



Роман Федотовский

Новосибирск, Россия

E-mail: chemberz.sound@gmail.com

Сайт: www.fsoundpro.com

Номер телефона: +7 923 187 30 15

ДОЛЖНОСТЬ

Саунд-продюсер / Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

САММАРИ

Более 9 лет опыта работы в области аудио производства.
Большой опыт работы с игровыми и звуковыми движками (Unity, UE4, FMOD, Wwise).

ОПЫТ РАБОТЫ

Project Studio "JANBOON"

Май 2016 — Март 2017

Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

Являюсь одним из основателей студии. Создал звуковое сопровождение для короткометражного фильма «Саунд-дизайнер».

Создавал уникальные звуковые спецэффекты (запись, синтез, обработка и т.д.).

Разрабатывал стиль аудио оформления заказчика на основании данных о сфере деятельности и целевой аудитории.

Freelance (фриланс)

Январь 2015 — По сей день

Саунд-дизайнер / Саунд-продюсер / Звукорежиссер

Создавал звуковые эффекты и их детальную имплементацию (спецэффекты, шумы, озвучивание специальных событий, персонажей и механизмов).

Создал и интегрировал различные логические и динамические системы поведения звука, для его тесной связи с игровым процессом.

Создал звуковое сопровождение для более чем 50 игровых проектов.

Сотрудничал с такими компаниями как:

Alawar – аудио-директор / звуковой-дизайнер проектов: "I'm not a Monster", "Dreamland Solitaire", а также создал часть звукового сопровождения для проектов «Повелитель погоды. Выпускные экзамены», «Viking Brothers 3»

Vito Technologies– создал звуковое сопровождение для проекта "StarWalk Kids 2"

Next2Play – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Midnight Sun"

Backyard Team – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Lost In Bardo"

Okay Studios – аудио-директор / звуковой-дизайнер проекта "Liberator TD"

Mystery Tag

Январь 2014 — Январь 2015

Саунд-дизайнер

Вел все работы, связанные со звуком на всех этапах работы над проектами.

Работал над общим звуковым ландшафтом игр.

Создал звуковое сопровождение для 3 крупных игровых проектов: «Blue Tear», «Riddles Of The Past», «Sacred Almanac: Traces Of Greed».

Electro Live Project "VITAMIN"

2012 — 2014

Саунд-продюсер / Саунд-дизайнер / Звукорежиссер

Создал более 30 музыкальных фонограмм для проекта «VITAMIN», состоящих из собственноручно-созданного звукового материала.

Занимался дизайном интерактивных и линейных звуковых эффектов.

Techtonical Illumination

2009 — 2012

Саунд-продюсер / Композитор

Собрал одноименный коллектив, который успешно записал и выпустил две пластинки («First» 2009 г., «Time Of Happiness And Sadness» 2012 г.) с моей музыкой в жанре trip-hop/experimental/rock.

ОБРАЗОВАНИЕ

Музыкант / Преподаватель

Сентябрь 2005 — Июнь 2010

Новосибирский Музыкальный Колледж

ПРОФЕССИОНАЛ НЫЕ НАВЫКИ

- Опыт работы с программами звукозаписи и сведения (Adobe Audition, Sony Sound Forge, Ableton Live, Studio One, Pro Tools, Digital Performer и другие)
- Опыт работы с игровыми и звуковыми движками Unity 3D, Unreal Engine, Wwise, FMOD
- Навыки работы с Pure Data и Max/MSP
- Опыт работы с Git / SVN
- Базовые знания C# и Blueprints (C++) необходимые для написания скриптов в Unity 3D и UE4
- Навыки работы с звукозаписывающим оборудованием: звуковые интерфейсы, портативные рекордеры, микрофоны и т. п.
- Опыт в области полевых записей (field recording) – запись звукового окружения и отдельных звуков на открытом воздухе
- Понимание логики и принципов программирования
- Коммуникабельность, умение находить общий язык с разными людьми
- Обучаемость - легко осваиваю новые технические элементы работы

ДОПОЛНИТЕЛЬН АЯ ИНФОРМАЦИЯ

- Готов к переезду и командировкам
- Докладчик на GamedevCityFest 2017, DevGAMM 2017 Moscow, GamedevWeekend 2017, DevGAMM 2018 Minsk
- Победитель конкурса Telegram Sound Contest

Интересуюсь звуком и всем что с ним связано. Владею несколькими музыкальными инструментами.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Рекомендации предоставляются по запросу.