, texturas, iluminación y shaders. Su trabajo garantiza que los elementos digitales se integren de forma realista y coherente en la escena. Colabora estrechamente con departamentos de modelado, texturizado, iluminación y supervisión de CG.



Animador/a de Personajes (Character Animator)

Crea movimientos expresivos y realistas para personajes digitales en producciones de VFX. Se encarga de transmitir emociones, personalidad e intención a través del lenguaje corporal, el gesto y la actuación animada, siguiendo las directrices narrativas y estilísticas del proyecto.

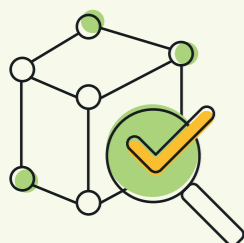


Nivel entrada

Entry level

Artista de Layout (Layout Artist)

Prepara la composición inicial de las escenas 3D, definiendo el encuadre, la posición de cámara, el bloqueo de personajes y la colocación de elementos en el entorno. Su trabajo sienta las bases para la animación y la integración de efectos visuales, respetando el ritmo narrativo y la visión de la dirección.



Supervisor/a de Modelado (Modelling Supervisor)

Lidera el equipo encargado de crear modelos 3D de personajes, criaturas, objetos y escenarios digitales. Supervisa que los modelos cumplan con los requisitos técnicos y estéticos del proyecto, asegurando su integración fluida en el pipeline de VFX. Colabora con los departamentos de rigging, look-dev y supervisión de CG para mantener la coherencia visual y funcional.



Animador/a de Criaturas (Creature Animator)

Da vida a criaturas fantásticas o realistas mediante técnicas de animación digital. Crea movimientos creíbles que respetan la anatomía, el peso y el comportamiento de animales reales o imaginarios, integrándolos de forma fluida en escenas con efectos visuales complejos.



Artista de Iluminación / Artista de Lighting (Lighting Artist)

Aplica y ajusta la iluminación digital en escenas 3D para conseguir una integración visual realista o estilizada, de acuerdo con el estilo del proyecto. Su trabajo define el ambiente, la atmósfera y el aspecto final de los planos, colaborando estrechamente con equipos de shading, composición y dirección artística.

Nivel entrada

Entry level



Artista de Modelado (Modelling Artist)

Crea modelos 3D básicos de personajes, objetos o escenarios siguiendo referencias y directrices del equipo senior. Su trabajo es fundamental para construir la base visual de los efectos digitales. Colabora con artistas de texturizado, rigging y supervisión para garantizar la calidad y funcionalidad de los modelos.



Rigger (Rigger)

Crea los sistemas de esqueletos, controles y deformaciones que permiten animar personajes, criaturas y objetos en producciones VFX. Su trabajo conecta el modelado con la animación, asegurando que los elementos digitales se muevan de forma realista y eficiente dentro del pipeline de producción.

Nivel entrada

Entry level



Técnico/a de Trackeo de Cámara / Artista de Matchmove (Matchmove Artist)

Rastrea el movimiento de la cámara y objetos en secuencias grabadas para integrar efectos visuales 3D de manera precisa. Su trabajo consiste en recrear los movimientos de la cámara en 3D para que los elementos generados digitalmente se alineen perfectamente con las tomas en vivo.



Supervisor/a de Animación / Director/a de Animación (Animation Supervisor / Director)

Coordina y supervisa el trabajo del equipo de animación durante la fase de postproducción, asegurando la calidad, coherencia y estilo del movimiento de personajes, criaturas o elementos visuales generados por ordenador. Trabaja en estrecha colaboración con directores/as, supervisores/as de VFX y otros departamentos. Es responsable de traducir la visión creativa en resultados técnicos y artísticos sólidos.



Artista de Texturizado (Texture Artist)

Crea y aplica texturas digitales que aportan realismo y detalle superficial a modelos 3D, como personajes, escenarios y objetos. Su trabajo contribuye a la apariencia final de los elementos en pantalla, respetando el estilo visual del proyecto y las indicaciones del equipo de lookdev.



Coordinador/a de Render / Render Wrangler (Render Wrangler)

Gestiona de forma proactiva y eficiente los procesos de renderizado en proyectos de VFX, asegurando que los recursos se optimicen, los errores se resuelvan rápidamente y los entregables cumplan con los plazos de producción. Supervisa grandes volúmenes de datos y coordina con múltiples departamentos técnicos y creativos. Su labor es clave para el flujo continuo del pipeline en la postproducción.

