

Иван Князев 3D Generalist / Technical Artist

deletedcube.ru | falseowl@gmail.com | [@deletedcube](https://twitter.com/deletedcube)

Больше 15 лет работаю с 3D-графикой, игровыми движками и интерактивными технологиями. Основной опыт связан с 3D, XR, созданием и интеграцией 3D-контента для игровых движков, прототипированием и техническими задачами.

Опыт работы

JetStyle

05/2015 – по настоящее время

3D Generalist, Art Director, Technical Artist

- Разработка AR/VR и MR проектов на Unity (и Unreal Engine).
- Создание, оптимизация и анимация 3D-моделей в Blender.
- Сборка и настройка сцен в игровых движках, интеграция 3D-контента.
- Прототипирование и R&D: проверка технических решений, новых инструментов и подходов.
- Участие в разработке концепций: генерация и проработка идей, подготовка концепт-документации, геймдизайн документов и сценариев.
- Оценка задач, планирование производства и участие в оценке проектов.
- Распределение и декомпозиция задач внутри 3D-команды, передача рабочих подходов, помощь с инструментами, пайплайном.
- Подготовка технических и визуальных прототипов для презентаций и проверки концепций

Пятое измерение

07/2011 – 05/2015

3D Generalist

- Разработка интерактивных мультимедийных проектов для музеев: мини-игры, проекты с элементами геймификации, презентационные VR-решения.
- Создание и подготовка 3D-контента в 3ds Max и Maya.
- Настройка материалов, текстур, освещения и визуальных эффектов для 3D-сцен.
- Сборка сцен в Unity: импорт и настройка контента, анимация, освещение, оптимизация.
- Настройка элементов сцены и базовой логики, работа с UI и скриптами

Инструменты

- **Unity** – сборка сцен, работа с контентом, освещением, анимацией, UI и оптимизацией.
- **Blender** – моделирование, анимация, подготовка и оптимизация контента.
- **Houdini** – SOP, VEX, HDA, Houdini Engine, процедурное моделирование и генерация контента.
- **Unreal Engine** – сборка и настройка сцен, освещение, оптимизация, материалы и шейдеры.
- **C#** – для скриптинга в Unity и реализации простой игровой и прикладной логики.
- **Python** – автоматизация задач и создание небольших инструментов, в основном в Blender.
- **Substance 3D Painter, Photoshop** – материалы, подготовка и обработка текстур.
- **Three.js** и различные фреймворки – для создания интерактивной web-графики.
- **JavaScript** + фронтенд – для работы с web-приложениями.

Также работаю с другими программами, поддерживающими 3D-пайплайн, инструментами и форматами для интеграции 3D-контента между DCC-пакетами и игровыми движками.