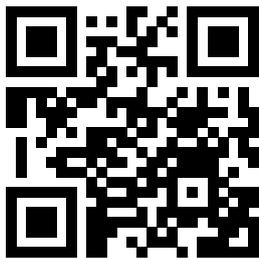
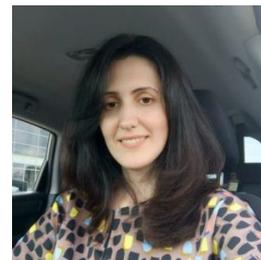


Ksenia Krebs — 3d modeller



📍 Middle
📍 Россия
💰 120 000 ₽ (руб/мес)
📅 Полная занятость | Стажировка
☁️ Удаленная работа
✉️ Контакт: geeklink.io/cv-127850



Навыки

3d max, 3D Studio Max, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Archicad, Arnold, autocad, Autodesk Maya, Blender 3D, CorelDRAW, CorelDRAW Photo Draw, marmoset, Marvelous Designer, Rizomuv (развертки), Substance 3D Painter, V-ray, ZBrush, Английский (B1 - Средний), архитектура, Грамотная речь, Дизайн, Компас 3D, Креативность, Моделирование, Обучение и развитие, Ответственность, разработка проектной документации, Русский (родной).

Опыт работы

• ИП Гоциридзе ИС

06.2008г - 11.2019г - Дизайнер-визуализатор

Разработка дизайн-проектов интерьеров «под ключ» для частных и коммерческих объектов (квартиры, загородные дома, офисы):

— Полный цикл проектирования: от анализа исходной документации и согласования ТЗ до подбора элитных материалов (штукатурки, ткани, керамогранит) и сотрудничества с поставщиками светового дизайна, мебельными мастерскими и профильными компаниями;

— 3D-моделирование уникальных предметов мебели и интерьеров в 3ds Max (с использованием V-Ray), разработка сложного текстиля в Marvelous Designer;

— Создание рабочих чертежей (AutoCAD, ArchiCAD) и индивидуальных технических заданий для партнёров-производителей (мебель, декоративные элементы);

— Реализация проектов для объектов со сложной геометрией и малогабаритных пространств, работа над удалёнными заказами за пределами региона;

— Авторский надзор на всех этапах: от монтажа инженерных систем до финальной расстановки мебели и декора;

— Подготовка фотореалистичных 3D-рендеров для согласования с клиентами и архитектурными отделами (включая фасадные визуализации).

• Декрет, работа во фрилансе и прохождение обучений

11.2019-10.2024 - 3д-дженералист

Проектировала и визуализировала архитектурные 3D-модели для интерьерных и экстерьерных решений, включая детальное моделирование объектов, текстурирование, настройку освещения и финальный рендеринг с использованием 3ds Max и Blender.

Специализировалась на создании оптимизированных 3D-моделей для мобильных игр: разрабатывала окружение и объекты hard surface, учитывая технические ограничения платформ и визуальные стандарты проектов.

Опыт коллаборации с художниками в рамках командной работы над игровыми продуктами

• Юргaproект

06.2017-по настоящее время - Помощник главного инженера

Разработка проектной документации для перепланировки жилых и коммерческих помещений, а также благоустройства общественных территорий:

- Полный цикл подготовки упрощённой проектной документации: рабочие чертежи (планы, схемы), пояснительные записки, проектирование переноса отопительных систем и разводки сантехнических коммуникаций;
- Визуализация ключевых объектов (включая 3D-эскизы) для презентации заказчиком, выполнение задач в сжатые сроки;
- Соблюдение нормативов СП, ГОСТ и технических требований при согласовании проектов;
- Участие в разработке документации для благоустройства городских пространств: редизайн главного бульвара города, реконструкция сквера Басырова при Дворце культуры «Победа»;
- Реализация 20+ проектов перепланировки квартир и коммерческих объектов (кафе, офисы);
- Работа в команде под руководством главного инженера, использовала AutoCAD и ArchiCAD для чертежей и моделей

• Провод

11.2024 - по настоящее время - 3д-моделлер

Разработка hard-surface 3D-моделей для игровых проектов на Unity:

- Полный цикл создания ключевых игровых ассетов: от HighPoly-моделирования в ZBrush до LowPoly-оптимизации (до 10К треугольников) и ретопологии в Blender с использованием аддонов (HardOps, MachineTools, UVPackmaster);
- Подготовка UV-развертки, запекание карт нормалей, AO, thickness, curvature и пр. в Marmoset Toolbag, текстурирование в Substance Painter с применением PBR-материалов и автоматизацией через ID-маски;
- Интеграция моделей в Unity: экспорт в FBX, настройка базового рига и рендер-презентаций для передачи техническим специалистам;
- Соблюдение технических требований (полигональные ограничения, оптимизация текстур) при сохранении высокой детализации. Результаты: положительная оценка работодателей за визуальное качество и соответствие стандартам проекта.

• Архитектурное бюро

05.2025 - 3д-моделлер

Проектные работы — моделирование зданий и благоустройства по требованиям МКА (работы сданы успешно)

Образование

• Инженер ПГС

ТГАСУ
2019

• Английский язык

ТГУ
2004

Обо мне

Опытный 3D-художник и моделлер (17+ лет). Создаю высокодетализированные модели для архитектуры (включая проекты по стандартам МКА), игровых окружений (hard surface, оптимизация под Unity/Unreal Engine) и дизайна интерьеров (полный цикл "под ключ"). Владею полным пайплайном: High/Low Poly, ретопология, UV, PBR-текстурирование (Substance Painter), визуализация. Применяю ИИ для оптимизации задач. Ответственна, соблюдаю сроки, легко адаптируюсь под требования проектов любой сложности. Нацелена на качество, соблюдение ТЗ и сроков.