

Technicolor

Animator: Mikros is seeking 3D character animators who have a passion for performance, action, and design sensibilities. In our fast-paced studio, candidates will thrive as part of our team under the direction of the Animation leadership team, collaborating to achieve the Director's vision. Committed to creating high quality animation and great performances, our current project offers many fun and creative challenges.

Responsibilities

Animators' responsibilities will be to animate compelling performances within assigned shots. A strong sense of 2D design, facial animation, and body mechanics (realistic and cartoony) are preferred and should be demonstrated in a demo reel.

- Work from the storyboard/layout and create feature level, key-framed animation;
- Collaborate with Animation Leads and Director to find great performances;
- Hit animation deadlines established by production;
- Be an active part of dailies and rounds;
- Contribute to building shared assets such as the animation library and character rigs

Qualifications

- College diploma or equivalent in 3D computer graphics/3D animation;
 - More than 3 years or more than 5 years of proven work experience in 3D animation using MAYA in a film production/animated TV series;
 - A strong background in feature CG character animation, 2D animation and drawing/design skills, a plus;
 - Strong understanding of the principles of 2D cartoony animation as well posing, timing, weight and facial expressions;
 - Ability to understand and effectively interpret a storyboard and the Director's feedback;
 - Ability to work within an established pipeline and learn to use custom tools;
 - Knowledge of RV and Shotgun useful;
 - An eye for whacky, cartoony animation, being ok with bending and breaking animation rules;
 - A Team player and has excellent communication skills;
-

Animador: Mikros busca animadores de personajes en 3D apasionados por la interpretación, la acción y la sensibilidad al diseño. En nuestro estudio de ritmo acelerado, los candidatos prosperarán como parte de nuestro equipo bajo la dirección del equipo de liderazgo de Animación, colaborando para lograr la visión del Director. Comprometidos con la creación de animaciones de alta calidad y grandes actuaciones, nuestro proyecto actual ofrece muchos desafíos divertidos y creativos.

Responsabilidades:

Las responsabilidades de los animadores serán animar actuaciones convincentes dentro de las tomas asignadas. Se prefiere un fuerte sentido del diseño 2D, animación facial y mecánica corporal (realista y caricaturesca) y se debe demostrar en un carrito de demostración.

- Trabaja a partir del guión gráfico/diseño y cree una animación de fotogramas clave a nivel de función;
- Colaborar con los animadores y el director para encontrar grandes actuaciones;
- Cumplir con los plazos de animación establecidos por la producción;
- Ser parte activa de los diarios y rondas;
- Contribuir a la creación de activos compartidos, como la biblioteca de animación y las plataformas de personajes.

Requisitos:

- Diploma universitario o equivalente en gráficos 3D por computadora/animación 3D;
 - Más de 3 años o más de 5 años de experiencia laboral comprobada en animación 3D utilizando MAYA en una producción cinematográfica/serie de TV animada;
 - Una sólida experiencia en animación de personajes CG, animación 2D y habilidades de dibujo/diseño, una ventaja;
 - Comprensión sólida de los principios de la animación de dibujos animados en 2D, así como de las posturas, el tiempo, el peso y las expresiones faciales;
 - Habilidad para comprender e interpretar efectivamente un guión gráfico y los comentarios del Director;
 - Habilidad para trabajar dentro de un canal establecido y aprender a usar herramientas personalizadas;
 - Conocimiento de RV y Escopeta útil;
 - Buen ojo para la animación extravagante y caricaturesca, siendo tolerante con doblar y romper las reglas de la animación;
 - Trabajo en equipo con excelentes habilidades de comunicación;
-

Final Layout Artist:

Your main tasks will be:

- ! Provide strong artistic and technical expertise
- ! Address notes and ensure follow up
- ! Ensure shots are completed in timely fashion respecting quotas set by the production team and the supervisor
- ! Adjust and tighten up cameras, and support the shots through character animation and lighting
- ! Solve problems related to camera and set dressing and be able to track cameras and shots as they progress through the pipeline
- ! Monitor set dress continuity between shots during and after animation

