

ウラジミール・ネステロフ

+81 70 9110 8139 | wiwiwuwuwa@gmail.com | linkedin.com/in/wiwiwuwuwa
github.com/wiwiwuwuwa | youtube.com/@wiwiwuwuwa | artstation.com/wiwiwuwuwa

概要

AAAゲーム開発で五年の経験を持つC++ソフトウェアエンジニア。C++、C#、C、TypeScript、およびシェーダー言語（CG/HLSL、ShaderLab）に精通。Unreal Engine、Unity3D、グラフィックスプログラミング、およびBlenderでの3Dモデリングに熟練。

経験

Sperasoft

セルビア、ベオグラード

Injustice 2 Mobile, C++ ソフトウェアエンジニア

2019年5月 - 2023年12月

- クラン戦やソロレイド（PVE）などの非同期マルチプレイヤーモード、ゲームパスやルートボックスなどのマネタイズ機能、分析、ユーザーのアクセシビリティ改善など、複雑な機能を持つ多数のゲームアップデートを出荷しました。
- C++ゲームクライアント、TypeScript REST APIゲームサーバー、およびそれらの間の通信に取り組みました。
- UI/UXやゲームデザイナー、アーティストと密接に協力し、シェーダーを含む新しいゲームおよびインターフェース要素を実装しました。
- SlateフレームワークやネイティブAndroid（Java）およびiOS（Objective-C）コードなどの低レベルのエンジン機能に取り組みました。
- 5人のチームメンバーを管理し、Unity C#ポジションの候補者を面接し、新しいチームメンバーのメンターを務めました。

追加経験

C++, C

- C++とDirectX12でゲームエンジンを開発。
- ソフトウェアラスライブラリをCで実装。

TypeScript

- TypeScript、llama-cpp、SQLite、およびORM Sequelizeを使用してAI LLMチャットボットを作成。

Unity

- Scriptable Render Pipelineを実装し、ディファードレンダリングとフォワードレンダリングを使用して、グローバルイルミネーションなどのエフェクトを持つカスタムシェーダーを作成することで、レンダリング技術に注力しました。PBRに取り組み、すべてのシェーダーをカスタムに書き換え、コンピュートシェーダーを使用してカスタムの地形システムとクラウドシステムアセットを作成しました。
- Unityの物理エンジンを使用して、GTAスタイルのゲームのようなアクティブラグドールを実装し、ゼロからカスタムの車の物理を開発しました。

Blender

- Blenderでロボりのモデリングとアニメーションを作成し、リギングとスキニングを行いました。UVマッピングとテクスチャペイキングの経験があります。

教育

ヴォルゴグラード州立大学

コンピュータサイエンス学士

ロシア、ヴォルゴグラード

2016年9月 - 2020年6月

東京育英日本語学校

日本語学学生

日本、東京

2023年7月 - 現在

技術スキル

スキル: C++, C#, C, TypeScript, DirectX 12, CG/HLSL, ShaderLab, 数学, アルゴリズム
ツール: Unreal Engine, Unity3D, Perforce, Git, Blender, Visual Studio, Jira, TeamCity, Jenkins, RenderDoc