

PROFIL

Som študent bakalárskeho štúdia Teórie digitálnych hier na Univerzite sv. Cyrila a Metoda v Trnave, s aktívnym záujmom o 3D grafiku, vizuálne efekty a obrazové rozprávanie. Za posledné roky som nadobudol skúsenosti v oblasti 2D aj 3D tvorby, pričom najväčšiu pozornosť venujem modelovaniu, textúrovaniu a kompozícii scén v rámci naratívneho a vizuálneho kontextu. Zaujímam sa o prepájanie hernej a filmovej estetiky a hľadám výzvy, ktoré mi umožnia rozvíjať vizuálny jazyk v autorskej aj tímovej tvorbe.

VZDELANIE

Univerzita sv. Cyrila a Metoda, Trnava

Fakulta masmediálnej komunikácie – Teória digitálnych hier
2022 – súčasnosť

Gymnázium, Stropkov

2018 – 2021

ZRUČNOSTI

3D grafika a vizuálne nástroje

- Blender (modelovanie, sculpting, rendering) – pokročilá úroveň
- Substance Painter – pokročilá úroveň
- Marvelous Designer, CLO 3D – základná až stredná úroveň
- 3ds Max, Maya – základná úroveň

2D grafika a postprodukcia

- Adobe Photoshop, Illustrator – pokročilá úroveň
- Adobe After Effects, Premiere Pro – základná úroveň

Technické a softvérové zručnosti

- Microsoft Word, Excel, PowerPoint – bežná úroveň
 - Unreal Engine – základné znalosti (import assetov, tvorba prostredí)
-

JAZYKOVÉ ZNALOSTI

- Angličtina – pokročilá úroveň (C1)
 - Ruština – základná úroveň (A2)
-

ZÁUJMY

Venujem sa vizuálnemu storytellingu, prepájaniu 3D grafiky s filmovým a herným priestorom, výtvarnej stylizácii a práci so svetlom a kompozíciou. Rád sledujem vývoj v oblasti digitálneho umenia a neustále sa učím nové techniky a nástroje. Mojou dlhodobou ambíciou je vytvárať technicky prepracované a vizuálne silné výjavy, ktoré nesú autorský rukopis.