



AMUSE STUDIOS

- **Position:** Render Wrangler

- Rendering at different steps of pre-production and production, including Master Animation 3D (but not limited to) look development, models testing, animation, lighting and VFX.

- Optimize and maintain efficient queuing system for the tasks in the render farm.

- Deliver good quality rendering in a timely fashion.

- Provide support to the technical debug of scenes.

- Communicate efficiently with the product owners, the production assistants and the technical leads.

- Check beauty passes from a technical perspective, as well as other passes requested depending on the project.

- Participate in the different steps of the project, from look development and models testing to lighting and final render of the episodes

- **Profile:**

- Build procedural Shaders and Textures template in Maya and Substance Design.

- Manage and take care of the Shading bank of the studio.

- Ensure continued formation of the Shading team.

- Dispatch the shading work to the Shading team and anticipate the recruitment needed for the Shading team. Daily review and approval of the assets published by the Shading Team

- Portray stylized textures from concepts following the look of the different IPS of the company.

- Precisely and accurately follow references, Lead and Art Direction to create the desired look.

- **Requirements:** Master 3D Animation

- **Puesto:** Render Wrangler

- Renderizado en diferentes áreas de producción y pre-producción incluyendo Master Animación 3D (pero no limitado a) desarrollo de apariencia, pruebas de modelos, animación, iluminación y VFX.

- Optimizar y mantener un sistema eficiente para las tareas de procesamiento.

- Entregar el renderizado de buena calidad en el momento oportuno.

- Brindar soporte técnico de escenas.

- Comunicarse de manera eficiente con los propietarios de los productos, los asistentes de producción y los jefes técnicos.

- Revisar la apariencia desde el punto de vista técnico, así como otros pases solicitados en función del proyecto.

- Participar en los diferentes pasos del proyecto, desde el desarrollo de la apariencia y las pruebas de modelos hasta la iluminación y el render final de los episodios.

- **Perfil:**

- Cree una plantilla de sombreadores y texturas de procedimiento en Maya y Substance Design.

- Administrar y cuidar el banco Shading del estudio.

- Asegurar la formación continua del equipo Shading.

- Enviar el trabajo de sombreado al equipo de Shading y anticipar el reclutamiento necesario para el equipo de Shading. Revisión y aprobación diaria de los activos publicados por el Shading Team

- Retratar texturas estilizadas a partir de conceptos siguiendo la mirada de las diferentes IPS de la empresa.

- Seguir con precisión y precisión las referencias, el liderazgo y la dirección de arte para crear el aspecto deseado.

- **Requisitos:** Master en Animación 3D