

Vacature stage VR Character Artist @ CleVR

Om ons team te versterken is CleVR op zoek naar een character artist die affiniteit heeft met VR en 3D games. Het ontwerpen van realistische characters met een goede balans tussen polycount en kwaliteit zodat deze bruikbaar zijn in onze (Unity3D) VR-werelden is je primaire taak. Uiteindelijk zullen je modellen met behulp van motion capture tot leven komen in onze werelden.



Functie-eisen

- HBO werk en denk niveau
- Ervaren met Maya en/of 3DS Max
- Ervaren met Photoshop
- Ervaring met Rigging, Skinning
- Ervaring met Mudbox of ZBrush
- Ervaring met Character Animation
- Creatief met een goed portfolio ter beschikking
- Openstaand voor feedback
- Enthousiast over je vak

Bonus vaardigheden

- Ervaring met Unity3D
- Ervaring met Motionbuilder
- Kennis van PBR-workflow
- Ervaring met Adobe Creative Suite

Wij bieden

- Voltijd stage (32-40 uur)
- Ervaring opdoen met het bouwen van 3D modellen voor VR Games
- Ervaring opdoen met Motion Capture
- Ervaring opdoen met het volledige game designproces (van idee tot product)

Interesse?

Graag nodigen we je uit om een sollicitatie met motivatie, portfolio en CV te sturen naar Guntur Sandino, via mail: vacature@clevr.net of per post naar onderstaand adres.

Over ons

CleVR, gevestigd in de 'incubator' van YES!Delft is ontstaan uit een eerdere samenwerking tussen de TU Delft (Interactive Intelligence Group) en de UvA (Klinische Psychologie). Wij zijn een jong en ambitieus bedrijf, gespecialiseerd in het ontwikkelen van complete Virtual Reality oplossingen. Zo werkt CleVR binnen diverse consortia (Universiteiten en GGZ-instellingen) nauw samen binnen het wetenschappelijk onderzoek naar de invloed van Virtual Reality, beter bekend onder de naam Virtual Reality Exposure Therapy (VRET), bij het behandelen van diverse psychische stoornissen. Denk daarbij aan het gebruik van VRET bij psychose en schizofrenie, bij sociale fobie en binnen de Forensische Psychiatrie.