



**Datele de contact sunt contra cost. Detalii aici: <https://www.rabota.md/ro/prices/cv>**

## 3d artist (3d modelling)

### Despre mine

Нравятся игры и их создание. Люблю осваивать новые навыки, связанные с gamedev индустрией. Основное направление в работе - Harsurface моделирование, текстурирование создание предметов окружения, транспорта и т.д.

Навыки для создания game-ready ассетов:

- Полигональное моделирование;
- CAD моделирование и скульптинг (в отдельных случаях блокинга и скетчинга);
- UV развертка;
- Запечка нормалей;
- Текстурирование;
- Добавление ассета в движок.

Основной софт: Blender, Substance Painter.

Дополнительный: 3ds Max, Fusion 360, Marmoset Toolbag, Zbrush, Marvelous Designer, Unity, Unreal Engine, Adobe Photoshop.

### Experiența profesională

#### 3D Artist · Midnight Works

*Aprilie 2024 - Prezent · 10 luni*

Создание 3d моделей под gamedev. Все, что нужно чтобы довести идею до практической реализации в игре:

- Концепт.
- Моделирование low poly/high poly.
- UV/Unwrap/Baking etc.
- Текстуры.
- Анимация.
- Тест в движке.

Competențe: Full gamedev pipeline, Modele 3D, Crearea de Texturi

#### 3D Artist · Kamaz

*Aprilie 2023 - Iunie 2023 · 3 luni*

Работа над интерактивным кастомизатором электрокара Kamaz Atom. Интерактивная часть реализована с помощью большой тач панели с запущенным приложением,

- 👤 30 ani
- ♂ Masculin
- 📍 Bălți



### TOP Competențe

- **Crearea de Texturi** · 10 luni
- **Modele 3D** · 10 luni
- **Full gamedev pipeline** · 10 luni

### Preferințe

- Full-time

### Limbi

- **Română** · Elementar
- **Rusă** · Fluent
- **Engleză** · Mediu

реализованным в Unreal Engine 5.

Основной задачей было создание (с нуля) автомобильных частей для кастомизации: капоты, передняя часть, пороги, спойлеры и т.д. Проект завершен успешно.

Competențe: Modele 3D, Crearea de Texturi

### **3D Artist** · HWC Studio · Москва

*Septembrie 2022 - Februarie 2023 · 6 luni*

Создание игровых ассетов - космического транспорта и др. окружения. Ряд кораблей и ассетов создал с нуля без помощи концепт художника. Задачи и софт: моделирование - Blender, тест и настройка модели в движке UE 5.

Competențe: Modele 3D, Crearea de Texturi, Full gamedev pipeline

### **3D Artist** · Freelance · Москва

*August 2021 - Iulie 2022 · 11 luni*

Indie игра Hard Landing (стратегия, похожая на Factorio, Surviving Mars) – концепты ассетов зданий, моделлинг, текстурирование, тест в движке. Помимо зданий, сделал ландшафт внутренними инструментами Unity и другие ассеты ландшафта сторонними 3d пакетами (Zbrush, Blender, SP).

Моделировал для 3d стока Sketchfab. Две из моих моделей отмечены значком Staff Pick, и командой Sketchfab показаны в их официальном Instagram.

Competențe: Modele 3D, Crearea de Texturi, Full gamedev pipeline

### **Дизайнер** · Freelance

*Septembrie 2015 - August 2021 · 6 ani*

Дизайн сайтов, web-баннеров, разработка внешнего вида различного рекламного контента.

А также: создание наружной рекламы, полиграфии, разработка фирменных стилей, логотипов и т.д.

### **Дизайнер** · Рекламное агентство "АС Медиа"

*Ianuarie 2013 - Iunie 2015 · 2 ani 6 luni*

Дизайн сайтов, web-баннеров, разработка внешнего вида различного рекламного контента.

А также: создание наружной рекламы, полиграфии, разработка фирменных стилей, логотипов и т.д.

## **Видеомонтажер** · Фотостудия "ArtVision"

*Iunie 2012 - Ianuarie 2013 · 8 luni*

Видеомонтаж отснятого материала на различных мероприятиях.

## **Domeniul dorit**

- IT, Tech

## **Studii: Superioare**

### **Современная гуманитарная академия, Москва**

*Absolvit în: 2010*

Facultatea: Психология

Specialitatea: Психология

## **Cursuri, training-uri**

### **3d modeling**

*Absolvit în 2021*

Organizator: XYZ School

### **Hard Surface**

*Absolvit în 2021*

Organizator: XYZ School