

6.1. a

Miešaná technika fotografie a grafiky. Vychádza z fotky zvnútra kamenného tunela. Zvyšok úprav je rastrová grafika, pozostávajúca hlavne z digitálnej maľby (použité digitálne štetce sú tiež moje) vo Photoshope a kolorizácia.

6.2. b

Moderné poňatie sochy „Mysliteľ“ od Rodina. Kombinácia fotografie a grafiky. Vznikla spojením fotky sochy a vektorových plôch. Doladená kolorizáciou a svetelnými úpravami. Pri tvorbe som použil aj Photoshop aj Ilustrátor.

6.1. c

Vektorové 3D plochy spojené s rastrovou grafikou. Práca má byť akýmsi abstraktným vyjadrením chápadiel chobotnice.

6.1. d

Voľná fotografia prírody v polodetaile. Snažil som sa ňou vyjadriť rytmus a pravidelnosť.

6.1. e

Futuristické poňatie morskej obludy vo vektorovej grafike. Vo Photoshope som ju doladil a pridal k nej pozadie. Staršia práca od ktorej som sa inšpiroval, keď som tvoril „6.1. c“.

6.1. f

Návrh na grafické tričko. Inšpiroval ma obraz „Veľká vlna pri pobreží Kanagawi“. Rovnako ako pri predošlej voľnej fotografií som sa snažil vyjadriť rytmus a pravidelnosť.

6.1. g

Grafický návrh vlastnej web stránky/portfólia čisto vo vektorovej grafike.

6.1. h

Makro fotografie prírody. Dôraz je na štruktúry a priestor. Neskôr použité na rôzne návrhy tričiek.

6.2. a

Vychádza z detailu albumovej grafiky. Albumový cover art bol orezaný a štruktúrovo a farebne upravený. Prebratý vstup bol následne narezaný na viac malých kúskov a náhodne vyskladaný do priesvitnej šablóny 30mm filmu. Snažil som sa o dojem, že tvár sa postupne deformuje a prestáva dávať odporučne zmysel, čím dlhšie sa na ňu človek pozerá.

6.2. b

Prebrané vstupy sú detail tváre, ktorá je z krátkeho úseku videoklipu a fotka kresla v opustenom schátranom byte. Fotky boli na záver spojené dokopy a doladené farebnými úpravami (najmä prevedeným na prechod).

6.2. c + d

Tváre zakomponované do plošných grafických prvkov zhotovených v programe Adobe Illustrator. Majú byť medzi sebou protikladmi (akoby abstraktné poňatie anjela a čerta -> červená a modrá farebnosť)

6.3. a

Plagát vytvorený pre fiktívnu výstavu moderne prerobených diel Amadea Modiglianiho, preto aj slogan „Digitalizovaná strohosť“. Vychádzal som z vlastných drevených intarzií robených pravé v Modiglianiho štýle.

6.3. c

Návrh na dizajn ponožiek pre študentskú kolekciu „Nju blad“ firmy Fusakle. Spomínaná firma si nakoniec vybrala môj a ďalšie dva návrhy, ktoré by mali ísť do výroby.

6.3. c

Návrh na citylighty pre fiktívnu firmu, ktorá predáva cyklistické potreby. Umelo vytvorený produktový obal použitý v citylighte som neskôr graficky vyhotovil kombináciou Photoshopu a Ilustrátora, dal vytlačiť na 500g hrubý papier a poskladal z neho skutočný fyzický obal.

6.4. a

Plagát pre prednášku o pohľadniciach a histórii mesta Stupava. Hlavnú grafickú časť tvorí fotka pohľadnicovej koláže a fotka zadnej strany historickej pohľadnice.

6.4 b

Návrh na logo fiktívnej firmy prezentovanej na veľtrhu stredných škôl v Bratislave.