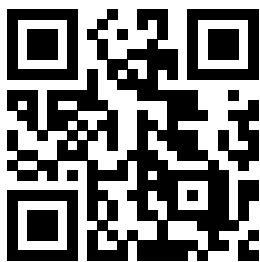


Юрий Верташов — Sound-designer



⬆ Senior
📍 Сербия
💰 1 500 - 1 800 € (евро/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-82834



Навыки

Ableton Live, C#, FMOD, Git, Reaper, Unity, Wwise, мастеринг звука, микширование звука, написание музыки, создание аудио-систем.

Опыт работы

• Онлайн проект Tactical Action Game (Unreal Engine 5)

Июнь 2023/настоящее время - Саунд-дизайнер и композитор

За время работы:

Создал более 500 звуковых ассетов для игры (работа продолжается), включая главную музыкальную тему.

Улучшил навыки работы со звуком в Unreal Engine 5: Metasounds + Blueprints.

Получил опыт работы в команде разработчиков.

Вел техническую документацию.

• Компания ExoGenesis

Май 2023/июнь 2023 - Саунд-дизайнер и композитор

Обязанности:

Создание audio SFX для уровня (всего ок. 200 ассетов).

Написание музыкальной темы для уровня.

Микширование и мастеринг итогового аудио-микса.

Контроль качества итогового аудио-микса.

• Компания FPS-X, проект X-wargame

Май 2023 - Саунд-дизайнер

Обязанности:

Создание audio SFX под анимации.

Контроль качества итогового аудио-микса.

• «Audio-production.ru», Москва

Апрель 2022/сентябрь 2022 - Менеджер международных проектов

Обязанности:

Привлечение и ведение переговоров с иностранными актерами озвучания.

Ведение переговоров с российскими актерами озвучания федерального уровня.

Координация работы студии звукозаписи и российских актеров озвучания.

- **DTH Studios, Москва**

Май 2020/октябрь 2021 - Композитор и продюсер студийной записи

Обязанности:

Написание демо для артистов в жанрах indie-pop, indie-rock, indie-electronic.

Составление планов сессий звукозаписи и их выполнение.

Координация артистов и звукорежиссеров студии.

Технический контроль качества проведения сессий записи.

Помощь артистам в принятии творческих решений в соответствии с выбранными ими музыкальными жанрами.

- **Студия Royal Ark**

Октябрь 2023/июль 2024 - Sound designer and music composer

Проект Dawn of Zombies: Survival (mid-core/survival, Unity)

Обязанности:

- Создание музыкального сопровождения для уникальных персонажей в жанре sci-fi/survival.

- Создание звуков способностей персонажей, оружия, окружения, UI/UX.

- Имплементация звуков и контроль качества итогового аудио-микса, поиск и устранение аудио-багов.

Проект Zombie Miner (casual/idle merge, Unity)

Обязанности:

- Поиск музыкальных референсов для тематических событий.

- Написание музыкальных треков для тематических событий.

- Написание музыкальных джинглов для анимационных кат-сцен.

- Создание звуков окружения, UI/UX.

- Имплементация звуков и контроль качества итогового аудио-микса, поиск и устранение аудио-багов.

Образование

- **Интерактивный звук и аудиодвижки**

XSSR Academy

октябрь 2022/январь 2023

- **Music Production**

British Higher School of Art and Design

сентябрь 2019/август 2021

- **Аспирант, востоковедение и африканистика**

Институт Африки Российской Академии Наук

2015-2018

- **Новейшая история стран Европы и Америки**

МГУ им. М.В. Ломоносова, исторический факультет

2008/2013

Обо мне

Заинтересован в работе штатным саунд-дизайнером в геймдев сфере. К настоящему моменту я имею опыт коммерческой работы как фриланс саунд-дизайнер и композитор. Также я имею опыт работы в качестве композитора и продюсера студийной записи, и сессионного музыканта (инструмент – электрогитара).

Я закончил курс «Интерактивный звук и аудиодвижки» в XSSR Academy, а до этого обучался по программе «Музыкальное продюсирование» в Британской высшей школе дизайна (Московская школа музыки).

Для повышения своей квалификации как саунд-дизайнера я работаю по нескольким направлениям: а) улучшаю свои

навыки в микшировании и мастеринге на практике, б) делаю звуковой редизайн вышедших игр, в) изучаю литературу по C# для лучшей имплементации аудио. В настоящее время изучаю инструменты работы со звуком в Unreal Engine 5.