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

募集職種

採用企業名
株式会社iSoftStone Japan

求人ID
1622015

業種
その他（IT・インターネット・ゲーム）

雇用形態
正社員

勤務地
東京都 23区

最寄駅
山手線、　品川駅

給与
500万円 ~ 850万円

更新日
2026年11月12日 14:46

応募必要条件

職務経験
1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
ビジネス会話レベル

最終学歴
大学卒： 学士号

現在のビザ
日本での就労許可は必要ありません

募集要項

【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。

スキル・資格

【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）

会社説明