

Шевченко Иннокентий

Москва.

Kesha_3d@mail.ru

Skype: kesha3d

Telegram: @kesha3d

Портфолио:

<http://www.kesha3d.ru>

<https://www.artstation.com/artist/kesha3d>

Программы:

3dsmax, Maya, Houdini, Redshift, Arnold, Renderman, UV Layout, RizomUV, Zbrush, MubBox, BodyPaint 3D, 3DCoat, MARI, Substance Painter, Marmoset Toolbag, Adobe Photoshop, Adobe AE...

Навыки:

3D моделирование и текстурирование. 3D персонажная анимация, риг. Иллюстрация. Концепт дизайн. VFX Houdini. Раскадровки и синематики.

Специализация

Моделирование, текстурирование, анимация, концепт арт, иллюстрация, персонажная анимация.

Трудовая история.

2020 - 2021

"Unit 5"

3D Doubles Artist

Проекты: "Последний богатырь - Корень зла", "Последний богатырь - Посланник тьмы"

2016-2017

"Licensing Brands"

CG Artist

Волосы и мех. Рендеринг. Проекты: Принцесса и Дракон - тайна волшебного зеркала. 2 хвоста

2012 - 2016

"Муравей продакшн" - CG художник на проекте "ВИЙ" и "Марсианин" (Моделинг, текстурирование, концепт арт, превизы)

2011 - 2012

"Drimmi" - Ведущий художник мобильного направления.

2009 - 2010

"Mankind games" - Концепт художник.

Персонажный моделер, текстурщик, аниматор, аутсорс менеджер.

2007 - 2008

"DAGO studio" (http://www.dago.ru/movies/movies_eng.php)

Симуляция газовых и атмосферных эффектов.

Симуляция воды для фильма "Адмирал".

2006 - 2007

CG -Generalist

Постпродакшен студия "Trehmer" <http://trehmer.ru/>

Лид артист и лид аниматор "DAT Games" на проекте "Disciples 3" (<http://disciples3.ru/>) / 2006

2004 - 2006

Иллюстратор дизайн студии "Madison TMB" рекламного агенства G&P

<http://www.madisontmb.com>

2003-2004

Акелла - CG Artist

Проекты: Corsairs 2 (Pirates of the Caribbean), Corsairs 3, Captain Blood.

Иллюстратор, художник текстурщик, 3D моделер, лид аниматор, художник по эффектам.