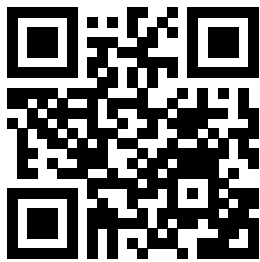
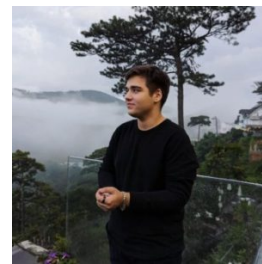


Timur Muzafarov — 3d artist



Junior
Vietnam
550 \$ (дол/мес)
Временная работа | Полная занятость | Стажировка
| Фриланс | Частичная занятость
Удаленная работа
Релокация
Контакт: geeklink.io/cv-101710



Навыки

Blender 3D, Marmoset toolbag, PhotoShop, Quixel Mixer, Substance 3D Painter.

Опыт работы

- **ООО "Дом печати на Баумана"**

2021-2023 - Менеджен по продажам

Образование

- **Курс игровой графики Game Art**

Knower online school
2023

Я успешно завершил Курс игровой графики Game Art и три мини-курса в онлайн-школе Knower. Благодаря этим курсам, я отточил свои навыки моделирования, улучшил владение техниками UV-развертки, изучил продвинутые концепции, такие как оверлапинг, сложный оверлапинг и композитинг, и прокачал опыт работы с Marmoset и Substance 3D Painter(PBR текстуры).

Обо мне

Контакты:

- Behance: <https://www.behance.net/timurmuzafarov1>
- ArtStation: https://www.artstation.com/muzafarov_timur

Профессиональные навыки

- Blender 3D: Уверенный пользователь, моделирование, скульптинг, текстуринг, шейдинг, скиннинг, риггинг, анимация, работа с модификаторами, частицами и физикой.
- Пайплайн подготовки game-ready модели: Полный цикл - low poly, high poly, запекание текстур.
- UV-развертка: Оверлапинг, сложный оверлапинг, тайлы и тримы, работа с texel density.
- Текстуры и рендеринг: Опыт работы с Marmoset Toolbag и Substance 3D Painter (PBR текстуры).
- Создание контента: Пропсы, окружение, hard surface моделирование.
- Оптимизация моделей: Опыт работы с готовыми моделями из сторов и их оптимизация.

Программное обеспечение:

- Blender 3D
- Marmoset Toolbag
- Substance 3D Painter
- Quixel Mixer
- Photoshop
- Unreal Engine 5
- Zbrush

Опыт и образование

- Опыт работы: Активно занимаюсь изучением и работой в 3D более года. Около полугода работаю в 3D на фрилансе.
- Обучение: Успешно прошел курс игровой графики Game Art и 3 мини-курса от Knowler Online School. С удовольствием занимаюсь 3D моделированием пропсов, окружения, hard surface, а также VFX, текстурированием и анимацией.

Professional Skills:

Blender 3D: Proficient user, modeling, sculpting, texturing, shading, skinning, rigging, animation, working with modifiers, particles, and physics.

Game-Ready Model Pipeline: Full cycle - low poly, high poly, baking textures.

UV Unwrapping: Overlapping, complex overlapping, tiles and trims, working with texel density.

Texturing and Rendering: Experience with Marmoset Toolbag and Substance 3D Painter (PBR textures).

Content Creation: Props, environments, hard surface modeling.

Model Optimization: Working with store-bought models and optimizing them.

Software:

Blender 3D

Marmoset Toolbag

Substance 3D Painter

Quixel Mixer

Photoshop

Unreal Engine 5

Zbrush

Soft Skills:

Communication

Perseverance

Meticulousness

Attention to detail

Time management and meeting deadlines

Experience and Education:

Work Experience: Actively studying and working in 3D for over a year. Approximately six months of freelance 3D work.

Education: Successfully completed the Game Art course and three mini-courses from Knowr Online School. Enjoy working on 3D modeling of props, environments, hard surface, as well as VFX, texturing, and animation.