6.1.1 Saberlex

Blender, Adobe Photoshop

Saberlex je bojový robot vyzbrojený vysúvacím exo-sabrom. Druhá časť jeho mena, lex, vychádza z Lexoplastu, pevnej a zároveň ľahkej tkaniny.

Svalové plochy som modeloval ručne. Kostru modelu pomocou generatívnych modifierov, ktoré Blender ponúka. Na nanesenie základnej štruktúry s jednoduchou geometriou som použil Skin modifier, cez Subdivision surface som vytvoril zložitejšiu geometriu, ktorej tvar som následne zmenil pomocou procedurálnych výškových máp a rôznych ďalších techník. Týmto spôsobom som za krátky čas dokázal vygenerovať veľké množstvo komplexných variácií, čo mi umožnilo venovať viac času skúmaniu rôznych možností. Ak by som ten istý model robil cez sculpting alebo mesh modeling, nikdy by som na to nemal čas ani možnosť. Textúru som generoval procedurálne.

Model vznikol ako test nových možností, postupne, bez concept-artu alebo block-outu.

6.1.2 ABBASH

Blender, Adobe Photoshop

3D render cez sculpting robeného objektu so skleneným materiálom, ktorý bol pokrytý procedurálnou textúrou. Za rôzne štruktúry pravdepodobne môže aj HDRI textúra, ktorá bola určená na osvetlenie.

Výsledok vznikol skôr náhodne, počas modelovania iného modelu.

6.1.3 TAM SOM BOL-Plagát

Adobe Photoshop

Plagát pre ešte nedokončenú sériu. Satyra na nadmerné používanie internetu. Má slúžiť aj ako dôkaz, ako jednoducho sa na internete dá klamať, aj samého seba. Inšpirácia vznikla počas plnenia povinnej práce pre prijímacie skúšky - maskovanie.

Vystrihnutý model mňa, spojený s ďalšími, potom prevedený cez masku písma.

6.1.4 RGAS

Blender, Adobe Photoshop

Modely trávy a fiktívnych svetielkujúcich rastlín s rôznymi materiálmi. Následne prevedené cez particle systems na rovnej ploche.

Snažil som sa zachytiť atmosféru čarovna.

6.1.5 Eraser

Blender, Adobe Premiere

Model človeka vznikol cez addon na generovanie postáv rôzneho veku veľkosti... Časť hlavy som vysekol cez boolean. Objekt vsadený do nej má loopujúcu sa štruktúru, ktorá vznikla kombináciou rôznych modifierov. Plynulé opakovanie (looping) som docielil pomocou výškových textúr, ktorých koordinácie sú ovládané prázdnym objektom, ktorý nasleduje kruhovú trajektóriu.

Animáciou som sa pokúsil znázorniť určitý pocit súvisiaci s vnútornou explóziou myšlienkových pochodov v hlave.Vznikla počas skúmania možností softvéru.

6.1.6 Matrix Fort

Blender, Adobe Premiere

Animácia je založená na loopujúcom sa objekte v strede, okrem neho sa loopuje aj kamera, ktorej koordinácie sú ovládané prázdnym objektom. Dominantný objekt v strede kompozície je jadrom veľkého serveru, ktorý sa stále mení. Vyvíja sa cez informácie, ktoré nepretržite prijíma a spracováva. Kamera ho sleduje spoza rôznych vedľajších protokolov. Keďže jadro pôsobí agresívne, kamera sa pre istotu ani nepriblíži. Pri tvorbe som sa inšpiroval Gibsonovým Neuromancerom.

6.1.7 Summer Delirium

Blender, Adobe Premiere

Animácia vznikla ako vedľajší produkt pri práci na inom projekte, ktorým bol pohár s kokteilom popisujúcim portfólio služieb marketingovej spoločnosti. Pri tejto práci ma zaujali deformácie a zakrivenia, aké vytvára sklo pohára, rovnako aj jeho odrazy. To ma priviedlo k vytvoreniu tejto animácie. Jej názov vychádza z letnej atmosféry kokteilu a pocitov prameniacich z vyššie spomínaných deformácií.

6.1.8 TAM SOM BOL – Idylka

Adobe Photoshop

Na fotke som chcel zachytiť vtipný absurdný balkón, ktorý bez kontextu pôsobí ako nezmysel.

6.1.9 Ružový šetrič

Blender, Adobe Premiere

Animácia predstavuje akýsi psychedelický retro-šetrič obrazovky. Vznikla pri skúmaní možnosti softvéru, rovnako ako Matrix Fort a Eraser, pomocou procedurálnych techník a prázdnych objektov.

6.2.1 – 6.2.6 Old Town Memories

Ganbreeder, Runaway, Adobe Photoshop

Explikácia ku mojej sérii poviedok s fotkami, v ktorej vytváram alter ego chlapca, čo rád fotí.

Rozpráva príhody z návštev mestečka, kde žila jeho stará mama. Čitateľ nevie, či si to vymýšľa alebo hovorí pravdu. Práve organický výzor, ktorý Ganbreeder vytvára, prispieva k vnútornému konfliktu, ktorý čitateľ zvádza.

Obrázky vnikli procedurálne upravovaním rôznych matematických hodnôt a vytváraním slovných inputových kombinácií, ktoré boli prevedené cez script v Runaway. Týmto postupom som chcel zvýšiť rozlíšenie obrázkov, no zároveň zachovať detaily. Následne som produkt opracoval v Adobe Photoshop a ručne dokreslil. Výhodou tohto postupu, oproti kresleniu od začiatku v Photoshope, je organická, ťažko napodobniteľná, podivná štruktúra, ktorú Ganbreeder vytvára. Pomocou farebných úprav som sa snažil docieliť výzor starej fotografie.

