



Soñarlo es el primer paso
VEN Y DA EL SEGUNDO CON NOSOTROS

5 MUY BUENAS RAZONES PARA TRABAJAR EN TECNOTOON®

AQUÍ VIVIRÁS Y RESPIRARÁS ANIMACIÓN.

Harás lo que mas te gusta y disfrutarás estar a la vanguardia aprendiendo y usando toda la tecnología que permita lograr el mas fino y fresco trabajo de animación.

AQUÍ TE DIVERTIRÁS TRABAJANDO.

Trabajo y diversión serán los componentes más importantes. Lo mismo gozarás entre códigos, tecnología, técnica, retos y arte como mirando películas, cortos y videos todo el tiempo.

AQUÍ SERÁS FAMOSO(A).

Tu trabajo será conocido por audiencias de todo el mundo. ¿A quien no le interesa imaginarse, crear y animar al siguiente personaje "Increíble"?

AQUÍ AYUDARÁS A CONSTRUIR SUEÑOS PARA UN MUNDO MEJOR.

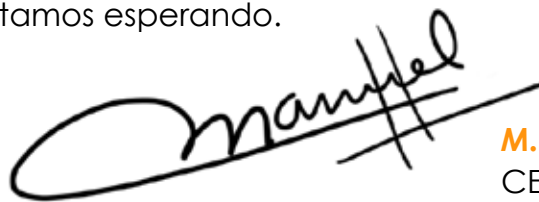
Tu trabajo será también disfrutado por cientos de niños. Tu talento inspirará muchos de sus sueños y marcarán a su generación.

AQUÍ APRENDERÁS QUE EL CIELO NO ES EL LÍMITE.

Si ya lo soñaste, déjanos ayudarte a hacerlo realidad. No hay límite para crear en **TECNOTOON®**.

Talento, entusiasmo y creatividad son los ingredientes más importantes con los que logramos expandir los límites de la imaginación humana.

Te estamos esperando.



M.Torres
CEO / TT

WHAT'S MOST IMPORTANT IN ANIMATION IS THE EMOTIONS AND THE IDEAS BEING PORTRAYED. I'M A GREAT BELIEVER OF ENERGY AND EMOTION.

- RALPH BAKSHI



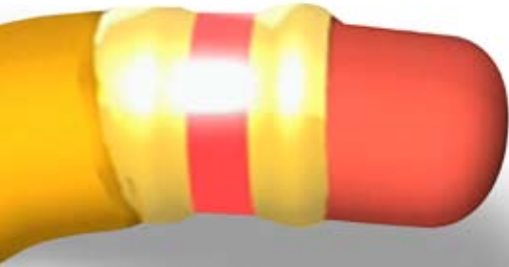


Empleo 2008-09
IMAGINADORES DE AMÉRICA LATINA



*YOU'VE GOT TO BE ABLE TO MAKE ANIMATION FOR MUCH LESS...
LESS IS NOT THE STUDIO'S WAY.*

- DON BLUTH



QUÉ TIPO DE TECNOTOON® TE GUSTARÍA SER?

ANIMADOR 2D?

Prepara un video de las escenas que has animado, anexa cinco o seis keys de animación y muéstranos sketches, roughs, diseños o dibujos donde demuestres tu habilidad y experiencia en esta área.

INBETWEENER 2D?

Muéstranos al menos dos ejemplos de keys originales junto con sus correspondientes intermedios; acompáñalos de un reel con otros ejemplos que demuestren tu habilidad en el clean up con su correspondiente prueba de línea.

ARTISTA DE EFECTOS (VFX) ?

Muéstranos evidencias de tu facilidad para diseñar y crear efectos; prepara y envía un video que incluya muestras de trabajos en los que hayas participado o crea algún collage de clips de video que involucren el desarrollo de VFX (incluye nombres de los recursos usados). En tu curriculum vitae señala todos los cursos de especialización que hayas tomado y la paquetería de tu preferencia. Queremos ver efectos especiales, texturas, cabello, ropa, destellos, dinámica de flúidos, Motion Graphics, etc.

