

Никита Новаков

3d Artist

Работаю в среде 3D моделирования 3ds Max, владею навыками развёртки и текстурирования моделей в программе Substance Painter. Работаю в Unity 3d, Unreal Engine. Есть опыт совместной работы в системе контроля версий GitHub. Опыт Unity разработки и 3D моделирования 4 года.



Портфолио: <https://keyght.github.io/Portfolio>



Москва, Россия



nikita_novakov@mail.ru



@Keyght

Опыт работы

February 2020 - Present

Unity Developer | 3d Generalist

RTUITLAB

- Создание, редактирование и настройка готовых к внедрению в игровые движки 3d моделей и анимаций;
- Настройка окружения и локаций;
- Разработка десктопных и мобильных приложений в игровом движке Unity;
- Разработка VR/AR приложений в игровом движке Unity;
- Участие в хакатонах и соревнованиях;
- Настройка VR оборудования (HTC VIVE, Oculus);
- Демонстрация гостям VR контента, проведение инструктажа перед погружением в виртуальную реальность.

Награды

- Победитель хакатона "Моспром" в кейсе Создание конфигуратора для загрузки исходных данных из учетной системы в конфигурацию 1C: Конструктор Моделей (2022)
- Финалист Национального открытого чемпионата творческих компетенций "ArtMasters" (2021)
- Финалист конкурса молодежных акселераторов СБЕРа "SberStudent" (2021)
- Топ 10 проектов на хакатоне "Junction Connected" (2020)
- Победитель хакатона всероссийского фестиваля виртуальной и дополненной реальности (2019)
- Абсолютный победитель международного конкурса инженерных команд (ICET2018)

Образование

Spt 2019 - Jul 2023

РТУ МИРЭА

Прикладная информатика



Дополнительные курсы



Sep 2022 - May 2023

Samsung Innovation Campus (IT Академия Samsung)

Java Mobile Development



Sep 2021 - May 2022

РТУ МИРЭА

Моделирование Сред и Разработка VR/AR (3ds Max | Unity | C#)



Feb 2021 - Oct 2021

Stanford Center of Professional Development

Idea to Market Program



Feb 2018 - Oct 2019

Технопарк "Кванториум"

VR/AR (3d's Max | Unity | C#)

Языки



Русский — Носитель



English — Intermediate

Навыки



Моделирование в среде 3ds Max



Создание high и low-poly моделей



Создание UV развёртки



Работа со скелетом, редактирование анимаций с mixamo



Git, GitHub, Gitlab



Скульптинг в ZBrush



Работа с оборудованием
(HTC VIVE, Oculus)



Анимация объектов;



Текстурирование в
Substance Painter



Базовые навыки Unreal
Engine

Дополнительные навыки

Java/Python/C++; Vray with 3ds Max; Corona Renderer with 3ds Max; Подготовка 3d принтеров к печати; ZBrush Basics; Photoshop Basics; Подготовка 3d принтеров к печати; SQL; HTML/CSS/PHP/JS; Agile, Scrum, Kanban; Опыт работы в Jira, Confluence; Creatio; 1C: Предприятие, ERP, УНФ; UML, IDEF0, IDEF3, DFD, BPMN, EPC, WFD; IDEF1X, UML, ERD, Chen ER.