



# Тарасов Кирилл

3D Художник окружения  
25 лет. Россия, г. Санкт-Петербург.

 [ktarasov.com](http://ktarasov.com)  
 [ktarasov3d@gmail.com](mailto:ktarasov3d@gmail.com)  
 [vk.com/k.v.tarasov](https://vk.com/k.v.tarasov)  
 [ktarasov3d](https://soundcloud.com/ktarasov3d)  
 +7 931 366-25-92



## Цель:

Работа в игровой индустрии в качестве художника игрового окружения, общение с талантливыми специалистами своего дела и постоянное совершенствование своих навыков. Трёхмерная графика и создание новых захватывающих игровых миров являются моей страстью на протяжении уже более 7 лет, и я намерен и дальше учиться, развиваться и преодолевать любые трудности, чтобы продолжать заниматься любимым делом.

## Образование:

Высшее техническое  
СПбГУ НИУ ИТМО | Информатика и Вычислительная техника | Магистр 2008-2014

## Навыки:

- High Poly Hard Surface моделирование (включая Sub-D моделирование)
- Low Poly моделирование (включая ретопологию, UV развёртку и запеченные карты)
- Фотограмметрия (полный цикл - от съёмки до готовой Low Poly модели)
- Текстурирование, создание материалов (включая процедурные и PBR материалы)
- Визуальный и функциональный дизайн уровней, создание детализированных сцен, работа с освещением
- Понимание концепций формы, пропорции, композиции и цвета
- Создание Collision и LoD моделей, понимание принципов оптимизации для игрового движка
- Создание эффектов на основе систем частиц
- Опыт работы в команде, опыт работы с системой контроля версий (SVN)
- Высокая самообучаемость, быстрое освоение 3D пакетов
  
- Английский язык (Intermediate, чтение и написание технической документации)
- Цифровой скульптинг (базовый уровень)
- Программирование (C#, Java) и игровой скриптинг (базовый уровень)
- Концепт-арт (базовый уровень)

## Знание программных пакетов:

The Foundry MODO	Adobe Photoshop	SpeedTree
Autodesk Maya	Autodesk 3Ds Max	xNormal
Agisoft Photoscan	Autodesk Mudbox	Knald
Substance Painter	Pixologic Zbrush	UVLayout
Substance Designer	3D Coat	Adobe Premiere
Marmoset Toolbag 2	Quixel Suite (NDO, DDO)	TortoiseSVN

## Опыт:

Фриланс (заказы связанные с 3D, но вне рамок игровой индустрии) 2014-2016  
Лидер команды модификации "Back To School" для Left 4 Dead 2 (см. портфолио) 2009-2013