

Фёдоров Артур

Technical Artist | 3D/2D Generalist Минск, Беларусь

"Играл в игры, писал про игры, продавал игры, продвигал игры — теперь их создаю!"
Увлеченный специалист, который верит, что элегантные технические решения и креативный подход — ключ к созданию незабываемого игрового опыта.

Ключевые навыки

- **Основной стек:** Unity, C#, C++ (базовый), ShaderGraph, VFXGraph.
- **Арт-инструменты:** Substance Designer, Blender, Photoshop, Krita, PixelCreator, Aseprite.
- **Аудио / SFX:** FMOD, Adobe Audition, FLStudio.
- **Языки:** Русский (Родной), Английский (B2).

Образование

- **БГЭУ (Экономист-информатик):** Сильная база в математике, статистике и аналитике (применяется для оптимизации и расчетов в коде/шейдерах).
- **Специализированные курсы:** Углубленное изучение Blender, Unity, C#, VFX, работы со светом и FMOD.

Опыт работы

Freelance 3D/2D Generalist & Tech Artist 2020 – Настоящее время

- Разработка визуальных эффектов (VFX), написание шейдеров, создание PBR-материалов.
- Написание музыки и саунд-дизайн (SFX/OST), интеграция аудио-систем.
- Организация и проведение тестирований игровых механик.

Руководитель видеоигрового отдела | OZ.by 2011 – 2020

- Управление полным циклом игрового направления.
- Ведение B2B переговоров с крупнейшими издателями (Nintendo, Blizzard и др.).
- Организация национальных киберспортивных турниров, анализ рынка и жизненного цикла продуктов.

Копирайтер | Etxt 2008 – 2011

- Написание гайдов и обзоров, глубокий анализ игровых механик и систем удержания игроков.



Ключевые проекты (Портфолио)

Too Late for Valhalla (Личный проект)

- **Суть:** Аудио-центричная архитектура, где музыкальный трек выступает "дирижером" геймплея.
- **Реализация:** Анализ звука в реальном времени через DSP с FFT. Динамическая генерация уровней и управление шейдерами (в т.ч. воды), синхронизированные с FMOD-маркерами. Написан собственную рендер фичу для кастомного Post-Processing в URP.

HOLODOG (Личный проект)

- **Суть:** Управляемая физикой система процедурной анимации для 2D-меха.
- **Реализация:** Event-driven архитектура для сборки меха из независимых модулей (локомоция, ИК, отдача). Разработка продвинутого 2D-шейдера освещения (Overlay, Hard Light) и системы для оптимизированной кастомизации.

Контрактная разработка (VFX, Temple of Patience, Argon Flight и др.)

- Создание процедурных VFX на шейдерах (диссолв, френель, UV-манипуляции, ленты/шлейфы).
- Разработка кастомной 2D-навигации на базе алгоритма BFS и стейт-машин адаптивного ИИ боссов.
- Написание плагинов и расширений для Unity Editor (автоматизация меты, редакторы диалогов).



Профессиональные цели

Уверенно владея Shader/VFX Graph и системами частиц (умею выжимать максимальное визуальное качество при минимуме ресурсов), я ищу проект, который бросит мне новый технический вызов. Мой фокус на развитие:

- **Houdini и сложные симуляции:** Переход к разработке комплексных процедурных систем и высокоуровневых VFX.
- **Синергия Аудио и Визуала:** Глубокая интеграция сложных звуковых систем и визуальных эффектов. Я убежден, что аудио и VFX работают по схожим принципам и их тесная алгоритмическая связь — ключ к созданию по-настоящему иммерсивного игрового опыта.