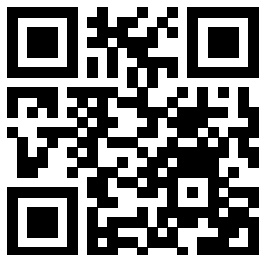


Кирилл Погов — 3D Environment Artist, 3D Props Artist, Level Designer, Level Artist



- 📍 Middle
- 📍 Россия, Узбекистан
- 💰 1 500 \$ (дол/мес)
- 📅 Полная занятость | Фриланс | Частичная занятость
- 🏠 Удаленная работа
- ➔ Релокация
- ✉ Контакт: geeklink.io/cv-35751



Навыки

Adobe After Effects, Blender, Krita, Marmoset toolbag, Nomad/ZBrush, PhotoShop, PureRef, Rizomuv, Substance 3D Painter, Unreal Engine 5.

Опыт работы

• ООО "Просенс"

2018-2022 - Технический директор холдинга

Технические решения для нефтегазовой и нефтеперерабатывающей отраслей, развитие бизнеса, интеграция иностранных производителей в РФ на площадках НБХ Роснефти, Газпрома, Лукойла и тд.

• LLC "Yokogawa Electric"

2014-2017 - Ведущий специалист технической поддержки КИПиА

Консультирование в областях автоматизации промышленных объектов, глубоких технических параметрах оборудования, обработка и анализ КП, ТКП, подбор оборудования, презентации решений.

• ООО "Global SO"

2012-2014 - Ведущий научный сотрудник Научно-исследовательского подразделения

Разработка и исследование нанокompозитных накопителей электрической энергии, Разработка методик исследования гибридных систем накопления энергии для их будущего внедрения.

Написание научных тезисов, рефератов и статей.

• Freelance 3D Artist (Props art, Level design, Level art, Environment Art)

2022- наст. время - Freelance 3D-Generalist

Образование

• Химик-Технолог (инженер, электрохимик), Кандидат технических наук

РХТУ Им. Д.И. Менделеева
2007-2012

Диссертация на тему "Разработка накопителей электрической энергии с повышенными ёмкостными и мощностными характеристиками", ряд научных публикаций и книг.

- **Переводчик в сфере профессиональных коммуникаций**

International Institute Of Linguistics of Medneleev D.I University
2008-2012

Переводчик в сфере профессиональных коммуникаций (англ)

- **3D Props Artist**

Knower School 3D
07.2022-12.2022

Прошёл комплексное обучение по AAA- пайплайну специальности Props-Artist, с квалификационной дипломной работой

- **Texture artist Gamedev**

ООО "Knower School"
03.01.2023-22.04.2023

Substance Painter Expert Course

- **3D Environment Course (Gamedev)**

ООО "Knower School"
2024

Level, Environment Artist - Gamedev

- **Professional Level Artist Course**

ООО "Knower School"
2024

Level draft and prototyping

Обо мне

Ключевые навыки:

- 1 - Работа по комплексному ТЗ, а также его доработка, изменение, улучшение;
- 2 - Моделирование максимально близко к предоставляемому концепту;
- 3 - Создание своих концептов, благодаря серьёзному техническому образованию, большому опыту в инженерии и технологии, а также насмотренности (геймер с 20-ти летним стажем);
- 4 - Создание моделей полного цикла (high-poly, low-poly, развертка, запекание, текстурирование, рендер);
- 5 - Использование всех ключевых методов оптимизации под Unreal Engine 5
- 6 - Цветокоррекция, работа со всеми отдельными каналами PBR, коррекция по каналам, работа со светом
- 7 - Фотореалистичное текстурирование с использованием ORM и AlphaTest / AlphaBlend

Пайплайн по используемому софту - Blender, Zbrush, Substance Painter, Marmoset Toolbag, Photoshop, Unreal Engine, ZBrush.

Коммерческий опыт:

В качестве Level Artist / Level Designer:

Создавал продуманный дизайн игровых уровней в сермате. Работал над модульным дизайном, высотами и пространствами, траекторией движения игрока, первичными, вторичными и третичными формами, освещением проекта.

Продумывал, как игрок будет перемещаться по уровню, чтобы собрать качественный рабочий прототип.

Собирал пространство в UE5 из моделей и текстур (некоторые со стоков, некоторые моделировал и текстурировал сам). Собирал мастер материалы и шейдеры (всех видов Triplanar, Parallax Occlusion, оптимизированный под Nanite и т.д.)

В качестве художника по реквизиту/окружению:

Делал различные ассеты и модели для окружения, используя все ключевые методы оптимизации для движков Unity / UE 5 (тайлы, тримы, оверлапы и т.д.).

Работал с цветокоррекцией, всеми отдельными каналами PBR, коррекцией по каналам, а также делал вещи со светом. Делал фотореалистичное текстурирование с помощью ORM и AlphaTest / AlphaBlend

Портфолио представлено на Art Station - <https://www.artstation.com/xchebx>

Шоурил доступен на youtube-канале: <https://www.youtube.com/channel/UCriTMjdkIP7QXaH8UxdiiOA>

По запросу предоставлю доп. информацию по проектам.