



Artiste d'effets spéciaux (Unreal)

Montreal - Full-time - 744000137530779

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000137530779-artiste-d-effets-speciaux-unreal?oga=tr ue>

En tant qu'**Artiste d'effets spéciaux (FX)** à **Ubisoft Montréal**, vous concevrez et intégrerez des **effets spéciaux en temps réel** qui soutiennent le gameplay et renforcent l'immersion. Vous créerez des effets tels que des explosions, de la fumée, du feu, de la pluie, de la neige, de l'eau et d'autres effets environnementaux et cinématiques, directement dans le **moteur de jeu "Unreal"**.

Vous combinerez **créativité artistique** et **approche technique** pour produire des effets lisibles, performants et cohérents avec la vision du jeu, en collaboration étroite avec les équipes de programmation, de conception et de direction artistique.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec les équipes de direction pour comprendre la **vision créative** et définir les priorités en effets visuels
- Créer des **effets spéciaux environnementaux et cinématiques** en temps réel à l'aide de systèmes de particules dans le moteur de jeu "Unreal"
- Produire des **textures, flipbooks et éléments visuels 2D** utilisés spécifiquement pour les effets
- Mettre en place des effets utilisant des **meshes simples** comme supports d'effets lorsque nécessaire
- Intégrer et ajuster les effets spéciaux directement dans le **moteur de jeu "Unreal"**
- Travailler avec l'**équipe de programmation** pour évaluer les besoins techniques et améliorer les outils dans l'équipe
- Respecter les **contraintes de performance et de lisibilité** liées au gameplay
- Optimiser et déboguer les effets selon les résultats des tests de jeu et les commentaires des **équipes collaboratrices**
- Ajuster certains effets en fonction des commentaires de la **communauté** après le lancement, lorsque requis

Ce que vous apportez à l'équipe

- Solide expertise en **création spéciaux spéciaux temps réel** pour le jeu vidéo
- Expérience avec des **systèmes de particules** et des flux de travail FX dans "Unreal"
- Maîtrise d'outils **2D** pour la création de textures, masques, flipbooks et sprites dédiés aux effets
- Capacité à créer ou ajuster des **meshes simples** utilisés pour les effets spéciaux
- Compréhension des **fondamentaux artistiques** appliqués aux effets spéciaux, incluant la lumière, la couleur et la lisibilité

- Connaissance des **contraintes techniques et de performance** propres aux effets temps réel
- Capacité à **recevoir et intégrer les commentaires** de façon constructive
- Approche **collaborative**, souci du détail et sens de la qualité

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et expériences pertinentes
- Un **portfolio ou une démo d'effets spéciaux** présentant vos effets en temps réel, incluant des exemples de votre processus de création