



# Directeur Technique (TD) Rigging/Animation/Créature

**Montreal - Contract - 744000032882545**

**Apply Now:**

<https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000032882545-directeur-technique-td-rigging-animation-creature-?oga=true>

Nous recherchons un(e) candidat(e) pour rejoindre notre équipe de TD, principalement axe(e) sur les équipes de Rigging et d'Animation ainsi que sur le développement du pipeline de créatures.

Vous travaillerez en étroite collaboration avec l'équipe de TD et les superviseurs afin de fournir un support technique aux animateurs et aux riggers. Cela peut inclure les outils, le débogage, la mise en œuvre de nouvelles fonctionnalités et le flux de travail.

**Ce que vous ferez**

Vous vous concentrerez sur les besoins en rigging et en animation tout en travaillant en étroite collaboration avec les autres départements de production (modélisation, CFX, TDs, etc...)

- Travailler et maintenir notre système/outils de pipeline interne, principalement en Python.
- Développer et supporter les utilitaires/outils/plugins pour le département animation/rigging
- Apporter un soutien technique aux artistes
- Collaborer avec les chefs de département pour aider à établir des flux de travail et des méthodologies standardisée
- Résoudre les problèmes de rigging et de pipeline
- Rigging avancé de créatures ou de surfaces dures et enveloppement

**Ce que vous apportez**

- Un minimum de 5 ans d'expérience, nécessitant une combinaison d'expérience en rigging et en programmation.
- Expérience du travail VFX
- Maîtrise de la programmation Python, y compris une expérience des bases de code plus importantes et du "packaging"
- Expérience avec GIT et/ou Mercurial
- Expérience du développement d'outils pour les DCC
- Expertise en rigging corporel/facial. Expérience de travail avec les outils de rigging Maya ainsi qu'avec les systèmes de rigging modulaires propriétaires.
- Doit être à l'aise avec le développement de systèmes organiques pour les personnages ("weighting", simulation musculaire, animations faciales, etc.) ainsi qu'avec le développement de systèmes mécaniques (objets, véhicules, machines, etc.).
- Forte capacité à collaborer au sein d'une équipe multidisciplinaire de créatures en images de

synthèse, y compris une expertise dans des domaines tels que les cheveux, les tissus et les systèmes musculaires.

- La connaissance de FACS est un atout.
- Vos compétences en communication vous permettent de communiquer facilement au sein de votre équipe, ainsi qu'avec d'autres départements.
- Vous êtes proactif et aimez rechercher et améliorer ce qui existe déjà.
- Votre niveau d'anglais vous permet de travailler dans un environnement international.

### **Ce qu'il faut envoyer**

- Votre curriculum vitae mettant en valeur votre parcours et vos compétences.

Notre passion pour l'innovation et la créativité de notre équipe sont reconnues dans l'industrie et demeurent la pierre angulaire de notre philosophie de travail. Notre équipe est composée de plus de 200 créateurs hautement qualifiés travaillant dans deux espaces de création situés à Piedmont, dans les Laurentides, et dans le quartier du Mile-End à Montréal.

Notre répertoire comprend des titres prestigieux tels que 300, Avatar, Hunger Games et Jurassic World, ainsi que les 6 derniers volets de la franchise Star Wars et la nouvelle série télévisée haut de gamme de Disney+, The Mandalorian, The Book of Boba Fett, Obi Wan Kenobi et Andor.

Chez Hybride, nous sommes avant tout des êtres humains qui valorisent le bien-être et la solidarité. Nous nous engageons à favoriser un environnement de travail inclusif et respectueux de toutes les différences.

**Chez Hybride, vous pouvez venir tel que vous êtes. Nous embrassons la diversité sous toutes ses formes. Nous nous engageons à favoriser un environnement de travail inclusif et respectueux de toutes les différences.**