



Dave Gold



Art-Director

Имя: Андрей Додин
Город: Moscow, Russia
Д.Р.: 11 / October / 1985
Телефон: +7 916 610 86 36
Язык: English, Русский.
Portfolio: <http://513.ooo>
E-Mail: im@513.ooo



/About me

ARS LONGA VITA BREVIS

Меня зовут Андрей.

Немного о себе — я работаю дизайнером в рекламе больше 10 лет. Начинал с традиционного искусства, пишу маслом и акварелью. После двух выставок в Петербурге я пошел учиться на графического дизайнера, потом, как и многие, занимался промышленным дизайном.

В то время были популярны flash-сайты с 3D-графикой и хорошей анимацией, поэтому я прошел обучение 3D моделированию в Бауманском университете. Почти тогда же учился на аниматора, чтобы добиться хороших результатов в этой области, а потом создавал 3D-анимацию для роликов и сайтов, чтобы набрать больше опыта в анимации и создании статичных 3D-иллюстраций для принтов. Я работал с постпродакшн-агентствами в качестве фрилансера и набирал опыт в vfx, работая в Realflow, Houdini, After Effects, Nuke и других программах для обработки видео и цветокоррекции. Я много фотографировал для себя и на заказ, что позднее помогло в съемке видео, работе над его изобразительным решением и визуальной трактовке материала.

Через некоторое время меня пригласили в рекламное агентство Publicis United на должность художника-аниматора. Я работал над digital-проектами, снимал видео, работал с Motion Graphics и взял на себя функции арт-директора. После меня пригласили в рекламное агентство BBDO, где я, как и раньше, использовал свои навыки и опыт в рекламе (Digital, Motion Graphics, Video, Print, Illustrations, 3D, UI, VFX, post production), некоторые проекты вел в качестве арт-директора.

Опыт работы в ведущих рекламных агентствах и продакшн студиях позволил мне не только научиться работать в команде, но и руководить проектами в рамках своей компетенции.

Моим лучшим умением было то, что я легко обучаюсь. Я впитываю знания как губка и развиваюсь агрессивно:

DIGITAL — Ux/UI for web, applications, games. 360 company.

GameDev — Performance marketing, animation, game design, ux/ui, team-lead

2D/3D — Any kind of graphics for digital, btl, storyboard, 3d animation (rigging, skinning)

Motion-Graphics — Any kind of animation, you like 🤔

ATL — Creating storyboards, creatives, supervising, shooting & art-direction

BTL — I have extensive experience in BTL companies

Production/Post Production — Photo shooting, camera shooting, compositing, grading, montage, matchmoving

ART — Digital-Art & Hand draw

/My skills

I DON'T DO DRUGS. I AM DRUGS. 💊



/Photoshop/Illustrator/After Effects/Figma/Final Cut/Cinema 4D

/RealFlow/Davinci Resolve/Vray Render/KeyNote/Wacom/

/My Experience

...IS SOMETHING I ALWAYS THINK I HAVE UNTIL I GET MORE OF IT.



Art-Director
ATL, Digital, POSm creative

2018



Art-Director
Creative, supervisor, graphics design, motion-graphics & brandbook

2017



3D Artist / Creative Designer
3D graphics, motion-graphics & 2D

2016



Art-Director
Creative, Production/Post-Production, Identity, UX/UI, Digital

2014



Creative-Designer
3D/2D graphics, UX/UI, Digital, Post-Production
BTL, Retouching, Motion-Graphics

2011



Creative-Designer
Production/Post-Production, UX/UI, Digital

2010

From 2020 im working in Game-Dev area, and freelance: Branding, 3D, UX/UI

/some clients

TWO ARE BETTER THAN ONE, OR MORE... 😊



PARLIAMENT



TELE2



SAMSUNG



HEINZ
ESTD 1869 ESTD



Johnson's

Gillette



IQOS



NOKIA

BRAUN



/Little awards

I'M NOT A HUGE AWARD TYPE PERSON,
THAT'S NOT REALLY WHAT LIGHTS MY FIRE.



CANNES
LIONS



EPICA AWARDS



eurobest



GOLDEN DRUM



AD
BLACK SEA



Cannes Lions : 🥈 2 Silver / 🥉 3 Bronze / 2 Shortlist

Epica Awards : 🥈 2 Silver / 🥉 3 Bronze

Eurobest : 🥉 3 Bronze / Shortlist

Golden Drum : 🥇 2 Golden Drum / 🥈 2 Silver Drum

D&AD Impac : Shortlist

ADC*E : 🥈 2 Silver / 2 Shortlist

ADC*R : 🥈 2 Silver / 3 Shortlist

Ad Black Sea : 🏆 Festival Grand Prix / 🥇 1 Best of Contest

Red Apple : 🥈 2 Silver



1110100 1101000 1100001 1101110 1101011 100000 1111001 1101111 1110101