Efectos visuales (VFX) Postproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias

Departamento Técnico (Technical Department)



Director/a Técnico/a de Pipeline (TD)
Pipeline Technical Director (TD)



Director/a Técnico/a de Rigging (TD)
Rigging Technical Director (TD)



Director/a Técnico de Iluminación (TD)
Lighting Technical Director (TD)



Director/a Técnico/a de Criaturas (TD)
Creature Technical Director (TD)



Director/a Técnico/a de Personajes (TD)
Character Technical Director (TD)



Director/a Técnico/a de Efectos (FX TD)
Effects Technical Director (FX TD)



Ayudante de la Dirección Técnica
Assistant Technical Director (TD)



Desarrollador/a de Software
Software Developer

Efectos (FX) (FX Department)



Artista de FX
FX Artist



Artista de Simulación de Multitudes / Artista de Crowds
Crowd Simulation Artist



Artista de Grooming/pelo
Grooming Artist

Composición e Integración (Compositing and Integration)



Artista de Prep
Prep Artist

Nivel entrada
Entry level



Artista de Rotoscopia (Roto)
Rotoscoper (Roto) Artist

Nivel entrada
Entry level



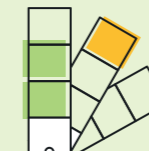
Artista de Matte Painting
Digital Matte Painter (DMP)



Compositor/a Digital
Digital Compositor



Supervisor/a de Composición
Compositing Supervisor



Colorista
Colorist



Artista de Keying
Keying Artist

Efectos visuales (VFX) Postproducción

Mapa de Empleo Sector Audiovisual en Canarias



Director/a Técnico/a de Pipeline (TD) (Pipeline Technical Director) (TD)
Diseña, mantiene y optimiza los flujos de trabajo técnicos entre los distintos departamentos de producción. Su rol es clave para garantizar la eficiencia, automatización y estabilidad del pipeline en entornos complejos de VFX. Actúa como puente entre equipos artísticos y técnicos, resolviendo problemas y desarrollando herramientas a medida.



Director/a Técnico/a de Efectos (FX TD) (Effects Technical Director) (FX TD)
Diseña, crea y optimiza efectos visuales complejos como fuego, humo, explosiones, agua, destrucciones y simulaciones físicas, integrándolos dentro del pipeline de producción. Su labor combina conocimientos técnicos, artísticos y físicos para lograr efectos realistas y eficientes. Colabora estrechamente con artistas FX, TDs y otros departamentos para asegurar calidad visual y rendimiento.



Artista de Grooming/pelo (Grooming Artist)
Crea y estiliza pelo, barba, pelaje, plumas y otros elementos similares en personajes y criaturas digitales. Su trabajo combina control técnico y sentido artístico para lograr resultados creíbles y visualmente coherentes con el estilo de la producción. Colabora estrechamente con modeladores, riggers, artistas de personajes y el equipo de iluminación.



Supervisor/a de Composición (Compositing Supervisor)
Lidera el equipo de composición y se encarga de garantizar que los efectos visuales se integren de manera coherente con la visión artística y técnica del proyecto. Supervisa la calidad, el flujo de trabajo y los tiempos de entrega, asegurándose de que el resultado final cumpla con los estándares de la producción. Actúa como enlace entre el equipo de composición y otros departamentos, como dirección de arte y efectos.



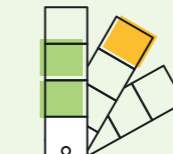
Director/a Técnico/a de Rigging (TD) (Rigging Technical Director) (TD)
Desarrolla, mantiene y optimiza los sistemas de rigging que permiten a los personajes, criaturas u objetos ser animados. Su trabajo combina conocimientos técnicos y artísticos para crear esqueletos, controles y deformaciones que respondan con precisión a las necesidades del equipo de animación. Colabora estrechamente con modeladores/as, animadores/as y otros TDs para asegurar funcionalidad, eficiencia y estabilidad.



Ayudante de la Dirección Técnica (Assistant Technical Director) (TD)
Da soporte a los distintos departamentos técnicos del pipeline de producción, ayudando en tareas como la integración de assets, solución de problemas menores, automatización de procesos y mantenimiento de herramientas internas. Es una figura clave en la operatividad diaria del estudio, especialmente en proyectos complejos o con alta carga técnica.



Artista de Prep (Prep Artist)
Limpia imágenes y prepara placas antes de que pasen a composición, eliminando elementos no deseados (cables, marcas, tracking, etc.) y dejando los planos listos para su integración final. Su trabajo es esencial para mantener la continuidad y calidad visual de las secuencias. Actúa como apoyo directo al equipo de composición.



