

ПАВЕЛ ВЕСНИН

3D ХУДОЖНИК

pavelvesnin.art
pavelvesnin.artstation.com
pavelvesnin.3d@gmail.com
+79132756815
linkedin.com/in/pavelvesnin3d

О СЕБЕ

Старший 3D художник с опытом более 15 лет в игровой индустрии. Специализируюсь на создании ассетов для real-time проектов, разработке инструментов и оптимизации пайплайна. Участвовал в разработке и выпуске нескольких коммерческих проектов на различных платформах — от реализма до стилизованных. Умею находить баланс между художественными и техническими требованиями

ОПЫТ РАБОТЫ

PAVEL VESNIN'S ARTEL. 3D Художник / Технический художник

Oct 2023 - Present

- Настраивал полный 3D-пайплайн с нуля, включая управление задачами и ревью ассетов.
- Создавал набор ассетов (пропсы, модульные наборы) от концепта до игровых моделей.
- Создавал ассеты и концепт-арт с использованием ИИ-инструментов.
- [Blender, Python] Оптимизация рабочих процессов. Разрабатывал инструменты на Python для Blender и Windows, сократив время подготовки ассетов на 30–50%.
- [Blender, Maya, Substance Painter, Marmoset, RizomUV] Создал более 100 игровых 3D-ассетов (пропсы, модульные элементы, транспорт). Моделинг, запекание карт, PBR-текстурирование и простой риггинг.

MY.GAMES. 3D Художник (фриланс)

Jan 2024 - Apr 2024

- [Blender, Substance Painter] Создание игровых 3D-персонажей: запекание карт, риггинг, текстурирование.
- [Zbrush] Скульптинг персонажей и пропсы для них.

CODERAPTOR. 3D Художник (фриланс)

June 2023 - Oct 2023

- [Unreal Engine 5] Базовый левел дизайн и блокаут арен. Настройка освещения, интеграция готовых ассетов в окружение.
- [Blender, Substance Painter, Marmoset, RizomUV] Создавал игровые 3D ассеты: пропсы для арен, модульные элементы, стилизованные персонажи (петухи). Моделинг, запекание карт, текстурирование.
- [Zbrush] Скульптинг персонажей и пропсы для них.

PLAYRIX. Технический Художник

Oct 2021 - Jan 2023

- [Python, MaxScript] Разработка скриптов для художников на Python (Blender) и MaxScript (3Ds Max).
- [Blender, 3DsMax, Maya, Unity, Кастомный движок] Оптимизация и проверка 3D-ассетов. Подготовка моделей для импорта в игровые движки. Исследование симуляции одежды в Maya для внутреннего движка.
- [Unity, Кастомный движок] Экспорт ассетов и персонажей. Настройка сцен и освещения. Решение проблем с моделями персонажей и ригами. Проверка и тестирование инструментов, созданных программистами.
- Написание и поддержка технической документации для художников.

PLAYRIX. 3D Художник (Environment)

July 2021 - Oct 2021

- [Blender, Maya, Substance Painter] Моделинг высокополигональных и низкополигональных игровых 3D моделей окружения. Запекание карт.

FREELANCE. 3D Художник (Environment/Characters)

Jan 2020 - July 2021

- [Blender, 3DsMax, Substance Painter] Моделинг высокополигональных и низкополигональных игровых 3D моделей окружения. Запекание карт и текстурирование.
- [Blender, Zbrush, Substance Painter] Моделинг 3D игровых персонажей. Скульптинг, ретопология, запекание, текстурирование, риггинг.

ALAWAR. 3D Художник (Персонажи/Окружение)

Aug 2018 - Jan 2020

- [3DsMax, Zbrush, Substance Painter] Создавал 3D-персонажей: скульптинг, ретопология, запекание карт, риггинг и текстурирование. Дополнительно настраивал скелеты и риги для корректного импорта в Unreal Engine 4.
- [3DsMax, Substance Painter] Создавал 3D ассеты под UE4. скульптинг, ретопология, бэкинг, и текстурирование.
- [Unreal Engine 4] Подготавливал и импортировал ассеты и персонажей в движок, настраивал скелеты.
- Участвовал в организации рабочих процессов арт-отдела на старте проекта и 3д пайплайна.

GOBLINZ. 3D Generalist

Jan 2016 - Aug 2018

- [3DsMax, Vray] Создавал игровые сцены и пропсы. Скульптинг, моделинг, рендер, анимации и текстурирование.
- [3DsMax, Substance Painter, Unity] Создавал, подготавливал и интегрировал модели в Unity.

FREELANCE. 3D Generalist

Jan 2014 - Jan 2016

- [3DsMax, Vray, Zbrush] Создавал 3D геймреды ассеты для разных игровых проектов.

ALAWAR. Ведущий художник проекта

Jan 2013 - Nov 2013

- Создавал и сопровождал визуальный стиль проекта.
- **Управлял** командой художников (10), планировал и координировал их работу, выдавал фидбеки.

ALAWAR. Ведущий 3D художник

Sep 2011 - Jan 2013

- Создавал 3D геймреды ассеты.
- **Управлял** командой 3д художников (6), планировал и координировал их работу, выдавал фидбеки.
- Осуществлял контроль качества 3D-контента, следил за соответствием визуальным и техническим требованиям проекта.
- Ресечил и тестировал новые фиичи для улучшения и оптимизации пайплайна.

ALAWAR. 3D Художник

Aug 2010 - Sep 2011

- Создавал 3D ассеты и сцены. Скульптинг, моделинг, запечка, текстурирование и анимации.

ВЫПУЩЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

- Rush Arena (*MyGames*)
- Rooster Fights (*Coderaptor*)
- Watchers (*Alawar*)
- True Fear: Forsaken Souls Part 2, 3 (*Goblinz*)

НАВЫКИ

- **Моделинг** (Lowpoly, Hipoly, SubDiv) как **хардсерфейс**, так и **органика**
- Подготовка и экспорт моделей в движки (**Ретопология, UV развертка, запекание карт**)
- Скульптинг и анатомия
- **PBR текстурирование**
- Простой **риггинг** персонажей и механизмов.
- Создание инструментов и шейдеров
- **Управление командой** 3D-художников
- Опыт работы с системами контроля версий (**Git**)
- Умение эффективно решать задачи и внимание к деталям
- Использование **ИИ-инструментов** для генерации ассетов и концепт-арта

ИНСТРУМЕНТЫ

Blender
3DsMax
Maya
Zbrush
Marmoset Toolbag

RizomUV
Photoshop
Substance Painter
Substance Designer
3D Coat

Unreal Engine 5
Unity
Python
Git

ЯЗЫКИ

- Русский
- English (B1)
- Español (A1)