Matej Šulek, Kaštieľska 22, 821 05 Bratislava

**Explikácia voľných prác**

**6.1.** Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské

6.1.1. Ring – vytvorenie návrhu strieborného šperku v programe Blender

6.1.2. Infinity – vytvorenie egyptského symbolu nekonečna v programe Blender

6.1.3. Scissors – abstraktné znázornenie strihu filmu v programe Blender

6.1.4. Dart – vytvorenie šipky podľa reálne nameraných rozmerov v programe Blender

6.1.5. Battery – vytvorenie točiacej batérie v programe Blender, inšpirovanej ikonou batérie na displeji mobilného telefónu, video bolo vytvorené so zámerom prehrávania v slučke

6.1.6. Reklama – reklama na slúchadlá vytvorená ako zadanie domácej práce na vyučovaciu hodinu ekonomiky, bol použitý program Blender a After effects

6.1.7. Spider – vytvorenie zlatého prívesku v programe Blender

**6.2.** Práce autorské ale so vstupmi prebratými

6.2. Cat – vsadenie fotografie môjho kocúra v krabici do 3D scény v programe Blender a Photoshop. Použité boli stiahnuté textúry z internetu.