

Piotr Tomasz Złydach

Ul. Braterstwa Broni 5A · Kraków, 30-395 · 506 202 268

pzlydach@gmail.com

CEL

Zatrudnienie na stanowisku 3D Artist lub Environment Artist w profesjonalnym studiu gamedev, gdzie będę mógł rozwijać swoją pasję, jaką jest kreacja wirtualnych światów.

UMIEJĘTNOŚCI

- Modelowanie low i high poly (solid, organika)
 - Map baking (normal, occlusion)
 - UV-mapping
 - Teksturowanie (ręczne i na podstawie zdjęć)
 - Praca z concept artami
 - Sculpting
-

OPROGRAMOWANIE

3D Studio Max, Luxology modo, 3D, Adobe Photoshop, ZBrush, xNormal, Quixel Suite

WYKSZTAŁCENIE

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

2008-2012

Wydział: EAIiE

Kierunek: Informatyka Stosowana Tytuł: Inżynier

Praca inżynierska: „Tworzenie trójwymiarowych modeli cząsteczek DNA, RNA i białek z poziomu języka skryptowego pakietu Maya”

DOŚWIADCZENIE

Vinci Games sp. z o.o.

2011

Praktyki w wymiarze całkowitym 390 godzin - Grafik 3D; elementy designu

Freelance**2012-2015**

Praca zdalna dla różnych firm (np. IronBelly Studios, Janco Interactive) oraz przy grach indie (np. PVP Heritage, Robinsonade)

CODDEE sp. z o.o.**2015-2016**

Modelowanie i tekstuowanie - otoczenie, tunele, pojazdy, budynki, propy

INNE**Studenckie Koło Naukowe Shader**

- Praca przy projekcie RTS **Etherium** – environment modeling, tekstuowanie, design
- Udział w konferencjach poświęconych produkcji gier video (IGK, WGK, GameDay)
- Pomoc w organizacji eventów z serii „Mrrroczne Sekrety Twórców Gier”

Bardzo dobra znajomość języka angielskiego, czerpię wiedzę ze źródeł anglojęzycznych i czuję się w tym języku swobodnie.

Język rosyjski na poziomie podstawowym.

ZAINTERESOWANIA

Hobbystycznie zajmuję się improwizacją kabaretową i stand-upem, gra na harmonijce.