



# Константин Горшков

## 3Д дизайнер

✉ [massagames@gmail.com](mailto:massagames@gmail.com)

Behance [behance.net/Kadabra](https://www.behance.net/Kadabra)

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

ArtStation [www.artstation.com/lowpolydrifter](https://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 Инжиниринговый 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