Антон Владимирович Горнаков

д.т. 7(3832) 221-34-25
с.т. +7 913 726 17 86
ICQ 315488831
e-mail: sibartists@yandex.ru

Профессиональные навыки работы в:

3D: LightWave, Maya , Softimage|XSI, Motion Builder, PMG Messiah.

2D: Mirage, Moho, CorelDraw, PhotoShop, Luxology MODO, ZBrush, Maxon Body Paint, Fusion, Vegas.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ:

Креативные разработки в области анимации, видеопроизводства, иллюстрации, комиксы, концептуальный дизайн, интеграция различных видов графики, традиционная живопись и графика, высокотехнологичная компьютерная графика.

ПРИМЕРЫ РАБОТ:

ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ:

1991г.- Работа над комиксом "Золотая сила" ·

1992г.- Выход из печати комикса "Золотая сила"(издательство фирма "Скиф"). Разработка оригинал-макетов наружной и внутренней рекламы на станциях и в поездах Новосибирского метрополитена для рекламного агентства "Спаркс". ·

1993г.- Работа над комиксами "Звездные войны" и "Арглок". Разработка фирменного стиля АОЗТ "Амис"(промышленный альпинизм). ·

1995г.- Рекламные разработки для еженедельника"Оптовый рынок Сибири"и рекламного агентства"Маркет плюс". Разработка имиджевого дизайна газеты "Семь дней в Новосибирске" на 1996г.

1996г.- Разработка фирменного стиля для рекламного агентства"Стелла". Государственный заказ на разработку общероссийской юбилейной медали "25 лет движению МЖК". Дизайн- проект оформления магазина "Центральный". Разработка фирменного стиля АОЗТ "Аркадия"в рекламном агентстве "Орион-символ", а так же многие др. ·

1997г.- Главный дизайнер торговой компании "СибПроектСервис". Спроектировано более 50 магазинов Новосибирской, Красноярской, Кемеровской области. В Новосибирске: "Кремона", сеть магазинов "Сибвестэкс", "Сибирская тройка", и др. ·

1998г.- Работа для "UNITON video": заставки к передачам "Формула Здоровья", "Прогноз погоды" (25 канал). Заставка к "Право и безопасность".

2000г.- Работа над серией живописных полотен. Партнёрство с галереей "Пейзажи Сибири".

2002г.- Комикс "Омега". Участие в выставке "Теасюр", "Карикатуристы Сибири", фестиваль компьютерного искусства "Траектория".

2004г.- С 2002 года преподаватель курсов “График- дизайнер полиграфической продукции” и “График-аниматор, оператор нелинейного монтажа” в учебном центре "Новосибирская Компьютерная Академия".

2005г.- Главный аниматор студии компютерной 3D анимации корпорации World Rich Enterprises Corp.

2006г.- Директор студии компютерной 3D анимации корпорации World Rich Enterprises Corp.

2007г.- Сотрудничество с компаниями: студия “Режисёр”(Разработка, оформление и риггинг моделей персонажей для продукции “Бомбастер”, компания “Сибирский берег”), “BUFF constructor”, “Meshsystems” (архитектурные концепты и визуализации), Инналабс Сенс Текнолоджи (Тестирование костюма 3D Suit мокап, захват движения, консультационные услуги, помощь в подготовке демонстрационных материалов), Технический директор проекта игры “Приключения юного математика”

- Рисованая (растровая) мультипликация нового уровня.

- Выбор стилистического решения (американский, франко- бельгийский, анимэ, и.т.д.)
- Скетчинг, сторибординг, художественный концепт.
- Предварительные аниматики (скетч в динамике).
- Озвучивание и музыкальное сопровождение.
- Покадровая фазовка и прорисовка на компьютере (Wacom).
- Использование профессиональных программных средств для рисованой мультипликации.
- Композитинг и монтаж вариаций постпродакшен.

- 3D анимация высокого качества.

- Модели любой степени сложности.
- Модели людей, животных, фантастических существ.
- Использование фотоматериала для создания моделей высокой степени реализма.
- Производственные модели любой степени сложности.
- Анимация с использованием видеосъёмки.
- Анимация с использованием мокап данных.
- Спецэффекты, симуляция физических процессов.
- Многослойная визуализация, кластерный рендеринг.
- Многослойный композитинг, постпродакшен.
- Тестирование сложных технических решений 3D визуалиации.

– Постановка производственного цикла для создания видеографики и анимации.
- Интеграция моделей в любые 3D пакеты.
- Текстурирование с использованием микрополидисплисемента, нормалмапинга и векторного дисплисемента.
- UV развёртка, текстуринг до 10 каналов для любых моделей.
- Совмещение, монтаж анимации из нескольких ригг систем.
- Интеграция нескольких систем лицевой анимации в единую среду.
- Перенос контента 3D проектов между пакетами, модели, анимация, текстуринг, камеры, лампочки.
- Ручная анимация на нескольких ригг системах, процедурная и мокап анимация.
- Работа с графикой любой степени сложности.
- Консалтинг в области разработки компьютерной графики и анимации, учебные, авторские видеофильмы на заказ.

www.sibartists.narod.ru www.gornakov-design.ru