6.3. Reklama Red Bull - Zadanie úlohy bolo natočiť reklamu na akýkoľvek produkt. Hneď som vedel, že budem točiť reklamu na Red Bull, lebo žiaden iný produkt mi nedával možnosť urobiť reklamu založenú na efektoch. Najprv som si premyslel aké všetky efekty by som mohol použiť, a potom som vyskladal dej. Všetky efekty sú robené iba v programe Adobe After Effects. Kombinoval som niekoľko tutoriálov no neboli to celé návody ale iba isté prvky. Určite som pri tejto práci postupoval viac podľa seba, ako podľa návodu. Začal som s nájazdom na planétu. Urobil som si screenshoty z Google earthu, zarovnal som ich a následne som ich zarovnal aj z dronom. Potom som sa pustil do záberu kde odhodím plechovku a následne sa rozbehnem. Tam som sa musel pohybovať rýchlo pričom plechovka musela padať normálnou rýchlosťou. Takže som sa musel vybrať pomocou nástroja Rotobrush. No a v poslednom zábere kde vzlietnem, som sa tiež musel vybrať pomocou Rotobrushu, ale tento záber už bol kreatívnejší a mohol som sa vyhrať z rôznymi detailmi ako napríklad z prachom, kúskami betónu ktoré vyletia do vzduchu, a prasklinou v betóne.

6.4. Death of art - Maturitný film [Dominika György](https://www.osobnosti.cz/dominik-gyorgy.php)ho. Film má 30 minút a každý jeden záber je točený na zelenom plátne. Mňa oslovil po tom, čo prácu na jeho filme vzdalo už veľa ľudí. Oslovil ma so slovami, že budem robiť najťažšiu časť jeho filmu, kde baletka tancuje v skle, ktoré je v 3D a musí reagovať na pohyby baletky. Najprv som v Blenderi vytvoril 5 odlišných črepov, všetkým som dal rovnaký materiál skla, nastavil som im fyziku a namnožil som ich. Potom som umiestnil 3D kameru, ktorá mala rovnaké ohnisko a umiestnenie ako ta reálna a v kľúčových momentoch som z neviditeľným objektom rozrazil črepy skla.

6.3. Správy - Úlohou bolo urobiť upútavku na správy, kde malo byť logo televízie a jej názov. Ja som sa to rozhodol spraviť vtipnou formou. Najprv som v programe Blender vytvoril textúru planéty Zem, potom som sa pohral z fyzikou, a nakoniec som natočil záber, kde redaktorka správ zaspala na stole, a až po drsnom prebudení si uvedomí že má zahlásiť správy.

6.1. 3D autoportrét - Je to ten istý model mojej hlavy ktorý posielam ako jednu z povinných prác, len je vo videu. Model som modeloval aj textúroval v Blenderi. Pred textúrovaním bolo potrebné spraviť retopológiu ktorú som spravil v programe 3D Coat.

6.4. Kocky - Jedno kasíno, ma oslovilo aby som im spravil krátku reklamu, ktorú by si mohli dať na Facebook z nápisom PRÍĎ SI ZAHRAŤ. Mohlo to byť rozdanie kariet, hod kockami alebo kotúľajúci sa žetón. Ja som sa rozhodol vymodelovať kocky v Blenderi, pridať im fyziku, a natočiť ako sa kotúľajú. Text som spravil v programe Adobe After Effects

6.3. Akvárium - Téma akvárium bola prvá známkovaná úloha ktorú sme dostali v škole. Princípom úlohy, bolo vložiť do fotky akékoľvek objekty (napríklad rybičky) ktoré mali plávať poza objekty na fotke. Keďže to nebola moja prvá práca v programe Adobe After Effects, rozhodol som sa, že sa aspoň naučím kombinovať 2D z 3D. V programe Z-brush som vymodeloval rybu a aj som ju vytextúroval. Kosti a animáciu som spravil v Blenderi. Odkopíroval som pohyb reálnej kamery v Blenderi, a exportoval som rybu z alfou. Export som vložil do Adobe After Effects kde som spravil aktívne masky. Nepovažujem to síce za úžastnu prácu, ktorou by som na Vás spravil dojem, ale považujem to ako jeden zo svojich prvých krokov, a myslím, že začiatky sú dôležité.

6.1. Malý princ - Keď už hovorím o svojich začiatkoch, tak toto je moja úplne prvá práca v Blenderi, ktorú som robil ešte počas základnej školy. Vtedy som nevedel nič o následnosti záberov a strihovej skladbe. Je to jediná z týchto prác pri ktorej som sa riadil krok po kroku podľa tutoriálu, keďže som nemal žiadne predchádzajúce skúsenosti z 3D programom, ani z akoukoľvek animáciou. Postupoval som tak, že som si stiahol postavu ktorej som pridal kosti, spravil som inverznú kinematiku, animáciu chôdze na mieste. Postavu som nechal kráčať po krivnke. Keď som rozmýšľal ako ju nasvietim, tak som sa rozhodol, že zdroj svetla by mohol byť súčasťou animácie. Textúra planéty je sklo, kvôli pekným odrazom od zdroja svetla.

6.4. Výzva - Spolužiačka ma požiadala aby som jej spravil nejaké efekty do videa na YouTube. Tak som jej povedal že som nedávno robil zaujímavý tutoriál kde postavu zrazí auto. Keďže som tento tutoriál už raz spravil, tentokrát som postupoval zväčša z pamäti. Záber bol točený zo statívu, pričom bolo natočené samostatne auto a samostatne postava. Pri točení postavy som použil zelený obrus ako green screan. Pri zrážke sa rozbijú svetla. Črepy som spravil pomocou particles, navyše sa pokriví kapota auta.

Róbert Rapoš