



Константин Горшков

3Д дизайнер

✉ massagames@gmail.com

Behance behance.net/Kadabra

Telegram [@massagames](https://t.me/massagames)

Artstation www.artstation.com/lowpolydrifter



О СЕБЕ

Более 15 лет работаю с 2Д и 3Д графикой. Начинал свой путь с 2Д иллюстраций и интерфейсов в web студии. Позже сам делал flash игры, программировал, рисовал графику, интерфейсы, делал 2Д анимации. В период развития мобильных игр перешел на 3Д. Освоил моделирование, rigging и анимации, текстурирование и материалы, визуальные эффекты, научился писать шейдеры, делал CG видео ролики. Освоил движки Unity, Unreal Engine, Godot. Образование программиста и опыт разработки игр помогают мне быстро находить язык со всеми участниками команды и с полуслова понимать поставленные задачи.



СОФТ И НАВЫКИ



моделирование, rigging и анимации персонажей и механизмов, развертка, текстурирование и материалы, vfx и физические симуляции, geometry nodes, sculpting, редактирование видео.



настраиваю сцены, импортирую модели и текстуры, настраиваю материалы, шейдеры, делаю particle vfx



использую для текстурирования, запекания и генерации PBR текстур, а так же создания различных процедурных паттернов



прототипирую интерфейсы, рисую иконки



рисую текстуры, спрайты и пиксельарт



ОБРАЗОВАНИЕ

1999-2003 Череповецкий Металлургический Колледж - программист



ОПЫТ РАБОТЫ

2003-2004 проектант, ССМ Инжениринговый центр

2004-2005 оператор, ОАО Северсталь

2005-2007 срочная служба в армии

2008-2010 дизайнер-иллюстратор, компания ООО Алан Пойнт

2010-2026 3Д дизайнер, фриланс