



# Directeur.rice Technique Personnages - (Projet Assassin's Creed)

**Quebec City - Full-time - 744000106361175**

## Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000106361175-directeur-rice-technique-personnages-projet-assassin-s-creed-?oga=true>

La personne Directeur·trice Technique Personnages est responsable de la qualité et de la cohérence technique de la modélisation des personnages. Elle optimise la productivité de son équipe en structurant efficacement le pipeline de production, dans le but d'enrichir l'expérience du joueur·euse. Cela implique une bonne compréhension des besoins du projet, la mise en place d'outils et de méthodes de travail adaptés, ainsi qu'un soutien technique constant auprès de l'équipe de modélisation pour assurer une intégration fluide des données dans le moteur de jeu.

## Ce que vous ferez

- **Définition des pipelines** : Concevoir, documenter et maintenir les workflows liés à la modélisation, au texturing, au rigging et à l'intégration des personnages.
- **Optimisation technique** : Garantir la performance des assets (LOD, budgets poly, textures, shaders) en respectant les contraintes mémoire et CPU/GPU.
- **Support aux équipes artistiques** : Développer des outils et scripts pour améliorer l'efficacité de production et faciliter le travail des artistes.
- **Collaboration interdisciplinaire** : Travailler étroitement avec les équipes d'animation, "gameplay", moteur et éclairage pour assurer la compatibilité technique.
- **Innovation** : Explorer et intégrer de nouvelles technologies (scans 3D, systèmes de "grooming", "shaders" avancés).
- **Documentation** : Rédiger et maintenir des guides techniques à destination des équipes internes et externes.

## Ce que vous apportez à l'équipe

- **Formation** : Diplôme en techniques d'animation 3D pour les jeux vidéo ou toute autre formation équivalente.
- **Expertise technique** : Solide maîtrise des moteurs de jeu, des pipelines PBR, ainsi que des outils comme Maya, ZBrush, Substance et Houdini.
- **Compétences en programmation** : Bonne connaissance des langages de scripting et des "shaders".
- **Qualité et performance** : Capacité à trouver le bon équilibre entre qualité visuelle et contraintes techniques.
- **Communication** : Aptitude à vulgariser des concepts techniques auprès d'équipes non techniques.
- **Leadership technique** : Capacité à encadrer et accompagner les artistes techniques et les

artistes personnages dans l'adoption des meilleures pratiques.

- **Proactivité** : Esprit d'initiative et capacité à anticiper les enjeux techniques pour proposer des solutions innovantes.

Charles-Antoine et Marie, nos spécialistes en acquisition de talents, analyseront votre candidature. Veuillez nous envoyer 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!