

# Никита Новаков

Москва, Россия | +79003465221, tg @Keyght  
nikita\_novakov@mail.ru

## О себе

---

Unity разработчик, занимаюсь десктопной, мобильной, VR/AR разработкой. Работаю в 3ds Max, владею навыками низкополигонального моделирования, развёртки и текстурирования моделей в программе Substance Painter. Опыт Unity разработки и 3D моделирования 4 года.

Портфолио: <https://keyght.github.io/Portfolio/Unity.htm>

## Опыт работы

---

### Unity Developer | 3d Generalist

RTUITLAB | 09/2020 - Present

- Разработка десктопных и мобильных приложений в игровом движке Unity
- Разработка VR приложений в игровом движке Unity под Cardboard, VR Box, HTC Vive
- Создание, редактирование и настройка готовых к интеграции в игровые движки 3D моделей
- Участие в хакатонах и соревнованиях
- Настройка VR оборудования (HTC VIVE, Oculus)
- Демонстрация гостям VR контента, проведение инструктажа перед погружением в виртуальную реальность

## Основные навыки

---

- Знание C#;
- Знание Unity (Scripting, UI, Prefabs, ScriptableObject, Animations, Lightning, Render Pipelines, Particle Systems, Visual Graph, Shader, Shader Graph, Physics, Audio, Video, Profiler);
- Создание десктопных и мобильных приложений;
- Создание VR приложений (Cardboard, VR Box, HTC Vive);
- Работа с Git, GitHub;
- Работа с оборудованием (HTC Vive, Oculus);
- Освоение Unreal Engine на базовом уровне;
- Моделирование, развёртка, анимация в 3d's Max;
- Текстурирование в Substance Painter, Photoshop.

## Дополнительные навыки

---

English - Intermediate, Vray with 3d's Max, Corona Renderer with 3D's Max, ZBrush - Базовый, Базовые навыки Photoshop, Подготовка 3d принтеров к печати, Опыт работы с SQL, Опыт работы в Jira, Confluence, Опыт работы с методологиями Agile, Scrum, Kanban, Создание web-страниц (HTML/CSS/PHP/JS), Опыт работы в Creatio, Владение нотациями UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD, Уверенный пользователь ПК и офисных программ, Опыт работы в 1С: Предприятие, ERP, УНФ, Языки: Java/Python/C++/C#

## Образование

---

### РТУ МИРЭА | Москва

#### Прикладная информатика | 07/2023

Победитель хакатона "Моспром" в кейсе Создание конфигуратора для загрузки исходных данных из учетной системы в конфигурацию 1С: Конструктор Моделей (2022)

Финалист Национального открытого чемпионата творческих компетенций "ArtMasters" (2021)

Финалист конкурса молодежных акселераторов СБЕРа "SberStudent" (2021)

Топ 10 проектов на хакатоне "Junction Connected" (2020)

### Технопарк "Кванториум" | Калининград

VR/AR | 06/2019

Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)

Абсолютный победитель международного конкурса детских инженерных команд (ICET2018)