



Artiste d'effets visuels [Rainbow Six Siege]

Montreal - Full-time - 744000094665559

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000094665559-artiste-d-effets-visuels-rainbow-six-siege-?oga=true>

En tant qu'artiste d'effets visuels dans l'équipe de *Rainbow 6 Siege*, vous créerez des moments visuels impressionnants qui auront une influence positive sur la jouabilité et amélioreront l'expérience des joueur·euses. Que ça soit de la fumée, du feu, une explosion ou même une chute de neige ou d'eau, chacun de vos effets accentuera le monde immersif...et provoquera souvent la question « Comment avez-vous fait ça?! ».

En tant qu'artiste innovateur·trice, vous combinerez la technologie et la créativité pour créer de la magie. Vous pourrez vous adapter à une variété d'outils en vous appuyant sur vos talents pour réaliser et intégrer des effets visuels en temps réel captivants et de haute qualité.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec l'équipe de direction pour comprendre la **vision créative globale** et établir les priorités d'effets visuels.
- Créer des **effets environnementaux et cinématiques** à l'aide de systèmes de particules et des textures que vous produisez.
- Travailler avec les programmeur·euses pour **évaluer les besoins** et développer des outils.
- Respecter les **contraintes techniques** afin de créer des effets attrayants et fonctionnels.
- **Intégrer** vos effets visuels dans le moteur de jeu.
- Développer vos effets selon les résultats de tests de jeu et des commentaires des membres d'équipes collaboratrices (**déboguer et optimiser**).
- Vous **adapter** aux commentaires reçus par la communauté post-lancement (dans certains cas) en équilibrant les attentes avec les limitations.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Expérience en effets visuels dans l'industrie de jeux vidéo
- Connaissance des outils d'art 2D (p. ex. Photoshop), des logiciels de composition (p. ex. After Effects ou Nuke), des logiciels 3D (p. ex. Maya ou 3DS Max) et des moteurs de jeu (p. ex. Unity ou Unreal) *
- Compréhension des mathématiques vectorielle de base et des fondamentaux d'art (effets visuels, éclairage, composition, proportion, théorie des couleurs, etc.)
- Capacité d'accepter les commentaires et de s'y adapter
- Un esprit créatif et collaboratif
- Un sens du détail exceptionnel

* Connaissance des logiciels de génération procédurale (p. ex. Houdini) + de la création et

optimisation de shaders est un grand plus.

À propos de nous

Ubisoft est une référence mondiale du jeu vidéo, avec des équipes réparties aux quatre coins du monde qui créent des expériences de jeu originales et mémorables, de *Assassin's Creed* à *Rainbow Six* en passant par *Just Dance* et bien d'autres encore. Nous croyons fermement que la diversité des perspectives aide les joueurs comme les équipes à s'épanouir. Si vous êtes passionné·e par l'innovation et aimez repousser les limites du divertissement, rejoignez notre aventure et aidez-nous à créer l'inconnu !

Nous adoptons un modèle de travail hybride qui vous aide à rester connecté avec votre équipe tout en offrant la flexibilité nécessaire pour maintenir un équilibre travail-vie personnelle. Notez que certains rôles sont entièrement basés au bureau et ne sont pas éligibles au travail hybride.