

Артём Андреев

Nuke-композитор · Middle · metraveer

Собираю кадр так, чтобы никто не догадался, что его собирали.

Ищу работу в студии

Липецк · MCK (UTC+3)

Возраст: 29 лет

Удалённо · готов к командировкам

Telegram @metraveer · metraveer.com · hello@metraveer.com



КОНТАКТЫ

Telegram: @metraveer
Почта: hello@metraveer.com
Сайт: metraveer.com
Канал с работами: t.me/metraveer_cg
GitHub: github.com/metraveer

ЯЗЫКИ

русский — родной, английский —
технический: читаю интерфейсы и
документацию

СОФТ

NukeX	2025+ основной инструмент
After Effects	2018+ глубоко
Mocha Pro	2020+ уверенно
PFTTrack	базово
Unreal Engine	2023+ уверенно для CG-сцен
Blender	2023+ рабочий
DaVinci Resolve	2024+ рабочий
Premiere Pro	2016–2025 уверенно
Photoshop	2015+ уверенно
Illustrator	2023+ рабочий
ShotGrid	2024+ рабочий
Claude Code	2025+ рабочий
Git	2025+ рабочий

НАВЫКИ · 0–4

Roto	■■■■■
Paint / cleanup / clean plate	■■■■■
2D и планарный трекинг	■■■■■
Кейинг / деспилл	■■■■■
3D-трекинг камеры	■■■■■
Работа с зерном	■■■■■
Дефокус / моушн-блюр / оптика	■■■■■
Lens distortion / STMap	■■■■■
Ретайм / optical flow	■■■■■
Linear workflow / color science	■■■■■
ACES / OCIO	■■■■■
Multichannel EXR / AOV	■■■■■
CG-интеграция	■■■■■

О СЕБЕ

Nuke-композитор из Липецка. В композитинге с 2020 года, до этого снимал, монтировал и делал графику для телевидения. Работаю в NukeX, цвет веду в ACES 2.0, рото делаю руками. Фильмы, сериалы, клипы, реклама.

Я пришёл в композитинг из камеры: несколько лет снимал, ставил свет и монтировал. Поэтому смотрю на кадр как оператор — какой объектив, где источник света, как ведёт себя сенсор — и слежу, чтобы каждый добавленный слой подчинялся той же оптике и тому же свету, что и плейт.

КАК Я РАБОТАЮ

- **Linear workflow.** Собираю в линейном пространстве: там пиксель пропорционален реальному количеству света, поэтому сложение, блюр, дефокус и моушн-блюр ведут себя как в камере, а яркие блики и CG во float не обрезаются на 1.0.
- **ACES 2.0 / ACEScg.** Весь пайплайн — на ACES. Материал с разных камер и из разных цветовых пространств свожу к одному стандарту и отдаю в том пространстве, которое нужно клиенту, без искажений.
- **EXR.** Основной формат внутренних стадий.
- **Метаданные.** Из метаданных камеры беру сенсор, объектив, фокусное и диафрагму — для трекинга и дисторсии.
- **Рото — руками.** Есть на каждом шоте, даже если заявлен только кейинг. Нейросетевой рото — только для черновой примерки.
- **Кейинг в несколько проходов.** Клипплейт → базовый кей в IBK → проходы Keylight / Primatte / Ultimatte для ядра и краёв → сборка → деспилл через маску краёв и перекраску → подгонка уровней и цвета под фон.
- **Prep и paint.** Удаление маркеров, тросов и мусора, стабилизация, восстановление текстуры (в том числе кожи под маркерами), клипплейты.
- **Трекинг.** 2D и планарный — в Nuke и Mocha Pro почти на каждом проекте. 3D-камера — в Nuke (старая и новая 3D-система), раньше PFTTrack. В планах 3DEqualizer.
- **Дисторсия.** Undistort / redistort по гридам и STMap, overscan — чтобы после редисторсии не было пустых краёв.
- **Зерно.** Деноиз → композ → восстановление зерна через DasGrain.