CONCEPT ARTIST / FONDISTA / COLORISTA ?

Envía copia xerográfica o cd con scanner de una selección de dibujos donde demuestres tu sentido de la proporción, diseño, iluminación y perspectiva de entornos y fondos. Comenta si los dibujos son originales o se tratan de trabajos hechos a partir de roughs de otro(s) artista(s). Anexa, si los tienes, ejemplos de algunos de tus comics / storyboards e incluye los nombres de todos los recursos usados; anexa ejemplos de aplicación de color con énfasis en el detalle, iluminación, atmósfera y técnica utilizada en alta resolución. Queremos ver diversos fondos que tu hayas realizado. No envíes originales.

*SO MANY PLAYS WITH MAGIC IN THEM THAT WOULD BE A TERRIFIC
INVITATION TO AN IMAGINATIVE ANIMATION TEAM.*

- KENNETH BRANAGH

ARTISTA STORYBOARD ?

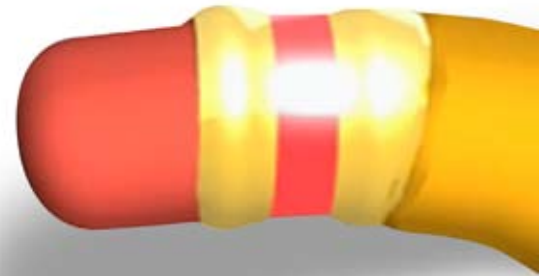
Envía una o dos copias completas de tus storyboards. Acompaña tu material con bocetos donde demuestres conocimiento del lenguaje de cámara y composición.

DISEÑADOR DE PERSONAJES ?

Envía copia de ilustraciones donde exhibas tu creatividad, y cómo empleas conceptos como color, diseño y proporción en tus personajes (incluye una breve descripción de cada uno); acompaña este material con una selección de copias de bocetos que denoten alguna historia o situación, incluye también copia de todos los personajes originales que hayas diseñado. Queremos ver diferentes "tipos" de seres humanos, animales, personalidades, objetos antropomorfos, hojas modelo (model sheets), actitudes, interacción con su entorno, etc.

MODELADOR, RENDER, RIGGER (IMÁGENES GENERADAS POR COMPUTADORAS-CGI) ?

Si eres modelador deberás enviar modelos rendereados y vistas con Wireframe visible de personajes u objetos modelados por ti. Si eres rigger deberás enviar un ejemplo de una secuencia animada con un personaje riggeado por ti que muestre varios ángulos y un snapshot del personaje con sus controles o sliders. Si tu área es el rendereado de imágenes, envía imágenes rendereadas con la información técnica correspondiente; tipo de software, técnica, engine utilizado, tipo de iluminación, etc.



ANIMATION HAD BEEN DONE BEFORE, BUT STORIES WERE NEVER TOLD.

- MARC DAVIS

TECNOYOON®

It's not Animation. It's Life.



GUIONISTA ?

Envía un guión original donde puedas mostrar tu conocimiento sobre tema y estructura (planteamiento, punto de giro, pinzas, secuencia, idea, confrontación y resolución); plot points, tag scenes, personajes (investigación, dimensión personal, profesional y privada, biografía, descripción física, historia previa, cambios, el protagonista, antagonista y secundarios, interactuación), formato (encabezado, línea de acción, plano, línea de personaje, indicaciones al actor, entorno, tiempo, línea de dialogo, transición, final). Describe la diferencia existente entre un guión vivo y otro de animación y añade un ejemplo de guión visual.

ANIMADOR 3D ?

Envía un video donde exhibas tu capacidad y conocimiento sobre los principios básicos de animación. Queremos ver Playblasts, ejemplos propios Lipsync, Sonrisas, Gestos, Pose a Pose, Caminata y Expresión de emociones. Incluye hojas modelo de los personajes utilizados.

