

3D Artist

STATE OF MIND

Город: Удаленно

Индивидуально/месяц

Проектная работа

Опыт: От 1 года до 3 лет

Офис / Удаленно

3D-дизайнеры/художники Digital-агентство STATE IF MIND ищет 3D-художников для работы с NFT и META. Кто нам нужен? 3D художники по одежде 3D художники по персонажам Моушн-дизайнер

Задачи:

- создание качественных Hi/Low-Poly моделей;
- UV-маппинг;
- текстурирование;
- анимация;
- предложения решений дизайн-задач.

Общие требования:

- Опыт разработки от года.
- Реализованные проекты в портфолио: так мы сможем первично оценить твой уровень.
- Чувство стиля, насмотренность.
-

Профессиональные навыки (зависит от направления, в котором ты работаешь)**Моделирование одежды****Знание инструментов:**

1. Marvelous designer или Clo3d (владение на высоком уровне, реализованные проекты в портфолио)
2. Умение работать создавать PBR карт в substance painter (Base Color, Metallic, Specular, Roughness, Ambient Occlusion, Height, Normal map) в substance painter и настройка их в blender или cinema4d;
3. Базовые знания blender или cinema4d;
4. Умение подгонять одежду под готовую модель тела, подключать и настраивать PBR карты в blender или cinema4d.

Моделирование персонажей (скульптинг, полигональное моделирование)**Знание инструментов:**

1. Пакеты для 3D моделирования (ZBrush, blender, cinema4d; владение на высоком уровне)
2. Создание PBR карт в substance painter (Base Color, Metallic, Specular, Roughness, Ambient Occlusion, Height, Normal map) и настройка их в blender или cinema4d;
3. Знание основ работы с риггом, персонажной анимации, mixamo;
4. Знание основ композиции

Обязанности:

- High Resolution sculpting в ZBrush;
- 3D моделирования (blender, cinema4d);
- Создание чистой лоупольной геометрии;
- Подготовка UV-разверток, запекание normal maps;
- PBR текстурирование.
- Ретопология
- Риггинг.

Моушн-дизайн (CG generalist)**Знание инструментов:**

1. Пакеты для 3D моделирования, анимации и постобработки (ZBrush, Redshift, After Effects, marvelous designer, blender, cinema4d; владение на высоком уровне)
2. Создание PBR карт в substance painter (Base Color, Metallic, Specular, Roughness, Ambient Occlusion, Height, Normal map) и настройка их в blender или cinema4d;
3. Умение создавать анимацию пролётов (настройка камер, освещения, рендера);
4. Основы работы с риггом, персонажной анимации, mixamo;
5. Основы композиции, чувство ритма, умение работать с цветокоррекцией;

Обязанности:

- Создание рекламных 3D-видеороликов (наличие демо в портфолио);
- Активное участие в придумывании и обсуждении концепций
- Поиск идей и приемов, как можно улучшить результат

Требования к кандидату**Нам по пути, если:**

- Ты умеешь работать в команде: умеете задавать вопросы, слышать и слушать других, принимать и давать фидбек, аргументировать свою точку зрения.
- Ты привык самостоятельно выстраивать процесс собственной работы, вас не нужно все время подгонять.

- Художественное образование
- интерес к трендам в сфере рекламы и NFT
- стремление разбираться в психофизиологии человеческого восприятия, а также принципах работы маркетинга, чтобы повышать эффективность своих работ

Условия работы

- Удаленная проектная работа;
- Оплата по договоренности.