# **Explikácia**

## Samuel Kocák

1. - **Modern Krampus**

Cieľom bolo vytvoriť postavu s podobizňou čerta alebo Krampusa a dodať mu mierne moderný nádych pomocou okuliarov. Objekt bol modelovaný cez **Zbrush**, kde následne dostal aj automatický Zremesh a UV mapu, následne bol textúrovaný cez **Substance Painter**. Render bol robený cez **Vray,** kde som použil HDRI mapy a pár základných svetiel. Finálny render bol doladený v **Photoshope**.

1. **- Portrét**

Tento model bol jeden zo zadaní počas udalosti Sculptember, kde som sa pokúsil z primitívneho objektu pomocou **Zbrushu** urobiť štylizovaný model hlavy ktorý by sa následne aj dal používať ďalej ako basemesh po dodatočnej úprave. Objekt bol renderovaný cez **Eevee** v **Blenderi**, a doladení pomocou **Photoshopu**.

**3.- King**

Táto práca začala ako sketch portrétu, do ktorého som následne začal pridávať menšie prvky až to nakoniec dorazilo ku finálnej podobe. Tento objekt slúžil ako dobrý výcvikový prostriedok na detailovanie pomocou alpha máp v **Zbrushi**. Objekt bol nakoniec renderovaný cez **Keyshot** a doladení v **Photoshope**.

**4.- Broken**

Táto práca bola zadanie počas udalosti Sculptember, jednalo sa o zadanie “Broken” - Zlomený. Mojím cieľom bolo vyskulptovať postavu ktorá sa javí ako zlomená, a pôsobí nechutne. Objekt bol sculptovaná cez **Zbrush** a následne renderovaní cez **Eevee** v **Blenderi**. Dodatočné dolaďovanie a compositing bol robení cez Photoshop.

**5.- Tooth Fairy**

Tooth Fairy bol pokus o vytvorenie zúbkovej výli v mojom poňatí ako deformovaného démona. Sculpt a koncept bol robený cez **Zbrush**, následne bol renderovaný cez **Eevee** v **Blenderi** a doladení cez **Photoshop**.

**6.- Half**

Tento model bol robený ako jedno zo zadaní počas udalosti Sculptember. Zadanie bolo “Half” - Polovica. Nápad bolo urobiť portrét ktorý by ale bol rozseknutý horizontálne na polovičku. Sculpt bol robený cez **Zbrush** a render cez **Eevee** v **Blenderi**. Posledné úpravy boli robené cez **Photoshop**.