

Spécialiste en Géométrie 3D (Node et programmeur) :

Description

Real by FAKE est un studio d'effets visuels basé à Montréal et Los Angeles et à la recherche d'un « **Spécialiste en géométrie 3D (Node et programmeur)** » talentueux et d'expérience. Le travail est principalement fait à distance (Télétravail), en temps RÉEL.

Description du poste

L'artiste devra créer en 3D des objets, des scènes, nécessitant de la modélisation, des textures, du « shading », de l'éclairage, de l'animation (caméra et animation simple) et du rendu. Le tout sous la supervision d'un superviseur des effets visuels et/ou d'un lead 3D.

PRINCIPALES RESPONSABILITÉS

- Assurer la création stylisée en 3D et 2D de modélisation, textures, shading, éclairage, animation (caméra et animation simple), rendus, pour des objets, des environnements ou des scènes complètes photo-réalistes;
- Travailler en équipe avec les Superviseurs CG ainsi qu'avec la production pour trouver des solutions créatives et techniques tout en respectant les délais;
- Combiner les talents de différents logiciels avec la connaissance des techniques de modélisation et de projection de caméra pour créer des environnements numériques 3D et 2D;
- Participer au développement artistiques et techniques des setups pour les différentes étapes de production en 3D et y prévoir les défis;
- Livrer des plans selon les calendriers et selon les hauts standards de qualité fixés par la compagnie;
- Réaliser dans le temps des plans complet du concept à la livraison au département de compositing.

QUALIFICATIONS & EXPÉRIENCE

- Détenir un diplôme d'études collégiales en animation 3D;
- Détenir une expérience minimale de 3 années en tant qu'artiste Environnement dans les VFX ;
- Détenir une expérience minimale de 2 ans avec Houdini ;
- Excellent avec les logiciels *Photoshop* et *Maya* ;
- Compréhension avancée de l'espace couleur dans un pipeline de films/télé série;
- Expérience des logiciels *Clarisse*, *Substance Painter*, *Nuke* et *Arnold*.
- Connaissance de base dans *Blender* ou ouverture d'apprendre

PROFIL & COMPÉTENCES

- Esprit créatif et résolution de problème;
- Autonomie et un bon sens de l'initiative incontournable;
- Personne rigoureuse et avec le souci du détail;
- Être outillé dans un environnement changeant et sous pression ;
- L'organisation et la communication ;
- Travail professionnel axée sur le dynamisme et la collaboration ;
- Travail d'équipe ;
- Savoir gérer les priorités et le respect des échéances.

Informations complémentaires

REAL by FAKE™ est une équipe forte, dévouée et passionnée de talents créatifs et technologues de classe mondiale. Real by FAKE's « *Tribe of Artist* » offre de « REAL » vrais effets visuels qui maximisent l'impact créatif et les possibilités visuelles, quel que soit le support, du concept au produit fini. Son travail comprend de nombreux blockbusters: *Wild*, *Dallas Buyers Club*, *The Aviator*, *C.R.A.Z.Y.*, *300* et, plus récemment, FAKE a supervisé la post-production complète et les effets visuels de la série *Big Little Lies* 1 et 2 de HBO et également *The Morning Show* d'Apple TV+. Aidez à développer Real by FAKE's « *Artist Tribe* » et venez travailler sur un contenu intelligent et créatif.

3D Geometry Specialist (Node & Programmer):

Description

Real by FAKE is a visual effects studio based in Montreal and Los Angeles and looking for a talented and experienced "3D geometry specialist (Node and programmer). Work is mainly done remotely (Telework), in REAL time.

Job description

The artist will have to create objects, scenes in 3D, requiring modeling, textures, shading, lighting, animation (camera and simple animation) and rendering. All under the supervision of a visual effect's supervisor and/or a 3D lead.

MAIN RESPONSIBILITIES

- Ensure stylized creation in 3D and 2D modeling, textures, shading, lighting, animation (camera and simple animation), renderings, for objects, environments, or complete photo-realistic scenes.
- Work as a team with CG Supervisors as well as with production to find creative and technical solutions while respecting deadlines.
- Combine the talents of different software with knowledge of camera modeling and projection techniques to create 3D and 2D digital environments.
- Participate in the artistic and technical development of setups for the different stages of 3D production and anticipate the challenges.
- Deliver plans according to the schedules and high-quality standards set by the company.
- Carry out in time complete plans from concept to delivery to the compositing department.

QUALIFICATIONS & EXPERIENCE

- Hold a college diploma in 3D animation.
- Have a minimum of 3 years of experience as an Environment artist in VFX.
- Have a minimum of 2 years' experience with *Houdini*.
- Excellent with *Photoshop* and *Maya software*.
- Advanced understanding of color space in a movie/TV series pipeline.
- Experience with *Clarisse*, *Substance Painter*, *Nuke* and *Arnold software*.
- Basic knowledge in *Blender* or openness to learn

PROFILE & SKILLS

- Creative spirit and problem solving.
- Autonomy and a good sense of initiative an essential.
- Rigorous and attention to detail person.
- Be equipped in a changing environment and under pressure.
- Organization and communication.
- Professional work focused on dynamism and collaboration.
- Teamwork.
- Know how to manage priorities and meet deadlines.

Additional information

REAL by FAKE™ is a strong, dedicated, and passionate team of world-class creative talents and technologists. Real by FAKE's "*Tribe of Artist*" offers real "REAL" visual effects that maximize the creative impact and visual possibilities, regardless of the medium, from concept to finished product. His work includes many blockbusters: *Wild*, *Dallas Buyers Club*, *The Aviator*, *C.R.A.Z.Y.*, *300* and, more recently, FAKE has overseen the full post-production and visual effects of HBO's *Big Little Lies 1 and 2* series and Apple TV+'s *The Morning Show*. Help develop Real by FAKE's "*Artist Tribe*" and come and work on intelligent and creative content.