

ILLUMINATION MACGUFF

INGENIEUR R&D 3D (H/F)

DESCRIPTION DU POSTE

- Illumination Mac Guff est à la recherche d'un ingénieur R&D ayant des compétences en programmation graphique 3D.
- Au sein de l'équipe Recherche & Développement, vous participerez au développement et à l'évolution de nos outils pour la fabrication de films d'animation. Les travaux confiés pourront s'intégrer dans les applications développées en interne ou dans les différents logiciels commerciaux utilisés par le studio (Maya, Houdini, RV, Nuke, ...).
- Le poste en CDI est à pourvoir dès que possible (préavis respecté), sur Paris 15ème.

PROFIL

- De formation Bac+5 (école d'ingénieur ou de formation universitaire équivalente), vous bénéficiez d'une expérience similaire dans l'informatique graphique.
- Vous savez faire preuve d'un grand esprit d'initiative afin de proposer des solutions innovantes répondant aux contraintes nouvelles de production.
- Travail en équipe et en collaboration avec les différents départements du studio.
- Doté d'un bon relationnel, vous êtes pédagogue (contacts fréquents avec les graphistes).

COMPETENCES TECHNIQUES SOUHAITEES

- Très bonne maîtrise du C++ (C++11/14)
- Bonnes connaissances en informatique graphique 3D (modeling, animation, rigging, ...)
- Compétences appréciées :
 - Optimisation de code, programmation parallèle
 - API d'un logiciel de création graphique (Maya, Houdini, Nuke, etc.)
 - Python
 - Pipeline graphique GPU, OpenGL, langage GLSL
- Environnement de développement sous Linux.

LE STUDIO

Illumination Mac Guff est un des leaders mondiaux dans les films d'animation 3D.

Basé à Paris, le studio est connu pour ses succès tels que la franchise "Moi, Moche et Méchant", "Les Minions", "Comme des Bêtes" et "Tous en scène", tous produits par Illumination Entertainment pour Universal Pictures.

POUR POSTULER

- Merci d'envoyer votre CV ainsi que votre lettre de motivation à recruitment@illum-mg.fr
- Merci de d'ajouter "[DEV]" dans le titre de votre message.