Qualifications

- ! Final Layout experience in a CG animation is essential
- ! Skilled eye for realistic camera motion, and good cinema composition.
- ! Be a force for proposal, adaptation and motivation Demonstrate proposal initiative, adaptation, and motivation
- ! Strong rigor, autonomy and organizational skills Basic
- ! Fluent in English

Artista de diseño final:

Tus principales tareas serán:

- Proporcionar una sólida experiencia artística y técnica.
- Dirija las notas y garantice el seguimiento
- Asegurarse de que las tomas se completen a tiempo respetando las cuotas establecidas por el equipo de producción y el supervisor
- Ajuste y ajuste las cámaras y apoye las tomas a través de la animación y la iluminación de los personajes.
- Resolver problemas relacionados con la cámara y la decoración del escenario y ser capaz de realizar un seguimiento de las cámaras y tomas a medida que avanzan a través de la canalización.
- Supervisar la continuidad de la vestimenta del set entre las tomas durante y después de la animación

Requisitos:

- La experiencia de diseño final en una animación CG es esencial
- Ojo experto para movimientos de cámara realistas y buena composición cinematográfica.

- Ser fuerza de propuesta, adaptación y motivación Demostrar iniciativa, adaptación y motivación de la propuesta
 - Fuerte rigor, autonomía y habilidades organizativas Básico
 - Fluido en inglés
-

Compositing Artist: Following instructions from the Lead and Supervisor, the compositing artist is responsible for ensuring high-quality shots. He/she will integrate 3D scenes respecting technical rules and the artistic vision of the project. The Compositor is responsible for seamlessly integrating all layers and elements of a shot as well as shot finaling. The Compositor must have a strong artistic eye and be able to effectively communicate with the animation director, team supervisor and art director.

- ! Integrate all 3D elements and maintain continuity throughout a sequence using artistic and technical skills
- ! Perform digital composition tasks at all production stages, including color correction, matte painting, relighting, etc
- ! Work with Lead and Supervisor to determine creative and technical approaches
- ! Ensure that the required retakes are considered and follow up
- ! Meet productivity and quota targets
- ! Prepare elements for reviews via Shotgun
- ! Maintain good teamwork and team dynamic

Qualifications

- ! Compositing experience on feature films with Nuke (animated feature films preferred)
- ! Strong knowledge of Nuke
- ! Excellent artistic, design skills and a good eye for color
- ! Strong knowledge of Houdini and/or Maya
- ! Strong knowledge of compositing workflow and application interface
- ! Able to collaborate, take direction positively, work well within a team, solve technical challenges and thrive under the pressure of tight deadlines
- ! Experience with Katana/ Arnold is a plus

Artista de composición: siguiendo las instrucciones del líder y el supervisor, el artista de composición es responsable de garantizar tomas de alta calidad. Integrará escenas 3D respetando las reglas técnicas y la visión artística del proyecto. El Compositor es responsable de integrar a la perfección todas las

capas y elementos de una toma, así como la finalización de la misma. El Compositor debe tener un fuerte ojo artístico y ser capaz de comunicarse efectivamente con el director de animación, el supervisor del equipo y el director de arte.

- Integrar todos los elementos 3D y mantener la continuidad a lo largo de una secuencia usando habilidades artísticas y técnicas
- Realice tareas de composición digital en todas las etapas de producción, incluida la corrección de color, pintura mate, reiluminación, etc.
- Trabajar con el líder y el supervisor para determinar enfoques creativos y técnicos
- Asegurarse de que se consideren las repeticiones requeridas y hacer un seguimiento
- Cumplir con los objetivos de productividad y cuota
- Preparar elementos para revisiones a través de Shotgun
- Mantener un buen trabajo en equipo y una dinámica de equipo.

