

3D artist
ProfilCultura

23/10/26 . URGENT .
Da definire
 **Italia**

3D Artist

Per conto di aziende e istituzioni attive nel settore culturale, ProfilCultura avvia una procedura di raccolta candidature finalizzata alla costituzione di una long list di **3D Artist**, cui le strutture partner potranno fare riferimento per successive opportunità di collaborazione o assunzione

Responsabilità e attività richieste:

- Progettare, modellare e comporre ambienti 3D completi rispettando rigorosamente i parametri richiesti;
- Curare l'illuminazione, l'atmosfera e il texturing, adattandoli a precisi limiti tecnici;
- Gestire shader, rendering pipeline, sistemi particellari, Blueprint e parametri di scalabilità per garantire le massime prestazioni in tempo reale;
- Prototipazione Immersiva (XR/VR): Sviluppare modelli di interazione avanzati, interfacce spaziali e sistemi di input alternativi;
- Ottimizzazione VR: Ottimizzare la pipeline e i contenuti per garantire fluidità e stabilità su visori standalone.

Requisiti richiesti:

- Padronanza di Unreal Engine e dei software di modellazione 3D e texturing;
- Comprensione di shader, Blueprint, sistemi particellari e ottimizzazione delle performance;
- Uso intelligente di tool innovativi e capacità di integrare nel workflow risorse pronte e strumenti di AI generativa (es. Midjourney, Runway, Krea AI) per ottimizzare i tempi senza perdere la qualità del risultato.

Costituiscono un plus:

- Esperienza in contesti di Virtual Production, Extended Reality (XR) o studi VFX;
- Esperienza in sviluppo o gestione hardware/operativa di centri VRmultiplayer/Location-BasedVR o installazioni fisiche-digitali interattive;
- Familiarità con sistemi di input alternativi, hand-tracking e interaction design in VR;
- Background accademico/tecnico in Computer Grafica, Architettura o Design.

Modalità di invio della candidatura:

Clicca sul tasto Candidati e registrati all'**Account Candidato**.