Kimberley Rontová

Slnečná 15

04471, Čečejovce

**Explikácia**

1. **Farba**

Veľmi ma inšpirovalo opustené a schátralé prostredie, tak som sa rozhodla si ho ísť nafotiť. Nafotila som si niekoľko záberov, aby som si prostredie z určitých uhlov vedela porovnať. Keďže sa mi nesmierne hodili na tento záber väčšinou tmavé a upršané efekty, nebála som sa ich v tomto prípade využiť. Samozrejme, nemôže byť všetko temné… tak som na niektoré atmosféry vložila aj pozitívne pocity. Pracovala som s programom Adobe Photoshop.

1. **Maskovanie**

Na túto úlohu som pracovala prevažne s pozitívnymi farbami kde som si zvlášť nafotila obe postavy. Jedna sedí na lavičke a v zábere pôsobí giganticky oproti tej, čo sedí už zakomponovaná vedľa nej. Na tú miniatúrnu postavičku sa pozerá psík ktorého som tiež zakomponovala do záberu. Následne som pridávala teplé farby aby fotografia pôsobila pokojne a vyžarovala z nej dobrá nálada. Maskovanie bolo vytvorené v programe Adobe Photoshop

1. **Vektorizácia**

Na túto úlohu som si ako postavu na vytvorenie vektoru z fotografie vybrala seba pretože sa mi páčila kompozícia, osvetlenie a pozadie. Fotografiu som si upravila mierne v programe Adobe Photoshop a následne som si podľa tejto fotografie vytvorila vektorovú kópiu mňa vo vrstvách aj s backgroundom v programe Adobre Illustrator. Vo vektore sú použité aj jednoliaté farby a aj gradienty.

1. **3D Autoportrét**

Na túto úlohu som sa veľmi tešila keďže som si veľmi obľúbila program na organické modelovanie Zbrush, v ktorom sa momentálne účím tvoriť a spoznávam všetky techniky modelovania a polypaintu v programe. Pozostávala som zo základnej geometrickej hmoty (gule), kde som z nej postupne uberala a pridávala. Hlavu som sa snažila detailnejšie prepracovať, kde sú aj viditeľné štruktúry kože do požadovaného výsledku. Výsledný model som potom decimovala.

1. **Videovizitka**

Obsahuje popis mojich doterajších prác a skúseností s klientmi. Niektoré veci v ukážke boli vytvorené na zákazku.

1. **Portfólio**
2. **Maturitná práca : publikácia o práci reštaurátora Katja Gibson**

Témou mojej praktickej maturitnej skúšky bolo navrhnúť a realizovať publikáciu o práci reštaurátora pre slovenskú reštaurátorku Katja Gibson, ktorá momentálne pôsobí v záhraničí. Pri začiatku tvorenia tejto práce som si musela pozisťovať relatívne informácie na danú problematiku. Po preštudovaní množstva časopisov a internetových článkov o reštaurátorstve a o rôznych technikách reštaurovania ma inšpirovali hlavne akrylové farby, ktoré som chcela uviesť ako limitovanú edíciu reštaurátorky Katji Gibson k finálnej publikácii. Inšpirovali ma vzorky rôznych malých pleťových masiek a krémov. Tento nápad som pretvorila na sáčky z recyklovateľného papiera, a vyplnila akrylovými farbami. K tejto edícii som vyhotovila aj krabičku s potlačou jej loga, ktoré som navrhla. Následne som sa venovala tvorbe časopisu, kde som sa inšpirovala maľbami slávnych umelcov, ktoré som pretvorila do kriviek a urobila som si grafiku na úvodnú stranu obálky. Pri realizovaní grafiky som využívala grafický program Adobe Photoshop a Adobe Illustrator. Publikáciu som vytvorila v programe Adobe InDesign. Do tejto publikácie som vložila rôzne zaujímavosti a články ako sú napríklad techniky reštaurovania, schémy reštaurovania, zaujímavosti o slovenských reštaurátoroch, unikátny rozhovor s reštaurátorkou Katja Gibson a zaujímavosti o slávnich umelcov a tak isto sa dozviete v jednom článku ako si vytvoriť doma papier.

Zámerom tejto publikácie bolo informovať a zaujať bežného čitateľa o súčasnej problematike reštaurátorstva a naučiť ich niečo nové hravou a tvorivou formou.Kolekciu mojej práce ďalej dopĺňa sada akrylových farieb plnené do recyklovateľných sáčkov a krabičku s potlačou, ktoré zároveň slúžia ako propagačný materiál pre reštaurátorku.

1. **Honda : Design concept (Display & Speedometer)**

Mojou úlohou bolo navrhnúť a vytvoriť dizajn concept užívateľského rozhrania do Hondy Civic pre firmu, ktorá sídli v Prahe (Kontrolka CZ). Na úvod som navrhla rôzne ikonky ktoré sú podstatné na palubnom počítači auta. Pracovala som hlavne v programe Adobe Illustrator, potom som svoje návrhy aplikovala do fotky interiéru vo Photoshope.

1. **Creature (3D Sculpt)**

Mojim cieľom bolo vytvoriť štylizovanú postavu kreatúry. Objekt som vymodelovala v Zbrushi. Na tomto objekte ešte pracujem, chcem túto postavu ešte viac zoštylizovať, natextúrovať model pomocou nástroja Polypaint a vyrenderovať.

1. **Logo dizajn, produktový dizajn ,bannery, komunikačné tlačoviny,**

Súhrn mojich doterajších grafických návrhov vytvorené na zákazku.

1. **Destruction**

Moja prvá manipulácia v programe Adobe Photoshop.