

ARTEMIY VRUBEL

MULTIMEDIA 3D DESIGNER

+49 176 767973 92
artemiy.vrubel@gmail.com
Berlin
www.vrubel.me
www.linkedin.com/in/a-vrubel
04.11.1998

PROFIL

Dynamischer 3D-Designer mit über einem Jahrzehnt Erfahrung in 3D-Modellierung, Gamedesign und VFX/CGI. Experte in Blender mit Leidenschaft für saubere Topologie und Optimierung. Exzellent in fotorealistischer als auch stilisierter 3D-Modellierung, CGI-Integration und Match-Moving. Starke Fähigkeiten in der Videobearbeitung. Erfahrung in der Entwicklung von VR-Anwendungen.

AUSBILDUNG

Staatlich geprüfter 3D-Designer / Animator

BEST-Sabel Designschule Berlin
September 2021 – Juni 2024

- Durchschnittsnote: 1.0
- Hard Surface Modelling, Anatomic Sculpting, Retopolgy, Rigging, Animation, Integration in Game-Engines, Optimierung, Video Editing.

ARBEITSERFAHRUNG

CGI Integration Consultant

DFFB, Berlin
Juni 2023 – jetzt

- Modellerte, texturierte und riggte 10 fotorealistische Assets mit Blender, ZBrush und Substance für professionell produzierte Filme.
- Animierte lebensechte Bewegungen in 40 dynamischen Szenen, was zu hochrealistischen visuellen Darstellungen führte.
- Integrierte CGI mit Resolve und AE in einer hochprofessionellen Umgebung, beherrschte Match-Moving in 3DEqualizer, Farbkorrektur in Resolve, Expertise im Umgang mit Log-Footage und ACES.

3D Generalist

“Scent from Heaven” von Hien Hoang, Berlin
August 2023 – Dezember 2023

- Entwickelte eine experimentelle VR-App in Unreal Engine und integrierte dabei die künstlerische Vision in Blender.
- Optimierte 3D-Modelle, um Leistung und visuelle Qualität zu verbessern.

VR Developer / Consultant

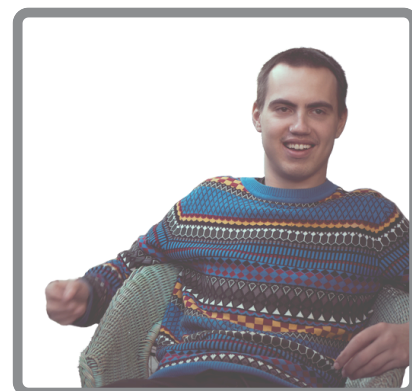
“MAYBE OUR MOTHER DIDN'T WANT US” von Ekaterina Kovalenko
Dezember 2021 – Juli 2022

- Entwickelte eine künstlerische interaktive VR-App in Unity.
- Optimierte und modellierte 7 immersive Welten mit 3ds Max und implementierte leistungsfreundliche Techniken.
- Veröffentlichte eine Anwendung im Oculus Store und bearbeitete alle Anforderungen und Kommunikationsprozesse.

3D Content Creator / 3D Generalist

VRTIM team – Dmitry Vrubel
2014 – August 2022

- Leitete künstlerische Projekte und VR-Entwicklung für den in Berlin ansässigen Künstler Dmitry Vrubel, Schöpfer des „Bruderkuss“ an der East Side Gallery.
- Entwickelte Dutzende von Unity-Apps mit dem Fokus, künstlerische Gedanken in den 3D-Raum und die virtuelle Realität zu übersetzen, unter Verwendung von Blender, ZBrush, AE und Cinema 4D.
- Optimierte Hunderte von ressourcenintensiven Modellen und Animationen für VR-Headsets und WebGL.



SKILLS

- Blender
 - Unreal Engine
 - Unity
 - PS, AE, PT, etc.
 - ZBrush
 - 3ds Max
 - Cinema 4D
 - C#, JS, TS, etc.
 - Office Suite
 - DaVinci Resolve
- and vieles mehr...*

ZERTIFIKATE

IxDF - Interaction Design Foundation

Design for Augmented and Virtual Reality

SPRACHEN

Deutsch - native
Russisch - native
Englisch - full

INTERESSEN

Handwerk und Basteln, 3D-Druck, Survival-Spiele, Angeln, GeoGuesser, Fußball und Haustiere.