

Данила Фролов

Unity / Game Engine Developer

✉ dannfrolov@gmail.com

📧 @Teyni

🌐 github.com/NiZe42

☎ +79153057242

НАВЫКИ

Языки программирования: C++, C#, GLSL, HLSL
Технологии: Unity, OpenGL, Unreal Engine
Инструменты: Git, RenderDoc, Notion, Trello, LaTeX,
Языки: русский - родной, английский - C2

ОПЫТ РАБОТЫ

Rythe Interactive

Август 2025 — текущее время

C++ engine developer

Удаленная

- Разработал модуль Рефлексии на C++20 для игрового движка
- Реализовал автоматическую систему генерации метаданных через анализ исходного кода
- Обрабатывает проект из 100+ файлов менее чем за 2 секунды

Gingerbread Studios

Май 2025 — Октябрь 2025

Unity developer

Удаленная

- Разрабатывал игру Whisper of the Eyeless, выпущенной в Steam
- Внедрил VFX эффекты, создал систему квестов, добавил UI меню

Liquid Ice Studios

Сентябрь 2024 — Февраль 2025

Unity developer

Гаага, Нидерланды

- Участвовал в разработке 3D pokemon-like MMORPG на Unity
- Разработал игровые системы на C# с использованием DoTween, OdinInspector, Mirror, Cinemachine
- Исправил больше 80 разных багов, включая ошибки боевой логики, состояний FSM и UI

Entweder

Июнь 2022 — Май 2023

Web developer

Алмело, Нидерланды

- Участвовал в разработке интерактивного 3D конфигуратора офисных кабин (demo)
- Работал с использованием JavaScript and Three.js
- Спроектировал и реализовал логику выбора, размещения и валидации объектов с учетом ограничений
- Внедрил Input систему и разработал систему кастомизации модулей

ПРОЕКТЫ

Lux Mechanicus (Игровой движок) | GitHub

2024 — настоящее время

- Разрабатываю собственный игровой движок на C++ и OpenGL с нуля
- Реализовал систему рендеринга: forward/deferred rendering, HDR, пост-обработка, тени
- Добавил загрузку моделей (.OBJ), систему освещения и модульную архитектуру

Painting Battle Game | GitHub 2024

- Разработал ключевые игровые системы в Unity (C#)
- Реализовал кастомные шейдеры в ShaderGraph и ИИ с использованием NavMesh
- Лидировал в команде

AR Cannon Game | GitHub 2024

- Разработал AR-игру на Unity (Android)
- Реализовал AR-логику с использованием Unity XR, взаимодействие и UI

Bridge Building Game | GitHub 2022

- 2D игра с физикой строительства мостов
- Реализовал физическую модель (Verlet integration, коллизии)

ОБРАЗОВАНИЕ

Saxion University of Applied Sciences
Creative Media and Game Technologies

2026
Нидерланды