

02

## Para saber mais: Segmentos 3D

O mercado de 3D é bem distinto, mas da mesma maneira que os mercados de vídeo e gráfico, possui subcategorias que são importantes identificar para saber onde apresentar, para quem apresentar, e como apresentar o portfólio.

Abaixo vamos nos aprofundar um pouco no que abordamos em aula:

### 3D

#### *Generalista:*

É o profissional que trabalha em todas as etapas de criação de um personagem. Tem a capacidade de modelar e sabendo fazer o processo de pintura do modelo e o processo de animação, que chamamos de rig.

Grandes estúdios possuem este cargo mas também podem separar cada uma dessas funções para especialistas na área. É muito importante, durante sua pesquisa de empresas que estão contratando, perceber se seu trabalho atende ao cargo para qual se quer conquistar.



Modelo feito por Scott Mclellan [artstation \(https://www.artstation.com/smclellan1991\)](https://www.artstation.com/smclellan1991).

#### *Animador*

O animador vai ser responsável por criar a animação. Quem sabe atuar nesta área deve entender como construir o ambiente para ser animado, que é o que chamamos de rigging. Deve saber criar todas as expressões do personagem e todos os vínculos corretos para uma animação fluida ocorrer.

[Veja este exemplo \(https://www.youtube.com/watch?v=tTGydwQ\\_nvK\).](https://www.youtube.com/watch?v=tTGydwQ_nvK)

Trata-se de um tipo de material que é mais importante ser apresentado em vídeo do que apenas imagens mostrando o processo.

*Modelador*

É a pessoa responsável pela criação do modelo como um todo. É uma área que, para se destacar, é importante mostrar o processo de criação, quantidade de faces utilizadas e qualidade da malha.

*Video effects*

Muitas das criações de efeitos de vídeo são feitas em um ambiente 3D, como fluidos, fumaça, iluminação, entre outras coisas, e existem áreas específicas para isso.

[Veja este exemplo \(https://www.youtube.com/watch?v=uKraHx9Q19I\).](https://www.youtube.com/watch?v=uKraHx9Q19I)