



Artiste Principale - Matériaux

Quebec City - Full-time - 744000103575427

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000103575427-artiste-principale-materiaux?oga=true>

En tant qu'Artiste Principale - Matériaux à Ubisoft Québec, vous jouez un rôle clé dans la définition et l'exécution de la vision matériaux d'un projet AAA développé sur le moteur Anvil. Vous êtes la personne référente des matériaux et veillez à la qualité, à la cohérence visuelle et à la performance des surfaces en jeu. Vous collaborez étroitement avec l'Art Direction, l'art technique, le rendu, la production et les équipes de création afin de soutenir l'ambition artistique du projet tout en assurant une chaîne de production (pipeline) robuste et efficace.

Ce que vous ferez

- Définir et porter la **vision matériaux** du projet, incluant standards "PBR", palettes et références visuelles
- Garantir la **cohérence esthétique** et la haute fidélité des surfaces dans toutes les conditions d'éclairage Anvil
- Créer des **matériaux "PBR" avancés** avec **Substance 3D Designer et Painter**, scans et photogrammétrie
- Concevoir et maintenir des **systèmes de matériaux optimisés** pour Anvil, incluant déclinaisons, usure, superposition et décalcomanies
- Collaborer avec l'**art technique et le rendu** afin d'optimiser "shaders", budgets mémoire, chargement de données et coûts "GPU"
- Réaliser des **analyses visuelles et du débogage** à l'aide des outils internes du moteur Anvil
- Structurer et faire évoluer la chaîne de production (pipeline) des **matériaux**, incluant standards, documentation et automatisation
- **Accompagner et mentorer l'équipe**, offrir une rétroaction claire et constructive et partager les bonnes pratiques

Ce que vous apportez à l'équipe

- Expertise approfondie en **art 3D pour le jeu vidéo** et en création de matériaux pour des projets d'envergure
- Excellente maîtrise du **"PBR"** et du **"storytelling" de surface**
- Solide expérience avec **Substance 3D Designer et Painter, Photoshop, ZBrush** et les flux de travail basés sur les scans
- Pratique confirmée de **moteurs de jeu propriétaires**, idéalement **Anvil** ou des technologies internes comparables
- Connaissances avancées en **rendu temps réel, optimisation graphique, gestion de la mémoire** et matériaux complexes
- Capacité démontrée à **collaborer efficacement** et à exercer un **gestion technique** au sein

d'équipes pluridisciplinaires

- Aisance à **structurer, documenter et transmettre** des méthodes de travail claires et reproductibles
- Intérêt marqué pour l'**amélioration continue** des outils, des chaînes de production (pipelines) et des pratiques de production

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos expériences et compétences
- Un **portfolio** ou des exemples de projets démontrant votre expertise en matériaux et rendu temps réel

À propos de nous

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.