

Гурьев Александр Сергеевич

Специалист широкого профиля по компьютерной графике

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

Telegram: [@alexguryev](https://www.instagram.com/alexguryev)

Portfolio: alexguryev.com

Цели

- Разработка высококлассных проектов в игровой или киноиндустрии
- Самосовершенствование в компьютерной графике

Профессиональные навыки

- Руководство отделом с количеством сотрудников порядка 10 человек
- Ведение качественной документации по техническим аспектам разработки контента
- Постановка и производство видеовставок (кат-сцен)
- Создание качественных высоко- и низкополигональных 3d моделей
- Создание материалов для 3d модели, включая развертку и запекание
- Настройка освещения и рендер 3d сцен
- Анимация 3d
- Разработка графических интерфейсов пользователя
- Создание визуальных эффектов
- Оптимизация графического контента 3d и 2d
- Автоматизация операций по созданию графического контента
- Архитектурная визуализация: интерьер, экстерьер
- Мэт-пейнтинг
- Видео композ, клинап

Используемые инструменты

- Autodesk 3ds Max
- Marmoset Toolbag
- Adobe Substance Painter
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Unreal Engine 4
- SideFX Houdini
- Прочие графические программные пакеты – по необходимости

Дополнительные навыки

- Программирование: C++, Lua, HTML/CSS, Unreal Engine 4 blueprints, другие языки
- Водительские права категории B

Языки

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

Опыт работы (проекты)

▷ 09.2019 – настоящее время: Dobro

специалист широкого профиля по компьютерной графике

- Различные рекламные и медиа проекты
 - Лэйаут
 - 3d модели
 - Рабочие превью с помощью Unreal Engine 4™
- 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 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](#).