



Яковлев Кирилл

Мужчина, 40 лет, родился 1 мая 1985

+7 (985) 2686683 — Портфолио <https://gekkonim.ru/3danimation/eurekaop@yandex.ru> — предпочитаемый способ связи
Портфолио: <https://gekkonim.ru/>

Проживает: Москва, м. Красные ворота
Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия
Готов к переезду, готов к редким командировкам

Желаемая должность и зарплата

Старший 3D-аниматор

160 000 ₹ на руки

Специализации:

— Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: на месте работодателя, гибрид, удалённо

Желательное время в пути до работы: не более часа

Опыт работы — 19 лет 1 месяц

Февраль 2020 —
настоящее время
6 лет 2 месяца

Иннотех, Группа компаний

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизации технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

Ведущий 2D/3D-аниматор/риггер

- разработка полного пайплайна для производства любых видов персонажей;
- риггинг и анимация 2D персонажей в Spine 2D и других пакетах костной анимации;
- риггинг и анимация персонажей для Unreal Engine 5 и Unity 3D;
- работа с данными mo-cap (motion capture);
- моделирование и текстурирование персонажей и пропсов;
- рисование концепт-арта и создание стилизованной графики;
- скульптинг персонажей для ускорения поиска художественных решений;
- менторство по специальностям "риггинг и анимация".

Сентябрь 2018 —
Январь 2020
1 год 5 месяцев

United 3D Labs, студия интерактивной графики

uni3dlabs.ru/

3D-аниматор/риггер

- разработка полного пайплайна для производства модульных персонажей;
- риггинг персонажей для Unreal Engine 4 и VR;
- анимация персонажей для Unreal Engine 4 и VR;
- моделирование и PBR-текстурирование персонажей и пропсов;
- создание реалистичной и стилизованной графики.

Февраль 2017 —
Сентябрь 2018
1 год 8 месяцев

"100 киловатт", анимационная студия

100kwt.com/

3D-аниматор; старший аниматор

- анимация персонажей проекта "Домики";
- риггинг пропсов проекта "Домики";
- анимация персонажей неанонсированного анимационного проекта "Космос";
- ведение проекта "Домики" от создания первой серии до эфира первого сезона.

Июль 2013 —
Февраль 2017
3 года 8 месяцев

ООО "Королевство", разработчик игр

www.kor.ru/

3D-аниматор; главный аниматор

- моделирование, риггинг и анимация для браузерной игры "Королевство";
- разработка и оформление игровых интерфейсов и их анимация;
- создание оформления игры "Затмение" (карточная игра), разработка концепции анимации боя и VFX;
- Создание моделей и эффектов для игры "Скрежет".

Апрель 2015 —
Октябрь 2016
1 год 7 месяцев

JumpButton Studio, разработчик игр в Сан-Франциско, удалённо

www.jumpbuttonstudio.com/

Lead Animator/Rigger

- риггинг персонажей.
- анимация персонажей.
- портирование анимации на движок Unity 3D.

Июнь 2005 —
Сентябрь 2011
6 лет 4 месяца

Навигатор игрового мира

Москва

3D-художник

- Основание раздела видео;
- Оформление роликов в 3D;
- Написание сценариев к видео;
- 3D моделирование и анимация;
- Создание и поддержка рубрики "Видеонавигатор".

Образование

Неоконченное высшее

2013
Неоконченное
высшее

ИИЯ МГПУ

Японского языка, Перевод и переводоведение

Повышение квалификации, курсы

2022

Анимация в играх 3D. Продвинутый уровень

AnimationSchool.ru, 3D Анимация

2021

Персонажная 3D Анимация

AnimationSchool.ru, 3D Анимация

2021

Скетчинг

NewArtSchool, Рисунок

2021

Портрет

NewArtSchool, Рисунок

2020

Основы персонажного рига

- 2017 **Курсы классической анимации**
Японская школа анимации при университете Kibi, Анимация
- 2008 **Анимация игровых персонажей в программе 3ds max**
Школа компьютерной графики RealTime School, Анимация
- 2007 **Авторизованный курс "Анимация и дизайн в программе 3ds max"**
Учебный центр "СПЕЦИАЛИСТ" при МГТУ им. Н.Э. Баумана, Авторизованный курс "Анимация и дизайн в программе 3ds max"
- 2007 **Моделирование органических объектов в программе Zbrush**
Учебный центр "СПЕЦИАЛИСТ" при МГТУ им. Н.Э. Баумана, Моделирование органических объектов в программе Zbrush

Навыки

Знание языков
Русский — Родной
Английский — B2 — Средне-продвинутый
Японский — C1 — Продвинутый

Навыки
Autodesk Maya Substance Painter ZBrush Adobe After Effect
Adobe Photoshop Риггинг 3D Моделирование PBR Анимация
Скетчинг Blender 3D Spine 2D Unity Unreal Engine 3ds Max

Дополнительная информация

Обо мне
Меня зовут Кирилл Яковлев. Я занимаюсь персонажной анимацией, риггингом и созданием персонажей уже почти двадцать лет.

За это время довелось поработать в анимации, геймдеве и realtime-графике — от анимационных сериалов до игр и интерактивных проектов. Больше всего интересует работа на стыке художественной анимации и технических решений: создание персонажей, риггов и анимации, которые хорошо работают внутри игровых движков Unreal Engine и Unity.

Мой сайт: <https://gekkonim.ru/>