Фомин Михаил

3D-художник по игровым объектам

О СЕБЕ

С 2022 года создаю игровые объекты. Собираю блокинг и модели в Blender, делаю UV-развёртки и готовлю текстуры в Substance 3D Painter.

ОПЫТ РАБОТЫ

март 2022 — по настоящее время

3D-художник по игровым объектам
Студия «Третий кадр»
Смоделировал полевой радиоприёмник по концепту команды. В Blender подготовил игровую сетку на 4 800 треугольников и UV-развёртку. Запёк карту нормалей и экспортировал один набор текстур 2K из Substance 3D Painter.

июль 2019 — февраль 2022

Младший 3D-художник
Студия «Форма и свет»
Моделировал ящики, инструменты и настольные лампы по референсам команды. Готовил UV-развёртки и передавал модели на проверку старшему художнику.

ОБРАЗОВАНИЕ

2019

Колледж дизайна
Дизайн



КОНТАКТЫ

m.fomin@example.com
Казань

НАВЫКИ

- Блокинг и моделирование в Blender
- UV-развёртка игровых моделей
- Запекание карт
- Текстуры в Substance 3D Painter