



Créateur.rice de systèmes animables (rigger sénior)

Montreal - Full-time - 744000067048835

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000067048835-createur-rice-de-systemes-animables-rigger-senior-?oga=true>

En tant que **créateur.rice de systèmes animables** (*rigger*) à Ubi MTL, vous permettrez aux personnages et aux objets de prendre vie et de bouger de manière réaliste dans nos mondes.

Pivoter, plier, écraser ou étirer... vous définirez ce qui peut être fait et comment au moyen de vos systèmes flexibles et intuitifs. Vous vous inspirerez de la réalité lorsque c'est possible et userez d'imagination lorsque ce ne l'est pas. Grâce aux divers outils internes à votre disposition, vous pourrez mettre l'accent sur la qualité et la cohérence de vos résultats sans avoir à tout recréer depuis le début chaque fois.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec l'équipe artistique pour comprendre la **vision globale du jeu** et les besoins en matière d'animation et d'apparences.
- Vous familiariser avec l'**art conceptuel** et rechercher vos propres références.
- **Rig et skin** les personnages et objets tout en restant organisé·e (assurer la propreté de vos scènes, suivre les conventions d'appellation, etc.).
- Trouver l'équilibre entre les **aspects artistiques** et les **contraintes techniques** avec l'aide des directeur·trices techniques.
- **Collaborer** avec les modéleur·euses de personnages pour corriger les modèles au besoin.
- Travailler avec les animateur·trices pour faire bouger les modèles de manière réaliste et **gérer les limites** liées aux mouvements.
- **Peaufiner votre travail** selon les commentaires des équipes interdépendantes.

Ce que vous apportez à l'équipe

- Un minimum de 4-5 ans d'expérience en création de systèmes animables, en modélisation ou en animation (ou autre expérience pertinente).
- De très bonnes connaissances sur 3DS max.
- Des connaissances sur les autres logiciels 3D, un gros atout (Maya et MotionBuilder) + une familiarité avec le scripting.
- Une bonne connaissance de l'anatomie et des tissus.
- D'excellentes aptitudes en observation, organisation, communication et relations interpersonnelles.
- Un esprit collaboratif, créatif et innovateur.
- De la flexibilité et de la débrouillardise.

- Une motivation à solliciter l'avis des collègues et la capacité à s'y adapter.
- Une familiarité avec les moteurs de jeu (Unity ou Unreal), un atout.

Charles-Antoine et Marie, nos spécialistes en acquisition de talents, analyseront votre candidature. Veuillez nous envoyer un **portfolio** de vos meilleures réalisations (vous pouvez joindre des images ou nous fournir un lien avec mot de passe) ainsi que votre **CV** mettant en avant votre formation, votre expérience et vos compétences.

À propos de nous

Ubisoft est une référence mondiale du jeu vidéo, avec des équipes réparties aux quatre coins du monde qui créent des expériences de jeu originales et mémorables, de Assassin's Creed à Rainbow Six en passant par Just Dance et bien d'autres encore. Nous croyons que la diversité des points de vue fait progresser à la fois les joueurs et les équipes. Si vous êtes passionné·e par l'innovation et que vous souhaitez repousser les limites du divertissement, rejoignez notre aventure et aidez-nous à créer l'inconnu !

Nous adoptons un modèle de travail hybride qui vous aide à rester connecté avec votre équipe et aligné sur les priorités de l'entreprise, tout en vous donnant la possibilité de maintenir votre équilibre entre vie professionnelle et vie privée. Notez que certains rôles sont entièrement basés au bureau et ne sont pas éligibles au travail hybride.