

Perfil

Modelador 3D

1.- Perfil

Un modelador 3D que se dedique al desarrollo de experiencias inmersivas debe poseer una variedad de habilidades para crear entornos virtuales convincentes y atractivos.

Estas habilidades son fundamentales para el éxito en el desarrollo de dichas experiencias inmersivas, ya sea para aplicaciones de realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, videojuegos, simulaciones de entrenamiento o cualquier otra aplicación relacionada con la inmersión digital.

Modelado 3D

La capacidad de crear modelos tridimensionales de alta calidad es esencial. Esto incluye la creación de objetos, personajes, escenarios y cualquier elemento necesario para la experiencia inmersiva.

Texturización

Saber aplicar texturas y materiales a los modelos 3D para darles un aspecto realista. Esto incluye la creación de mapas de texturas, sombreado y mapeo UV.

Animación

La capacidad de animar objetos y personajes para que se muevan y reaccionen de manera realista dentro de la experiencia inmersiva.

Iluminación

Comprender cómo iluminar adecuadamente una escena virtual para crear ambientes realistas y emotivos.

Renderizado

Conocer las técnicas de renderizado para generar imágenes finales de alta calidad de los modelos 3D y las escenas.

Escenografía y Diseño de Niveles

Tener habilidades para diseñar escenarios y niveles que sean coherentes con la experiencia inmersiva y proporcionen un flujo adecuado.

Software y Herramientas

Ser competente en el uso de software de modelado 3D como Blender, Maya, 3ds Max o software de diseño de juegos como Unity o Unreal Engine.

Conocimiento de Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA)

Familiaridad con las tecnologías y conceptos clave de RV y RA, como las limitaciones de hardware, la interacción en 3D y la optimización de rendimiento.

Creatividad

La capacidad de generar ideas creativas y conceptos innovadores para experiencias inmersivas que atraigan y cautiven a los usuarios.

Optimización

Saber cómo optimizar modelos y escenas para que funcionen sin problemas en las plataformas y dispositivos de destino, ya que las experiencias inmersivas suelen requerir un alto rendimiento.

Colaboración

Trabajar bien en equipo, ya que el desarrollo de experiencias inmersivas a menudo implica colaborar con diseñadores de juegos, programadores, artistas de efectos visuales y otros profesionales.

Prueba y Depuración

Ser capaz de probar y depurar modelos y escenas para detectar y corregir problemas de rendimiento, gráficos o interacción.

Mantenerse Actualizado

Estar al tanto de las tendencias y avances en tecnología y diseño de experiencias inmersivas para mantenerse relevante en el campo.

2.- Análisis Salarial

Los salarios de los modeladores 3D que trabajan en el desarrollo de experiencias inmersivas pueden variar significativamente según factores como la ubicación geográfica, la experiencia, la industria y la demanda específica de habilidades según el proyecto.

Salarios medios en la moneda de cada país

	España	UK	Alemania	USA	Méjico	Brasil
Inicial o junior (0-2 años de experiencia)	18-30	20-35	30-45	40-60	150-250	30-50
Intermedio (2-5 años de experiencia)	30-45	35-50	45-65	60-100	250-400	50-80
Experimentado (más de 5 años de exp.)	45-70	50-80	65-100	100-150	400-700	80-150
	miles EUR	miles Libras	miles EUR	miles USD	miles Pesos (MXN\$)	miles Reales (R\$)

Es importante tener en cuenta que estos son rangos generales y pueden variar considerablemente según la región y el empleador. Algunas empresas de tecnología y entretenimiento, especialmente en áreas metropolitanas con un alto coste de vida, pueden ofrecer salarios más altos. Por ejemplo, en Estados Unidos, en regiones con un coste de vida bajo a moderado, los salarios pueden estar en estos rangos.

1. Inicial o junior (0-2 años de experiencia): \$30,000 a \$50,000 al año.
2. Intermedio (2-5 años de experiencia): \$50,000 a \$80,000 al año.
3. Experimentado (más de 5 años de experiencia): \$80,000 a \$120,000 al año o más.

Las empresas de tecnología y entretenimiento a menudo ofrecen salarios más competitivos. Como siempre, la experiencia y las habilidades especializadas también pueden influir en los salarios de manera significativa.

Además, los modeladores 3D con habilidades especializadas o experiencia en proyectos de renombre pueden ganar salarios aún más elevados.

También es común que los modeladores 3D trabajen como freelancers, lo que puede afectar la estructura salarial, costes para la empresa y beneficios para ambos. En tales casos, los ingresos pueden depender de la cantidad de proyectos que puedan asegurar y la tarifa que se pueda negociar por proyecto.

Salarios convertidos a Euros

(separados entre mínimo y máximo)

	miles EUR											
	España		UK		Alemania		USA		Méjico		Brasil	
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
Inicial o junior (0-2 años de experiencia)	18	30	23,53	41,18	30	45	37,04	55,56	8,14	13,56	5,62	9,36
Intermedio (2-5 años de experiencia)	30	45	41,18	58,82	45	65	55,56	92,59	13,56	21,70	9,36	14,98
Experimentado (más de 5 años de exp.)	45	70	58,82	94,12	65	100	92,59	138,89	21,70	37,98	14,98	28,09

Los valores de conversión de moneda usados han sido

Fecha 11/2/24
1 EURO = 0,85 Libras UK
1 EURO = 1,08 USD
1 EURO = 18,43 Mejico
1 EURO = 5,34 Brasil

Salarios mínimos convertidos a Euros

	Europa			América		
	España	UK	Alemania	USA	Méjico	Brasil
Inicial o junior (0-2 años de experiencia)	18	23,53	30	37,04	8,14	5,62
Intermedio (2-5 años de experiencia)	30	41,18	45	55,56	13,56	9,36
Experimentado (más de 5 años de exp.)	45	58,82	65	92,59	21,70	14,98

Salarios máximos convertidos a Euros

	Europa			América		
	España	UK	Alemania	USA	Méjico	Brasil
Inicial o junior (0-2 años de experiencia)	30	41,18	45	55,56	13,56	9,36
Intermedio (2-5 años de experiencia)	45	58,82	65	92,59	21,70	14,98
Experimentado (más de 5 años de exp.)	70	94,12	100	138,89	37,98	28,09