Render vývojář C++, jádro enginu, HO/remote, 13. plat

120 000 - 170 000 Kč

Brno-město

Základní informace

Hledáme člověka, co má rendering v ruce a chce šahat na jádro. Žádné pozlátko, ale velké scény, hodně objektů a kód, který musí jet hladce. Budeš rozšiřovat vlastní engine, řešit světla, animace, terén, vegetaci a performance. Vycházíme z článků a paperů, ale často si cestu prošlapeme sami. Když tě baví C++ a reálný realtime, sedneme si.

Náplň práce

- Vývoj a rozšiřování jádra grafického enginu v C++.
- Přidávání a ladění funkcionalit, například osvětlovací techniky, animační systém postav, decal a particle systémy, rendering terénů a vegetace.
- Implementace algoritmů podle odborných publikací i tvorba vlastních in-house řešení.
- Spolupráce s dalšími týmy, testy, dokumentace a průběžné vzdělávání v oblasti grafiky a vizualizačních systémů.
-
- Ukázky typů projektů:
- Vizualizace UAV a senzorových dat ve scénách řádově stovek kilometrů, se stovkami milionů stromů, statisíci unikátních budov a dalšími objekty, tisíci dopravních prostředků a velkým množstvím deterministicky řízených chodců.
- Sférická projekce s replikami pozorovacích zařízení a vysokým počtem zničitelných budov v jednom rozsáhlém území.
- Simulace fyzikálního šíření plynů a radiačních jevů pro speciální scénáře.
-
- Kam můžeš přispět navíc:
- Nástroje pro obsahový tým, například konverze terénních dat a tvorba zničitelných objektů.
- Fyzika, destrukce budov, krátery, balistika a letové modely.
- Vykreslování 2D a 3D mapových prvků.
- Spolupráce na zvukových systémech.

Požadavky

- Praktické zkušenosti s real time renderingem a vizualizačními systémy, dobrý přehled v počítačové grafice.
- Profesionální znalost C++.
- Orientace ve vývojových nástrojích a principech softwarového vývoje.
- SŠ nebo VŠ v IT či příbuzném oboru.
- Plynulá angličtina.
-
- Výhodou:
- LUA, HLSL a další skriptovací jazyky.
- Výpočty průsečíku paprsku s komplexní geometrií.

- Znalost technik jako deferred shading, SSAO a příbuzných postupů.
- Optimalizace výkonu na CPU i GPU.
- Zkušenost s enginy typu Unity či Unreal.
- Animace, mapové projekce, práce se zvukem.
- Vulkan API.

Nabízíme

- 13. plat.
- 25 dní dovolené.
- Stravenkový paušál a příspěvek na stravování.
- Pravidelné roční navyšování mzdy.
- Občerstvení na pracovišti, káva, čaj, ovoce, sušenky.
- Flexibilní pracovní doba.
- Home office.
- Možnost služebních cest do zahraničí.
- Dva monitory a velmi výkonný PC.
- Tým pohodářů.
- Zvýhodněné tarify pro zaměstnance a jejich rodiny.
- Parkování ve vnitrobloku.

Doplňující informace

Zaujala Vás tato pracovní nabídka? Neváhejte a zašlete svůj profesní životopis ve formátu MS WORD (ideálně .docx). Pokud jste již u nás absolvoval/a pohovor, můžete kontaktovat přímo svého konzultanta.

Uchazeče, kteří postoupí do užšího kola, budeme kontaktovat obratem. Ostatní uchazeče budeme kontaktovat v případě, že pro ně nalezneme jinou vhodnou pracovní nabídku.

Jobs Contact Personal, s.r.o. se sídlem v Brně, Křenová 531/69a, IČ:17181879 (dále jen Jobs Contact) bude Vaše osobní údaje (životopis, případně další materiály) zpracovávat v souladu se Zákonem o ochraně osobních údajů 110/2019 Sb. a v souladu s Obecným nařízením o ochraně osobních údajů (EU) 2016/679, a to výhradně za účelem prezentace potenciálním zaměstnavatelům a zprostředkování zaměstnání. Jobs Contact je pracovní agentura s platným povolením Generálního ředitelství Úřadu práce ČR a osobní údaje může v souladu s účelem poskytnout třetím stranám.

Tým Jobs Contact se těší na spolupráci s Vámi!