

Никита Новаков

Unity Developer

Unity разработчик, занимаюсь десктопной, мобильной, VR/AR разработкой. Работаю в 3d's Max, владею навыками моделирования, развёртки и текстурирования моделей в среде моделирования, а так же текстурирования в программе Substance Painter. Опыт Unity разработки и 3D моделирования 4 года.

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

 Москва, Россия  nikita_novakov@mail.ru  @Keyght

Опыт работы

February 2020 - Present

Unity Developer | 3d Generalist

RTUITLAB

- Написание кода на C#;
- Разработка десктопных и мобильных приложений в игровом движке Unity;
- Разработка VR/AR приложений в игровом движке Unity;
- Создание, редактирование и настройка готовых к внедрению в игровые движки 3d моделей и анимаций;
- Участие в хакатонах и соревнованиях;
- Настройка VR оборудования (HTC VIVE, Oculus);
- Демонстрация гостям VR контента, проведение инструктажа перед погружением в виртуальную реальность.

Награды

- Победитель хакатона "Моспром" в кейсе Создание конфигуратора для загрузки исходных данных из учетной системы в конфигурацию 1C: 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)
- Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)
- Абсолютный победитель международного конкурса инженерных команд (ICET2018)

Образование

Spt 2019 - Jul 2023

РТУ МИРЭА

Прикладная информатика



Дополнительные курсы



Spt 2022 - May 2023

Samsung Innovation Campus (IT Академия Samsung)

Java Mobile Development



Spt 2021 - May 2022

РТУ МИРЭА

Моделирование Сред и Разработка VR/AR (3ds Max | Unity | C#)



Feb 2021 - Oct 2021

Stanford Center of Professional Development

Idea to Market Program



Spt 2018 - May 2019

Технопарк "Кванториум"

VR/AR (3d's Max | Unity | C#)

Языки



Русский — Носитель



English — Intermediate

Навыки



Знание C#



Знание Unity (Scripting, UI, Prefabs, Animations, Lightning, Render Pipelines, Particle Systems, Visual Graph, Shader, Shader Graph, Physics, Audio, Networking, Addressables, Video, Profiler)



Создание десктопных и мобильных приложений



Git, GitHub, Gitlab



Создание VR приложений под Cardboard, VR Box, HTC VIVE



SOLID, KISS, DRY, YAGNI



Работа с оборудованием
(HTC VIVE, Oculus);



Моделирование,
развёртка, анимация в 3ds Max



Текстурирование в
Substance Painter



Базовые навыки Unreal
Engine

Дополнительные навыки

Java/Python/C++; Vray with 3ds Max; Corona Renderer with 3ds Max; Подготовка 3d принтеров к печати; ZBrush Basics; Photoshop Basics; Подготовка 3d принтеров к печати; SQL; HTML/CSS/PHP/JS; Agile, Scrum, Kanban; Опыт работы в Jira, Confluence; Creatio; 1C: Предприятие, ERP, УНФ; UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD; IDEF1X, ERD, Chen ER.