

# Lead Graphics Engineer

**Pixonix**

Город: Москва /  
Индивидуально/месяц  
Полный рабочий день  
Опыт: Более 5 лет  
Офис

Daria Karyakina, Senior HR Specialist  
Телефон: 7 (916) 690-10-71  
E-mail: hr@pixonic.com

Вам предстоит участвовать в разработке и поддержке графической составляющей клиентской части игр в небольшой команде. Изучать и внедрять новые подходы и технологии, которые позволят ускорить выполнение поставленных задач.

**Задачи:**

- - управление командой графических инженеров и их обучение;
- - проектирование и разработка графического пайплайна для всех проектов компании;
- - разработка общих для проектов графических решений;
- - взаимодействие с командами художников и программистов для реализации художественного замысла, с учетом технических ограничений;
- - написание и поддержка утилит, шейдеров, FX-ов и пост-эффектов на Unity под целевые платформы и различные графические API;
- - оптимизация процесса отрисовки на устройствах, оптимизация использования GPU, CPU, GC и памяти сопутствующего кода.

**Мы ожидаем, что вы:**

- - отлично знаете C#, ShaderLab, CG/HLSL и особенности графики в Unity;
- - детально представляете работу графических API: OpenGL ES, Vulkan, Metal, DirectX;
- - имеете опыт работы с нативными средствами профилирования графики (iOS/Android/PC);
- - умеете работать с Git + Gitflow;
- - разрабатываете мобильные игры на Unity не менее пяти лет.

**Будет плюсом:**

- - английский язык на уровне Upper Intermediate;
- - опыт в Scriptable Render Pipeline в Unity (в частности LWRP).

**Мы предлагаем:**

- - возможность реализовать собственные идеи в играх с многомиллионной аудиторией;
- - непрекращающийся обмен опытом с топовыми специалистами индустрии;
- - просторный офис в центре Москвы;
- - бесплатные завтраки и обеды каждый день;
- - расширенное ДМС;
- - абонемент в фитнес-клуб А+ класса;
- - регулярные лекции и курсы повышения квалификации, а также участие в международных профильных конференциях.

**Уважаемые разработчики, в сопроводительном письме, пожалуйста, приведите ссылки на пример собственного кода и на реализованные проекты.**