Александр Миронов

Художник игровой графики

alex.mironov@example.com

Казань · готов к удалённой работе

О СЕБЕ

Создаю графику для игр. Игровое окружение: моделирование, текстуры и интеграция в движок.

Ключевые навыки: Blender, Maya, Substance Painter, Photoshop, Unity, Unreal Engine, Optimization

ОПЫТ РАБОТЫ

Художник игровой графики — Учебная компания «Контур проектов» Март 2023 — сентябрь 2026

Вымышленный профессиональный пример

Игровое окружение: моделирование, текстуры и интеграция в движок.

Достижения

- Создал 60 игровых ассетов с едиными правилами экспорта.
- Сократил вес текстур уровня на 35% без заметной потери качества на целевом устройстве.
- Подготовил три набора LOD для окружения.

ОБРАЗОВАНИЕ

Учебный университет прикладных дисциплин 2017 — 2021

Разработка интерактивных систем · Бакалавриат

ЯЗЫКИ

Английский — B2