Animateur-trice jouabilité sénior - [Rainbow Six Siege]

Montreal - Full-time - 744000158479699

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158479699-animateur-trice-jouabilite-senior-rainbow-six-siege-?oga=true

En tant qu'**animateur-trice jouabilité sénior** sur Rainbow Six Siege à Ubisoft Montréal, tu seras responsable de la création des animations et des systèmes d'animation pour le personnage principal en vue à la première personne, ainsi que les animations de réplication équivalentes en vue troisième personne.

Ce que vous ferez:

- Créer des **animations en vue première personne** alignées sur le **langage visuel** défini par la direction de l'animation et les contraintes de **conception de jeu**;
- Produire des animations de haute qualité en **animation par images clés (keyframe)**, à partir de **références vidéo** variées;
- Traiter et enrichir des données issues de la **capture de mouvement**, utilisées comme base pour certains systèmes d'animation;
- Ajuster les données d'animation avec une **grande précision**, en tenant compte des exigences du **moteur de jeu**;
- Exporter et intégrer les animations selon les **directives techniques**, en collaboration avec la **direction technique**, l'**animation technique**, la programmation et la conception;
- Tester, analyser et réviser les **systèmes d'animation directement en jeu**;
- Collaborer étroitement avec les **animateur·rice·s**, la direction de l'animation, la programmation et la conception afin de livrer un travail conforme aux **objectifs de qualité et d'échéancier**;
- Assumer la responsabilité du **ressenti final en jeu**, critère clé d'évaluation de la qualité des animations.

- Une solide expérience en **animation de jouabilité pour les jeux vidéo**;
- Une expertise confirmée en **animation 3C** et en **systèmes d'animation en vue première personne (FPS)**;
- Une excellente maîtrise du **traitement de données de capture de mouvement**;
- Un **sens aigu du détail** et une forte exigence de qualité visuelle;
- Une approche **collaborative et ouverte**, favorisant la recherche de compromis face à des problématiques complexes;
- Une capacité à faire preuve de **flexibilité** et à gérer les ajustements liés à la production;
- Une bonne compréhension des **contraintes techniques** liées à l'intégration dans un moteur de jeu;

- Une aisance à travailler dans un environnement **multidisciplinaire**, en respectant les visions artistiques et techniques;
- Une connaissance de **MotionBuilder** est considérée comme un atout;
- Une participation à un **jeu AAA publié** est un plus.

Ce qu’il faut nous envoyer

- Votre **CV** mettant en valeur vos compétences et votre expérience.
- Un **portfolio** de vos meilleures réalisations en animation, incluant des liens ou des exemples pertinents de travail en vue première personne.