

Вакансия: Senior Lighting Artist

Компания: magdev.com

Формат работы: Офисный/ Удаленный

Уровень заработной платы: До 3500\$ на руки

О компании:

Мы делаем игру в жанре MMOFPS с элементами RPG в sci-fi сеттинге. Прототип уже сделан, поэтому перешли на следующий этап разработки и расширяем команду.

У нас уже есть: сильная экспертиза, опытные сотрудники, база хороших практик, множество успешных и неуспешных экспериментов. Ищем опытного Lighting Artist, который присоединится к нашей команде разработчиков игр на Unreal Engine 5. В качестве Senior Lighting Artist вы будете отвечать за создание высококачественного освещения для наших игровых проектов.

Мы гарантируем нашему будущему коллеге:

- Трудоустройство по ТК РФ, полную занятость, белую зарплату;
- Регулярное повышение зарплаты с ростом скиллов и по результатам работы;
- ДМС после 3х месяцев работы;
- Гибкий старт рабочего дня;
- Формат работы на выбор: из дома или из офиса;
- Работу без KPI и тайм-трекингов;
- Современное рабочее место, как на картинках;
- Полную оплату обучения;
- Удобный офис с пространствами для отдыха, приёма пищи, кофемашинами и плюшками;
- Компенсацию половины твоих трат на спорт;
- Стильный корпоративный мерч и библиотеку с нужными книгами;
- Корпоративное такси в холода или если засиделся в офисе.

Чем предстоит заниматься:

- Созданием высококачественного освещения сцен на Unreal Engine 5;
- Разработкой и реализацией эффективных пайплайнов освещения для игровых сцен;
- Оценкой и оптимизацией производительности света в игре;
- Работой в тесном сотрудничестве с другими художниками и разработчиками, для координации видения проекта;
- Соблюдением сроков проекта и стандартов производительности.

Must have для нашего кандидата:

- Опыт работы на позиции Lighting Artist в геймдеве **не менее 3-х лет**;
- Опыт работы на Unreal Engine;
- Высокий уровень навыков освещения и композиции сцен;
- Опыт настройки и оптимизации света на открытых пространствах;
- Опыт в разработке и реализации эффективных стратегий освещения для игровых сцен, навыки цветокоррекции;
- Хорошее понимание процессов разработки игр, интеграции освещения в игровые проекты, и влияния света на геймплей;
- Знание технических аспектов освещения и компьютерной графики.

Если вас заинтересовало мое предложение, обязательно напишите мне в ответном письме или телеграме! (Ссылка ниже)

Telegram: t.me/zlatait

Mail: zlataefimovahr@gmail.com