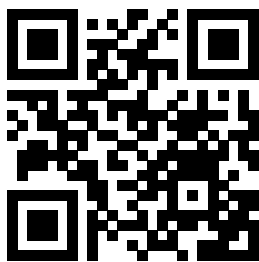
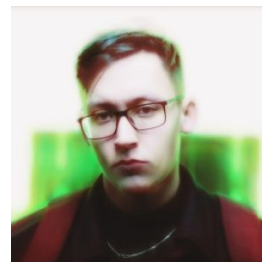


Иван Лобанов — Unity Middle Developer



⬆ Middle
📍 Россия, Армения, Грузия, Казахстан, Беларусь
💰 90 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость
☁ Удаленная работа
✈ Релокация
✉ Контакт: geeklink.io/cv-117066



Навыки

Addressables, Android Studio, Blender, C#, Cinemachine, ClickUp, DOTween, FL Studio, Git, GOCS, Jira, Morpheh ECS, Playable API, Rider, TimeLine, Trello, UniTask, Unity, Unity ECS, VisualStudio, YouTrack.

Опыт работы

• ООО Тенго Диджитал

Январь 2020 — Декабрь 2022 - Программист-разработчик

Работа в компании затрагивала:

- Реализации interaction систем, взаимодействия с объектами, кинематическими/физическими.
- UI вёрсткой, программирование интерфейсов, реализация кастомных ui решений в частности "кривых" канвас систем, кастомных группирований ui объектов, генерация ui сеток для создания различных форм и т.д.
- Генерации обычных мешей, будь то дороги и т.д.
- Анимаций, в основном процедурной, с учётом общепринятых переходов (ease in out etc.), для ui, трансформ объектов, звука и т.д. В копилку работы с анимацией я реализовывал системы процедурной ходьбы для персонажей.
- Реализации простых архитектурных решений на базе опыта работы с ECS
- Инструментов, связанных с облегчением разработки, типа верификации моделей для чётко прописанного пайплайна, создания контейнеров для смены детализаций моделей.
- Реализации простой физики, а именно коллизий

• Информсвязь Сервис, ООО

Апрель 2019 — Май 2019 - Инженер-программист

Реализация SCADA систем

• Lipsar Studio

Апрель 2023 — Апрель 2024 - Старший инженер программист

Разработка систем анимации персонажей, core механик и инструментов разработки.

Разработал инструмент для работы с синематиками, по типу UnityTimeline. Как это примерно выглядело,

можно посмотреть вот здесь: https://youtu.be/zg_Ln9ixbB0?si=p6vUllyrScgtUmcq

Разрабатывал системы анимаций, как общие, так и для персонажей:

- IKBone – системы костей и их управления (limbs, transform, aim).
- IKRigg – оснастка из ik костей для централизованного контроля над конечностями персонажей.
- IKPose – позы из целевых точек для костей, которые можно было плавно переключать между собой (используется для переключения поз удержания оружия и других, кастомных поз персонажей).
- PlayableAnimation – позволяет настроить и применить какие-либо контекстные анимации где важен полный контроль, от транзишенов до скорости, направления, позиции и композиции анимаций аля в Unreal Engine.
- Locomotion – система, позволяющая процедурно переместить персонажа и анимировать его ноги.
- FluctuationBone – система колеблющихся костей, с ограничителями, для лёгкой реализации моделей тряпичной куклы, но без применения физики.
- Tweener – система, позволяющая интерполировать данные на основе нормализованного таймлайна, (аналог DoTween)
- Разрабатывал систему передвижения персонажей по сплайнам и другие core механики

Образование

- **Станочник широкого профиля**

ГАПОУ СО «ВПМТТ «Юность»
2012-2015

Обо мне

Привет!

Меня зовут Иван, я middle unity developer+, опыт коммерческой разработки 4 года.

Чем я занимался всё это время?

Разрабатывал проекты для VR/Desktop платформ.

Пул моих обязанностей, если коротко, заключался в реализации игровых систем, core механик, инструментов разработки и даже, самостоятельных проектов.

Подробнее об этом мы всегда можем пообщаться лично.

Успел поработать в таких компаниях как Tengo Digital (Aviar Platform) и Lipsar Studio (Sparta 2035), а так же во многих других, в качестве outsource, так и на постоянной основе