

Шевченко Иннокентий

Москва.

Kesha_3d@mail.ru

Skype: kesha3d

+7 915 257 81 83

Портфолио:

<http://www.kesha3d.com>

<https://www.artstation.com/artist/kesha3d>

Программы:

3dsmax, Maya, UV LayoutSilo, Zbrush, MubBox, BodyPaint 3D, 3DCoat, MARI, Corel Painter, Adobe Photoshop, Adobe AE...

Навыки:

Иллюстрация.

Концепт дизайн.

3D моделирование и текстурирование.

3D персонажная анимация, риг.

VFX (Симуляция во Fume FX, Particle Flow - 3DSMAX, Maya nParticles, nDynamics, nCloth).

Раскадровки и синематики. (Аниматики, превизуализация)

Разработка пайплайна.

Специализация

Моделирование, текстурирование, анимация, концепт арт, иллюстрация, персонажная анимация.

Трудовая история.

“Муравей продакшн” - CG художник на проекте “ВИЙ” и “Марсианин” (Моделинг, текстуриг, концепт арт, превизы)

“Drimmi” - Ведущий художник мобильного направления. / 2011 - 2012

“Mankind games”

Персонажный моделер, текстурщик, аниматор, аутсорс менеджер.

Концепт художник. / 2009 - 2010

“DAGO studio” (http://www.dago.ru/movies/movies_eng.php)

Симуляция газовых и атмосферных эффектов.

Симуляция воды для фильма “Адмирал”.

2007 - 2008

Постпродакшен студия “Trehmer” <http://trehmer.ru/>

CG универсал / 2006 - 2007

Лид артист и лид аниматор “DAT Games” на проекте “Disciples 3” (<http://disciples3.ru/>) / 2006

Иллюстратор дизайн студии “Madison TMB” рекламного агенства G&P

<http://www.madisontmb.com> / 2003 – 2004

Акелла.

Проекты: Corsairs 2 (Pirates of the Caribbean), Corsairs 3, Captain Blood.

Иллюстратор, художник текстурщик, 3D моделер, лид аниматор, художник по эффектам. /2001-2003