Requisitos:

- Experiencia en composición de largometrajes con Nuke (preferiblemente largometrajes animados)
- Gran conocimiento de Nuke
- Excelentes habilidades artísticas y de diseño y un buen ojo para el color
- Fuerte conocimiento de Houdini y/o Maya
- Gran conocimiento del flujo de trabajo de composición y la interfaz de la aplicación
- Capaz de colaborar, tomar direcciones de manera positiva, trabajar bien dentro de un equipo, resolver desafíos técnicos y prosperar bajo la presión de plazos ajustados
- La experiencia con Katana/ Arnold es una ventaja

Lighting Artist: You will be responsible for lighting and rendering plans assigned by the CG Sup, Lighting Sup, and production directors. Your main tasks will be:

- ! Provide strong artistic and technical expertise
- ! Address artistic notes and ensure follow up
- ! Ensure shots are completed in timely fashion, respecting quotas set by the production team and the supervisor
- ! Ensure artistic consistency between shots
- ! Submit shots for reviews and work closely with the team

- ! Communicate with your Lead and Supervisor

Qualifications

- ! Experience as lighting artist on feature films (VFX or Animation)
- ! Good knowledge of Katana and Arnold required
- ! Knowledge of Nuke and Shotgun recommended
- ! Knowledge of Python scripting a plus
- ! Be a force for proposal, adaptation and motivation
- ! Demonstrate proposal initiative, adaptation, and motivation
- ! Strong rigour, autonomy and organizational skills
- ! Basic English skills

Artista de iluminación: Serás responsable de los planos de iluminación y render asignados por los directores de CG Sup, Lighting Sup y producción. Tus principales tareas serán:

- Proporcionar una sólida experiencia artística y técnica.
- Abordar las notas artísticas y garantizar el seguimiento.
- Asegurar que las tomas se completen a tiempo, respetando las cuotas establecidas por el equipo de producción y el supervisor
- Garantice la consistencia artística entre tomas
- Envíe tomas para revisión y trabaje de cerca con el equipo
- Comuníquese con su líder y supervisor

Requisitos:

- Experiencia como artista de iluminación en largometrajes (VFX o Animación)
- Se requiere buen conocimiento de Katana y Arnold
- Se recomienda conocimiento de armas nucleares y escopetas
- Conocimiento de secuencias de comandos de Python una ventaja
- Ser fuerza de propuesta, adaptación y motivación
- Demostrar iniciativa propuesta, adaptación y motivación
- Gran rigor, autonomía y capacidad organizativa
- Conocimientos básicos de inglés

FX Artist: The Fx Artist participates in the creation of the film's various FX under the direction of the FX Supervisor and the CG Supervisor. He relies on both strong technical skills and a developed aesthetic sense to produce high quality FX, true to the style of the film.

He will be responsible for the creation of setups and the propagation of simulations such as fire, smoke, water, particles, etc., in the shots.

The manufacturing of these FX will be done in accordance with the internal technical workflow and the artistic vision established on the project.

Responsibilities

- ! Ensuring effects are achieved on time, on budget and that the level of quality required by the FX Supervisor and Lead FX are met;
- ! Address technical issues;
- ! Identify best practices and approaches needed;
- ! Work closely with the production and ensure the delivery of the goods within the allocated time;
- ! Work in collaboration with Lead FX to achieve the visual requirements.
- ! Check that the generated FX are optimized for rendering.
- ! The artist will be in charge of checking his exports in the rendering software to make sure they match the setups validated by the client

Qualifications

- ! College diploma in 3D graphic arts/3D animation;
- ! Software Expertise Maya, Houdini, (Katana, Arnold and Nuke are an asset)
- ! Knowledge of Python / Mel (an asset)
- ! Knowledge of effects techniques such as particles, smoke, fire, dust, explosions and fluids
- ! Skills in solving technical problems
- ! Experience in feature film animation is an asset
- ! Excellent communication skills and organizational skills
- ! Work ethic focused on dynamism and collaboration
- ! Ability to perform multiple tasks, prioritize and solve problems

Artista de FX: El Artista de FX participa en la creación de los diversos FX de la película bajo la dirección del Supervisor de FX y el Supervisor de CG. Confía tanto en sólidas habilidades técnicas como en un sentido estético desarrollado para producir efectos especiales de alta calidad, fieles al estilo de la película. Será el responsable de la creación de montajes y la propagación de simulaciones como fuego, humo, agua, partículas, etc., en las tomas. La fabricación de estos FX se hará de acuerdo con el flujo de trabajo técnico interno y la visión artística establecida en el proyecto.

