

Explikácia prác

Adam Jopek

• OBSAH •

1. Explikácie povinných prác

1.1. Farby

1.2. Maskovanie

1.3. Vektorizácia fotografie

1.4. 3D Autoportrét

1.5. Videovizitka

2. Explikácie voľných prác

2.1. Autorské Portfólio

2.2. Autorské, prebraté vstupy

2.3. Objednávka zákazníkov

2.4. Diplomy a ocenenia

2.5. Knihy, poviedky, poézia...

2.6. Foto autoportrét

Explikácia povinných prác

• Farby

- Pre povinnú prácu som si vybral jedno z miesto ktoré okolo bydliska mám.
- Rozhodol som sa pre prostredie reálnej prírody. Lesy, voda a lúka ktoré som pretvoril do 10 atmosfér podľa zadania.
- Fotky sú v pomere 16:9 v rozlíšení 5760x3240
- Okrem klasických ročných situácií som si vybral dve nezvyčajné.
- Apokalypsu mimozemšťanov, s vlastným modelom z programu Maya Autodesk a fotografia simulujúca úpravu fotky po foteaní cez červený filter.

• Maskovanie

- Na maskovanie som si prizval moju veľmi dobrú kamarátku a susedku.
- Z počiatku som mal ako hlavné maskovanie vybranú prácu s názvom AdventureofStation no napokon som si vybral práve túto.
- Fotka je tvorená z 5 nezávislých fotiek. Kde 3 z nich boli fotené v podobnej perspektíve.

• Vektorizácia fotografie

- Pri vektorizovaní som vsadil na štýl zvaný LowPoly, kde celkový obraz je tvorený z malých ale i veľkých trojuholníkov, ktorých spojenie dáva celkový obraz.
- Pre toto vektorizovanie som si vybral fotku z fotenia na oznamká, kde fotka vznikla spontánne.

• 3D Autoportrét

- Na prácu pre 3D model hlavy, som si vybral softvér Cinema 4D.
- Po malých úpravách som vytvoril z polygónov hlavu ktorú som podľa blueprintov upravil do finálnej podoby.
- Samotný model je tvorený aj z textúrami, ktoré sa v modeli (.obj) neobjavujú.
- Samotné úpravy som dokončil v Skulptovacom nástroji.

• Videovizitka

- Do video vizitky som použil záber reálne točený so zrkadlovkou. S veľkej časti bola doplnená o 2D animáciu, ktoré sa tvoria pomocou FaceTrackingu v programe Character Animator.
- Beta verzia tohto programu ponúkla bohaté nástroje. A vďaka rozpoznávaniu hlasu a rôznych slabík dokáže vytvoriť animáciu úst, ktorú som taktiež použil.

Explicácia voľných prác

Autorské Portfólio

00- Gravity

Ako prvé dielo som si vybral rozbor filmu. Pôvodne to mala byť súčasť povinných prác, no po aktualizácií požiadaviek som toto dielo zaradil do voľných prác. Dielo pozostáva z rôznych sekcií v ktorých preberám príbeh, hercov, svetlo, kameru, zvuk a ostatné prvky daného filmu. Tvorené v InDesigne.

01- Isometric Room

Izometrický model som skúšal po prvýkrát, no obohatilo ma koľko možností existuje, ako jednu vec vymodelovať. Z malého náčrtku na izometrický papier vzniklo toto dielo, ku ktorému som urobil aj SpeedArt aby som mohol ukázať, že sa to neurobí samo.

02- Redesign apps

Re-dizajn známych aplikácií Youtube, Instagram, Facebook

03- DNA model

Skúška modelovania, textúrovania renderovania a DoF.

04- The Eyes

Vymodelované detailné oko pre postavu. Prvotne ako osobitá práca.

05- AdventureofStation

Pôvodne maskovanie vybrané do povinných prác. Príbeh zakomponovaný v podchode stanici.

06- Tancujúci Model

Testový vzor, tvorba animácie pomocou Xbox Kinectu v2, plus modeling a sculpting 3D postavy.

07- LS Intro

Intro vytvorené pre fiktívne štúdio na YT.

08- Bulb

Model žiaroviek.

09- Robot

Postupné modelovanie robota, vybrané správnych textúr, domodelovanie hornej časti.

10- SunnyFlowerGirl

Skúšobné maskovanie.

11- Girlson Horse

Skúšobné maskovanie na čiernobielej fotografii.

12- Maskovanie Katka

Prvé maskovanie postavy (zmenšenie)

13- Tvár

Model Povinnej práce s materiálmi. Skúška modelu na rôznych druhov materiálov.

(Sklo, mliečne sklo, drevo, guma, xray...) Použitý model 04.

Napokon finálny render s nastavením rendrovaním vlasov a fúzov. Z hľadiska 3D grafiky by sa mohol tento model zdať fádny, príliš jednoduchý, no na druhej strane vyžaruje z neho istá aura, ktorá spôsobuje že mám potrebu v tom hľadať niečo viac.

Mocap

Ukážka procesu Motion Capture vďaka Xbox Kinectu.

Autorské s prebratými vstupmi

01-LionLand

Prvá fotomanipulácia z použitých obrázkov internetu

Objednané zákazníkmi

01- Physical Culture Club

Návrhy a oficiálne logo pre klub kulturistov.

02- Svadobné oznámenie

03- Etiketa

Diplomy a ocenenia

01- Intel

Spoločnosť Intel vyhlásila súťaž o Notebook 2v1. Cieľom súťaže bolo vymyslieť návrh počítača budúcnosti.

Spravil som návrh tzv. Braxletu (Bracelet- náramok) a vymyslel návrh počítač v podobe náramku s detailným popisom, vytvorené v Adobe Illustrator. Návrh bol na prvom mieste.

02-Nebud' otrok drog

V Druhom ročníku strednej školy som sa zapojil do súťaže, ktorej zmyslom bolo vytvoriť video, poviedku, fotku či príbeh, ktorý by odrádzal mladých od drog. Moja snímka bola prvotinou, ktorá nemala prepracovanú kameru svetlá či výborný zvuk. No vďaka príbehu ktorý video nieslo som vyhral pekné 2 miesto.

Poviedky, poézia..

Rozpracovaná detektívka, ktorá stále čaká na vhodné slová.

Foto autoportrét



**Toto nieje originálna explikácia.
Ide o graficky spracovanú
verziu.**