



Ingénieur de Recherche (IRIT-Université de Toulouse)

Type de mission: développement logiciel
Lieu: Laboratoire IRIT, Toulouse, France,
Période de recrutement: entre Septembre et Décembre 2020
Durée du contrat: 12 mois
Contact: david.vanderhaeghe@irit.fr

Description de la structure d'accueil

L'équipe de recherche STORM développe ses activités dans le domaine de l'Informatique Graphique, et est composée de 4 chercheurs permanents, ainsi qu'une dizaine de membres non permanents (étudiants en thèse, post-docs, ingénieurs). Les recherches menées par l'équipe visent à proposer de nouveaux modèles et outils pour la création et l'édition de contenu, et ce dans plusieurs domaines variés comme la modélisation géométrique ou la synthèse d'image physiquement réaliste.

L'équipe de recherche STORM est hébergée à l'**Institut de Recherche en Informatique de Toulouse (IRIT)** une des plus grandes Unités Mixte de Recherche (UMR) au niveau national, considérée comme l'un des piliers de la recherche en Midi-Pyrénées avec ses 700 membres, permanents et non-permanents. De par son caractère multi-tutelle (CNRS, INPT, Universités toulousaines), son impact scientifique et ses interactions avec les autres domaines, le laboratoire constitue une des forces structurantes du paysage de l'informatique et de ses applications dans le monde du numérique, tant au niveau régional que national.

Description du poste

François Desrichard, David Vanderhaeghe et Mathias Paulin ont publié une méthode de calcul de calques d'ombres pour l'édition en post process¹. Le poste proposé s'insère dans un projet de prématuration, qui a pour objectif de rendre cette technique accessible aux artistes et au grand public.

La mission de l'ingénieur consiste à concevoir et développer un plugin pour le logiciel professionnel Arnold Renderer. L'ingénieur recruté collaborera avec les chercheurs pour l'implémentation des différents aspects du plugin.

Diplomes

- Ingénieur, Master ou Doctorat en Informatique ou Mathématiques Appliquées.

Compétences

- Très bonnes compétences de développement en C++
- Très bonnes aptitudes à résoudre des problèmes
- Bonnes compétences en Algèbre Linéaire, informatique graphique et lancé de rayon
- Familiarité avec les logiciels d'images de synthèse (Maya, Blender)
- Doit être capable de collaborer et communiquer avec les chercheurs et ingénieurs de l'équipe
- Une ou plusieurs expériences préalable de travail en laboratoire serait préférable
- Langues: Anglais et/ou Français (écrit et parlé)

¹ <https://www.irit.fr/STORM/site/global-illumination-shadow-layers/>