Programmeur.euse 3D - (Assassin's Creed HEXE)

Montreal - Full-time - 744000158795589

Apply Now:
https://jobs.smartrecruiters.com/Ubisoft2/744000158795589-programmeur-euse-3d-assassin-s-creed-hexe-?oga=true

En tant que **programmeur·euse 3D** à Ubisoft Montréal, vous vous concentrerez sur les systèmes de rendu du **projet Assassin's Creed HEXE**. Vous travaillerez en étroite collaboration avec l'**équipe de rendu Anvil Pipeline** afin de maintenir la stabilité, l'efficacité et l'adaptabilité du moteur sur les consoles de génération actuelle et sur ordinateur personnel.

Ce que vous ferez

- **Contribuer** à l'ensemble du moteur de rendu, notamment au rendu opaque, aux ombres, aux effets de post-traitement et aux systèmes fondés sur le calcul
- **Prendre en charge** le rendu en étroite collaboration avec l'équipe de rendu Anvil Pipeline
- **Diagnostiquer** les problèmes propres au projet, notamment les blocages du processeur graphique et les bogues de rendu complexes
- **Évaluer la performance** et mettre en œuvre des optimisations dans l'ensemble de la chaîne de rendu
- **Concevoir et mettre en œuvre** des solutions de rendu alternatives adaptées aux consoles dont les capacités sont plus limitées
- **Soutenir** la chaîne Toolmode Data Generation du point de vue du rendu

Ce que vous apportez à l'équipe

- Un baccalauréat en informatique, en génie informatique ou l'équivalent.
- **Maîtriser les systèmes modernes de rendu en temps réel**, notamment le rendu opaque, les ombres, les effets de post-traitement et les chaînes de traitement fondées sur le calcul
- **Mettre à profit une expérience pratique** de la livraison de jeux sur **PlayStation 5, Xbox Series X/S** ou **Nintendo Switch 2**
- **Résoudre des problèmes de rendu propres aux différentes plateformes**, notamment les blocages du processeur graphique
- **Utiliser des outils de profilage du processeur graphique** pour repérer et corriger les problèmes de performance
- **Naviguer dans une base de code étendue** et contribuer efficacement à des systèmes moins familiers
- **Apporter idéalement une expérience des moteurs de jeu propriétaires**, comme Anvil
- **Connaître idéalement les chaînes d'outils et de génération de données**, comme Toolmode

- **Apporter idéalement une expérience de collaboration avec des équipes de moteur ou de chaîne de production réparties entre plusieurs studios**

Ce qu’il faut nous envoyer

- Votre CV mettant en valeur vos compétences
- Des exemples de code, des liens vers vos dépôts ou des projets pertinents