

VFX Artist

Город: Удаленно
 Индивидуально/месяц
 Гибкий график
 Опыт: Не выбрано
 Офис / Удаленно

Industria.Games.Com

E-mail:
 industria.games.company@gmail.com

" Визуальный стиль постапокалипсиса с элементами реализма и мрачной эстетики Динамическая боевая система, где зрелищность эффектов напрямую влияет на восприятие боя Работа с уникальными типами вооружения и спецэффектами для разных фракций " Мы — небольшая независимая команда разработчиков, работающая над Project "98" — многопользовательской изометрической RPG с реалтайм-боями, действие которой разворачивается в постапокалиптической альтернативной Британии. Наша цель — объединить атмосферу выживания и глубину ролевых механик. Игроков ждут заброшенные города, разрушенные пустоши и опасные территории, где каждый ресурс имеет цену, а каждая встреча может стать роковой. В мире «98» люди борются не только с врагами и муттировавшей природой, но и друг с другом, ведь предательство порой выгоднее союза. Проект сочетает выживание, исследование, социальное взаимодействие и тактические сражения. Мы создаём игру, где важно каждое решение: будь то выбор союзников, снаряжения или стратегии боя. Благодаря ММО-масштабам и персистентному миру, игроки смогут не просто существовать в мире, а реально влиять на его развитие. Project "98" — это наша попытка воплотить суровый, честный и напряжённый опыт выживания, где история пишется самими игроками.

Задачи

Создание визуальных эффектов выстрелов для плазменного, огнестрельного и баллистического оружия
 Разработка эффектов одиночного взрыва и серии взрывов для гранатомёта
 Создание эффекта плазменного взрыва для энергетического оружия (НКФ)
 Реализация критической анимации смерти (сочетание крови, фрагментов тела, частиц)
 Настройка и интеграция VFX в Unreal Engine 5 с учётом изометрической перспективы
 Оптимизация эффектов под мультиплер и производительность

<https://docs.google.com/document/d/1miEyZw8S4NeYkDuZxsjAGeLq2Rj1PsEanxAwhLwy5rQ/edit?usp=sharing>

Требования к кандидату

Опыт работы с Niagara в Unreal Engine 5
 Знание принципов создания VFX для игр (частицы, шейдеры, материалы)
 Навыки работы с Houdini, Blender или аналогичными инструментами для подготовки симуляций
 Понимание баланса между качеством и производительностью в реальном времени
 Портфолио с примерами боевых эффектов

Будет плюсом

Опыт работы в постапокалиптических или боевых проектах
 Участие в разработке VFX для мультиплерных игр
 Умение работать с динамическим освещением и атмосферными эффектами
 Навыки анимации и создания пререндерных элементов для VFX

Условия работы

Опыт работы в постапокалиптических или боевых проектах
 Участие в разработке VFX для мультиплерных игр
 Умение работать с динамическим освещением и атмосферными эффектами
 Навыки анимации и создания пререндерных элементов для VFX