

Stellenangebot vom 28.03.2024

## Avatar Character Technical Artist (Unity, Meta Quest 2) (d/m/w)

Fachrichtung: Art / Layout / Illustration  
Art der Beschäftigung: Vollzeit  
Eintrittsdatum: ab sofort  
PLZ / Ort: München  
Land: Deutschland

---

### Firmendaten

Firma: **K5 Factory GmbH**  
Straße & Hausnummer: Konradinstraße 5  
PLZ / Ort: 81543 München



**FACTORY**

---

### Ansprechpartner

Name: Leily Hekmat-Simon  
Position:  
Straße & Hausnummer: Konradinstraße 5  
PLZ / Ort: 81543 München  
E-Mail: jobs@k5factory.com

---

### Job-Beschreibung

Wir suchen einen fähigen und erfahrenen Avatar Character Technical Director zur Verstärkung unseres Teams. Als erfolgreicher Kandidat / erfolgreiche Kandidatin bist du für die Entwicklung performanter Spiel-Avatare für Meta Quest 2 unter Verwendung der Unity-Engine verantwortlich. Wenn du dich für VR begeisterst und einen fundierten Hintergrund in Charakteranimation und Rigging hast, könntest du der/die Richtige sein!

#### Das erwartet dich bei uns

- Design, Entwicklung und Pflege von performanten Spiel-Avataren in Blender / Unity
- Optimierung der Avatare für effiziente Leistung im Multiuser-VR-Spiel auf Meta Quest 2
- Zusammenarbeit mit unseren Künstlern und Programmierern, um das Optimum

Games-Career.com ist ein Angebot von:

zwischen visueller Wiedergabetreue und Leistung zu erreichen

- Entwicklung eines benutzerdefinierten Avatar-Kalibrierungssystems durch Skalierung der einzelnen Körperteile
- Entwicklung und Pflege von Animationspipelines und Unity-Animationsbäumen
- Entwicklung und Pflege der Dokumentation für technische und kreative Prozesse
- Identifizierung und Lösung technischer Probleme im Zusammenhang mit LOD-Systemen und VR-spezifischen Herausforderungen wie Ganzkörper-IK
- Bleib auf dem Laufenden über die neuesten Entwicklungen in der VR-Technologie und der Unity Engine

### **Das bringst du mit**

- Mindestens 3 Jahre Erfahrung als Character TD oder in einer ähnlichen Funktion
- Beherrschung von Blender / Unity und dessen Animationssystemen
- Gute Kenntnisse von Rigging- und Animationsgrundlagen sowie Skinning-Techniken
- Erfahrung mit der Pipelineentwicklung von Blender zu Unity (Python)
- Gute Kenntnisse in C# und Unity Editor Scripting
- Ausgeprägte Problemlösungsfähigkeiten und Liebe zum Detail
- Ausgezeichnete Kommunikations- und Kooperationsfähigkeiten

Wir freuen uns auf deine Bewerbung mit Lebenslauf, Portfolio und einem Anschreiben, in dem du deine Erfahrungen und Qualifikationen für die Stelle darlegst. Wir verarbeiten deine persönlichen Daten in Übereinstimmung mit unserer Datenschutzrichtlinie für Bewerber.

Games-Career.com ist ein Angebot von: