Chef·fe d’équipe - Modélisation (Unreal)

Montreal - Full-time - 744000158790899

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158790899-chef-fe-d-equipe-modelisation-unreal-?oga=true

En tant que **Chef·fe d’équipe - Modélisation (Unreal)** à Ubisoft Montréal, vous soutiendrez l’équipe de modélisation en guidant les flux de production d’éléments 3D, en maintenant les standards de qualité et en aidant les artistes à livrer du contenu performant et visuellement cohérent dans Unreal Engine. Vous collaborerez étroitement avec les équipes artistiques, de conception de niveaux, de production et les partenaires externes afin de soutenir les objectifs de production, d’optimiser les méthodes de travail et d’accompagner les artistes à travers les différentes étapes de production.

Ce que vous ferez

- Guider la qualité des **éléments 3D** liés à la modélisation, au dépliage UV, aux **LOD**, aux collisions et aux flux d’intégration
- Définir et maintenir les **directives visuelles** et la documentation de production pour les équipes de modélisation
- Collaborer avec les **artistes d’environnement** et les **concepteurs·trices de niveaux** afin d’établir des flux de production efficaces
- Réviser et valider les demandes d’éléments tout en favorisant la réutilisation des ressources existantes dans la banque d’objets
- Préparer et soutenir les **revues artistiques** afin d’assurer le respect des attentes visuelles et techniques
- Soutenir les équipes d’**externalisation** et de **codéveloppement** en partageant les méthodes de travail, les directives et les attentes de production
- Suivre et réviser la qualité des éléments produits par les partenaires externes tout au long de la production
- Coordonner et gérer les flux de travail **Jira** pour le suivi des éléments internes et externes
- Organiser et maintenir la **banque d’objets** tout en soutenant la répartition des tâches entre les équipes
- Accompagner et soutenir les artistes juniors grâce à la rétroaction, à l’intégration et à la collaboration quotidienne

Ce que vous apportez à l'équipe

- Bonne compréhension des **pipelines de modélisation 3D** et des flux de production en temps réel
- Expérience des contraintes liées à la production en temps réel
- Connaissance de **Unreal Engine** et de **Blender**, un atout
- Maîtrise des flux de modélisation incluant le dépliage UV, les **LOD**, les collisions et les

pratiques d’optimisation
- Expérience de collaboration avec des **équipes multidisciplinaires** en art et en production
- Capacité à réviser des éléments et à fournir une rétroaction claire et constructive
- Expérience de soutien ou de coordination de pipelines d’**externalisation** ou de **codéveloppement**
- Aisance à organiser et suivre le travail à l’aide de **Jira**

Ce qu’il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences et expériences pertinentes
- Des exemples de projets, d’outils ou de réalisations techniques liés à Unreal