

Explikácia

Obsahuje popis mojich školských a domácich prác a aj výstupy z reálnych zákaziek. Prevažná väčšina mojich prác zameraných na vizuálne efekty bola realizovaná v mojom voľnom čase, ako moja záľuba.

1. Metro Tunel (maturitná práca) „Dokument je skonštruovaný tak, aby sa otváral ako dvojstrany,,

Táto práca vznikla ako zadanie pre môj hlavný maturitný predmet
Navrhovanie a typografia(grafický dizajn)

Názov zadania: Informačný systém budovy/ inštitúcie.

Mojou úlohou bolo vytvoriť fiktívnu inštitúciu a následne jej corporate identity
(V rámci tohto zadania vznikla firma Tunel ktorá zaisťuje metro prepravu v Bratislave)

Po dokončení tohto základu som navrhol informačný systém pre celú inštitúciu. Pri tvorbe som zdefinoval renovované trasy podzemných dráh, mapy, interaktívne tabule, inovatívne riešenia ako mobilné aplikácie, navigáciu využívajúcu rozšírenú realitu (AR) a vizualizácie ktoré som sám navrhol, vymodeloval a nasvietil v programe Maya a vyrendroval pomocou Pixar Renderman.

Táto práca mala veľký úspech, zmaturoval som na jednotku a komisia ma ohodnotila slovami „s touto prácou by ste nemali najmenší problém ani na vysokej škole,, Úspech tejto práce pokračoval pár dní po maturitách, na medzinárodnej súťaži grafického dizajnu UAT-Graphic 2017, kde som získal prvé miesto.

2. Rendery

Moje Rendery vznikajú ako výsledok mojich domácich cvičení v rámci 3D a CGI. Veľa mojich renderov je autorských (v tomto prípade 6.1. Bass-gitara a Pero), ale často sa inšpirujem svojimi obľúbenými seriálmi/filmami a tak používam ako inšpiráciu obrazové referencie ako v prípade 6.2. „Puddle Jumper,,
Mojou najväčšou snahou pri renderoch je vytvoriť čo najrealistickejší výstup. Preto sa zaujímam hlavne o materiály a rôzne mapy pomocou ktorých sa dosahuje realistický povrch objektu.

Prácu 6.3. Kinetic som dokončil ako opravu zadania na prijímacích skúškach AVFX 2017 kde som mal nedostatočné znalosti o nastavení renderu a zadanie som nestihol dokončiť. Preto som sa doučil čo bolo treba a tento render vznikol v stanovenom čase.

3. DesignManuál

V rámci školského zadania som vypracoval design manuál pre moje osobné logo. Zdefinoval som povolené farby, varianty... vďaka tomuto zadaniu som bol schopný vypracovať niekoľko zákaziek ktoré si toto vyžadovali.

4. **Plagát Bratislavské jazzové dni**

Školské zadanie znelo voľný plagát.

Vymyslel som plagát pre môj obľúbený hudobný festival. Použil som fotky, ktoré som sám nafotil, použil som rôzne efekty ktoré som odfoťil pomocou netradičných spôsobov, ručne robené, skenované nápisy a cez efekty som ich vypravil do spoločného obrazu.

V tomto plagáte išlo o určité vyjadrenie toho, v akom stave sa jazz nachádza. Už nie je tak rozšírený ako kedysi a vypočuje si ho už len určitá skupina ľudí. Inšpiráciu som našiel v punkovom type plagátu. Pretože punk bol zo začiatku v podobnej pozícii.

5. **Pozadie: Šokova terapia**

Toto pozadie vzniklo ako jedna s prác pre spoločnosť Noemo. V novej show Dana Dangla účinkuje Juraj šoko Tabaček a bolo nutné spraviť pohyblivé dokola idúce pozadie pre jeho improvizovaný výstup. Ako väčšina mojich prác v Noeme, je aj táto súčasťou projektu o ktorom nesmiem rozprávať, kým nebude dokončený a zverejnený.

