



# Яковлев Кирилл

Мужчина, 40 лет, родился 1 мая 1985

+7 (985) 2686683

eurekarop@yandex.ru — предпочитаемый способ связи

www.deviantart.com: <https://www.deviantart.com/gekkogwn/gallery>

vk.com: <https://vk.com/u.n.spacy>

Проживает: Москва, м. Красные ворота

Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия

Готов к переезду, готов к редким командировкам

## Желаемая должность и зарплата

### Ведущий 3D аниматор

**170 000** ₹ на руки

Специализации:

— Дизайнер, художник

Тип занятости: полная занятость

Формат работы: на месте работодателя, гибрид, удалённо

Желательное время в пути до работы: не более часа

## Опыт работы — 19 лет

Февраль 2020 —  
настоящее время  
6 лет 1 месяц

### Иннотех, Группа компаний

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Разработка программного обеспечения
- Системная интеграция, автоматизации технологических и бизнес-процессов предприятия, ИТ-консалтинг

### Ведущий 2D/3D-аниматор/риггер

- разработка полного пайплайна для производства любых видов персонажей;
- риггинг и анимация 2D персонажей в Spine 2D и других пакетах костной анимации;
- риггинг и анимация персонажей для Unreal Engine 5 и Unity 3D;
- моделирование и текстурирование персонажей и пропсов;
- рисование концепт-арта и создание стилизованной графики;
- скульптинг персонажей для ускорения поиска художественных решений;
- менторство по специальностям "риггинг и анимация".

Сентябрь 2018 —  
Январь 2020  
1 год 5 месяцев

### United 3D Labs, студия интерактивной графики

[uni3dlabs.ru/](http://uni3dlabs.ru/)

### 3D-аниматор/риггер

- разработка полного пайплайна для производства модульных персонажей;
- риггинг персонажей для Unreal Engine 4 и VR;
- анимация персонажей для Unreal Engine 4 и VR;
- моделирование и PBR-текстурирование персонажей и пропсов;
- создание реалистичной и стилизованной графики.

Февраль 2017 —  
Сентябрь 2018  
1 год 8 месяцев

### "100 киловатт", анимационная студия

[100kwt.com/](http://100kwt.com/)

### 3D-аниматор; старший аниматор

- анимация персонажей проекта "Домики";
- риггинг пропсов проекта "Домики";
- анимация персонажей неанонсированного анимационного проекта "Космос";
- ведение проекта "Домики" от создания первой серии до эфира первого сезона.

Июль 2013 —  
Февраль 2017  
3 года 8 месяцев

## ООО "Королевство", разработчик игр

[www.kor.ru/](http://www.kor.ru/)

### 3D-аниматор; главный аниматор

- моделирование, риггинг и анимация для браузерной игры "Королевство";
- разработка и оформление игровых интерфейсов и их анимация;
- создание оформления игры "Затмение" (карточная игра), разработка концепции анимации боя и VFX;
- Создание моделей и эффектов для игры "Скрежет".

Апрель 2015 —  
Октябрь 2016  
1 год 7 месяцев

## JumpButton Studio, разработчик игр в Сан-Франциско, удалённо

[www.jumpbuttonstudio.com/](http://www.jumpbuttonstudio.com/)

### Lead Animator/Rigger

- риггинг персонажей.
- анимация персонажей.
- портирование анимации на движок Unity 3D.

Июнь 2005 —  
Сентябрь 2011  
6 лет 4 месяца

## Навигатор игрового мира

Москва

### 3D-художник

- Основание раздела видео;
- Оформление роликов в 3D;
- Написание сценариев к видео;
- 3D моделирование и анимация;
- Создание и поддержка рубрики "Видеонавигатор".

## Образование

---

### Неоконченное высшее

2013  
Неоконченное  
высшее

#### ИИЯ МГПУ

Японского языка, Перевод и переводоведение

## Повышение квалификации, курсы

---

2022

### Анимация в играх 3D. Продвинутый уровень

AnimationSchool.ru, 3D Анимация

2021

### Персонажная 3D Анимация

AnimationSchool.ru, 3D Анимация

2021

### Скетчинг

NewArtSchool, Рисунок

2021

### Портрет

NewArtSchool, Рисунок

2020

### Основы персонажного рига

- 2017 **Курсы классической анимации**  
Японская школа анимации при университете Kibi, Анимация
- 2008 **Анимация игровых персонажей в программе 3ds max**  
Школа компьютерной графики RealTime School, Анимация
- 2007 **Авторизованный курс "Анимация и дизайн в программе 3ds max"**  
Учебный центр "СПЕЦИАЛИСТ" при МГТУ им. Н.Э. Баумана, Авторизованный курс "Анимация и дизайн в программе 3ds max"
- 2007 **Моделирование органических объектов в программе Zbrush**  
Учебный центр "СПЕЦИАЛИСТ" при МГТУ им. Н.Э. Баумана, Моделирование органических объектов в программе Zbrush

## Навыки

---

Знание языков  
Русский — Родной  
Английский — B2 — Средне-продвинутый  
Японский — C1 — Продвинутый

Навыки  
Autodesk Maya Substance Painter ZBrush Adobe After Effect  
Adobe Photoshop Риггинг 3D Моделирование PBR Анимация  
Скетчинг Blender 3D Spine 2D Unity Unreal Engine 3ds Max

## Дополнительная информация

---

Обо мне  
Энергичный, ответственный, преданный делу специалист. Не имею вредных привычек, опытный танцор буги-вуги и линди-хопа. На студии "100 киловатт" признан самым активным сотрудником 2017 года.

Портфолио по анимации, ригу и дизайну персонажей: <https://youtu.be/MyoWsPQZyfk>

Портфолио по анимации для мультфильмов: [https://youtu.be/oaRRt\\_o\\_oHs](https://youtu.be/oaRRt_o_oHs)

Портфолио по работе с Unreal Engine и realtime: <https://youtu.be/DFaIzy437Tc>

Галерея: <https://www.deviantart.com/gekkogwn/gallery/>