



- 👤 24 года
- ♂ Мужской
- 📍 Кишинев
- 📷

ТОП Навыки

- **Работа в 3D-редакторах** · 7 лет
- **VFX** · 5 лет
- **Анимация** · 4 года
- **2D графика** · 4 года
- **Текстурирование** · 2 года
- **Оптимизация** · 2 года

Пожелания

- Полный день
- Свободный график
- Частичная занятость
- Гибкий график
- Гибрид (Дом/Офис)
- На территории работодателя
- Удалённо

Языки

- **Румынский** · Разговорный
- **Русский** · Свободно владею
- **Английский** · Средний

Контактные данные предоставляются за дополнительную плату. Подробности здесь: <https://www.rabota.md/ro/prices/cv>

3D Game Environment Artist

Опыт работы

3D Game Environment Artist/VFX/Tech Artist · Revolt Games · Кишинев

Март 2024 - Настоящее время · 10 месяцев

Навыки: 3D-моделирование, Работа в 3D-редакторах, Текстурирование, Оптимизация, Unity 3d, VFX

Graphic/Motion designer · На фриланс Основе · Кишинев

Июнь 2020 - Настоящее время · 4 года 6 месяцев

Создание анимации начиная со статики в 2D или 3D графике, анимируя подготовленные элементы, создания саундтрека, саунд дизайна, и заканчивая элементарным постпрадакшеном, (Цветокоррекция, Светокоррекция, если необходимо типографика)

Подразумевается работы в Blender 3D как редакторе трёхмерной графике, а также в таких программах как Adobe Illustrator, Photoshop, After Afect, Sony Vegas, FI studio (Саунд дизайн и производство саундтреков)

Навыки: 2D графика, Анимация, VFX, Работа в 3D-редакторах

3D Game Environment Artist/VFX · CGI Lab · Кишинев

Июль 2023 - Март 2024 · 8 месяцев

Навыки: 3D-моделирование, VFX, Работа в 3D-редакторах, Текстурирование, Оптимизация, Знание композиции

3D Artist · Midnight Works · Кишинев

Март 2022 - Июль 2023 · 1 год 5 месяцев

Навыки: 3D-моделирование, Работа в 3D-редакторах,

Текстурирование, Риггинг и анимация, Рендеринг, Оптимизация, Знание композиции

Технический дизайнер · Soling · Кишинев

Август 2020 - Апрель 2021 · 9 месяцев

Преобразование растровых изображений в векторный формат , исправление и подготовка векторного файла для последующих операций с механизмом что вырезает узор или логотип на плёнке предназначенной для бедующей термоапликации, условно "принт".

Зачастую приходилось логотип делать с нуля , так как высланное заказчиком изображение было неприемлемого качества для автоматической трассировки изображения в вектор. Основная программы для пользования были Adobe Illustrator , Great Cut , Coral Draw. Помимо всего в определённых случаях приходилось создавать дизайн и концепцию принта с нуля.

Желаемая отрасль

- ИТ, Технологии

Образование: Неполное высшее