

Дмитрий Карпухин

E-mail: skxdoom@gmail.com

<https://skxdoom.github.io/ru>

Россия, Калининград

Разработчик игр и технический художник.

Более 7 лет в одиночку занимался разработкой некоммерческих инди игр.

Профессиональная работа

Reign Of Guilds (Atlant Games, 2018-...)

Технический художник

Оптимизация, шейдеры/материалы, инструменты, программирование в Blueprints

Персональные проекты

Разработал следующие игры с нуля как соло-разработчик.

Fragment - Contours of a Dream (2018, PC)

Gamejolt, Itch.io

- Дизайн игры, чтобы погрузить игрока в расслабленное и медитативное состояние
- Программирование управления игрока, платформенных элементов и игрового меню
- Моделирование стилизованного окружения

Fragment - My Empty Rooms (2017, PC)

Gamejolt, Itch.io

- Моделирование indoor-окружения
- Звуковой дизайн

The Railroad (2015, PC)

Itch.io

- Нарративный дизайн
- Моделирование реалистичного окружения + фотограмметрия
- Программирование простого UI и субтитров

Onirica (2013, PC, модификация для Far Cry)

ModDB, Desura

- Дизайн игры и окружения для эмоциональной вовлеченности игрока
- Разработка стилистики (арт-стайла)
- Моделирование окружения согласно монохромной стилистике

Предыдущая работа

IT Специалист (2016-2018)

Учебный Центр «КОМПия» - <https://kompia.com>

Режиссер Видеомонтажа (2014-2015)

ООО «Знайка» - <https://znaika.ru>

Умения

- Разработка игр
- Unreal Engine
- Видеомонтаж
- Веб разработка: HTML, CSS, Wordpress, Joomla, Moodle