***Explikácia k voľným prácam***

**Picnic** - Jedná sa o 3D zátišie vymodelované a vytexturované v programe Autodesk Maya. Tento model bol súčasťou online kurzu na uvedený 3D program. Kurz som robil cez webovú stránku -[**www.udemy.com**](file:///F:\VŠMU\7\www.udemy.com). Model vymodeloval Bhaumik Patel. Ja som daný model vytextúroval a vyrenderoval cez Maya renderer - Arnold.

**TvRobot** - Model robota bol mnou vymodelovaný, vytextúrovaný a vyrenderovaný v programe Autodesk Maya. Bol súčasťou online kurzu na [**www.udemy.com**](file:///F:\VŠMU\7\www.udemy.com). Pri modelovaní som sa riadil pokynmi inštruktora AlexaZaragozu.

**The Martian** -Tieto diela sú školskými prácami na hlavný odborný predmet NAVRHOVANIE. Na tému "Ilustrácia inšpirovaná literárnym dielom".

Námetom sa mi stal science fiction román - MARŤAN; Andy Weir. Jedná sa o digitálne maľby, maľované vo Photoshope.

**Tokyo** - Jedná sa o úpravu fotky, ktorú mi poslala kamarátka. Premiestnil som ju do rušných ulíc Tokia. Úprava fotky je spravená v programe Adobe Photoshop.

**Lost** -Úprava mojej fotky do prostredia dažďového pralesu. Fotku dažďového pralesu som stiahol z Google images.

**National Geographic**- Úprava fotografie pred greenscreenom. Fotografia džungle v pozadí je stiahnutá z Google images.

**Firehands** - Úprava vlastnej fotografie. Na úpravu fotografie, boli použité obrázky ohňa vo formáte PNG.

**Srdce** - Jedná sa o úpravu fotografie pomocou programu Adobe Photoshop mojej štúdie srdca

**10\_Atmospheres\_Mont Saint Mitchel** – Séria Photoshopovo upravených desiatich fotografii svetoznámej francúzskej pamiatky Mont Saint Mitchel. Originálna fotografia bola mnou vyfotografovaná, avšak obrázky použité na úpravu originálu boli stiahnuté z Google images.

**AndroidHead** – Jedná sa o štúdiu hlavy, ktorá bola poňatá v štýle science fiction.Hlava bola modelovaná v programe Autodesku Maya a renderovaná v programe Keyshot 7.

**Busta** – Štylizovaný autoportrét z roku 2017. Autoportrét bol modelovaný v programe Autodesk Maya a renderovaný v programe Arnold renderer.

***Mastersword*** – Je to moja replika fiktívneho meča. Model bol inšpirovaný hernou predlohou z fantasy hry Legend of Zelda. Meč bol modelovaný v programe Autodesk Maya a renderovaný v programe Keyshot 7.

**Lowpoly** – Je to vektorový portrét z roku 2017. Je robený v programe Adobe Illustrator.

**Fortnite** – Replika skinu zo svetoznámej hry Fortnite. Táto práca bola súčasťou kurzu na – [www.udemy.com](http://www.udemy.com) – kde som sa riadil pokynmi inštruktora – Nalini Kanta Jena. Modeloval som postavičku v programe Zbrush, textúrovanie prebehlo v programe Substance painter a render v Iray renderer.

**Soldier** – Práca, kde som kamaráta v airsoftovej uniforme premiestnil z pôvodnej fotografie a umiestnil do druhej (konkrétne do krajiny francúzskeho Rusillonu), kde som sa snažil o tajomnú atmosféru.

**Parketový lev** – Je to logo pre hudobnú kapelu – **Parketový lev** –kde bola spolupráca medzi mnou a spevákom kapely Jánom Hrčkom. Práca je robená v Illustratore, Photoshope a v Corel Draw. Logo vychádzalo rovnako ako meno kapely z obrazu **Parketový lev**, ktorého autor je Ján Hrčka.

**Animovaný Eddie** – Jedná sa o autoportrét, kde som sa snažil o animovanú štylizáciu. Práca bola modelová a renderovaná v programe Zbrush. Vlasy sú robené pomocou Fibermesh a celá pleť je polypaint, taktiež robený v programe Zbrush.