Гурьев Александр Сергеевич

Специалист широкого профиля по компьютерной графике

E-mail: alexguryev@gmail.com , guryev.alexander@mail.ru
Telegram: @alexguryev
Portfolio: alexguryev.com

Цели

- Разработка высококлассных проектов в кино, рекламе, играх
- Самосовершенствование в компьютерной графике

Профессиональные навыки

- Нейросетевая генерация и обработка изображений и видео
- Автоматизация операций по созданию графического контента
- Ведение качественной документации при технической разработке
- Создание качественных высоко- и низкополигональных hard surface 3d моделей
- Создание материалов для 3d модели, включая развертку и запекание
- Настройка освещения и рендер 3d сцен
- Оптимизация графического контента 3d и 2d
- Анимация 3d (не персонажная)
- Видео композ, клинап, анимация
- Motion graphics
- Разработка графических интерфейсов пользователя
- Постановка и производство видеовставок (кат-сцен)
- Архитектурная визуализация: интерьер, экстерьер
- Мэт-пейнтинг

Используемые инструменты

- ИИ: ComfyUI (разные инструменты), Midjourney, MagnificAI, Krea, Kling, Minimax, ChatGPT
- Autodesk 3ds Max
- Blender
- Adobe Photoshop
- Adobe Substance Painter
- Adobe After Effects
- Unreal Engine 4+
- Marmoset Toolbag
- SideFX Houdini
- Прочие графические программные пакеты – по необходимости
- Source control soft, Miro, другие инструменты для планирования и учета задач

Дополнительные навыки

- Программирование: C++, Python, UE 4+ blueprints, Lua, HTML/CSS

Языки

- Русский – отлично (родной)
- Английский – средний уровень

Опыт работы (проекты)

▷ **09.2019 – настоящее время:** Dobro
специалист широкого профиля по компьютерной графике

- Многочисленные рекламные и медиа проекты
  - 3d модели
  - Генерация и обработка изображений и видео с помощью нейросетей
  - Скриптовый инструментарий для работы с 3d ассетами
  - Рабочие превью с помощью Unreal Engine 4, 5

- Графика к телефильму «Татарстан. Дорогами Открытий»
  - Модель карты слияния рек

- Открывающие титры к кинофильму «Карамора»
  - Постановка камер и части лэйаута
  - Рабочие превью с помощью Unreal Engine 4 ™

- Приложение для визуализации структуры ПО
  - Весь цикл разработки приложения на базе Unreal Engine 4 ™, за исключением моделей структурных блоков и графики интерфейса

- Открывающие титры и дополнительная графика к кинофильму «Вторжение»
  - Лэйаут и 3d модели в некоторых шотах для титров
  - Создание ассетов фоновых зданий из фотограмметрической сетки, для титров
  - Моделирование городской застройки для «голографических» интерфейсов

- Московский Международный Фестиваль Круг Света - 2019 (Гребной Канал, открытие)
  - Настройка материалов и света для некоторых шотов

▷ **09.2017 – 08.2019:** DevCubeStudio
специалист широкого профиля по компьютерной графике

- игра для VR в жанре first person shooter: Space Ops VR
  - Разработана структура пользовательского интерфейса, с учетом особенностей VR
  - Выполнена часть визуальных элементов «дополненной реальности» в игре, в том числе прицелы оружия
  - Выполнена верстка игровых меню
  - Выполнены видео-презентации к ранней версии всех видов оружия
  - Разработан сценарий обучения в игре
  - Локализация текстов интерфейса
  - Создана некоторая вспомогательная графика, для игры и для ранней версии сайта

▷ **09.2012 – 08.2017:** Boolat Games
руководитель отдела анимации, режиссер кат-сцен

- 7 игр в жанре hidden object /puzzle/adventure
  - Отработан процесс производства кат-сцен с комбинацией 2d и 3d графики
  - Выполнены: раскадровка, аниматик, монтаж и пост-обработка ряда кат-сцен
  - Отработан процесс производства эффектов и анимации в локациях игры
  - Выполнен ряд визуальных эффектов, с использованием различных технологий, как в игровом движке, так и методом пререндера в отдельных программных пакетах
  - Создан ряд 3d моделей для локаций и кат-сцен

- Создана подробная документация, для аниматоров и художников, по моделям, эффектам, анимации, персонажам 2d и 3d

- 1 игра в жанре farm
  - Создан улучшенный скрипт автоматизации рендера 3d персонажей

▷ **11.2011 – 08.2012 :** фриланс

▷ **04.2008 – 11.2011 :** Boolat Games
ведущий технический художник и 3d-моделер, дизайнер визуальных эффектов

