



*(French version follows)*

## **SENIOR RIGGER**

Permanent and fulltime position  
Montreal, QC, Canada

### **Company profile:**

This Senior Rigger position is to be filled within an avant-garde 3D animation studio specializing in the creation of television series and feature films. The Montreal company was founded to create, develop and produce intellectual properties on various media and platforms. If you want to be part of the creation of imaginative and captivating worlds in which everything becomes possible, please feel free to reach out! Note that this offer is also open to Non-Canadians nationals.

Reporting to:  
Head Rigger

My client's rigging department is a high-energy open environment that focuses on finding efficient and flexible solutions for a diverse range of projects, while simultaneously challenging and supporting the talent on our team.

### **Responsibilities:**

- Work with the existing in-house tools to create rigs for characters and props
- When necessary, create custom rig solutions suitable to the needs of animation and the confines of the production schedule
- Help troubleshoot animation issues by fixing/improving existing rigs
- Use python scripting to automate rig builds and to build tools for the rigging department
- Mentor junior Riggers

### **Qualifications and skills:**

- Diploma in 3D animation
- Excellent knowledge of Maya and Python
- Detailed knowledge of deformation, CG rigging tools and principles
- Familiarity with animation principles and how they affect proposed rigging solutions
- Knowledge in mathematics, anatomy & physiology, a plus
- Knowledge of MotionBuilder, the Unreal engine, and PyQT an asset
- Strong problem solving skills and attention to detail
- Strong communication skills
- Must be able to work in a team environment and take direction



## **GRÉEUR SÉNIOR**

Poste permanent temps plein – Montréal, QC, Canada

Ce poste de Gréeur Sénior est à combler au sein d'un studio d'animation 3D avant-gardiste spécialisé dans la création de séries télévisées et de longs métrages. La société montréalaise a été fondée pour créer, développer et produire des propriétés intellectuelles sur divers supports et diverses plateformes. Si tu veux participer à la création de mondes imaginatifs et captivants dans lesquels tout devient possible, n'hésite pas à me contacter pour plus de détails sur l'entreprise et le poste en question ! Notez que cette offre est également ouverte aux non-Canadiens.

Superviseur :

**Chef gréeur**

### **Description**

Le département de Rigging chez mon client est un environnement ouvert, visant à trouver des solutions efficaces et flexibles pour un large éventail de projets, tout en stimulant et en soutenant les talents de l'équipe.

### **Responsabilités**

- Travailler avec les outils internes existants afin de créer des rigs pour les personnages et les accessoires.
- Si nécessaire, créer des solutions de rigging personnalisées basées sur les besoins de l'animation et les échéanciers.
- Aider à résoudre des problèmes d'animation en corrigeant/améliorant les montages déjà existants
- Utiliser Python pour automatiser les bases des rigs et créer des outils pour le département de rigging
- Aider à former les plus juniors de l'équipe

### **Qualifications et compétences**

- Diplôme en animation 3D.
- Excellente connaissance de Python et Maya.
- Connaissance détaillée de la déformation, des principes et des outils en rigging.



- Familiarité avec les principes d'animation et comment ils affectent les solutions de rigging proposées.
- Connaissance en mathématique, anatomie et physiologie (un atout).
- Connaissance de MotionBuilder, de Unreal et PyQT (un atout).
- Forte compétence en résolution de problème et souci du détail.
- Forte compétence en communication.
- Dois pouvoir travailler en équipe et prendre des directives.