

2 INGENIEURS DE RECHERCHE

Intitulé du poste	Développement d'un logiciel d'animation 3D professionnel innovant dans le cadre d'un partenariat entre INRIA, Mercenaries Engineering et TEAMTO.
Lieu de travail	Centre de Recherche INRIA Grenoble Rhône-Alpes, 655 Avenue de l'Europe, 38330 Montbonnot, France
Thème	Animation de personnages, animation par croquis, animation par geste, édition de courbes d'animation, interfaces utilisateurs 3D (kinect, multi-touch, leapmotion).
Equipe-projet d'accueil	IMAGINE
Durée du contrat	24 mois
Date prévisible d'embauche	Septembre-Décembre 2016
Salaire proposé	2546-2616 € brut / mois
Diplôme requis	Bac + 5 (école d'ingénieur et/ou master 2 informatique)
Environnement et contexte	<p>Le centre de recherche de Grenoble Rhône-Alpes compte environ 600 personnes, réparties dans une trentaine d'équipes de recherche et dans des services d'appui à la recherche.</p> <p>L'équipe-projet IMAGINE effectue sa recherche sur les outils de la création de contenus visuels 2D et 3D (formes, mouvements, films) et publie ses travaux dans les principales conférences d'informatique graphique (Eurographics, Siggraph).</p> <p>Deux postes sont à pouvoir dans le cadre du projet COLODI 2, collaboration entre l'équipe IMAGINE, le studio d'animation TEAMTO et la société Mercenaries Engineering (Guerilla Renderer).</p>
Mission	Développer des solutions intuitives et innovantes pour l'animation de personnages à l'aide de croquis et de geste, à partir des prototypes de recherche développés par l'équipe IMAGINE (Siggraph Asia 2014, Siggraph 2015) et intégrer ces solutions dans le workflow d'un logiciel d'animation 3D professionnel de nouvelle génération.
Activités	<p>En étroite collaboration avec les chercheurs de l'équipe IMAGINE, les deux ingénieurs prendront part au développement du logiciel COLLODI 2 (C++, python, QT, OpenGL, GitHub, RedMine) sous la direction de son chef de projet.</p> <p>Ils assureront le transfert et l'intégration des méthodes d'animation de personnages développés par IMAGINE dans COLLODI, et proposeront les extensions nécessaires pour remplir le cahier des charges du projet, notamment en terme d'interfaces avancées (kinect, multi-touch, leapmotion).</p> <p>Ils devront également valider expérimentalement la précision et la robustesse des résultats, ainsi que la qualité de l'expérience utilisateur, et participer aux nouvelles publications de l'équipe en animation de personnages.</p>
Compétences et profil	<ul style="list-style-type: none"> • Programmation C++ et python, bibliothèques QT • Compréhension des méthodes modernes d'informatique graphique • Capacité à communiquer et collaborer avec les chercheurs de l'équipe et les développeurs du projet
Contacts	Pour plus d'informations sur le poste, et pour candidater, contacter Remi.Ronfard@inria.fr