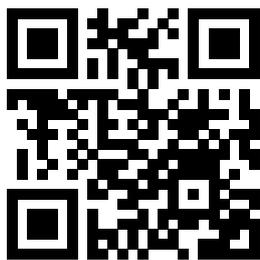


Nikita Klabukov — 3D artist, 3d lead, 3d animator



- Senior
- 1 100 - 3 600 \$ (дол/мес)
- Временная работа | Полная занятость | Фриланс | Частичная занятость
- Удаленная работа
- Релокация
- Контакт: geeklink.io/cv-82611



Навыки

3d max, Above - after effect, Photoshop. Blender, Premier, Substance paint. zbrush, Unreal Engine. руководитель, душа компании, общителен, сплачиваю людей.

Опыт работы

• Elefun-games

Октябрь 2012 / Июль 2014 - Ведущий аниматор, Композер

Сборка, создание роликов и кат-сцен для игр, композ, создание эффектов.

Курировал создание эффектов и видеороликов на проектах:

Witches' Legacy: Hunter and the Hunted

<https://www.bigfishgames.com/games/8718/witches-legacy-hunter-and-the-hunted-ce/?pc>

Mayan Prophecies: Cursed Island

<https://www.bigfishgames.com/games/7738/mayan-prophecies-cursed-island-ce/?pc>

Fear for Sale: The 13 Keys

<https://www.bigfishgames.com/games/8425/fear-for-sale-the-13-keys/?pc>

Witches' Legacy: The Ties That Bind

<https://www.bigfishgames.com/games/8347/witches-legacy-the-ties-that-bind/?pc>

Mayan Prophecies: Blood Moon

<https://www.bigfishgames.com/games/8334/mayan-prophecies-blood-moon/?pc>

Witches' Legacy: Lair of the Witch

<https://www.bigfishgames.com/games/8141/witches-legacy-lair-of-the-witch-queen/?pc>

Fear For Sale: Nightmare Cinema

<https://www.bigfishgames.com/games/7617/fear-for-sale-nightmare-cinema/?pc>

Rise of the Titans

Agency 33

<https://www.bigfishgames.com/games/8784/agency-33/?pc>

• 000 Renova

Май 2023 / Август 2023 - Руководитель подразделения VR разработки

- Организация и непосредственное участие в разработке 3D контента, тестировании VR туров;
- Найм и управление командой 3d отдела разработки : распределение задач, мониторинг производительности, анализ результатов и оценка эффективности работы;
- Участие в планировании бюджета отдела и осуществление контроля за его выполнением;
- Поиск новых методов и технологий для улучшения продукта;
- Сотрудничество с другими отделами компании для координации работы и достижения общих целей;
- Подготовка и представление отчетов о проделанной работе руководству компании.

AMT games

Декабрь 2021 / Март 2023 - 3D Lead

Работал на проекте Heroes of War, Создание 3д роликов в Unreal 5, Работа с Фрилансерами, распределение задач в отделе, рендер материала для игр (арты, баннеры, анимации) моделинг танков,

• **Overmobile**

Июль 2020 / Ноябрь 2021 - 3D художник, аниматор

Работал над проектом Raid & Rush
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.overmobile.keepers&hl=ru>
Level дизайн
3D моделлинг
Создание разверток
Текстуриг
Ригинг
Анимация персонажей и импорт в Unity 3D

• **Нахеех**

Август 2017 / Июль 2020 - 3D-моделлер

Создание моделей и сцен для игр с нуля
Разработка графического стиля игры
Level дизайн
Создание интерфейсов
3D моделлинг
Создание разверток
Текстуриг
Ригинг
Анимация персонажей и импорт в Unity 3D

• **Deus Craft**

Май 2015 / Январь 2017 - Lead 3D

Был задействован на двух проектах :
- шутер от первого лица (<https://vk.com/gametda>)
- игра в жанре survival (<https://vk.com/crimsonbeyond>)
Курировал всю визуальную часть на обоих проектах – от простого моделирования, левелдизайна и заканчивая визуальной составляющей.

• **Trigraph**

Август 2014 / Февраль 2015 - Композер, создание VFX для сериалов

Основные задачи: Создание спец-эффектов в сериале “Пока цветёт папоротник” второй сезон, серии 1,5,6,8,11,12
https://www.youtube.com/watch?v=oqhnj0v92BI&list=PLtbbEbBeiyFRsbab_sTFWod2QLvSLKr7m&index=5&ab_channel=cryptoworld

• **Alawar Stargaze**

Август 2011 / Сентябрь 2012 - Художник-аниматор

- Создание видео роликов и эффектов для игр.
- В проектах задействованы только мои видео ролики и частично эффекты:
- Игры со смертью. Возмездие <https://www.alawar.ru/game/mountain-crime-requital/>

-Гиблые земли. Бессонница

<https://www.alawar.ru/game/twisted-lands-insomniac/>

-Охотники за снарком. На всех парах

<https://www.alawar.ru/game/snark-busters-all-revved-up/>

-Гиблые земли. Город теней

<https://www.alawar.ru/game/twisted-lands-shadow-town-collectors-edition/>

Образование

- **Теле-Кино режиссура**

Институт Культуры

2003/2008

Обо мне

Больше 13 лет в игровой индустрии, занимался практически всем в сфере CG от спецэффектов в кино до курирования игровыми проектами. https://www.artstation.com/nick_stenton