



SKYDANCE ANIMATION

POSITION: Rigging Supervisor

DESCRIPTION: The Rigging Supervisor will work closely with a variety of departments including; R&D, Art, Modelling, Layout and Animation, to develop, implement, maintain and support character and prop deformation rigs for use in both Layout and Animation. The Rigging Supervisor will deliver the best deformation and animation rigs for a wide range of character styles and art directions so that the Animators can bring the characters to life.

MAIN DUTIES

Artistic:

- Designs deformations to create a wide range of motions and facial expressions for the characters according to the storyboard.
- Works closely with the Animators to ensure the characters support the required acting range for the film.
- Follows the brief to produce complex, production-ready, high-quality rig deformations.

Management

- Acts as the primary contact person and is responsible of the department.
- Collaborates and keeps a fluid communication with other departments.
- Assigns the work to each team member, according to his or her skills set.
- Gives guidance to the team, supervises the quality of the work, and works closely with production to complete deadlines.
- Partners with HR and TA to source and recruit the best talent in the industry.
- Mentors potential up-and-coming artists to guide them in their career paths.
- Acts as a company ambassador utilizing his/her extensive network in the industry and plays a key role in selling the studio as a first-class place of work, maintaining ongoing relationships with key industry players, contributing to Skydance's reputation.

Technical

- Keeps up on current technology trends and tools (hardware and software) that best suit the production (and the company) in the development of a stronger creative technical environment.
- Designs and collects Master Rigs that can be re-used as a basis for articulating similar characters or applying existing rigs to newly created character sculpts.
- Writes scripts in Python to facilitate workflow improvements.
- Brainstorms new techniques and ideas for user interfaces, deformation tools, and character specific rigging solutions.

QUALIFICATIONS

Professional Experience:

- 8+ years in VFX or animation industries.
- 4+ years of experience as Lead in the animation industry.

Artistic and/or Technical:

- A strong creative background as proven leader in setting direction for a production and for inspiring and motivating a team.
- An impressive reel demonstrating attention to facial surface detail, underlying facial anatomy, and credible and organic facial expressions.
- Profound knowledge of anatomy of facial muscles and their function and figure anatomy, both biped and quadruped characters.

Language Requirements:

- Advanced English level.
- Spanish oral and written is desirable.



SKYDANCE ANIMATION

POSICIÓN: Rigging Supervisor

DESCRIPCIÓN: El rigging supervisor trabajará en estrecha colaboración con una variedad de departamentos, incluidos; I+D, Arte, Modelado, Diseño y Animación, para desarrollar, implementar, mantener y respaldar plataformas de deformación de personajes y accesorios para usar tanto en Maquetación y Animación. El supervisor de rigging entregará los mejores rigs de deformación y animación para una amplia gama de estilos de personajes y direcciones de arte para que los animadores puedan dar vida a los personajes.

TAREAS PRINCIPALES

Artístico:

- Diseña deformaciones para crear una amplia gama de movimientos y expresiones faciales para los personajes según el guión gráfico.
- Trabaja en estrecha colaboración con los animadores para garantizar que los personajes respalden el rango de actuación requerido para la película.
- Sigue las instrucciones para producir deformaciones de plataformas complejas, listas para la producción y de alta calidad.

administración

- Actúa como la persona de contacto principal y es responsable del departamento.
- Colabora y mantiene una comunicación fluida con otros departamentos.
- Asigna el trabajo a cada miembro del equipo, de acuerdo con su conjunto de habilidades.
- Brinda orientación al equipo, supervisa la calidad del trabajo y trabaja en estrecha colaboración con la producción para cumplir con los plazos.
- Se asocia con RRHH y TA para buscar y contratar a los mejores talentos de la industria.
- Orienta a posibles artistas emergentes para guiarlos en sus trayectorias profesionales.
- Actúa como embajador de la empresa utilizando su extensa red en la industria y desempeña un papel clave en la venta del estudio como un lugar de trabajo de primera clase, manteniendo relaciones continuas con actores clave de la industria, lo que contribuye a la reputación de Skydance.

Técnico

- Se mantiene al día con las tendencias tecnológicas actuales y las herramientas (hardware y software) que mejor se adaptan a la producción (y a la empresa) en el desarrollo de un entorno técnico creativo más sólido.
- Diseña y recopila Master Rigs que se pueden reutilizar como base para articular personajes similares o aplicar plataformas existentes a esculturas de personajes recién creadas.
- Escribe scripts en Python para facilitar las mejoras en el flujo de trabajo.
- Realiza una lluvia de ideas sobre nuevas técnicas e ideas para interfaces de usuario, herramientas de deformación y soluciones de manipulación específicas para personajes.

CALIFICACIONES**Experiencia profesional:**

- Más de 8 años en industrias de VFX o animación.
- Más de 4 años de experiencia como líder en la industria de la animación.

Artístico y/o Técnico:

- Una sólida formación creativa como líder probado en el establecimiento de la dirección de una producción y para inspirar y motivar a un equipo.
- Un carrete impresionante que demuestra la atención a los detalles de la superficie facial, la anatomía facial subyacente y las expresiones faciales creíbles y orgánicas.
- Profundo conocimiento de la anatomía de los músculos faciales y su función y anatomía de la figura, tanto de personajes bípedos como cuadrúpedos.

Requisitos de idioma:

- Nivel de inglés avanzado.
- Deseable español oral y escrito.