РАБОТЫ С ВИДЕО

КЛИККЛАК: кафе в Unreal Engine	2025
Реклама · клиент КЛИККЛАК · Сцена и свет в UE, рендер пассивов, кейинг, композитинг · Unreal Engine, After Effects	
КЛИККЛАК: Утренний Дзен	2025
Реклама · 3D-фон в Blender, кейинг, трекинг, клинап, финальная обработка · Blender, After Effects, Photoshop	

Cryptomatte	■ ■ ■ ■ ■	Эльдар Джарахов размером с муравья	2025
Camera projection / 3D в Nuke	■ ■ ■ ■ ■	«Подкаст №1» · рекламная интеграция Huawei · Кеинг, вписывание в фоны и экран, тени, сведение цвета · After Effects, Photoshop	
Пересборка beauty из пассивов	■ ■ ■ ■ ■		
Релайт через Normals / Position	■ ■ ■ ■ ■	Они в небе	2025
Пайплайн (ShotGrid)	■ ■ ■ ■ ■	Личный проект к 9 Мая · полностью CGI · Режиссура, окружение, свет, рендер, монтаж — всё сам · Unreal Engine	
Python для Nuke	■ ■ ■ ■ ■		
Свои гизмо и тулы	■ ■ ■ ■ ■	Need more time	2024
Оптимизация тяжёлых скриптов	■ ■ ■ ■ ■	Новогодний ролик · с коллективом DETY · Сцена, свет, рендер, композитинг · Blender, After Effects	
		Вилла Монтериджони	2025
		Фан-проект по Assassin's Creed · Окружение, свет, композитинг · Unreal Engine, Blender, After Effects	
		LOGINOF — 3D-маскот	2025
		Персонаж для Telegram-бота LOGINOF · 3D-моделинг и текстуры	

КРЕДИТЫ

AJ Tracey — Friday Prayer	2025 · клип · Compositing Artist
feat. Headie One & Aitch. В составе CGI-студии DETY, совместно со Spirit View. Режиссёр — Late Milk.	
Tommy Cash — OK	2025 · клип · Clean-up
Клипап: убирал из кадров всё лишнее. Работа, которую не должно быть видно.	

ПУТЬ

Юность	Диджей → звукорежиссёр → фотограф → видеограф. На видео остановился.
2019 · ЛГПУ	Университет · ЛГПУ им. П. П. Семенова-Тян-Шанского. Основал студенческое телевидение и руководил им. Сначала STV LSPU, потом просто STV, после моего ухода — «МЕДИАКУБ». Бакалавр и магистр (2019), социальная работа.
2019–2022	ТРК «Липецкое время». VFX и моушн-дизайн на телеканале. Оформление телеканала, графика прямых эфиров, система оптимизации графики для монтажёров; под конец — режиссура и продюсирование промо.
2020	Начал композитинг. Курс «Основы цифрового дизайна» (Нетология).
2021 →	Фриланс, compositing artist. С 2021 года и по сей день.
2021–2023	МАУК «Культурные пространства Липецка». Моушн-дизайн, съёмка и монтаж. Годы с камерой в руках — отсюда операторский взгляд на кадр.
2022	Первый крупный проект. Космический сериал для телеканала (под NDA, не вышел).
2023–2024	Фильмы, сериалы, клипы. В 2023-м освоил Unreal Engine и Blender, в 2024-м — ShotGrid и DaVinci Resolve. Тогда же впервые присмотрелся к Nuke.
2025	Преподавал в «МедиаЛаб». Три месяца вёл курс основ видеопроизводства в школе социального медиапроизводства. Итог курса — рекламные ролики, которые студенты сняли сами.
конец 2025	Начал Nuke. По урокам ARGUNOV.SCHOOL.

2026 · сейчас

Сейчас. Полностью в NukeX. Gridman, CueWave. Ищу место в студии — удалённо или с выездами под задачи.

С КЕМ РАБОТАЛ

Руслан Усачев, Эльдар Джарахов, Андрей Старый, Никита Никитин, Алина Пязок, Стас Ерник, Marko Krasso, Oliver Tree, Little Big, Tommy Cash, AJ Tracey, NBA YoungBoy

Студия Докино, КликКлак, KoalaFX, Legio Felix, VK, СТС, НТВ, НЛМК

Большая часть работ под NDA. Закрытые проекты могу показать лично — по запросу.