

VOJTĚCH LACINA

Datum narození: 18.10.1979 v Praze

Nad Iselem 32/ 133, Praha 4, 147 00, Česká Republika

email: lacina.vojtech@gmail.com

ICQ: 55188758 / MSN: lacina.vojtech@centrum.cz

Vzdělání

2000 – současnost Samostudium veškerých aspektu práce v Maya a dalších programech

1993 – 1997 Střední Průmyslová Škola Strojní Presslova se zaměřením na CAD/CAM systémy a programování (Microstation, 3D Studio, pascal)

Pracovní zkušenosti

2006 – 2008

-Gumpanela Entertainment – modelář a animátor techniky, aut, letadel, budov

-Illusion Softworks – modelář a návrhář prostředí levelů v nextgen hře Mafia 2

2003 – 2006

- studio Pendulum - freelance 3d modelář hipolygonové techniky pro renderované animace

- Outsider Development - freelance 3d modelář – tvorba a návrh levelů pro hru Ghost Rider na konzoli Sony PSP, modelování postav a obličejů pro hru Oblivion na konzoli Sony PSP

- Think One Eighty – modelování hipolygonových zbraní určených na stereolithographii

- Streamline Studios - freelance 3d modelář – modelář a návrhář budov a architektury pro hru Saint`s Row, období hry GTA , na konzoli XBOX360

- recenzování programu 3dsmax 7 pro nejznámější počítačový časopis CHIP

- SCS Software - 3d modelář aut, kamionů, návěsů, architektury, budov, techniky a objektů prostředí do herní série 18 Wheels Of Steel a Ocean Dive Screensaveru

- recenzování programu 3dsmax 6 pro nejznámější počítačový časopis CHIP

2000 - 03/2003

- Zima Software - 3d modelář a animátor budov, techniky, zbraní, objektů prostředí

- prezentování programů 3dsmax 3.1 a Softimage XSI 1.5 na českém veletrhu Invex v Brně pro firmu Visual Connection

1999

- Zima Software - 3d modelář a animátor budov, techniky, zbraní, objektů prostředí

- prezentování programu 3dsmax 3.1 na českém veletrhu Invex v Brně pro firmu Visual Connection

- Visual Connection – technik digitálních systémů

Projekty:

Killzone 2 videa (Pendulum Studio) – videa pro PS3 střílečku – freelance modelář techniky

Frontlines: Fuel of War videa (Pendulum Studio) – videa pro nextgen střílečku – modelář aut

Mafia 2 (Illusion Softworks) – nextgen multiplatformní akční hra z padesátých let 20. století – modelář a návrhář levelů

Oblivion SonyPSP (Outsider Development) – předělávka velmi známe RPG hry – modelář postav a obličejů

Ghost Rider SonyPSP (Outsider Development/SONY) – hra inspirovaná komiksovým filmem – freelance modelář a návrhář levelů

Saint`s Row (Volition Inc/Streamline Studios) – hra ve stylu GTA pro konzoli XBOX 360 - freelance modelář architektury, budov a objektů

18 Wheels Of Steel series (18WOS: Across America, 18WOS: Pedal To The Metal, 18WOS: Convoy - SCS Software) – simulace řízení kamionů – modelování, animování aut, kamionů, návěsů, řidičů, budov, architektury, objektů prostředí

Ocean Dive ScreenSaver (SCS Software) – podmořský screensaver s možností volného pohybu – modelování a animování ryb, květin, objektů a techniky

Bloodline (Zima Software) – hororová střílečka z vlastního pohledu – modelování a animování budov, architektury, zbraní, techniky, aut, stromů a vůbec objektů okolí

Death Tracer (Zima Software) – scifi střílečka z temné budoucnosti, projekt zrušen – modelování a animování zbraní, objektů, techniky, lokací

Pracovní zkušenosti při škole

1994 - 1997 – elektronický časopis Kelt. Měsíčník věnující se počítačovým hrám, filmům, hudbě a kultuře obecně. Vycházel na cover cd u nejznámějšího českého herního magazínu Score

Dovednosti

Jazyky

Čeština – rodný jazyk

Angličtina - aktivně

Počítačová grafika

Autodesk Maya

Autodesk 3D Studio MAX

Pixologic ZBrush

Adobe Photoshop

základy Avid XSI, Fusion, Nuke

renderovací software – Mental Ray, Turtle for Maya , finalRender, V-Ray

IT

OS - Windows 95, 98, NT, 2000, XP

další - Word, Excel

Obecné

Řidičský průkaz skupiny B od roku 1997

Služba v Armádě české republiky v roce 1998

Umělecké cítění, smysl pro detail, komunikativní, zkušenost s tvorbou her a počítačové grafiky od roku 1996

Zájmy

Kamarádi, počítačová grafika, filmy, knihy, počítačové hry, snowboarding, horské kolo, posilování, výlety