

Артём Климанович

3D-дизайнер из Санкт-Петербурга

Последние три с лишним года работаю с продуктовыми и рекламными задачами. Большую часть этого времени - внутри Wildberries.

За это время успел поработать с WB Банком, WB Travel, E-аптекой, наружной рекламой и внутренним мерчем. Особенно много задач было у WB Банка - и для B2C, и для B2B. Поэтому я привык работать с очень разным визуалом и не привязан к одной конкретной стилистике. Могу подстраиваться под задачу, продукт и уже существующий визуальный язык, а не пытаться везде использовать один и тот же подход.

При этом я не только про продакшен по готовому концепту. В WB довольно часто приходили открытые задачи, где было понятно, что нужно донести, но не было заранее определено, как именно это должно выглядеть. В таких случаях я сам искал визуальное решение: думал над метафорой, стилистикой и композицией, собирал варианты и доводил выбранное направление до финала.

Думаю, в студийной работе это может быть особенно полезно: меня можно подключать к задаче не только на этапе «вот концепт - сделай тридешку», но и раньше, когда нужно еще понять, каким вообще может быть решение и как оно будет работать внутри продукта или коммуникации.

Основной мой инструмент сейчас - Cinema 4D + Redshift. До этого работал с Octane, так что при необходимости смогу вернуться и к нему, нужно будет только немного освежить навык.

Также работал в Marvelous Designer с тканью и мягкими объектами. Например, для E-аптеки делал аптечки и косметички, которые затем использовались в рекламных баннерах по стране. Поэтому могу закрывать не только классические задачи в C4D, но и подключаться там, где нужна работа с тканью или более специфичным продакшеном.

Сейчас еще активно прокачиваю motion скиллы в Coloso. Мне хочется расширить то, что я могу брать на себя: не останавливаться на статичных иллюстрациях, а уметь развивать тот же визуальный язык уже в полноценных роликах.

Мне интересно перенести этот опыт в студийный формат, где нужно постоянно переключаться между разными продуктами, задачами и визуальными языками. Думаю, здесь я могу быть полезен как 3D-дизайнер, которому можно отдать задачу целиком: подключить на этапе поиска идеи, вместе с командой найти визуальное решение и дальше самостоятельно довести его до финального рендера. При этом я спокойно встраиваюсь в уже существующий стиль продукта, а со временем смогу подключаться и к моушн-задачам.