

【ブルーアーカイブ】3Dリガー / リギングアーティスト

【ブルーアーカイブ】3Dリガー / リギングアーティスト

Job Information

Hiring Company
NEXON Co., Ltd.

Job ID
1607990

Industry
Gaming

Company Type
Large Company (more than 300 employees)

Non-Japanese Ratio
Majority Japanese

Job Type
Permanent Full-time

Location
Tokyo - 23 Wards, Minato-ku

Train Description
Nanboku Line Station

Salary
4 million yen ~ 8 million yen

Work Hours
10：00 ~ 19：00 (休憩時間1時間)

Refreshed
November 18th, 2026 01:00

General Requirements

Minimum Experience Level
Over 3 years

Career Level
Mid Career

Minimum English Level
None

Minimum Japanese Level
Native Level

Minimum Education Level
High-School

Visa Status
Permission to work in Japan required

Job Description

【募集要項　本ポジションの魅力】

➢ **語学力をいかせるか：**韓国語スキルが活かせる環境

➢ **働き方**：フレックスタイム制あり、六本木オフィス勤務
➢ **会社の特色**：東証プライム上場、世界有数のオンラインゲーム企業

==========
3Dリガー / リギングアーティスト
==========

概要
本ポジションは、3Dキャラクターに命を吹き込み、3Dアーティストがキャラクターを魅力的かつ効率的に動かせるようにするための「骨組み（リグ）」を構築する、制作の要を担う役割です。キャラクターリギングを主軸に、各キャラクターの特性に合わせた最適なセットアップ業務を幅広く手がけていただきます。
ゲームの一貫した世界観と高いクオリティをキャラクターの可動や表現の観点から支え、より高度なキャラクター表現を実現するために、専門知識とスキルを発揮していただくことを期待しています。

【業務の進め方・特徴】
・アーティストの表現を技術で支え、リグ制作環境の効率化を推進
・関係者と技術的な要件整理を行い、チーム内でのスムーズな制作進行を支援
・美少女ゲームの世界観・キャラクター性を深く理解し、それらを表現するための技術的アプローチ
・高品質かつ効率的なリグの提供を通じた、ゲーム内外でのファン体験の最大化

【具体的な業務】
・DCCツール（主にMaya）を用いた、リギング・セットアップ業務
・アーティストの作業を考慮した使いやすいリグの工夫
・リギングおよびアニメーションパイプラインの設計、構築、改善
・DCCツールとゲームエンジン（Unity、Unreal Engine）間の連携対応や、技術的な問題の調査・解決

≪働き方について≫
当社はフレックス制度を導入しておりますので担当業務の状況に合わせて柔軟な働き方が可能です。
また、男性含めて子育て中の社員も多く、家庭と両立しながら働くことも可能です。
服装や髪形も自由です。

＜雇用形態＞正社員　※試用期間満了後はフレックスタイム制あり

＜想定年俸＞
年俸制：400万～800万
基本給：36.5万～65万
業務手当（みなし残業20ｈ）：5.7万～10.1万
※スタート年俸は、経験や能力を考慮し決定いたします。
※12分割して1/12を月々支給いたします。
※給与改定年1回 毎年4月（評価によって変動）
交通費（上限5万円/月）
業務手当（残業20時間分相当）
※残業が20時間を超えた場合は、別途残業手当が支給されます。

＜交通費＞ 1ヶ月5万円を上限として支給

＜勤務地＞東京都港区六本木1-4-5 アークヒルズサウスタワー6F（本社）
└勤務地最寄駅：東京メトロ南北線 / 六本木一丁目駅

＜休日・休暇＞
・土曜日、日曜日、祝日
・有給休暇は試用期間（3ヶ月）終了後、規定に基づき付与
・リフレッシュ休暇（5日/年）は年度内であればいつでも取得可能
・GW、年末年始、慶弔、出産、育児等
・永年勤続特別休暇

＜社会保険＞
各種社会保険完備（健康、厚生年金、雇用、労災）

Required Skills

必須経験・スキル
・「ブルーアーカイブ」を含め、美少女ゲームへの深い造詣
・Maya、3ds Max等を使用した、コントローラー配置、骨入れ、ウェイト調整等を含むリギング・セットアップの実務経験（目安：3年以上）
・フェイシャルリグや、髪・衣装などの揺れもの（物理シミュレーション）に関する知識・実務経験
・Unity、Unreal Engine等、ゲームエンジン上でのリグやアセットの組み込み・実装に関する実務経験

歓迎経験・スキル
・リーダー、またはそれに準ずる立場での実務経験
・人型キャラクター以外のリギング作業の実務経験
・マニュアル・仕様書の整備、リグ仕様のブラッシュアップ等の経験
・モーションキャプチャパイプラインとデータリターゲティングに関する知識
・アニメーションやモデリングなど、リギング以外の3D制作工程に関する深い知識
・3DCGデザイナーの作業を効率化するためのツールやスクリプト（Python等）の開発・保守経験

・3DCGデザイナーへの技術サポート、および仕様に関する調整経験
・HLSL、GLSL、またはShader Graphを用いたシェーダー開発経験

Company Description