テクニカルアーティスト / 3DCG エンジニア｜UE5 リアルタイムレンダリング・VFX・パイプライン開発

Job Information

Hiring Company
iSoftStone

Job ID
1622015

Industry
Other (IT, Internet, Gaming)

Job Type
Permanent Full-time

Location
Tokyo - 23 Wards

Train Description
Yamanote Line, Shinagawa Station

Salary
5 million yen ~ 8.5 million yen

Refreshed
November 12th, 2026 14:46

General Requirements

Minimum Experience Level
Over 1 year

Career Level
Mid Career

Minimum English Level
None

Minimum Japanese Level
Business Level

Minimum Education Level
Bachelor's Degree

Visa Status
No permission to work in Japan required

Job Description

【業務内容】

- 2D/3Dビジュアルエフェクトのレンダリング、マテリアル、パーティクル、環境光、ジャギーの最適化、効果調整を単独またはチームで行う。
- アート制作パイプラインの設計と最適化、アーティストの作業効率向上のためのツールチェーン開発。プログラムによるアセット作成（例：Houdini、Substance）のリード、複雑なビジュアルエフェクト（例：ボリュームレンダリング、ダイナミックライティング）の実現。
- エンジニアと協力してリアルタイムレンダリングのパフォーマンスを最適化し、エンジン（例：Unreal Engine 5）統合の技術的な問題を解決。
- エンジンエンジニアと協力して、カスタマイズされたレンダリング機能（例：機械学習に基づくアンチエイリアシング）の開発。

Required Skills

【必須条件】

- シェーダーに基づくビジュアルエフェクトの調整とパフォーマンス最適化に熟練し、Unreal Engine、Unityなどのエンジンに関する深い経験を持つ。
- 3年以上のコンピュータグラフィックスおよびテクニカルアートの経験があり、少なくとも1つのAAAゲームの完全開発サイクルに参加した経験を持ち、優れたアートセンスと技術的深みを持つ。
- C++プログラミングに精通し、Mayaプラグイン開発、OpenMaya API、およびHoudiniのVEXプログラミングに慣れている。 ログラミングに慣れている。
- 作品集には、Houdiniノードグラフ、Pythonスクリプト、シェーダーの作成能力、複雑な2D/3Dプロジェクトのビジュアルエフェクトおよびパフォーマンス最適化の事例が含まれていること。

【語学】

- 日本語：ビジネスレベル
- 英語：あれば良い
- 中国語：あれば良い

【休暇】

- 完全週休2日制（土日祝）
- 年間休日120日以上
- ゴールデンウイーク、年末年始休暇あり
- 有給休暇、育児休暇など

【福利厚生】

- 社会保険完備
- 交通費支給あり（３万円以内）

Company Description