MENCIONA LOS RECURSOS USADOS:

CGI: Autodesk Maya, Softimage, 3D Studio Max, Lightwave, Houdini

Programas de coloreado: Adobe Photoshop, Zbrush, Deep Paint 3D, Corel Painter

Compositing/Rendering/Tracking: Combustion, Shake, After Effects, Boujou, Renderman, Mental Ray

Lenguajes: C/C++, Perl, Mel, Python, JavaScript, OpenGL, RSL

WHAT I LOVE MOST ABOUT ANIMATION IS, IT'S A TEAM SPORT, AND EVERYTHING WE DO IS ABOUT PURE IMAGINATION.

- JEFFREY KATZENBERG

REQUISITOS OBLIGATORIOS

INDISPENSABLE

1.- La Dirección para el Desarrollo de Talento considerará tu curriculum vitae solo si sigues correctamente estas instrucciones. Sin excepción alguna deberás incluir y firmar el texto completo que anexamos en la siguiente hoja. Haremos caso omiso de todas las solicitudes que no lo incluyan.

2.- Con base en tu propio conocimiento, destreza y preferencias menciona CLARAMENTE en tu solicitud de EMPLEO tu campo de interés profesional: Animador, Inbetweener, Diseñador de personajes, Modelador, Rigger, etc.

3.- Si decides enviar tu Portafolio y Curriculum por AEROMENSAJERIA o CORREO CERTIFICADO, te pedimos hacerlo en hojas tamaño carta o tabloide (esto incluye todos los roughs, animaciones, keys e intermedios que anexes). Protégelo con pastas de cartoncillo grueso para evitar que se doblen o maltraten. Si envías muestras elaboradas al pastel, tiza o carboncillo también deberás protegerlas con acetatos o bolsas de plástico.

4.- Anota tu email, teléfono, nombre e iniciales en cada una de las páginas. Tu Portafolio no deberá exceder las 10 páginas. Un cuaderno de notas, tu Curriculum Vitae, un cd de video o la lista de créditos se considera una página. No envíes trabajos enmicados o enmarcados. Son formatos aceptables fotocopias y toda clase de archivos digitalizados. Siempre que te sea posible, envía sketches, keys e intermedios en original.

5.- Envía tu DVD/ video Reel en resolución (720x486/NTSC o 640x480) con una duración máxima de 4 minutos. Edita y menciona claramente todas las secuencias de tu autoría o responsabilidad. Puedes subirlo a Youtube. Menciona claramente en tu solicitud la dirección (link) para poderlo ubicar.

IN ANIMATION, THERE'S THIS EXHILARATING MOMENT OF DISCOVERY WHEN YOU SEE THE FILM AND YOU SAY, OH THAT'S WHAT I WAS DOING.

- JOHN LITGOW



TEXTO OBLIGATORIO

HE LEIDO Y ACEPTADO TODAS LAS CONDICIONES DE TECNOTOON®:

Estoy de acuerdo con todas las condiciones referentes a mi solicitud de empleo y especialmente en lo relacionado al envío de mi Portafolio / Reel (mi "material original") a TECNOTOON®. También entiendo que para proteger su proceso creativo TECNOTOON® no realizará ningún trámite de selección, reclutamiento, capacitación o contratación a menos de que yo acepte todas estas condiciones.

Hago constar que todo mi "material es original" -lo que incluye dibujos, sketches, diseño de personajes, roughs, fondos, bocetos de figura humana así como mi reel con videos, pruebas de línea, cortometrajes, largometrajes y contenidos- y que ninguno de ellos violan los derechos de propiedad intelectual e industrial de ninguna persona física o moral; soy responsable de cualquier acción legal que por mi conducto se pudiera generar en contra de TECNOTOON®.

