Artiste d’effets spéciaux (Assassin's Creed Invictus)

Montreal - Full-time - 744000158762040

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158762040-artiste-d-effets-speciaux-assassin-s-creed-invictus-?oga=true

En tant qu’**artiste d’effets spéciaux** à **Ubisoft Montréal**, vous créerez des moments visuels marquants qui enrichissent la jouabilité et améliorent l’expérience des joueuses et joueurs. Vous contribuerez à donner vie à des univers immersifs grâce à des **effets environnementaux** comme la fumée, le feu, les explosions, la neige, l’eau et d’autres **effets en temps réel**.

Dans ce rôle, vous combinerez créativité et compétences techniques afin de concevoir, intégrer et optimiser des **effets spéciaux** de grande qualité directement dans le **moteur de jeu**. Vous collaborerez avec plusieurs équipes pour assurer une expérience cohérente, performante et visuellement forte.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec la **direction créative** afin de comprendre la vision du projet et définir les priorités en **effets spéciaux**
- Créer des effets environnementaux à l’aide de **systèmes de particules** et de **textures** originales
- Travailler avec les équipes de **programmation** afin d’évaluer les besoins et soutenir le développement d’**outils**
- Concevoir des **effets spéciaux** respectant les contraintes techniques tout en maintenant un fort impact artistique
- Intégrer les effets spéciaux dans le **moteur de jeu** et assurer leur performance en **temps réel**
- Ajuster et optimiser les effets selon les résultats des **tests de jeu**
- Corriger les problèmes techniques liés aux **effets spéciaux** lorsque nécessaire
- Adapter les effets à partir des commentaires des équipes collaboratrices
- Tenir compte des retours de la communauté après le lancement lorsque pertinent

Ce que vous apportez à l'équipe

- Démontrer des compétences en création d’**effets spéciaux en temps réel** pour le **jeu vidéo** ou les médias interactifs
- Maîtriser les **flux de production 3D** incluant la modélisation, la texturation, l’éclairage ou le traitement d’images
- Connaître les outils d’**art 2D**, les logiciels de composition, les logiciels **3D** et les **moteurs de jeu**
- Comprendre les **fondamentaux artistiques** comme l’éclairage, la composition, la proportion

et la théorie des couleurs
- Appliquer les **mathématiques vectorielles** de base aux effets spéciaux
- Recevoir des commentaires et ajuster votre travail en conséquence
- Collaborer efficacement avec différentes équipes
- Communiquer clairement et porter attention aux détails
- Utiliser des **outils procéduraux** ou des programmes de rendu graphique comme les **shaders**, un atout

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et expériences pertinentes
- Un portfolio présentant vos meilleurs effets spéciaux ainsi qu'un aperçu de votre processus de création