6. **Quiz**

Táto „ruleta,, bola vytvorená pre humorný Quiz pre už uvedenú novú Show.

7. **Cleaning Solutions**

Oslovil ma majiteľ Českého start-up.u pre kreatívne riešenia obnoviteľných zdrojov.

Chcel by aby jeho firma pomáhala vytvárať zelené eco riešenia pre firmy.

Chcel by tým prispieť udržateľnému rozvoju hospodárstva.

8. **Ostatné: Reklama This is Bass Sound / Logá**

This is bass sound: Je reklamná kampaň ktorá vznikla počas môjho štúdia.

Okrem billboardov a citylightov vznikla interaktívna reklama, ktorú môžete vidieť v showreale vo videovizitke.

Logo: 6.4. Pizza Factory je logo, ktoré som vytvoril pre novú pražskú pizzeriu.

6.4. pôžičky.sk je logo pre stránku na porovnávanie pôžičiek.

6.3. Návrhy lôg pre Tunel Bratislava (súvis s maturitnou prácou)

Explikácia k portfóliu

„Portfólio je skonštruované tak, aby sa otváralo ako dvojstrany,,

3D práce

Svoje 3D práce tvorím v programe Maya.

Veľmi rád skúšam robiť veci, ktoré poznám z filmov, nakoľko sú mi veľkým vzorom.

3D hra Vendetta

Pôvodná myšlienka vznikla, keď som dostal na hlavnom predmete z grafického dizajnu zadanie: Návrh hry.

Mojou úlohou bolo vytvoriť dej, zápletku, charaktery a prostredie.

(Hra nemusela byť funkčná, jednalo sa o návrhy a finálne vizuály)

Nakoľko sa na mojom odbore neučí 3Dčko, učiteľovi postačovala hra v 2D.

Rozhodol som sa teda, že spojím školu s mojím hobby a začal som robiť 3D hru odohrávajúcu sa v štyridsiatych rokoch.

Návrh ideálnej učebne

Túto prácu môžeme nazvať zakázkou.

Môj známy ma oslovil s tým, že potrebuje do seminárnej práce vizualizáciu jeho návrhu ideálnej učebne. Podľa predloženého pôdorysu som teda vypracoval vizualizáciu učebne autoškoly s trenažérom a všetkým potrebným na vzdelávací proces.

Informačný systém budovy

Táto práca vznikla ako školské polročné zadanie.

Išlo o návrh navigačného a informačného systému. V tomto období som ešte neovládal 3D programy, neostávalo nič iné, ako spraviť vizualizáciu ručne cez Adobe Illustrator.

Vizualizácie sú celé vykrivkované.

Grafické práce

Grafické práce vznikali hlavne ako školské zadania, ale aj ako reálne zakázky.

Potlače pre KB5. Sú práve takou zakázkou.

Práce, ktoré som vypracovával v škole, boli orientované na spôsob zakaziek.

Je potreba vytvoriť návrhy a učiteľ nám ako zákazník vyberá jednotlivé návrhy.

Na každú tému mám čas jeden mesiac.

Suomustikka-mehu

Išlo o návrh fínskeho produktu, ktorý vznikol po dobu môjho Erasmus pobytu vo Fínsku. Ide o ovocnú čučoriedkovú šťavu, ktorá je pre Fínsko typická. Ako výstup som odovzdal vizualizácie produktu a vizualizácie reklamy produktu, reálne vyrobený produkt (tlačený na 3D tlačiarňi) a storyboard reklamného spotu.

Kritický a reklamný plagát

Propagácia myšlienky a udalosti

Aport Slovakia

Zakázka na výrobu potlače pre firmu zaoberajúcu sa tréningom psov.

Sviečka

Len tak pre radosť :-D, učil som sa Adobe illustrator mash tool

Maľby a kresby

Moje práce. Prvé dve reprodukcie. Ostatné sú čisto moje výtvary. Aj lebka, ktorú som modeloval z hlíny.