

French Version (English on next page)

Développeur Pipeline:

REAL by FAKE cherche un Développeur Pipeline qui, sous la direction du directeur technique, sera responsable de la maintenance et de l'avancement du pipeline de nos projets de postproduction, de VFX et d'animation.

À travers la programmation de nouveaux outils et plug-ins, le développeur doit s'assurer que notre pipeline est efficace et adapté aux changements perpétuels des environnements de VFX. Le développeur fournit non seulement une assistance technique aux départements, mais aide également à identifier et à améliorer le pipeline, les « workflows », les logiciels et les outils.

Le développeur pourra aussi être appelé à collaborer aux projets de recherche et développement pour la création de nouveaux outils logiciels.

Responsabilités :

- Assurer un soutien de haut niveau spécifiquement pour les artistes de divers départements orientés sur les logiciels *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Hiero, Resolve*.
- Maintenir et développer les bibliothèques (*Python, Javascript, C/C++*) et API pour nos outils de pipeline de base pour les besoins des projets actuels.
- Soutenir le pipeline et les outils logiciels associés en s'assurant de la compatibilité des opérations entre nos différents sites de production à Montréal et à l'étranger.
- Tester et documenter de nouveaux logiciels, outils, technologies et leur adaptabilité.
- Développer des outils pour *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve*.
- Fournir un soutien aux artistes et équipes de production sur des problèmes de pipeline.
- Travailler en étroite collaboration avec le reste de l'équipe de développement du pipeline pour s'assurer que les pratiques de travail standard sont suivies et pour signaler les problèmes courants rencontrés.
- Collaborer aux différents projets de R&D de l'entreprise.

Qualifications recherchées :

(Les candidatures seront évaluées dans leur ensemble et il n'est pas requis de posséder toutes les compétences énumérées ci-dessous pour postuler)

- 3 à 5 ans d'expérience dans un rôle similaire et/ou études reliées au rôle.
- Diplôme en informatique, en animation, en arts, et/ou expérience équivalente
- Connaissances en programmation *Python, Javascript, C/C++*
- Connaissances des API *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve*.
- Connaissances et expérience des logiciels et technologies *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve, Hiero, Ftrack, Shotgun, React*.
- Bonne compréhension des pipelines et flux de travail de l'industrie de la postproduction, des VFX et de l'animation.
- Expérience avec le contrôle à la source et la construction de systèmes dans un environnement *Linux*
- Connaissances en graphisme 3D, techniques de rendu, formats d'image (méthodes de traitement d'image), ombrage, etc. (un atout)
- Une attitude proactive et un excellent esprit d'équipe sont essentiels

REAL by FAKE

RBF est une maison de production cinématographique spécialisée avec un flux de production intégré d'effets visuels invisibles et de services complets de postproduction, offerts partout dans le monde en temps réel, pour films et séries télé. REAL by FAKE incarne une culture qui encourage l'autonomie, la croissance personnelle et professionnelle.

Notre équipe est principalement basée à Montréal. Nous avons des bureaux à Los Angeles et d'autres points de service sont actuellement en déploiement.

Los Angeles, USA

Montreal, CAN

Phone: (310)907-1544

Phone: (514)846-8439

job@realbyfake.com

www.realbyfake.com

English Version

Pipeline Developer:

REAL by FAKE is looking for a Pipeline Developer who, under the direction of the CTO, will be responsible for maintaining and advancing the pipeline of our post-production, VFX and animation projects.

Through the programming of new tools and plug-ins, the developer must ensure that our pipeline is efficient and adapted to the perpetual changes in VFX environments. The developer not only provides technical support to departments, but also helps identify and improve the pipeline, workflows, software, and tools.

The developer may also be called upon to collaborate in research and development projects for the creation of new software tools.

Responsibilities:

- Provide high-level support specifically for artists from various departments focused on *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Hiero, Resolve software*.
- Maintain and develop libraries (*Python, Javascript, C/C++*) and APIs for our core pipeline tools for the needs of current projects.
- Support the pipeline and associated software tools by ensuring the compatibility of operations between our various production sites in Montreal and abroad.
- Test and document new software, tools, technologies, and their adaptability.
- Develop tools for *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve*.
- Provide support to artists and production teams on pipeline issues.
- Work closely with the rest of the pipeline development team to ensure that standard work practices are followed and to report common issues encountered.
- Collaborate in the company's various R&D projects.

Qualifications sought:

(Applications will be evaluated as a whole and it is not required to possess all the skills listed below to apply)

- 3 to 5 years of experience in a similar role and/or studies related to the role.
- Degree in computer science, animation, arts, and/or equivalent experience
- Knowledge of *Python, Javascript, C/C++* programming
- Knowledge of *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve APIs*.
- Knowledge and experience of *Maya, Blender, Nuke, Houdini, Resolve, Hiero, Ftrack, Shotgun, React* software and technologies.
- Good understanding of post-production, VFX and animation industry pipelines and workflows.
- Experience with source control and system building in a Linux environment
- Knowledge of 3D graphics, rendering techniques, image formats (image processing methods), shading, etc. (an asset)
- A proactive attitude and excellent team spirit are essential

REAL by FAKE

RBF is a specialized film production house with an integrated production stream of invisible visual effects and comprehensive post-production services, offered anywhere in the world in real time, for films and TV series. REAL by FAKE embodies a culture that encourages autonomy, personal and professional growth.

Our team is mainly based in Montreal. We have offices in Los Angeles and other points of service are currently being deployed.

Los Angeles, USA

Phone: (310)907-1544

job@realbyfake.com

Montreal, CAN

Phone: (514)846-8439

www.realbyfake.com