

Titre du poste: Modélisateur / Artiste 3D

Location: Montreal

Rapporte à: Gestionnaire de Production / Operations.

À propos de nous:

Simthetiq est un fournisseur mondial de solutions de simulation et de formation fort d'une expérience de 20 ans. En tant qu'un des principaux fournisseurs de modèles d'entités de simulation 3D, nous intégrons nos produits visuels dans différentes plateformes de jeu telles qu'Unreal Engine et Unity, et développons des solutions innovantes pour les applications de réalité virtuelle et mixte (AR/MR/VR/XR).

À propos du poste :

Nous sommes à la recherche d'un Modélisateur / Artiste 3D pour rejoindre notre équipe créative. Vous devrez créer des modèles 3D réalistes de type « hard surface », qui deviendront 100% fonctionnels dans les différentes plateformes de rendu 3D que nous supportons pour nos clients. Vous collaborerez étroitement avec les équipes de développement d'outils, d'intégration logicielle et de création afin de produire du contenu 3D visuellement percutant de manière efficace et selon des normes de qualité élevées. Vous jouerez un rôle direct dans l'assurance qualité de votre travail afin de garantir que vos créations 3D soient d'un standard d'excellence.

Responsabilités clés :

- Modéliser des objets 3D à l'échelle réelle.
- Créer des UV optimisés pour maximiser la résolution (des textures).
- Créer des textures PBR qui reproduisent les propriétés physiques des différents matériaux concernés.
- Optimiser la géométrie des modèles pour créer des niveaux de détail (LOD) pour le temps réel.
- Intégrer vos objets 3D dans des moteurs de rendu en temps réel et des plateformes logicielles.
- Jouer un rôle actif dans le processus d'assurance qualité.

Connaissances, compétences et aptitudes:

- Diplôme collégial ou universitaire, ou démonstration équivalente de compétences et d'aptitudes autodidactes en modélisation 3D.
- Expérience préalable un atout, mais non obligatoire.
- Excellentes compétences en modélisation de composants mécaniques (modélisation « hard surface »).
- Expérience et familiarité avec Autodesk 3ds Max, Maya ou Blender.
- Maîtrise d'Adobe Substance Painter.
- Familiarité et solide expérience de travail avec Adobe Photoshop.
- Bonne compréhension des « Normal Maps » et de leur application à la modélisation de corps rigides.
- Bonnes compétences en communication en anglais et en français.

Critères d'admissibilité et de lieu de résidence

Pour que leur candidature soit prise en compte, les postulants doivent détenir une autorisation de travail valide et légale au Canada et être disposés à résider à Montréal ou à s'y installer. Veuillez noter qu'il s'agit d'un poste en présentiel et que l'entreprise n'offre aucune aide à la réinstallation ni remboursement des frais de déménagement.