

Explicácia voľných prác

6.1. Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské

1. Zikkurat, 2. Zikkurat, 3. Zikkurat - jednoduchá konštrukcia dobového pamätníku starého stovky rokov, vytvorené v 3ds Max 2018 a Corona 1.7, tak ako aj 5 nasledujúcich renderov.

4. Hodinky, 5. Hodinky, 6. Hodinky - stvárnenie železno-drevených hodínok v poňatí steampunkového štýlu

7. Náhrdelník, 8. Náhrdelník - starodávny magický náhrdelník vylovený z pod hladiny mora

9. Delo, 10. Delo, 11. Delo - fiktívne špeciálne ďalekopaľné delo z obdobia 2. svetovej vojny

12. Štít, 13. Štít, 14. Štít - jedná sa o železný rytiersky štít s jedinečným tvarom a originálnym zdobením

15. Pero, 16. Pero - guľčkové pero navrhnuté v duchu jednoduchosti, vznešenosti a elegancie

17. Obrnenec, 18. Obrnenec, 19. Obrnenec - v týchto troch vyrenderovaných snímkoch v 3D programe môžeme vidieť návrh železného obrneného červa. Celá konštrukcia sa skladá z tvrdených a železných materiálov. Je uspôsobený na boj zblízka. Snímky sú renderované v programe Corona Renderer 1.7 a zbraň vymodelovaná v programe 3ds Max 2018.

20. Zbraň, 21. Zbraň, 22. Zbraň - ide o znázornenie futuristickej, kovovej zbrane s použitím výtvarných textúr, render Corona 1.7, model 3ds Max 2018.

23. Rytier - v tomto stvárnení rytiera bolo cieľom pokúsiť sa vyrenderovať realistický výzor kovového brnenia spolu s reálnym pohľadom na trávnik. Model vytvorený v 3ds Max 2016, upravený v Maya 2017 a vyrenderovaný vo V-Ray.

24. More obrázok - pokus o vyrenderovanie realistického 3D pohľadu na more. Vytvorené v programoch Maya 2017, V-Ray.

25. More animácia - išlo o rozpochybovanie vyššie spomenutého mora v animácii, pričom k vytvoreniu pohybu bol použitý PhoenixFD a samozrejme Maya 2017 a V-Ray.

26. Miestnosť - stvárnenie priestoru prepájajúceho v zvláštnej kombinácii reálne a abstraktné prvky, modely zhotovené v 3ds Max 2016, renderované v Mental Ray.

27. Oheň - skúška vytvorenia horiaceho ohňa, vhodného do animácie, programy Maya 2017, PhoenixFD a V-Ray.

28. Tenis - naanimovanie vtipnej zápletky počas tenisového zápasu, 3ds Max 2017.

29. Kozmické gule - ide o môj prvý render v 3ds Max, Mental Ray, objekty mali pôsobiť ako mimozemské

30. Pozadie maska - toto dvojfarebné pozadie vzniklo kombináciou reálnej fotky masky s filtrami a blending modmi v programe Adobe Photoshop.

31. Maják - obrázok je výtvarným návrhom vesmírneho majáku.

32. Obor - cieľom bolo čo najfiktívnejšie a najkontrastnejšie vykresliť kamenného obra v programe Photoshop.

33. Pozadie oko - prepojenie 2D vektorového loga s 3D abstraktným objektom

— — —

6.2. Práce autorské ale so vstupmi prebratými

1. Retušovanie - obnovenie pôvodného vzhľadu fotografie, vyhladenie, Adobe Photoshop

2. Reklama - návrh hlavného obrázka 3D reklamnej kampane na zubnú pastu, realizované v 3ds Max 2016, Mental Ray

3. Vektorový tiger - prerobenie bitmapového obrázku do 2D vektorovej ilustrácie v programe Photoshop

— — —

6.3. Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole

1. Plagát, 2. Plagát, 3. Plagát - vytvorenie návrhu plagátu do maturitného animovaného filmu, vidíme futuristického robota s magnetickými mechanizmom kĺbov, použité programy Autodesk 3ds Max 2017, Corona Renderer 1.7 a Adobe Photoshop

4. Darkotarian - pod týmto názvom sa skrýva koncoročná práca z 3. ročníka. Tento krátky animovaný film je charakterizovateľný ako krátky trailer dlhšieho príbehu. Skladba v pozadí je mojou prvou, ktorú som zložil ja, konkrétne v programe FL Studio 12. Modelované v 3ds Max 2017, renderované vo V-Ray a postprodukčne upravené v Adobe After Effects CC.

5. Izba - školským zadaným bolo vytvoriť interiér svojej izby podľa vlastným predstáv. Vyprodukované v 3ds Max 2016, Mental Ray.

6. After Effects titulky - v tomto cvičení bolo cieľom vyhotoviť netradičné 2D titulky v programe After Effects, ktoré by sa vyznačovali originalitou a zároveň retro štýlom.

7. Griffin - môžeme vidieť animáciu a model mýtického tvora, určeného do jednoduchej 3D hry, modelovaný a animovaný v 3ds Max.

8. RecolorizeR - išlo o efektovú koncoročnú prácu na predmete After Effects, pričom bolo zadaním vytvoriť hoax - v tomto prípade sa konkrétne jedná o sprej, ktorý dokáže pomocou namiešania určitej zmesi zmeniť jedným streknutím farbu celého povrchu objektu.

9. Napísanie mena - skonštruovanie animovaných tituliek v programe After Effects pomocou efektu Write-on.

10. Portman - jedná sa o teaser k pomyselnému filmu o heroickej postave ovládajúcej silu portálov. Účelom cvičenia bolo vyskúšať si 3D trackovanie 2D portálu do priestoru. Pri práci boli použité programy Adobe After Effects na celkový výtvar a Adobe Photoshop na nakreslenie portálu vo vrstvách.

11. Výtvarné návrhy - tieto 3 výtvarné návrhy boli konceptuálnou predstavou vizuálneho spracovania postáv do 3D animovaného maturitného filmu

12. Blueprint - je celistvým návrhom hlavnej postavy do filmu, vypracovaný v 1. ročníku v programe Photoshop

13. Kľúčovanie - cvičenie bolo testom v oblasti zručnosti podrobného kľúčovania a dodania svetelného efektu do záberu, vyrobené v After Effects

14. Efekt Displacement Map - pomocou daného efektu mala byť oživená - zdramatizovaná ručná kresba z plenéru

15. Pohľad na planéty - prelet vesmírom nakreslený v programe Photoshop a animovaný v programe After Effects pomocou svetelných efektov a 3D kamery

16. Koncept loga - 8 rôznych variácií vektorového loga pre štúdio animácie

17. Ilustrácia - výtvar vzniknutý kombináciou pero-kresby a Photoshop filtru

18. Dobro a zlo - zadanie štvrťročnej práce na hodinách figurálnej kresby

19. Kostra - štvrťročná práca - štýl kresby rozbitého zrkadla, v ktorom sa odráža kostra na formát A2

20. Lienka - Kresba prírody z plenéru, 1. ročník

21. Ruky - polročná práca v 2. ročníku, figurálna kresba

— — —

6.4. Práce vytvorené na objednávku zákazníkom

1. Logo firmy - tri farebné varianty vektorového loga pre firmu zameranú na výrobu biopaliva