

Опыт работы: ~3 года в геймдев, 4 года опыт в программировании

~ 2 года коммерческой разработки.

Обо мне:

Конев Кирилл Андреевич, 21 год. Студент 4 (последнего) курса по направлению “Информатика и вычислительная техника”. Занимаюсь разработкой и визуализацией игр на движке Unreal Engine 4 / 5. Веду работу как над своими проектами, так и имеется опыт работы в игровой студии и на фрилансе.

Постоянно совершенствую свое владение движком Unreal Engine, с недавнего времени перешел на 5 версию. Готов поработать над интересными проектами или помочь в создании рекламных роликов, используя все возможности Unreal Engine.

Могу дорабатывать уже готовые рекламные ролики или геймплейные видео. Но и также создать все с полного нуля, согласно техническому заданию. А именно: создать и настроить уровень, при необходимости создать реализацию на Blueprints (также и на C++, если в этом будет необходимость), настроить освещение, создать ролик.

Большую часть времени работал программистом на Unreal Engine 4 (ознакомиться с резюме можете по ссылке: <https://github.com/Kirya052/Resume>). Сейчас основной уклон идет в Motion Design.

Профессиональные навыки:

- Хорошее знание Unreal Engine 4 / 5
- Опыт создания и настройки Blueprints любой сложности
- Знание AnimBlueprint, AnimSequence, AnimMontage
- Анимирование с помощью Control Rig
- Retarget готовых анимаций под нужный скелет
- Создание и сборка сцен в Unreal Engine
- Работа с камерами и светом
- Создание анимационных роликов с использованием Sequencer и CineCamera
- Опыт создания и настройки материалов
- Создание геймплейных роликов с использованием TakeRecorder
- Опыт создания и настройки VFX эффектов (с использованием Niagara)
- Базовое знание AfterEffects / DaVinci Resolve
- Базовый опыт в 3D моделировании
- Наличие свободного времени, быстрая обучаемость
- Соблюдение ТЗ и сроков, опыт работы в команде

Примеры работ:

1. https://youtu.be/Ku_4DYrpPYM
2. <https://youtu.be/55F0wrnkaZI>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=iMX7t0IcFdc> – работа на подобие такого видео под заказ (данные под NDA, поэтому пример видео)

Все работы выполнены на Unreal Engine 5, с использованием Sequencer.