



Яковлев Кирилл

Мужчина, 41 год, родился 1 мая 1985

+7 (985) 2686683 — Портфолио <https://gekkonim.ru/3danimation/eurekaor@yandex.ru> — предпочитаемый способ связи
Портфолио: <https://gekkonim.ru/>

Проживает: Москва, м. Красные ворота
Гражданство: Россия, есть разрешение на работу: Россия
Не готов к переезду, готов к редким командировкам

Желаемая должность и зарплата

3D-аниматор

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 4 месяца

Май 2026 —
настоящее время
2 месяца

VK

Россия, [vk.company/ru/](https://vk.com/company/ru/)

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

- Интернет-компания (поисковики, платежные системы, соц.сети, информационно-познавательные и развлекательные ресурсы, продвижение сайтов и прочее)
- Разработка программного обеспечения

СМИ, маркетинг, реклама, BTL, PR, дизайн, продюсирование

- Маркетинговые, рекламные, BTL, дизайнерские, Event-, PR-агентства, организация выставок

2D-аниматор\риггер

Проектная работа

- консультационные услуги по созданию 2D-анимаций (Spine 2D/Rive);
- разработка пайплайна для производства персонажей;
- риггинг и анимация 2D-персонажей;
- создание стилизованной графики.

Февраль 2020 —
Апрель 2026
6 лет 3 месяца

Иннотех, Группа компаний

Москва

Информационные технологии, системная интеграция, интернет

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

Ведущий консультант

- к сожалению, из-за строгого NDA я не могу раскрывать детали своих обязанностей

Сентябрь 2018 —
Январь 2020
1 год 5 месяцев

United 3D Labs, студия интерактивной графики

uni3dlabs.ru/

3D-аниматор/риггер

Февраль 2017 —
Сентябрь 2018
1 год 8 месяцев

- 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.

"100 киловатт", анимационная студия

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/

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/

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, www.nim.ru/

СМИ, маркетинг, реклама, BTL, PR, дизайн, продюсирование

- Производство мультимедиа, контента, редакторская деятельность
- Издательская деятельность
- Распространение мультимедиа и печатной продукции
- Производство печатной, полиграфической продукции
- Маркетинговые, рекламные, BTL, дизайнерские, Event-, PR-агентства, организация выставок

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 AnimationSchool.ru, 3D Риггинг
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	Меня зовут Кирилл Яковлев. Я занимаюсь персонажной анимацией, риггингом и созданием персонажей уже почти двадцать лет. За это время довелось поработать в анимации, геймдеве и realtime-графике — от анимационных сериалов до игр и интерактивных проектов. Больше всего интересует работа на стыке художественной анимации и технических решений: создание персонажей, ригов и анимации, которые хорошо работают внутри игровых движков Unreal Engine и Unity. Мой сайт: https://gekkonim.ru/
---------	--