

ウラジミール・ネステロフ

日本、東京

+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5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

Injustice 2 Mobile, C++ ソフトウェアエンジニア 2019年5月 – 2023年12月

Sperasoft (Warner Bros' NetherRealm Studioと共同開発)

- ボスとの対戦やクラン戦を可能にする非同期マルチプレイヤー機能を含むクランシステムなど、主要なゲームメカニクスの開発と強化。ゲームパスやルートボックスなどのマネタイズ機能を作成し、ユーザーエンゲージメントを向上。
- C++ゲームクライアントとTypeScript REST APIゲームサーバー間のシームレスな相互作用を設計し、通信とパフォーマンスを最適化。
- デザイナーやアーティストと密に協力し、新しいゲームおよびインターフェース要素を設計および展開し、視覚的およびインタラクティブな面を向上。
- ゲームシェーダーと低レベルのSlateフレームワークに特化。
- JavaとObjective-Cを使用してネイティブAndroidおよびiOSコードを開発および統合し、新機能を導入し、多様なユーザーグループ向けにアクセシビリティを向上。
- 新しいチームメンバーの指導を支援し、プロジェクトタスクの指導および面接に参加。

追加経験

C++, C

- C++とDirectX12でゲームエンジンを開発。
- ソフトウェアラスタライブラリおよび小型仮想マシンを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

- カスタムスクリプタブルレンダーパイプライン、ディファードレンダラー、カスタムPBR、および多数のシェーダーとポストプロセッシングエフェクトを実装。
- コンピュートシェーダーを使用してカスタムテレインシステムおよびクラウドシステムアセットを作成。
- ラグドール物理学に取り組み、アクティブラグドールを実装し、レイキャストとホイール摩擦式を使用してカスタムカーフィジックスを開発。

Blender

- Blenderを使用したローポリモデリングとアニメーションに従事。

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.