

# 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#、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に熟練しており、コンピュータサイエンスとゲームメカニクスの実装に強い背景を持つ。

## 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。

## 個人プロジェクト

- 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、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でカスタムスクリプタブルレンダーパイプラインおよびディファードレンダラーを実装。
- カスタムPBRおよびスクリーンスペースレイトレーシングシェーダーを開発。
- Unityでカスタムトレインシステムを作成。
- コンピュートシェーダーを使用して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** ロシア、ヴォルゴグラード  
コンピュータサイエンス学士 2016年9月 – 2020年6月  
**東京育英日本語学校** 日本、東京  
日本語学学生 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.