

Изюмова Екатерина

3D - Props / Environment Artist

Контакты:

почта: 6567244@gmail.com

телефон: +7(968)656-72-44

телеграм: [@izymizym](https://t.me/@izymizym)

ArtStation: [kate_izym](https://www.artstation.com/kate_izym)

Обо мне:

Опытный 3D-художник с глубокими знаниями в создании высококачественных моделей для игр и визуализаций. Уверенно работаю в Blender, Zbrush, Marmoset Toolbag и Substance 3D Painter, а также имею опыт работы с UE5 и базовые знания Substance Designer. Владею инструментами для создания графики и анимации. Принимала участие в коммерческой разработке 7-ми игровых проектов в рамках гейм-джемов, а также успешно завершила проектную стажировку в студии KORO.Games. Ищу команду, в которой смогу применять свои навыки для создания детализированных пропсов и вносить свой вклад в развитие визуальной составляющей проектов.

Опыт работы:

04\2022 - 04\2024 [Ludum Dare](#) - 3D Artist Generalist

Проектная разработка игр внутри образовательной платформы IThub college

- Работа по ТЗ, взаимодействие с командой, вместе с Lead 3D, Team Lead
- Работа с движком (UE), загрузка префабов.
- Работа с софтом для создания 3D и 2D графики: Blender, Substance 3D Painter, Adobe Photoshop, Aseprite, Unreal Engine 5, RPG Master.
- Аккуратность, внимательность и усидчивость в работе. Четкое следование фидбеку
- Создание тайловых материалов и текстур окружения
- Распределение обязанностей и времени в сжатые сроки, контроль качества выполнения работы.

Ключевые результаты:

- 5 готовых опубликованных игр с моими работами
 - [One Hell of a Maid](#) - пиксель-арт, RPG, головоломка
 - [Escape from the clutches](#) - 2D арт, файтинг, экшен
 - [Potion Delivery Service](#) - пиксель-арт, RPG, головоломка
 - [Deep Dive](#) - 2D+3D арт, стратегия, выживание
 - [God's Rage](#) - пиксель-арт, двухмерный платформер, аркада
- Профессиональный рост до роли team-lead и art-lead на 3 проектах
- Управление командой до 6 человек

12/2023 - 01/2024 [KORO.Games](#) - 3D Props Artist

Проектная стажировка в игровой студии независимой команды разработчиков

- Полный цикл создания и оптимизация 3D моделей
- Экспорт в UE 5, настройка материалов в движке
- Работа с референсами, детализированное погружение в изучение моделей
- Разработка концепта и создание стилизованных пропсов для окружения.
- Работа с софтом для создания 3D графики: Blender, Substance 3D Painter, Marmoset Toolbag, Unreal Engine 5.

Ключевые результаты:

- Подготовила и экспортировала две модели для игры [Greeded](#) (головоломка, приключение)
- Работа с различными пайплайнами разработки 3D графики

05/2022 - 06/2023 [itch.io](#) - 2D/3D Artist Generalist

Работа с визуальными новеллами для онлайн-сервиса инди-игр [itch.io](#)

- Работа в команде в качестве Team Lead и art-lead в проектах
- Распределение задач и управление командой из 5 художников.
- Внедрение 3D в работу для ускорения арт пайплайна
- Работа с цветом, композицией и формами.
- Распределение обязанностей и времени в сжатые сроки, контроль качества выполнения работы.
- Работа с софтом для создания 3D и 2D графики: Blender, Adobe Photoshop, Aseprite, Twine.

-

Ключевые результаты:

- 2 готовые игры с моими работами
[Space Adventure](#) - визуальная новелла, фантастика, психология
[Mowgli](#) - визуальная новелла, школьная жизнь
- Проекты достойно оценены группой проверяющих и выложены на игровую платформу.

05/2023 - 06/2023 [Ithub games](#) - 3D Props Artist

Создание коммерческих Low-Poly ассетов

- Курирование тиммейтов, распределение задач, контроль качества.
- Создание группы стилизованных пропсов и текстурного атласа для ассет-пака
- Разработка общей цветовой палитры.
- Экспорт ассетов в единую сцену, создание рендеров для демонстрации продукта.

Ключевые результаты:

- Готовый и опубликованный ассет-пак на платформе ArtStation
[Японский ресторан](#)

01\2023 - 06\2023 [IThub college](#) - Преподаватель направления Art

Колледж информационных и креативных технологий

- Обучение инструментам работы с Adobe Photoshop (Junior+)
- Обучение Blender 3D для Game Dev, работ с модификаторами, топологией, High\Low-poly моделирование, базовая анимация, UV-развертка, аддоны.

Ключевые результаты:

- Являлась единственным студентом курса, допущенным к преподаванию начальным курсам
- Ученики группы завершили семестр со средним баллом >85 (по 100-балльной системе оценок).

05\2022 - 09\2022 [IThub group](#) - графический дизайнер

Интернет-маркетинговый отдел рекламы и PR

- Изготовление макетов, баннеров, визиток, гиф изображений, мерча, анимированных фонов.
- Работа с Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects

Ключевые результаты:

- Разработала более 50 макетов
- Ускорила качественный результат за счет внедрения базовых ИИ промтов.

Образование:

[IThub college](#) - специальность "Цифровой художник" 2020 - 2024

[BTEC: in Art and Design](#) - "International Level 3" 2021-2023

[Game4Art](#) - курс "3D художник по персонажам" 2018 - 2019

Английский язык: уровень A2

Русский язык: родной

Key skills (Ключевые навыки)

- + Blender
- + Zbrush
- + Marmoset Toolbag
- + Substance 3D Painter
- + Unreal Engine 5
- + Adobe Photoshop
- + Adobe Illustrator
- + Игровое low\mid\high poly моделирование с соблюдением ровной топологии сетки
- + Скульптинг и моделинг персонажей и пропсов
- + Ретопология, UV mapping, Baking
- + PBR и hand-paint текстурирование
- + Оптимизация моделей
- + Рендер сцены и отдельных пропсов

- + Понимание теории цвета, стилизации, освещения, перспективы и композиции
- + Настройка сцены в игровом движке
- + Основы работы с нейронными сетями для оптимизации и автоматизации 3D моделирования
- + Желание и готовность к изучению новых технологий и расширению профессионального профиля, включая использование продвинутых технологий

Soft skills (Навыки)

- + Готовность к изучению новых технологий
- + Адаптивность профессионального профиля
- + Использование продвинутых технологий
- + Коммуникабельность и работа в команде
- + Персональный и командный тайм-менеджмент
- + Спокойное восприятие правок и использование их для своего развития
- + Внимание к деталям и креативность.