- 1 игра (2 эпизода) в жанре platformer для Sony PlayStation-3
  - Первая официальная разработка игры под PS-3 в Украине
  - Руководство группой 3d моделеров порядка 5 человек
  - Создана документация по разработке локаций, моделей и анимации
  - Проведена систематизация 3d моделей и текстур
  - Выполнен графический дизайн части локаций
  - Выполнен ряд 3d моделей декораций, с текстурами и анимацией
  - Создан скрипт для экспорта и вспомогательных операций при разработке 3d графики
  - Выполнен ряд визуальных эффектов в игровом движке
  - Создан ряд кат-сцен в игровом движке
  - Участвовал в создании рекламных материалов к игре

- 2 игры в жанре hidden object /puzzle/adventure
  - Создан ряд 3d моделей и сцен для локаций
  - Выполнена часть графики пользовательского интерфейса
  - Выполнен ряд визуальных эффектов в игровом движке
  - Создан ряд кат-сцен в игровом движке

- 1 игра в жанре strategy
  - Создан скрипт автоматизации рендера 3d персонажей в сложный набор 2d спрайтов

- 1 игра в жанре time management
  - Выполнена часть графики игровых локаций

▷ **09.2006 – 03.2008 :** фриланс

▷ **03.2005 – 08.2006 :** Best Way
технический художник, 3d-моделер, дизайнер визуальных эффектов

- 1 игра в жанре realtime strategy
  - Инициатива по внедрению новых шейдеров, с целью улучшения внешнего вида локаций и моделей, и дальнейшее использование внедренной технологии
  - Разработано руководство по созданию моделей и текстур
  - Выполнена полная замена набора визуальных эффектов в игре
  - Выполнена часть графики пользовательского интерфейса
  - Выполнен ряд 3d моделей зданий и техники, с текстурами и анимацией
  - Участвовал в создании рекламных материалов к игре

▷ **02.2001 – 03.2005 :** Boolat Games
ведущий 3d-моделер, 3d-аниматор, дизайнер локаций и визуальных эффектов

- 1 игра в жанре arcade racing, плюс незавершенный сиквел

- Выполнен графический дизайн части трасс
- В сиквеле усовершенствован подход к графическому дизайну трасс (карты освещения, повышенная детализация, динамические декорации)
- Выполнен ряд 3d моделей декораций и автомобилей, с текстурами и анимацией
- Выполнена часть графики пользовательского интерфейса
- Выполнен ряд визуальных эффектов в игровом движке
- Разработана документация по 3d контенту игры
- Участвовал в создании рекламных материалов к игре

- 1 игра в жанре roleplaying strategy
  - Разработана «плиточная» структура построения ландшафта локаций, с технологией смешения текстур на стыках
  - Выполнен графический дизайн локаций
  - Выполнен ряд 3d моделей персонажей и декораций, с частью текстур и анимацией
  - Выполнена часть графики пользовательского интерфейса
  - Выполнены 3d сцены и их рендер для кат-сцен
  - Выполнен ряд визуальных эффектов в игровом движке
  - Участвовал в создании рекламных материалов к игре

- 1 игра в жанре slasher (проект не завершен)
  - Выполнен ряд 3d моделей и текстур
  - Разработана схема оптимизации сложных архитектурных декораций

▷ **Работы на фрилансе:**

- Различные рекламные проекты
- Открывающие титры к сериалу «Страх над Невой»
- Открывающие титры к мини-сериалу «Тайна Спящей Дамы»
- Композ/клинап к сериалу «Миша портит всё»
- Композ/клинап к сериалу «Родители. Сезон 3»
- Композ/клинап к кинофильму «Счастье в конверте»
- Модель эсминца к кинофильму «Черные бушлаты»
- Виртуальная презентация стадиона Зенит Арена в Санкт-Петербурге
- AR-презентация для стенда Рособоронэкспорта к Dubai Airshow-2015
- Некоторые материалы пост-продакшена к кинофильмам «Пока цветёт папоротник», «Орлова и Александров», «Не бойся, я с тобой! 1919», «Метро», «Беловодье», «Каникулы в юбках»
- Фоны к игре AD2460 (жанр MMO space strategy)
- Модель вертолета Ка-60 к кинофильму «Бригада. Наследник»
- Участие в конкурсе EVE Online Contest
- Различные 3d модели для игр
- Ювелирные 3d модели
- Архитектурная визуализация жилых, общественных и культовых зданий

Образование

2016: AnimationClub.ru: курс «Режиссура Анимационного Кино».

1995 – 2000: Донецкий Государственный Институт Искусственного Интеллекта, специальность «Программное Обеспечение Автоматизированных Систем», факультет «Компьютерные Информационные Технологии». Высшее образование: инженер-программист.

Перечень проектов со ссылками доступен в портфолио.