

Zur Unterstützung unserer Entwicklungsteams bei aktuellen Projekten (Spielkonsolen und PC) suchen wir:

Lead Animator (m/w/d), Vollzeit

Als Lead Animator leitest du das Charakterteam und erstellst hochwertige 3D Animationen. Dabei trägst du Verantwortung dafür, dass alle Qualitätsvorgaben und Termine eingehalten werden. Natürlich stehst du deinem Team dabei auch operativ tatkräftig zur Seite und kommunizierst mit allen Abteilungen der Produktion.

Wir bieten

- Mitarbeit an abwechslungsreichen Produktionen für unterschiedlichste Plattformen
- Vielseitige Tätigkeiten in einem hochmotivierten Team
- Eine professionelle und kollegiale Arbeitsumgebung
- Spannende Aufgaben und Freiräume, um deine Fähigkeiten zu entfalten
- Flexible Arbeitszeiten und ein hybrides Arbeitsplatzmodell (Büro und Home Office) möglich
- Kostenfreie Heißgetränke und Wasser vor Ort
- Re-Location? Wir helfen bei der Wohnungssuche

Dein Profil

- Abgeschlossene(s) Ausbildung/Studium oder vergleichbare praktische Erfahrungen im Animationsbereich
- Mindestens zwei Jahre Berufserfahrung als Animator oder in ähnlicher Tätigkeit
- Erfahrung in Mitarbeiterführung, mit sehr guter Kommunikations- und Teamfähigkeit
- Erfahren im Umgang mit Blender oder vergleichbarer Software und der Unreal engine
- Breites Wissen über Animationserstellung, technische Anbindung und Workflows in Games
- Tiefes Verständnis der Animationsprinzipien, Bewegungsabläufe und Motorik von Menschen und Tieren
- Eigenverantwortliche, zielorientierte und strukturierte Arbeitsweise
- Engagement, Flexibilität und Belastbarkeit
- Hohes Qualitäts- und Verantwortungsbewusstsein
- Verhandlungssichere Deutschkenntnisse
- Gute Englischkenntnisse

Bonus:

- Kenntnisse in anderen 3D Softwares
- Kenntnisse in iClone 8 und Character Creator 4
- Kenntnisse in anderen Grafik Softwares, wie beispielsweise Substance Painter, Photoshop usw.
- Erfahrung in der Bearbeitung von Mocap Daten

Deine Aufgaben

- Konzeption und Erstellung von hochwertigen und realistischen 3D Animationen
- Enger Austausch mit den Bereichen Game Design und Programmierung
- Unterstützung bei der termingerechten Planung und fachlichen Zuweisung von Arbeitsaufgaben an das Charakterteam
- Koordinierung interner und externer Grafiker
- Pflege bestehender Grafikdokumentationen und -listen
- Regelmäßiges Testen der aktuellen Versionen auf grafische Inhalte

Wenn du dich durch diese Ausschreibung angesprochen fühlst, freuen wir uns über aussagekräftiges Bewerbungsmaterial, sowie Gehaltsvorstellung und früheste Einstiegsmöglichkeit.

Die vollständige Bewerbung geht per E-Mail an:

Holger Kuchling
Geschäftsführer Independent Arts Software GmbH
kuchling@independent-arts-software.de
www.independent-arts-software.de < <http://www.independent-arts-software.de> >