

DESCRIPTION DE L'EMPLOI

Artiste Effets Spéciaux

Détails généraux

Dernière mise à jour: 11 janvier 2010

Emplacement : Ville de Québec

Supérieur: Directeur Artistique

Description de l'emploi

Vous cherchez à découvrir de nouveaux horizons? Vous avez suffisamment d'expérience à partager pour devenir un mentor et conseiller? Vous sentez-vous à la hauteur du défi?

Nous sommes présentement à la recherche d'un/une Artiste Effets Spéciaux motivé(e) et compétent(e) ayant une passion pour le domaine du jeu vidéo. Le/La candidate idéal(e) possède une bonne connaissance, de la création des effets spéciaux, des matériaux, des systèmes de particules. La capacité à créer des scripts et des nuanceurs (shaders) est un atout.

Tâches et responsabilités principales

- Créer des effets en temps réel de haute qualité
 - Garder le style constant sous la supervision du directeur artistique
 - Être en mesure de faire de l'édition de particules dans un environnement 3d (préférentiellement 3dsMax)
 - Travailler avec les professions techniques pour affiner et compléter le système d'animation
 - Conceptualiser le matériel et identifier la meilleure approche pour la tâche
-

Exigences

- Baccalauréat en animation/film, design graphique ou tout autre diplôme dans un domaine pertinent
- 2-3 ans d'expérience MINIMUM en animation CGI ou dans le domaine du jeu vidéo
- Être apte à travailler dans une équipe multidisciplinaire (Conception, programmation et direction artistique)
- Connaissances avancées de 3dsMax et Photoshop
- Capacité à créer le niveau de qualité nécessaire pour les consoles Wii/Xbox 360
- Attentif aux détails et bonne compréhension de la théorie des couleurs, éclairage et composition.
- Être apte à créer tout les éléments graphiques nécessaires pour les effets, tels que la modélisation, le « skinning », l'animation ou l'éclairage.

- Compréhension de la création d'effets dans un éditeur de particules et fortes aptitudes en texture
- Expérience dans la création d'effets visuels photo-réalistes et non-photo-réalistes.
- Excellentes habiletés de communication (écrites et parlées)
- Bonne compréhension des fondements du graphisme et de la production artistique dans le domaine du jeu vidéo.
- Capacité à établir les priorités et être multitâche dans un environnement où les échéances sont strictes
- Ouvert à la critique et être ouvert à modifier son travail selon les commentaires
- Facilité à créer des scripts et création de nuanceurs (shaders) un atout

Avantages offerts

- Salaire de base concurrentiel
- Programme d'avantages sociaux collectif incluant une protection familiale complète pour les soins médicaux, dentaires et d'optométrie
- Programme de vendredis raccourcis durant la période d'été
- Vacances et jours de congés flexibles
- Accès à un RÉER collectif
- Une semaine de vacances payées entre Noël et le Jour de l'an
- Nombreux avantages et rabais offerts uniquement aux employés

Joignez-vous à notre équipe dynamique! La meilleure ambiance de travail dans le domaine du jeu vidéo à Québec, c'est chez Longtail Studios qu'on la retrouve!!

Pour appliquer, envoyez votre lettre de motivation et votre c.v à l'adresse : emplois@longtailstudios.com