Directeur.rice technique animation (projet non annoncé)

Montreal - Full-time - 744000158790443

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158790443-directeur-rice-technique-animation-projet-non-annonce-?oga=true

En tant que **Directeur·trice Technique Animation** à Ubisoft Montréal, vous rejoindrez une petite équipe autonome qui développe une expérience multijoueur dans Unreal Engine. Vous guiderez le développement de systèmes d'animation fluides, expressifs et performants tout en assurant l'alignement entre les objectifs créatifs et les contraintes techniques.

Vous collaborerez étroitement avec les équipes d'animation, d'armature, de programmation et d'outils afin de créer des chaînes de production fiables et évolutives adaptées aux ambitions du projet.

Ce que vous ferez:

- **Concevoir**, implanter et maintenir des **chaînes de production d'animation** performantes et évolutives;
- **Collaborer** avec l'équipe d'outils afin de développer et améliorer des scripts **MotionBuilder** en **Python**;
- **Travailler** avec les animateur·trice·s et les programmeur·euse·s pour raffiner les **systèmes d'animation** dans le moteur de jeu;
- **Soutenir** l'implantation de **systèmes d'animation procédurale** et de systèmes **IK corps complet**;
- **Veiller** à ce que les systèmes d'animation prennent en charge la **personnalisation des personnages**;
- Équilibre entre **qualité artistique** et **performance technique**;
- **Documenter** les flux de travail, les outils et les processus destinés aux équipes d'animation;
- **Offrir** un soutien quotidien aux animateur·trice·s techniques et aux équipes d'animation;
- **Faciliter** la collaboration entre les équipes créatives et techniques;
- **Guider** les équipes dans le développement de flux de travail durables et efficaces.

- Expérience en **animation technique**, en développement de **systèmes d'animation** ou en **programmation** dans l'industrie du jeu vidéo;
- Expérience en accompagnement ou en encadrement d'équipes dans un environnement collaboratif;
- Expérience sur des jeux multijoueurs en direct;
- Bonne maîtrise de **Unreal Engine** et de logiciels 3D comme **MotionBuilder**, **3ds Max** et **Maya**;

- Expérience avec des langages de script comme **Python**, **C#**, **JavaScript** et **MaxScript**;
- Compréhension de la **capture de mouvement**, des **machines à états** et des flux d’animation;
- Familiarité avec **Jira**, **Perforce** ou des outils de production similaires;
- Excellentes aptitudes en communication, collaboration et résolution de problèmes.

Ce qu’il faut nous envoyer:

- Votre CV mettant en valeur vos compétences.
- Portfolio ou projets adaptés au rôle.