Responsabilidades:

- Garantizar que los efectos se logren a tiempo, dentro del presupuesto y que se alcance el nivel de calidad requerido por el Supervisor de FX y el Lead FX;
- Abordar problemas técnicos;
- Identificar las mejores prácticas y enfoques necesarios;
- Trabajar en estrecha colaboración con la producción y asegurar la entrega de los bienes dentro del tiempo asignado;
- Trabajar en colaboración con Lead FX para lograr los requisitos visuales.
- Verifique que los FX generados estén optimizados para el renderizado.
- El artista se encargará de verificar sus exportaciones en el software de renderizado para asegurarse de que coincidan con las configuraciones validadas por el cliente

Requisitos:

- Diploma universitario en artes gráficas 3D/animación 3D;
- Experiencia en software Maya, Houdini, (Katana, Arnold y Nuke son una ventaja)
- Conocimiento de Python / Mel (un activo)
- Conocimiento de técnicas de efectos tales como partículas, humo, fuego, polvo, explosiones y fluidos
- Habilidades en la resolución de problemas técnicos
- La experiencia en animación de largometrajes es una ventaja
- Excelentes habilidades de comunicación y habilidades de organización
- Ética de trabajo centrada en el dinamismo y la colaboración
- Habilidad para realizar múltiples tareas, priorizar y resolver problemas

Cloth Artist: Mikros Animation is looking for CFX artists who have a passion for clothing and hair simulation.

Artists will work with the CFX Supervisor and Leads to create and carry out the director's vision for the production.

Committed to creating high quality animated films, our current project offers many fun and creative challenges.

Cloth artist responsibilities typically include creating assets for clothing and hair and simulating shots.

Responsibilities:

- ! Manufacture and ensure the maintenance of the cloth assets used on the film
- ! Realize using Maya simulations of nCloth and nHair on the plan
- ! Correct, if necessary, the simulations of cloth and hair
- ! Ensure that requested retakes are taken into account and follow up

- ! Respect the quotas given by the production
- ! Prepare presentation elements for reviews in Shotgun.

Qualifications:

- ! Knowledge of Maya essential
 - ! Mastery of nCloth and nHair
 - ! Knowledge of Yeti would be a plus
 - ! Knowledge of Rigging would be a plus
 - ! Knowledge of Python scripting would be a plus
 - ! Ability to work on different tasks at the same time, prioritize, and solve problems.
 - ! Be able to work in a team.
 - ! Be proactive and know how to adapt
-

Artista de vestuario: Mikros Animation está buscando artistas de CFX que tengan pasión por la simulación de ropa y cabello.

Los artistas trabajarán con el supervisor de CFX y los líderes para crear y llevar a cabo la visión del director para la producción.

Comprometidos con la creación de películas animadas de alta calidad, nuestro proyecto actual ofrece muchos desafíos divertidos y creativos.

Las responsabilidades de los artistas de la tela suelen incluir la creación de activos para la ropa y el cabello y la simulación de tomas.

Responsabilidades:

- Fabricar y asegurar el mantenimiento de los activos de tela utilizados en la película.
- Realice el uso de simulaciones Maya de nCloth y nHair en el plan
- Corregir, si es necesario, las simulaciones de tela y cabello.
- Asegurarse de que se tengan en cuenta las recuperaciones solicitadas y hacer un seguimiento
- Respetar las cuotas dadas por la producción
- Preparar elementos de presentación para revisiones en Shotgun.

Requisitos:

- Imprescindible conocimiento de maya
- Dominio de nCloth y nHair
- Conocimiento de Yeti sería una ventaja
- Conocimiento de Rigging sería una ventaja
- Conocimiento de las secuencias de comandos de Python sería una ventaja

- Habilidad para trabajar en diferentes tareas al mismo tiempo, priorizar y resolver problemas.
- Ser capaz de trabajar en equipo.
- Ser proactivo y saber adaptarse

