

MAX OKHRIMENKO

Unreal Engine Developer · Technical Artist

Kyiv, Ukraine · portfolio.okhrimenko.work · okhrimenkomax2@gmail.com · t.me/Max_Okhrimenko · github.com/Prismor · linkedin.com/in/max-okhrimenko-30b5a219b

ПРОФІЛЬ

Unreal Engine розробник і technical artist — ~5 років продакшн-Unreal поверх 8+ років у CGI у кількох суміжних студіях, де я пройшов увесь діапазон: від пост-продакшену й моушн-дизайну до 3D-візуалізації та real-time розробки в Unreal. Будує інтерактивні archviz-продукти повного циклу — UE 5.3 C++ pixel-streaming рантайм, автоматизований Datasmith→.pak пайплайн (C++/Python), 3ds Max Python-експортер і React/TypeScript веб-в'юери через WebRTC. Художній фундамент — світло, матеріали, Houdini VFX, повний пост-продакшн — тепер підсилює інженерію.

ДОСВІД

Unreal Engine розробник і Technical Artist · ArchiCGI · Київ Sep 2021 – Present

- Реалізував **20+ інтерактивних Unreal Engine сцен** для клієнтів з нерухомості й архітектури — інтерактивні тури, VR/AR-досвіди та real-time презентації.
- Збудував **UE 5.3 C++ pixel-streaming рантайм** — динамічне завантаження/монтування .pak по HTTP (діапазони, кешування, LRU) з повним контролем сцени (камера, світло, актори, збереження/undo) через WebRTC DataChannel.
- Написав **типізований C++ фреймворк застосунку** (POI, камери-rawns, натовп і трафік по сплайнах, менеджер світла) на World Partition; автоматизував Datasmith→.pak пайплайн (C++/Python) з 30+ Python-скриптами оптимізації.
- **UMG-інтерфейси** для VR/тач/виставок, runtime фото-режим, MetaHuman/Live Link і Niagara; React/TypeScript веб-в'юери, що керують стрімом; оптимізація до стабільного FPS на автономному Meta Quest.

3D Artist і Technical Artist · ARCHIVIZER · Київ 2019 – 2021

- Візуалізація інтер'єрів, екстер'єрів і продуктів: моделювання, текстурювання, світло й рендеринг у **V-Ray і Corona** (3ds Max); переніс перші інтерактивні сцени в Unreal Engine.
- **Houdini VFX** і симуляції (RBD/руйнування), трекінг камери та CG-інтеграція; співпрацював з архітекторами й оптимізував воркфлоу.

Motion Designer і 3D Artist · CGIFurniture · Київ 2018 – 2021

- 3D моушн-графіка для реклами й брендингу — продуктові анімації та динамічні візуалізації; повний **пост-продакшн** (монтаж, кольорокорекція, композитинг, трекінг в After Effects, Nuke, DaVinci Resolve) — ремесло, що стоїть за technical-art оком, яке я приношу в Unreal.

ВЛАСНИЙ ПРОЄКТ

Prismix — prismix.dev · соло AI-продукт 2026 – Present

- Задумав, збудував і запустив соло веб-платформу “AI Hub” (статус 77 AI-сервісів, новини, каталог MCP). Astro/TypeScript на Cloudflare; 437 сторінок, 90 API-роутів, **~1100 юніт-тестів у CI** — розроблено від початку до кінця з AI-агентами (Claude Code).

НАВИЧКИ

Unreal Engine	Blueprints, C++, UMG, Material Editor, Niagara, Animation Blueprints, Sequencer, Datasmith, Pixel Streaming, Nanite, Lumen, World Partition, MetaHuman / Live Link, VR (Meta Quest, OpenXR), UE Python, custom source builds
Technical Art / VFX	Houdini (RBD, sims, HDA, VEX), Houdini Engine, procedural workflows, lighting, shading, performance optimization & profiling
Pipeline / Tooling	Python (pymxs, PySide), headless RunUAT packaging, Perforce / Git, CI (GitHub Actions), self-hosted infrastructure
AI / Automation	Claude Code, agent workflows, MCP integration, Python automation, local LLM stacks
Web	TypeScript, React / Next.js, Astro, WebRTC integration, Cloudflare
3D / Post-Production	3ds Max, V-Ray / Corona, After Effects, Nuke, DaVinci Resolve — modeling, texturing, editing, grading, compositing

ОСВІТА І КУРСИ

Бакалавр, інженерія — Kyiv College of Communication	2013–2020
UE5 C++ Developer — GameDev.tv (Udemy)	2025

МОВИ

Українська	рідна
Англійська	B2