

Дмитрий Карпухин

E-mail: skxdoom@gmail.com

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

Россия, Калининград

Разработчик Unreal Engine 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

Blockout Tools Plugin (Unreal Marketplace)

Легковесный инструментарий для блокаута (грейбоксинга) уровней в Unreal Engine 4.

Персональные проекты

Разработал несколько игр с нуля как соло-разработчик. Большинство из них имеют вручную созданные ассеты, игровой код и собственный взгляд на дизайн.

Fragment: The Railroad (2020, Windows)

Gamejolt, Itch.io

Atmospheric First Person Experience with Narrative Elements

Fragment: ÆLSE (2018, Windows, HTML5)

Gamejolt, Itch.io

Top-down Survival Arena

Fragment: Contours of a Dream (2018, Windows)

Gamejolt, Itch.io

Atmospheric First Person Platformer

Fragment: My Empty Rooms (2017, Windows)

Gamejolt, Itch.io

First Person Experience

Onirica (2013, Windows, модификация для Far Cry)

ModDB, Desura

Atmospheric First Person Experience with Horror Elements

Предыдущая работа

IT Специалист (2016-2018)

Учебный Центр «КОМПИА»

Режиссер Видеомонтажа (2014-2015)

ООО «Знайка»

Умения

- Generalist Game Development
- Unreal Engine 4
- Скриптинг на Blueprints и программирование на C++ (junior)
- Шейдеры/Материалы/Частично VFX
- Базовые навыки моделирования и текстурной развертки
- Веб-разработка: HTML, CSS, Wordpress, Joomla, Moodle