

## ЗД ХУДОЖНИК/КОНЦЕПТ-ХУДОЖНИК/ЛИД-АРТИСТ

🔄 22 січня  
2017

📍 Місто: [Київ](#)

Вік: 43 роки

Режим роботи: віддалена робота

Категорії: Дизайн, творчість

### Додаткова інформація

Особисті якості, хобі, захоплення, навички: 3DMax Photoshop ZBrush MudBox DDO Substance Designer Некоторый опыт работы в Unity, зачатки C#. Хороший уровень знания английского языка. Портфолио: <http://s194.photobucket.com/user/Musasy/library/> 2002-2003 Дизайнер в детском ежемесячном издании «Вулик» (36-страничный детский журнал). Создавал около 90% иллюстраций в 3D и 2D и рекламные ролики для ТВ. 2003-2004 3D-художник в GSC. Проект Heroes of Annihilated Empires (RTS). Концепт-арт, моделирование и текстурирование юнитов и окружения, базовый риг и анимация. 2005 3D-художник в GAP (выходцы из GSC). Проект под рабочим названием Nuclear Gods (RTS). Концепт-арт, моделирование и текстурирование юнитов и окружения, базовый риг и анимация. Препродакшн проекта под рабочим названием Salvation (TPS). 2006-2007 3D-художник в CREOTeam. Проект Collapse (TPS). Концепт-арт, моделирование и текстурирование персонажей и окружения, создание карт нормалей. 2007 Около полугода работы в команде, финансируемой одним из крупных украинских провайдеров, создающей условно-бесплатную футуристическую МООРПГ. Концепт-арт, моделирование и текстурирование персонажей и окружения, создание карт нормалей. Дизайн и создание уровней масштабов ММОРПГ. 2009 Около года работы над не вышедшей социальной MMO, клоном Second Life. Концепт-арт, моделирование и текстурирование персонажей и окружения, создание карт нормалей, воссоздание исторических зданий. Руководство командой художников из пяти человек, координирование и переговоры с офисами в США. 2011-2012 С товарищами организовал свою команду для разработки игр для социальных сетей. Отвечал за графическое наполнение – персонажей, окружение, интерфейс и т.д. Были выпущены две игры - Tower Defense и ферма. 2013 3D-художник в FX-студии «Постмодерн». Моделирование и текстурирование реалистичных ландшафтов для телесериала «Мотыльки». Некоторый вспомогательный 3D-арт для других проектов. 2013-2014 Лид-артист в компании Elyland LLC на проекте Golden Rush. Занимался всей художественной частью находящегося в разработке МОБА-проекта – от подбора сотрудников и подготовки визуальной концепции до создания контента. В промежутках много аутсорсил, как в сфере геймдева, так и в прилежащих индустриях. Высшая школа экономики и деловой администрации "Ажио-колледж", бакалавр.