

Прутян Артур Валерьевич

Звуковой дизайнер / Audio Implementer (FMOD, Unreal Engine, Unity)

Telegram: [@googlerty](#) | Почта: prutyant.1992@mail.ru

Портфолио и демо-рил: artursound.ru | hh.ru:

<https://hh.ru/resume/0289d3e9ff0c14697c0039ed1f67535474676e>

Краснодар (МСК, UTC+3) | Формат: удалённая работа (штат, проектная занятость, фриланс)

Опыт работы:

2025

Black Caviar Games, Sound Designer + Sound Engineer

- Единственный специалист по звуку на проекте;
- Создание и настройка SFX (ambience, точечные звуки оружия, персонажей, элементов окружения, выстрелы, звуки UI и др.);
- Интеграция и имплементация звуков в Unreal Engine 5;
- Построил с нуля адаптивную систему и весь микшер в FMOD;
- Ведение и контроль библиотеки музыкального сопровождения по проекту;
- Ведение технической документации по звуковой части проекта;
- Сведение и мастеринг;
- Работал над проектами:
Northflower: The Last Watch

2024-2025

Formacar, Sound Designer + Sound Engineer

- Единственный специалист по звуку на проектах;
- Создание и настройка SFX (звуки двигателей, звуки UI и др.);
- Интеграция и имплементация звуков в Unity;
- Реализация интерактивных звуковых решений в FMOD;
- Ведение и контроль библиотеки музыкального сопровождения по проекту;
- Ведение технической документации по звуковой части проекта;
- Саунд дизайн и звукорежиссура;
- Сведение и мастеринг;
- Музыкальный супервайзинг;
- Работал над проектами:
Formacar Action - Crypto Race
Formacar: 3D Тюнинг, Авто Клуб

2023 - 2024

NAKAMOTO Games, Sound Designer + Sound Engineer

- Создание и настройка SFX (ambience, звуки оружия, персонажей, элементов окружения, звуки UI и др.);
- Интеграция и имплементация звуков в Unreal Engine 5;
- Реализация интерактивных звуковых решений в FMOD;
- Ведение и контроль библиотеки музыкального сопровождения по проекту;
- Ведение технической документации по звуковой части проекта;
- Саунд дизайн и звукорежиссура;

- Сведение и мастеринг;
- Музыкальный супервайзинг;
- Работал над проектом:
Agents of Argus (рабочее название HS)

2019 - 2023

Black Caviar Games, Senior Sound Designer

- Создание и настройка SFX (ambience, звуки оружия, персонажей, элементов окружения, звуки UI и др.);
- Интеграция и имплементация звуков в Unreal Engine 4 и Unity;
- Реализация интерактивных звуковых решений в FMOD;
- Ведение и контроль библиотеки музыкального сопровождения по проектам компании;
- Ведение технической документации по звуковой части проектов компании;
- Саунд дизайн и звукорежиссура;
- Написание музыки;
- Сведение и мастеринг;
- Озвучка VO;
- Музыкальный супервайзинг;
- Озвучивание и написание музыки для всех видеороликов компании для социальных сетей;
- Работал над проектами:
Samedi Manor: Idle Simulator;
Dark Legion: Evil Simulator;
Eco Tycoon: Idle Water Cleaner;
Jumpurr Cat;
Sort People Puzzle;
Somnolent: Action RPG Fantasy;
10+ прототипов.

2012 - 2017

Freelance, Sound Designer

- Озвучивание рекламных роликов, роликов для YouTube каналов;
- Написание музыки;
- Музыкальный супервайзинг;
- Сотрудничество с MOREMEDIA, Мегафон и др.

2008 - 2010

Freelance, Music Composer

- Написание музыки в стилях RnB и Hip Hop;
- Сотрудничество с артистами лейблов K-City Clan и SR-records.

Профессиональные навыки:

- Адаптивный звук в FMOD: с нуля строю параметрические системы, динамический микс и структуру микшера;
- Интеграция звука в Unreal Engine 4/5 и Unity;
- Полный цикл: SFX, ambience, UI, музыка, VO, сведение и мастеринг;
- Организация звука в проекте: техническая документация, библиотека звука и музыки, музыкальный супервайзинг.

Инструменты:

DAW: Ableton Live 12, FL Studio 2026, и другие

Middleware: FMOD Studio (основной), Wwise

Движки: Unreal Engine 4/5, Unity

Микс и мастеринг: FabFilter, iZotope, Waves, Slate Digital, Softube, Plugin Alliance, Exponential Audio, NUGEN Audio, Youlean

Звуковой дизайн: iZotope RX, Krotos, Sound Particles, Zynaptiq, Devious Machines, Cableguys, Polyverse Music, Boz Digital Labs, zplane

Синтезаторы и инструменты: Serum, Omnisphere (Spectrasonics), Massive и Kontakt (Native Instruments), Phase Plant (Kilohearts), Microtonic (Sonic Charge), Spitfire Audio, Audio Damage, и многие другие

Библиотеки и музыка: авторская музыка (пишу сам), Soundly, собственные записанные библиотеки, Suno (ИИ) как дополнительный инструмент

Процессы: Git (проекты), Jira, Confluence, Яндекс Трекер; подстраиваюсь под процессы работодателя

Образование:

Высшее

Российский экономический университет имени Г. В. Плеханова, факультет коммерции, коммерция (по отраслям), 2016 год.

О себе:

Звуковой дизайнер с 6+ годами в геймдеве и 15 годами работы со звуком.

Беру на себя весь звук проекта: дизайн SFX, музыка и озвучка, адаптивная система и микшер в FMOD, интеграция в Unreal Engine 4/5 и Unity, сведение, мастеринг, документация.

В двух последних студиях был единственным звуковиком и отвечал за аудио от нуля до релиза.

Английский: читаю техническую документацию.

Дополнительно занимаюсь озвучкой рекламы и приложений.