



ДАРЬЯ МАРАКОВА

3D ХУДОЖНИК

О себе: В университете работала в программах SolidWorks, Fusion 360, Autocad. Делала 3D модели автомобилей и их деталей, техническую документацию и чертежи к ним. Сейчас интересно заниматься созданием 3D анимаций и моделированием, делать видео и иллюстрации, также изучаю Houdini и программирование.

Ссылка на портфолио:

<https://itsnothaha.github.io/3d-artist-portfolio/>

ОБРАЗОВАНИЕ

МГТУ им. Н.Э. Баумана

2016 - 2022 гг. | Специальное
машиностроение

НАВЫКИ

- high-poly/low-poly modelling
- Параметрическое моделирование
- Анимация
- Скульптинг
- Текстурирование, Запекание
- Риггинг, Скиннинг
- UV развертка
- VFX
- Геометрические ноды
- HTML
- CSS
- JavaScript

ОПЫТ РАБОТЫ

- Май 2024-наст. время **3D motion designer в студии Pilgrims**
 - Создание cgi и vfx роликов
 - Монтаж, цветокоррекция
 - Моделирование, анимация
 - Саунд дизайн
- 2022-2024 **ФРИЛАНС 3D художник**
 - Создание анимационных 3D роликов для соцсетей и сайтов
 - Моделирование объектов для технических каталогов
 - Интерьерная визуализация
 - Создание 3D моделей по ТЗ

ПРОГРАММЫ

- Blender
- Adobe After Effects
- Cinema 4D
- Marvelous Designer
- Substance 3D Painter
- Houdini
- Unity
- Zbrush
- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Houdini
- Nuke
- Visual studio code