



【サブカルチャーゲーム】3DCGデザイナー

募集職種

採用企業名

株式会社ネクソン

求人ID

1607986

業種

ゲーム

会社の種類

大手企業 (300名を超える従業員数)

外国人の割合

外国人 少数

雇用形態

正社員

勤務地

東京都 23区, 港区

最寄駅

南北線駅

給与

400万円 ~ 800万円

勤務時間

10 : 00 ~ 19 : 00 (休憩時間1時間)

更新日

2026年09月09日 00:00

応募必要条件

職務経験

3年以上

キャリアレベル

中途経験者レベル

英語レベル

無し

日本語レベル

ネイティブ

最終学歴

高等学校卒

現在のビザ

日本での就労許可が必要です

募集要項

【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

=====

【サブカルチャーゲーム】3DCGデザイナー

=====

概要

「ブルーアーカイブ」、「ファレイドリア」の開発を手掛ける「NEXON Games」の美少女ゲームをご担当いただきます。こちらのポジションは、プロモーション映像やアウトゲームにおける3Dアニメーションの実制作を担当し、絵コンテの具現化から最終的なクオリティアップまでを総合的に手がける役割です。

プロモーション映像等で使用する3Dキャラクターモデルや3Dアニメーションが、一貫した世界観と高いクオリティのもとで制作されるよう、その中核として「3Dキャラクターモデリング」または「3Dアニメーション制作」をご担当いただきます。

【業務の進め方・特徴】

- ・実制作からルックデブ、納品まで一貫して手がけるインハウス開発
- ・関係者との要件整理から、チーム内でのスムーズな制作進行
- ・美少女ゲームの世界観・キャラクター性への深い理解力と表現力
- ・高品質なアニメーション制作を通じた、アウトゲームでのファン体験の最大化

【具体的な業務内容】

- ・3Dアニメーター領域
 - プロモーション映像およびアウトゲームにおける3Dアニメーションの実制作
 - キャラクターの魅力を最大限に引き出すためのレイアウト、コンボジット、およびディレクション
 - アニメーション制作に必要な仕様設計、および制作ワークフローの改善・提案
- ・3Dキャラモデラー領域
 - キャラクターモデリング（人物、衣装、小物など）
 - キャラクターモデルのテクスチャ制作
 - キャラクター制作ワークフローの改善・提案、および仕様設計

《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>

社会保険完備

スキル・資格

必須経験・スキル

- ・共通
- 「ブルーアーカイブ」を含め、サブカルチャー（美少女ゲーム、アニメ等）への深い造詣、またはプレイ歴

- ・3Dアニメーター領域
- 3Dアニメーターまたは3Dクリエイターとしての実務経験（3年以上目安）
- Mayaまたは3ds Maxを使用した、手付けまたはモーションキャプチャー調整によるキャラクターアニメーションの実務経験
- UnityまたはUnreal Engineにアニメーションをインポートし、タイムライン機能（Timeline/Sequencer等）を使用し、映像としてレンダリング・出力した実務経験

- ・3Dキャラモデラー領域

- 3Dキャラクターモデラーとしての実務経験（3年以上目安）
- Maya、3ds Max、ZBrush等のDCCツールを使用したキャラクターモデリング実務経験
- Photoshop、Substance 3D Painter等を使用したテクスチャ制作の実務経験
- Unity、Unreal Engine等、ゲームエンジン上でのモデル実装経験

歓迎経験・スキル

- ・共通
- インゲームの3Dカットシーンまたはプロモーション用3D施策（PV等）のメイン制作経験
- ゲーム・アニメ・映像業界での実務経験

- ・3Dアニメーター領域
- カメラの角度に合わせ、3Dモデルを変形（モーフィング）させるアニメーション制作経験
- モーションキャプチャーデータの流し込み、およびモーションキャプチャーを使用した演出・調整経験
- After Effects等を使用したコンポジット（撮影）処理の実務経験
- Unity、Unreal Engine等でのエフェクト制作およびポストプロセスの実務経験
- 3Dアニメーションや映像作品におけるライティングの実務経験
- レタッチのスキル

- ・3Dキャラモデラー領域
- リードキャラクターモデラー、またはそれに準ずる立場での実務経験
- キャラクターの魅力を引き出すためのルックデブ（シェーダー、ライティング）に関する知識・実務経験
- コンセプトアートやデザイン画から、魅力的な3Dキャラクターモデルを制作するスキル
- PBR（Physically Based Rendering）環境での制作経験
- スカルプトツール（ZBrush等）を用いたハイポリゴンモデルの制作スキル

会社説明