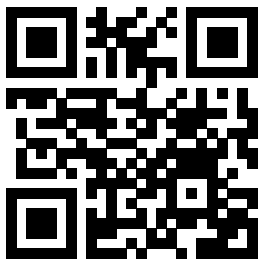
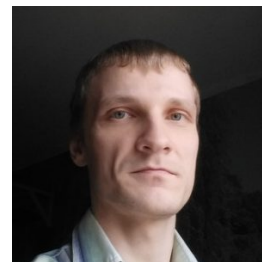


Дмитрий Охапкин — Разработчик игр на Unreal Engine



📍 Middle
📍 Россия, Хабаровск
💰 65 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁️ Удаленная работа
➔ Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-91914



Навыки

Adobe Photoshop, Adobe Substance Painter (поверхностно); Assembler (поверхностно), Autocad 2008, Basic, Blender, C#, C++, CorelDraw 13, CSS, Gimp, HTML, Java (поверхностно), Javascript (поверхностно), Paint.net, Pascal, Perl, PHP, PL/SQL, Python (поверхностно), Unreal Engine 4/5.

Опыт работы

- **ПАО "Мегафон", Хабаровск**

Июнь 2016 / февраль 2019 - Старший инженер

- **ОАО «Системный оператор Единой энергосистемы» Хабаровский филиал, Хабаровск**

Июнь 2014 / сентябрь 2014 - Ведущий специалист ИТ

- **ОАО "Ростелеком", Хабаровск**

Октябрь 2011 / декабрь 2012 - Инженер-программист 3 категории

Образование

- **Программное обеспечение вычислительной техники и автоматизированных систем**

Тихоокеанский государственный университет
2006/2011

- **JVA-010 "Владение каркасом разработки Spring Framework 4.0"**

Luxoft Training
2018

Обо мне

Программист-разработчик по образованию и по профессии. С 2012 года работал по специальности; Язык программирования C++ считаю для себя основным; Веду разработку преимущественно в Microsoft Visual Studio.

В юности увлекался разработкой компьютерных игр на движке GameMaker 6; В 2015 году узнал о существовании Unreal Engine 4, с тех пор всесторонне изучал движок и все, что с ним связано, начиная с версии 4.8; Начиная с 2020 года разрабатываю собственный indie-проект для ПК на Unreal Engine 4.23.

Немного знаком с движком Unity (завершил несколько обучающих тестовых проектов).

В процессе разработке ориентируюсь не только написание программного кода, но и на создание ресурсов, в частности: Зд-моделей низкой детализации с использованием шейдеров; Изучал гейм дизайн и паттерны программирования игр;

Мечтаю выпустить в тираж успешный коммерческий проект или, просто, хорошую качественную компьютерную игру.