

Юлия Шенхорова — 3D Artsit



📍 Junior
📍 Россия, Москва
💰 60 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость | Стажировка | Фриланс |
Частичная занятость
☁️ Удаленная работа
➔ Релокация
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-107480



Навыки

Adobe Photoshop, Autodesk Maya, Substance painter, ZBrush.

Опыт работы

• Skyline Armenia Studio

Май 2023 — Настоящее время - 3D Prop Artist

На этой должности я занимаюсь созданием пропсов и небольших локаций.

В мои обязанности входит создание моделей по полному пайплайну – моделирование, скульптинг, ретопология, UV-развертывание и текстурирование.

С начала работы в студии я приняла участие в нескольких проектах, основными из которых являются:

- Анимационный сериал “Команда Познавалова”, среднее количество просмотров которого на YouTube’e больше 1 миллиона.

Мною было создано более 15 пропсов и небольших локаций, на части из которых было необходимо выполнить риггинг и скиннинг для дальнейшей передачи готовых моделей отделу аниматоров.

- Полнометражный мультфильм “Singing Castle”, который в данный момент находится на этапе продакшена. Проект отличается своей стилистикой, вдохновленной мультсериалом “Аркейн” по вселенной игры League of Legends, из-за чего основной задачей для меня стало создание качественных hand-painted текстур. С задачей я успешно справилась, освоив в процессе новый навык текстурирования.

Изначально я пришла в Skyline Studio на позицию стажера, но, благодаря быстрой обучаемости и продемонстрированным навыкам, в дальнейшем была приглашена в штат на постоянную должность.

Образование

• 3D Generalist. Full CG.

Школа дизайна НИУ ВШЭ
Декабрь 2022 — Январь 2024

В ходе курса я освоила создание персонажа и локации к нему с идеи до полностью готового продукта.

План обучения состоял из 4 модулей:

1. Полигональное моделирование. Топология. Концепт-арт.
2. Особенности персонажного моделирования.
3. Все о шейдинге, текстурах, UV и риггинге.
4. Лайтинг и рендеринг. Композитинг и цветокоррекция. Анимация и монтаж.

Этот курс дал мне всестороннее понимание процесса создания 3D-моделей и позволил развить ключевые навыки для работы в этой области. Обучалась я под прямым руководством Дусалимова Рамиля, который является супервайзером студии «Анимакорд» («Маша и Медведь») и арт-директором игры “Spell Defense: Epic Bricks Breaker”.

По итогам финальной аттестации мой проект получил на 8 баллов (из 10 возможных).

Обо мне

Я – 3D художник с годовым опытом работы в анимационной студии.

Имею быструю учебную кривую и стремлюсь к изучению нового, всегда готова задавать вопросы, по-настоящему углубляться в детали и адаптироваться к изменениям в индустрии. В работе я ценю профессионализм и создание экологичной коммуникационной среды.

Портфолио: <https://juliashenkorova.myportfolio.com>