Colorista (Colorist)
Responsable de la corrección de color y el grading de las imágenes para asegurar que la estética visual de la producción sea coherente y cumpla con la visión de la dirección. Trabaja con el material de grabación para ajustar el color, contraste, saturación y tono, asegurando que las imágenes sean atractivas y consistentes en todas las tomas, desde el metraje en vivo hasta los efectos visuales.



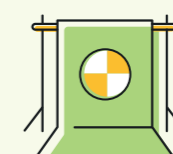
Director/a Técnico/a de Iluminación (TD) (Lighting Technical Director) (TD)
Diseña, implementa y mantiene soluciones técnicas para el departamento de iluminación en producciones de VFX. Su labor combina conocimiento artístico de la luz con habilidades de programación y optimización para facilitar el trabajo de los/as artistas y asegurar resultados visuales de alta calidad. Colabora estrechamente con lighting artists, render wranglers y otros TDs para mantener la eficiencia del pipeline.



Desarrollador/a de Software (Software Developer)
Diseña, programa y mantiene herramientas y sistemas que dan soporte a los distintos departamentos del pipeline de producción. Su trabajo permite automatizar procesos, optimizar flujos y facilitar la integración entre aplicaciones, contribuyendo a la eficiencia técnica del estudio. Colabora estrechamente con TDs, artistas y equipos de I+D.



Artista de Rotoscopia (Roto) (Rotoscoper) (Roto) Artist)
Crea máscaras y siluetas cuadro a cuadro para aislar elementos dentro de una imagen en movimiento, facilitando su tratamiento en composición. Es una figura clave en las primeras etapas del pipeline de VFX. Su trabajo requiere precisión, paciencia y sensibilidad por el detalle para lograr recortes suaves y coherentes.



Artista de Keying (Keying Artist)
Se encarga de la creación de máscaras para aislar sujetos o elementos de un fondo, utilizando técnicas de cromado (chroma key) y despintado de imágenes. Su trabajo es fundamental para la integración de elementos CGI y en la combinación de tomas en vivo con efectos visuales, garantizando un recorte limpio y realista en la escena.



Director/a Técnico/a de Criaturas (TD) (Creature Technical Director) (TD)
Desarrolla y mantiene soluciones técnicas para el rigging, musculatura, piel, pelo y simulaciones que permiten animar criaturas complejas en producciones de VFX. Su trabajo garantiza realismo y control en el comportamiento físico de personajes no humanos. Colabora con animadores/as, riggers y equipos de simulación para lograr resultados visualmente creíbles y técnicamente eficientes.



Artista de FX (FX Artist)
Crea efectos visuales dinámicos como fuego, humo, agua, polvo, destrucciones y otros fenómenos naturales o mágicos que aportan realismo y espectacularidad a las escenas. Su trabajo combina sensibilidad artística con conocimientos técnicos avanzados en simulación. Colabora estrechamente con el equipo de composición, iluminación y dirección técnica para lograr una integración fluida en el plano final.



Artista de Matte Painting (Digital Matte Painter) (DMP)
Crea entornos digitales realistas o estilizados a partir de fotografías, pinturas digitales, proyecciones 2.5D y modelado 3D, con el objetivo de ampliar o reemplazar fondos en una escena. Su trabajo combina habilidades artísticas con conocimientos técnicos para generar imágenes que se integren perfectamente en el plano final. Colabora estrechamente con los equipos de composición, iluminación y layout.



Director/a Técnico/a de Personajes (TD) (Character Technical Director) (TD)
Diseña, implementa y mantiene los sistemas técnicos que permiten a los personajes ser animados de forma realista y eficiente. Su trabajo abarca rigging, deformaciones, facial setups y herramientas específicas para personajes, asegurando que el equipo de animación disponga de controles funcionales y expresivos. Actúa como nexo entre riggers, modeladores/as, animadores/as y otros TDs.



Artista de Simulación de multitudes / Artista de Crowd (Crowd Simulation Artist)
Crea y controla simulaciones de grandes grupos de personajes o criaturas en movimiento, asegurando un comportamiento realista y coherente con la narrativa visual. Utiliza herramientas especializadas para gestionar animaciones, variaciones y colisiones dentro del entorno 3D. Colabora estrechamente con los equipos de animación, layout y efectos para lograr integración fluida en los planos.



Compositor/a Digital (Digital Compositor)
Integra todos los elementos visuales de una escena (CGI, live-action, matte painting, efectos) en una imagen final coherente y creíble. Ajusta color, iluminación y profundidad para lograr continuidad visual y narrativa. Es una figura clave en la fase final del pipeline de VFX, donde se une lo técnico con lo artístico.