Reconozco que TECNOTOON® pudo haber desarrollado materiales similares o idénticos a los que estoy entregando y que TECNOTOON® no tendrá ninguna obligación de compensarme por materiales de su propiedad que tengan algún parecido con mi obra.

Manifiesto mi aceptación a que cualquier compensación monetaria derivada del extravío, daño o robo de mi Portafolio / Reel, no rebasará el equivalente a un día de salario mínimo conforme a lo establecido legalmente en el país que TECNOTOON® fije y especifique como su residencia legal.

HE LEIDO Y ENTENDIDO TODOS LOS TERMINOS AQUÍ DESCRITOS.

COLOCA NOMBRE Y FIRMA.

*WELL, DIRECTING IS DOING THE KEY DRAWINGS, NOT THE KEY ANIMATION,
MIND YOU.*

- CHUCK JONES

NO QUEREMOS VER

Personajes de **TECNOTOON®** (o de cualquier otro estudio) que no sean de tu autoría, historietas o comics completos (solo presenta muestras cuando tu solicitud de empleo sea relativa a la disciplina de Storyboard); muestras de carteles, propuestas industriales, arquitectónicas y de diseño gráfico; fotografía, modelos o esculturas en arcilla, diseño tridimensional, textil o de joyería.

APRECIARÍAMOS QUE MANDARAN...

Muestra de personajes originales, storyboards de historias propias, ilustraciones, layouts y fondos, cortos originales, ejercicios de animación en 2D, pruebas de línea; animación de personajes originales en 3D, desarrollo de VFX, contenidos interactivos, videojuegos y guiones originales.

PARA SER ARTISTA EN ESTE MEDIO HAY QUE ENTENDER EL DELICADO MARIDAJE EXISTENTE ENTRE LA IMAGINACIÓN Y EL USO DE ALTA TECNOLOGÍA.

La gente es el activo mas importante de **TECNOTOON®**. Anualmente invertimos importantes recursos en el desarrollo y enriquecimiento de su carrera profesional. Nuestro equipo está integrado por talento de Clase Mundial. Somos uno de los 177 estudios contemporáneos de animación cinematográfica mas importantes del mundo. **(Fuente: Wikipedia)**

Si no estás preparado podemos capacitarte; aprende, práctica y asegura la obtención del mejor empleo; Lograr la mejor producción cinematográfica animada es el objetivo de todos nuestros programas de entrenamiento **TAU®**. Pide informes. Inscríbete ya.

ANIMATION IS NOT THE ART OF DRAWINGS THAT MOVE BUT THE ART OF MOVEMENTS THAT ARE DRAWN.

- NORMAN MCLAREN

SOLICITUD EMPLEO

NOTA: ACOMPAÑA ESTE DOCUMENTO CON COPIAS (NO RETORNABLES)

Nombre Completo: _____ Edad: _____

Dirección: _____

Teléfono Casa # _____ Teléfono celular # _____

Teléfono Trabajo # _____ Correo Electrónico _____

Últimos estudios: _____

1. Cómo te enteraste de Tecnooon? _____

2. Específica el motivo de tu solicitud: _____

Quiero trabajar como: _____

VACANTES: INBETWEENER O ANIMADOR 2D Y 3D, GUIONISTA, ARTISTA STORYBOARD, DISEÑADOR DE PERSONAJES, VFX, MODELADOR, RIGGER, CONCEPT ARTIST, RENDER, FONDISTA O COLORISTA.

3. URL de tu reel en el website- www.youtube.com @:

<http://> _____

Acepto y estoy de acuerdo: _____

LLENA ESTE FORMATO Y ACOMPAÑALO DE COPIA DE ACTA DE NACIMIENTO, COMPROBANTE DOMICILIARIO, CEDULA DE IDENTIFICACION Y 3 FOTOS

IT'S KIND OF FUN TO DO THE IMPOSSIBLE.

- WALT DISNEY