6.2.7 Tone - Melanchólia

Prvá zo série fotiek venovaných architektúre. V snahe priblížiť sa filmovému dojmu, som použil formát 16 x 9. Rôzne nálady som vytváral pomocou split toningu a grainu.

Názov série je zatiaľ provizórny.

Na prvej fotografii je zaujímavá budova vzadu, jej štruktúra, farby, ale aj stromy vpredu. Hlavne pre kvapky vody. Kombinácia týchto prvkov vytvára zvláštnu náladu. Budova sama o sebe je až škaredá, na fotke pôsobí smutne a chladne, aj keď má svieže farby. No zároveň pôsobí príjemne, možno práve kvôli tým stromom.

6.2.8 Tone - Brechači

Fotka má ponurú atmosféru, no nie smutnú ani melancholickú, skôr vyvolávajúcu očakávanie. Na budove ma zaujali jej rôzne textúry. Napríklad sklenená vrchná časť, na ktorej sa láme svetlo, alebo okná naľavo, z ktorých je vidno iba málo. Taktiež na mňa veľmi zapôsobil veľký nápis, ktorý na prvý pohľad pôsobí špinavo a vtipne, no nie je špinavý, ten dojem tvorí séria detailov pod ním. Je iba trochu špinavý.

6.2.9 Tone – Príchod

Fotkou sledujem lámajúcu sa tehlovú textúru a ostrý tieň. Celkovú symetriu. Fotku som sa rozhodol nechať farebnú, pretože inak by zanikla teplá atmosféra, akú kombinácia odrazu neba a žltého svetla vytvára. Aj táto fotka vyvoláva očakávanie.

6.2.10 Tone – Komplex

Touto fotkou som sa snažil vytvoriť záber na mesto, aký vidím v mnohých filmoch. Záber, po ktorom sa čo nevidieť zjaví Steven Segal. Každá budova je iná, aj keď sú vlastne rovnaké. Ako filmy so Stevnom Segalom.

6.2.11 Ever-present

Atmosféra Košíc mimo centra. Táto fotka vyvoláva úzkosť. Farbou do zelena pridávam mierny pocit skazenosti. Zaujali ma káble, ako sú skoro vždy nad nami a vytvárajú nekonečné pavučiny. Tie nám bránia v čistom pohľade na nebo. Hoci sa človek odvráti, vidí ich, aj keď sa na ne nepozerá. Je to potom o to skľučujúcejšie.

6.2.12 Windows

Táto fotka mi pripomína operačný systém Windows.

6.2.13 Spleť

Pri tejto fotke ma zaujal tvar, aký káble vytvárajú. To, ako sa spájajú, na mňa pôsobí až agresívne.

6.6.6 BEAR!

MeshLab, Blender, Adobe Premiere

Fotoscan sestrinho medvedíka zhotovený v školskom foto-ateliéri. Spojený v Meshlabe a opracovaný v Blendri, retopológia robená procedurálne pomocou remesh modifiera. Chlpy robené cez hair particle system a vertex mapy, pomocou ktorých som rozdelil modré a svetlo žlté chlpy. Ich chumáčovitý tvar vznikol cez Child particles, ktoré sledujú koordinácie materského vlasu. Hudba je Powermad – Slaughterhouse.

6.3.1 Klauzúrne práce DVD 2019

Blender, Adobe Photoshop

Obal na DVD s mojimi klauzúrnymi prácami.

6.3.2 Klauzúrne Práce obal 2018

Adobe Photoshop

Obal na DVD s mojimi klauzúrnymi prácami.

Štruktúry vznikli obkresľovaním fotiek rôznych industriálnych strojov. Pokúsil som sa napodobniť industriálny dizajn mangy BLAME!

6.3.3 Klauzúrne Práce obal 2019

Blender, Adobe Photoshop

Obal na DVD s mojimi klauzúrnymi prácami.

Roboty vznikli rovnako ako Saberlex spomenutý vyššie, a to modelovaním jednoduchých štruktúr, ktoré boli neskôr procedurálne upravené. Textúry sú procedurálne tiež.

6.3.4 Trefa džús

Adobe Premiere

Absurdná reklama na džús.

6.4.1 Pandorama Album Teaser

Blender, Adobe Premiere

Na videu som spolupracoval s grafickou dizajnérkou Katarínou Rybnickou, ktorá dodala typografiu a logá, taktiež som s ňou priebežne konzultoval prácu. Hudba je autorská: skupina Pandoráma.

Video má byť vstupom do magického sveta Pandorámy, plného fiktívnej flóry a artefaktov. Na začiatok som vytvoril jednoduchý blockout scény. Všetko som vložil do jedného ohraničeného úseku, aby som neskôr nemal problém s Loopovaním. Tak isto som si dopredu zanimoval placeholder objekty, aby som mal predstavu o tom ako bude vyzerať scéna ako celok, predišiel som tým problémom v budúcnosti.

Rastliny som si dopredu nakreslil. Základnú štruktúru modelu som modeloval ručne a dokončil ho procedurálne pomocou výškových máp a displacementu. Každej rastline som potom vytvoril dve až tri variácie pre väčší realizmus. Veľkou výhodou tohto prístupu je, že skoro každá procedurálna hodnota je animovateľná, čo mi dáva väčšiu slobodu. Veľké rastliny som rozmiestňoval ručne, menšie pomocou particle systémov a vertex máp. Pre zlepšenie výkonu a zrýchlenie renderingu som namiesto duplikovania objektov duplikoval ich instancie.

Na čom zlyhala celá scéna bolo zlé osvetlenie a zlá práca s materiálmi a textúrami. Detaily zanikli a vznikol šum.