



Modeleur·euse de personnages 3D - March of Giants

Montreal - Full-time - 744000137522749

Apply Now:

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000137522749-modeleur-euse-de-personnages-3d-march-of-giants?oga=true>

En tant que **Modeleur·euse de personnages 3D** à Ubisoft Montréal, vous créerez des personnages, des créatures et des animaux avec lesquels les joueur·euses interagiront. Vous combinerez vos **compétences artistiques** et **techniques** pour façonner les traits physiques qui donnent vie aux personnages de nos univers.

Vous appréciez le processus de création de personnages détaillés et complexes. La conception de "**blend shapes**", de **topologies propres** et de **maillages optimisés** représente pour vous une occasion d'approfondir votre savoir-faire. Vous recherchez activement les retours de vos collègues afin d'affiner votre travail et de renforcer les bases nécessaires pour donner vie aux personnages.

Ce que vous ferez

- Collaborer avec les équipes **artistiques** et **narratives** afin de comprendre la vision du jeu
- Étudier l'**art conceptuel** et les **directives narratives**, et effectuer vos propres recherches visuelles
- Créer et améliorer des personnages tout au long du **pipeline 3D**
- Réaliser la **modélisation**, le **sculptage**, la **texturation**, la **retopologie** et le **dépliage UV**
- Trouver l'équilibre entre **qualité visuelle** et **contraintes techniques**
- Travailler avec les équipes d'**animation** et de **rigging** pour assurer des mouvements crédibles
- Adapter votre travail à partir des **commentaires** des équipes de test et de production
- Contribuer à maintenir des **standards visuels cohérents** au sein du projet

Ce que vous apportez à l'équipe

- Une **maîtrise de la modélisation de personnages 3D** pour le jeu vidéo
- Une bonne connaissance des **outils 2D** et **logiciels 3D** utilisés en production
- Une compréhension solide de la **topologie**, des **textures**, des **matériaux** et de l'**anatomie**
- Une capacité à travailler avec des **contraintes techniques** propres au jeu
- Un esprit **créatif**, **collaboratif** et orienté amélioration continue
- De bonnes **compétences en communication**
- Une ouverture aux **retours constructifs** et à l'itération
- Une familiarité avec le "**scanning 3D**" et l'**optimisation**, un atout

Ce qu'il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et expériences pertinentes
- Un **portfolio** de vos meilleures réalisations en **modélisation de personnages 3D**