Artiste technique sénior·e - Personnages (Unreal)

Montreal - Full-time - 744000158524371

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158524371-artiste-technique-senior-e-personnages-unreal-?oga=true

En tant qu'**artiste technique sénior·e - Personnages (Unreal)** à **Ubisoft Montréa**l, vous serez la personne de référence pour les questions techniques liées à la création des personnages, de la réception des concepts à leur intégration dans le moteur de jeu. Vous définirez la façon dont les personnages seront produits dans le projet et mettrez en place la chaîne de production de bout en bout. Vous orienterez la résolution de problèmes complexes de modélisation, de création de textures, de création d'armatures, de liaison du maillage et d'intégration en cours de jeu, tout en conseillant le projet sur son orientation technique globale.

Ce que vous ferez

- Cerner les **besoins techniques** liés à la création des personnages, aux armatures, à la liaison du maillage, aux niveaux de détail, aux matériaux et à l'intégration dans le moteur
- Définir la **vision technologique des personnages** avec les directeur·rices techniques et les directeur·rices techniques associé·es, en accord avec la vision artistique et celle de l'animation
- Définir la **chaîne de production des personnages**, y compris les méthodes de travail de la création à l'intégration dans le moteur, les conventions de nommage et d'exportation ainsi que les étapes de validation
- Établir et communiquer les **normes de production des personnages** concernant la structure des ressources, le suivi des versions, les armatures, les squelettes, les matériaux et les textures
- Créer ou recommander des **outils** pour les artistes de personnages, les créateur·rices d'armature et les animateur·rices, notamment des outils d'automatisation des exportations, de validation des ressources, de création d'armatures et de traitement par lots
- Optimiser et corriger les **ressources de personnages** en tenant compte de la géométrie, des appels de rendu, du coût de la liaison du maillage, de l'utilisation de la mémoire et de la complexité des programmes d'ombrage
- Résoudre les **problèmes complexes liés aux personnages**, notamment la qualité des déformations, l'intégration des vêtements et des cheveux ainsi que les systèmes de personnages modulaires
- Collaborer avec les **équipes d'animation** et de **programmation** sur les fonctionnalités et les systèmes de personnages en cours de jeu, et communiquer l'avancement aux personnes associées au projet et aux directeur·rices techniques
- Documenter les **normes et les outils**, suivre l'évolution des technologies de création des personnages, contribuer à la coordination des équipes autour d'objectifs communs et participer aux évaluations du rendement dans la spécialité

Ce que vous apportez à l'équipe

- **Expérience concrète de la chaîne de production des personnages de bout en bout**, y compris la création des ressources et leur intégration dans un moteur de jeu
- **Connaissance de la création d’armatures et des besoins en animation** suffisante pour orienter la chaîne de production et travailler avec les équipes d’animation
- **Connaissance des budgets techniques**, du nombre de polygones, des matériaux, de la structure des ressources et de la personnalisation modulaire des personnages
- **Expérience dans l’établissement de méthodes de travail et de normes** pour la production des personnages
- **Expérience avec Unreal Engine 5**, ou une expérience pertinente de la chaîne de production des personnages avec Unreal Engine 4