

Гурьев Александр Сергеевич

Специалист широкого профиля по компьютерной графике

E-mail: alexguryev@gmail.com

Портфолио: alexguryev.com

Skype: alexander.guryev

Профиль: [LinkedIn](#)

Цели

- Разработка высококлассных проектов в игровой или киноиндустрии
- Совершенствование навыков и знаний в области компьютерной графики

Профессиональные навыки

- Руководство отделом с количеством сотрудников порядка 10 человек
- Постановка и производство видеовставок (кат-сцен)
- Разработка и создание визуальных эффектов
- Связь между художниками, аниматорами и программистами по техническим вопросам
- Оптимизация графического контента 3d и 2d
- Автоматизация части операций по созданию графического контента
- Анимация 3d, а также 2d перекладная
- Создание оптимальных высоко- и низкополигональных 3d моделей
- Развертка текстурных координат 3d модели с учетом технических ограничений
- Создание текстур и материалов для 3d модели
- Настройка освещения и рендера 3d сцен, подготовка к сетевому рендеру
- Архитектурная визуализация: интерьер, экстерьер
- Мэт-пейнтинг

Опыт работы

- ▷ **09.2017 – по настоящее время:** [DevCubeStudio](#)
(специалист широкого профиля по компьютерной графике)
- ▷ **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
 - 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 смещения 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

▷ **2001 – по настоящее время**, в рамках фриланса, выполнены:

- Виртуальная презентация стадиона [Зенит Арена](#) в Санкт-Петербурге
- AR-презентация для стенда Рособоронэкспорта к [Dubai Airshow-2015](#)
- Некоторые фоны к кинофильмам [«Беловодье»](#), [«Пока цветет папоротник»](#), [«Орлова и Александров»](#), [«Не бойся, я с тобой! 1919»](#), [«Метро»](#)
- Фоны к игре [AD2460](#) (жанр MMO space strategy)
- 3d модели к фильму [«Бригада. Наследник»](#)
- Участвовал в конкурсе [EVE Online Contest](#)
- 3d модели для игр
- Ювелирные 3d модели
- Архитектурная визуализация жилых, общественных и культовых зданий

Используемые инструменты

- Autodesk 3ds Max (Brainbench certificate «3D Studio Max Master», 2001)
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Allegorithmic Substance Painter
- Широкий набор плагинов к основным инструментам
- Прочие графические программные пакеты – по необходимости

Дополнительные навыки

- Программирование: C++, Lua, HTML/CSS, некоторые другие языки
- Водительские права категории В

Языки

- Русский – отлично
- Английский – средний уровень
- Украинский – средний уровень

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 профиле [LinkedIn](#) и в [портфолио](#).