

Дмитрий Карпухин

E-mail: skxdoom@gmail.com
<https://skxdoom.github.io/ru>
Россия, Марий Эл, Йошкар-Ола

Разработчик и дизайнер игр. На протяжении более 5 лет в одиночку занимался разработкой некоммерческих инди игр. Сейчас работаю под именем Somberehead.

Выпущенные проекты

Fragment - Contours of a Dream (2018, PC)

Gamejolt, Itch.io

Гейм дизайнер, Дизайнер уровней, Программист (UE4 Blueprints), 3D Моделлер (Blender)

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

Fragment - My Empty Rooms (2017, PC)

Gamejolt, Itch.io

Гейм дизайнер, Дизайнер уровней, Программист (UE4 Blueprints), 3D Моделлер (Blender)

- Моделирование indoor-окружения
- Звуковой дизайн

The Railroad (2015, PC)

Itch.io

Гейм дизайнер, Дизайнер уровней, Программист (UE4 Blueprints), 3D Моделлер (Blender, PhotoScan)

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

Onirica (2013, PC, модификация для Far Cry)

ModDB, Desura

Гейм дизайнер, Дизайнер уровней, Программист (Lua), 3D Моделлер (3ds Max), Композитор

- 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
- Гейм дизайн (планирование, прототипирование)
- Игровые движки: Unreal Engine 4, Unity, Darkplaces, CryEngine
- Видеомонтаж
- Веб разработка: HTML, CSS, Wordpress, Joomla, Moodle
- Обработка изображений