



Artiste de texture [Prince of Persia]

Montreal - Full-time - 744000095977698

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000095977698-artiste-de-texture-prince-of-persia-?oga=true>

En tant qu'Artiste de texture chez Ubisoft Montréal, vous contribuerez à créer un monde immersif en concevant et en appliquant des textures qui ajoutent profondeur et dimension aux personnages, objets et environnements. Grâce à votre sens de l'observation, vos compétences et votre imagination, vous donnerez vie à des matériaux crédibles et rendrez l'esthétique du jeu inoubliable.

Vous puiserez votre inspiration dans la réalité afin de créer des textures authentiques, vous adapterez à de nouveaux outils et techniques pour en exploiter tout le potentiel, et choisirez les méthodes les plus efficaces pour livrer des visuels fidèles à la vision artistique du jeu.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec l'équipe artistique pour comprendre la vision du jeu et les priorités en matière de textures
- Étudier les concepts et les références afin de développer le langage visuel des matériaux
- Travailler en étroite collaboration avec les artistes de niveaux pour répondre aux besoins des environnements
- Créer des textures à partir de zéro, de références ou de scans, et maintenir une bibliothèque de textures organisée
- Travailler avec les modelleurs pour proposer des options de textures et soutenir le mappage 3D
- Collaborer avec les artistes techniques pour optimiser les textures en tenant compte des performances tout en préservant la qualité
- Améliorer la fidélité visuelle des modèles 3D en veillant à ce que les textures les complètent et les valorisent
- Participer à des revues visuelles, donner et recevoir des retours constructifs, et maintenir les standards de qualité
- Documenter et partager vos méthodes, techniques et bonnes pratiques
- Ajuster les textures en fonction des retours des équipes interconnectées, et effectuer les corrections ou optimisations nécessaires

Ce que vous apportez à l'équipe

- Maîtrise de Substance Designer et Substance Painter, Photoshop, et logiciels 3D de référence tels que Maya ou 3ds Max
- Solides connaissances en dépliage UV, création de matériaux et baking de textures
- Expérience des flux de production en rendu physique (PBR) et dans des moteurs de rendu en temps réel
- Compréhension des bases artistiques incluant lumière, composition, proportion et théorie des

couleurs, ainsi que des contraintes liées aux jeux vidéo

- Sens du détail et sensibilité artistique
- Esprit collaboratif, communication claire et ouverture aux retours
- Connaissance de la création de shaders ou des techniques de texturation procédurales considérée comme un atout

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et expériences
- Un portfolio présentant vos meilleures réalisations en textures réalistes ou stylisées sous forme d'images ou de liens vers votre site ou portfolio en ligne

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 que la diversité des points de vue fait progresser à la fois les joueurs et les équipes. Si vous êtes passionné·e par l'innovation et que vous souhaitez repousser les limites du divertissement, rejoignez notre aventure et aidez-nous à créer l'inconnu!

On adopte un modèle de travail hybride qui vous aide à rester connecté avec votre équipe et aligné sur les priorités de l'entreprise, tout en vous donnant la possibilité de maintenir votre équilibre entre vie professionnelle et vie privée. Notez que certains rôles sont entièrement basés au bureau et ne sont pas éligibles au travail hybride