

Offre d'emploi: 3D Character artist

Studio: Red Barrels

Rôle: 3D character artist pour Unreal Engine 4

Lieu: Montréal, Québec

Vous serez responsable de:

- Modéliser des personnages pour un jeu horrifique en suivant une pipeline imposée.
- Faire l'intégration et s'assurer de la qualité de vos assets dans le moteur Unreal Engine 4.

Profil recherché

- **Compétences techniques :**
 - Être à l'aise sur Unreal Engine
 - Maîtrise d'un logiciel de modélisation 3D (Maya, Blender ou 3dsmax)
 - Maîtrise de Zbrush
 - Maîtrise de Substance Painter
- **Expérience :**
 - Minimum d'un an d'expérience en création de personnage.
 - Expérience dans les jeux d'horreur ou de suspense est un plus.
- **Est un plus:**
 - Un intérêt marqué pour le genre de l'horreur et une compréhension des aspects qui engendrent la peur et l'immersion.

Questions à poser

1. Êtes-vous à l'aise avec thèmes autour de la torture et la violence sexuelle?
2. Quelles sont vos inspirations concernant l'horreur?
3. Avez-vous travaillé dans une grande ou petite équipe auparavant?
4. Pouvez-vous me décrire votre rôle dans un projet précédent?
5. Est-ce que vous êtes là pour le temps de la mission ou est-ce que vous souhaitez rester pour de futurs projets?
6. Avez-vous déjà travaillé sur des projets autres que le jeux-vidéo?
7. Comment gérez-vous l'optimisation des personnages pour assurer des performances fluides dans un jeu?
8. Quelles difficultés rencontrez-vous dans le processus de création de personnage?
9. Quel est votre processus lorsque vous devez réajuster drastiquement votre personnage 3D?
10. Combien de triangles maximum estimerez-vous pour un personnage d'importance?