



Антон Бондарь

+7 925 176 4633 Москва
+7 931 971 7315(!) Санкт-Петербург
r1ar@ya.ru

Личные данные

Дата рождения - 14.03.1988

Пол - Мужской

Место проживания - Москва

Семейное положение - не женат

Портфолио - www.antonbondar.ru

Опыт

ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ (LEVEL ARTIST), SABER INTERACTIVE – 2015 (ОКТАБРЬ) - СЕЙЧАС

Проект (автосимулятор) для PS4/Xbox, создание карт. Прототипирование и детализация локаций. Создание недостающих ассетов (меши/текстуры).
Финализация.

ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ, GB STUDIOS (МОБИТЕЛЬ) – 2015 (ИЮНЬ) - 2015 (СЕНТЯБРЬ)

Гонки на Unreal Engine 4. Прототипирование локаций. Детализация уровней. Моделинг недостающих элементов геометрии, текстуры. Работа с PBR-материалами. Оптимизация и стриминг локаций. Настройка освещения и пост-обработки.

ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ, AVRORA GAMES – 2015 (ЯНВАРЬ) - 2015 (МАРТ)

Работа с Unreal Engine 4. Прототипирование уровней. Создание ландшафта. Создание текстур. Работа с PBR-материалами. Детализация уровней. Настройка освещения и пост-обработки.

ДИЗАЙНЕР УРОВНЕЙ, LIGHT VISION INTERACTIVE – 2012 (ОКТАБРЬ) - 2014 (ДЕКАБРЬ)

Разработка на Unity. Прототипирование уровней и объектов окружения. Создание геймплея и балансировка. Создание ландшафта. Детализация уровней. Работа с освещением, партиклами и декалями. Подбор референсов и составление задач для 3D-артистов. Создание текстур для террейна. Дизайн навигации для сервера.

ВЕБ-МАСТЕР, ТЯЖПРОММАШ – 2009-2009

Продвижение и поддержка сайтов компании. Покупка рекламы.

ВЕБ-МАСТЕР, РМС ГРУПП – 2008-2009

Продвижение и поддержка сайтов компании. Создание рекламных баннеров и меню на Flash.

ВЕБ-МАСТЕР, ИЗУМРУДНЫЙ ГОРОД – 2007-2008

Продвижение и поддержка сайтов компании. Создание рекламных баннеров и меню на Flash.

Персональный опыт

С 2009 года создано более 15 карт, для таких игр, как:

Crysis 2, Crysis, Crysis Wars, Left 4 Dead, Left 4 Dead 2, Half-Life 2, Far Cry 3, Far Cry 2, Counter-Strike Source.

Образование

Колледж предпринимательства 11 – Огранщик алмазов в бриллианты, 4 разряд.

Самообучение - Создание уровней. Создание контента. Изучение игровых движков.

Дополнительно/курсы

Курсы Maya | Hi-poly modeling. Realtime school.

Знание программ

Autodesk Maya, Mudbox, Substance Designer, Bitmap2Material, World machine, Xnormal, CrazyBump, Photoshop, UVLayout, Topogun.

Знание игровых движков

CryEngine(2, 3) - Опытный. Создание уровней. Прототипирование геометрии. Работа с партиклами и декалями. Скриптование игровой логики, событий. Настройка освещения. Создание навигации для AI. Создание анимированных сцен. Настройка материалов и шейдеров.

Source Engine - Уверенный. Создание уровней, оптимизация. Подготовка уровня для компиляции.

Unity 3D - Уверенный. Создание уровней. Настройка материалов и префабов. Настройка освещения.

Unreal Engine 4 - Уверенный. Прототипирование локации, геометрии. Работа с ландшафтом. Настройка PBR-материалов. Работа с освещением. Создание анимированных сцен в Matinee. Базовый Blueprint. Импорт контента.

Интересы

Создание карт. Изучение игровых движков. Мультиплеерные игры. Самообучение.