

# Дмитрий Карпухин

E-mail: [skxdoom@gmail.com](mailto: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, 2018-2020)

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
- Моделирование и текстурная развертка
- Веб-разработка: HTML, CSS, Wordpress, Joomla, Moodle