

Яна Грызлина — 3D-художник



📍 Junior
📍 Россия, Москва
💰 40 000 RUB/MONTH
✉ Контакт: geeklink.io/cv-32732



Навыки

3d coat, Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Blender, Marmoset toolbag, Marvelous Designer, Substance painter, Toon Boom Harmony, ZBrush.

Опыт работы

- **Компания Game Gods, Москва, <https://gamegods.ru/>**

Май 2018 — октябрь 2018 (6 мес.) - 3D дизайнер

В обозначенный период моей работы в компании "Game Gods" мною целиком был смоделирован, текстурирован и подготовлен к сетапу один NPC-персонаж. Также были созданы несколько 3D моделей игровых объектов (меч, копье, сумка для окна инвентаря), переработаны, переосмыслены и подготовлены к моделированию по ним концепт-арты. Вела плодотворное сотрудничество с другими 3D моделлерами, риггерами, художниками концепт-арта, отделом разработки.

Самостоятельно обучалась техническим приёмам в 3D моделировании, осваивала необходимые этапы пайплайна для подготовки модели к импорту в движок (Unreal Engine 4) - скульптинг, hardsurface моделирование, ретопология, создание развёртки, запекание информации с high poly на low poly, текстурирование. На начальном этапе изучила риггинг.

Параллельно с этим занималась самообучением - в разной, наиболее важной для моделирования игровых персонажей, степени, освоила программы:

Autodesk Maya, Pixologic ZBrush, Marvelous Designer, Topogun, UVLayout, Substance Painter. А также знаю Substance Designer и Unreal Engine 4 на начальном уровне.

- **Профи, Москва, profi.ru**

Декабрь 2019 — июнь 2020 (7 мес.) - Фриланс: Репетитор по информатике, трёхмерной графике (ZBrush, Maya).

Обучение (по скайпу) работе в программе ZBrush. Составление учебных материалов (инфографика, видеоуроки). Составление домашних заданий, их проверка.

Контроль за успеваемостью учеников и слежение за усвоением материала. Рекомендации к собственным работам учеников. Дополнительные уроки по интересующим ученика темам, которые не входили в изначальный план репетитора.

- **Компания: -**

Июль 2020 — январь 2023 - Фрилансер

Работала на себя: заказы 3D графики, иллюстративные заказы. Самостоятельно изучила Blender, углубила знания ZBrush.

Образование

- **Графический дизайнер, высшее образование, очная форма.**

ЛГПУ им. П. П. Семенова-Тян-Шанского Институт культуры и искусства (бывш. Художественно-графический)
2008 - 2014

Выполненные во время учёбы проекты:

Дипломный проект «Графическое оформление компьютерной игры «Geobot».

- **Курс "3D моделирование в Maya"**

CGTarian - международная онлайн школа анимации и компьютерной графики
2016 (6 мес.)

- **Воркшоп «Риггинг в Maya | Быстрый Старт I», Риггинг в Maya, начальный уровень**

RiggingPRO. Преподаватель: Антон Парыгин, практикующий риггер и аниматор
2020 (1 мес.)

Обо мне

Усердие в работе, внимание к деталям, коммуникабельность, быстрая обучаемость, добросовестность. Без вредных привычек.

В свободное время рисую иллюстрации, осваиваю покадровую анимацию. Изучаю написание кода для себя, увлекаюсь веб-дизайном.

Люблю открывать для себя новые области и разбираться в них. Имею большой опыт в освоении программ, с удовольствием помогаю в их освоении другим, терпеливо объясняю.

Знание языков:

Русский — Родной;

Английский — C1 — Продвинутый;

Французский — A1 — Начальный.