Мартин Петковски

С++ Програмер

Мотивиран програмер со силна пасија за решавање проблеми, видео игри и сè поврзано со 3D графика.



martin@najjak.com 🔀

+38978306501

Битола, Република Македонија

www.najjak.com

linkedin.com/in/martin-petkovski in

github.com/martinpetkovski

РАБОТНО ИСКУСТВО

С++ Програмер КАМАЈ МЕДИА

10/2017 - Сега

Битола, Република Македонија

Компанија за развој на видео игри и софтвер за развој на видео игри базирана во Република Македонија.

Одговорности и постигнувања

- Објавена епизода 01 од играта Sonder на платформата Steam.
- Имплементација на професионални алатки за развој на видео игри во C#/WPF за потребите на интерниот мотор за развој на видео игри.
- Блиска соработка со компанијата Crytek од Франкфурт за развој на дизајнерски алатки за играта Hunt:Showdown.
- Блиска соработка со компанијата Crytek од Истанбул на развој на Oculus Rift симулациска игра Black Diamond VR.
- Техничка поддршка за развој на системи за потребите на интерниот мотор за видео игри на компанијата Star Stable Entertainment.

ЛИЧНИ ПРОЕКТИ

Nonlinear System Tools (01/2021 - Cera)

- Самостојно објавен софтвер на платформата Steam 🗹
- Комплетен софтвер за развој на интерактивни приказни
- Сопствен јазик за скриптирање прилагоден на дизајнери и автори
- Содржи библиотеки кои можат да се интегрираат во останати мотори за видео игри
- Интеграција на Steam Workshop и Sentry

ОБРАЗОВАНИЕ

Компјутерски науки и инженерство Факултет за информатички и комуникациски технологии

Просек: 8.5/10

09/2013 - 09/2021

ИСКУСТВО СО СОФТВЕР

Unreal Engine				
Visual Studio				
Perforce Helix Core				
CryEngine			0	0
Unity			0	0
Photoshop			0	0
Blender		0	0	0
FL Studio				
FMOD Studio				0

ЈАЗИЦИ

Англиски

Мајчин јазик или билингвална способност

Српски

Мајчин јазик или билингвална способност Македонски

Мајчин јазик или билингвална способност

Француски

Елементарна способност

ИНТЕРЕСИ

Дизајн на видео игри

Ретро игри

Високо-концептуални видео игри

Интерактивни наративи

Рендерирање на 3D графика

Музика

Специјални ефекти