

Explicácia

Michaela Hýbelová

1. The Devil

Mojim cieľom bolo vytvoriť štylizovanú postavu s podobizňou diabla. Objekt som vymodelovala v programe **Zbrush**, kde som pomocou nástroja Polypaint model aj natextúrovala. Ako renderovací software som použila **Keyshot**, do ktorého som celý objekt s textúrami importovala. Na osvetlenie som použila HDRI mapu s niekoľkými vlastnými svetlami. Aby som mohla začať s compositingom, vyrenderovala som viacero „passov“ – diffuse, specular, shadow a ambient occlusion. V programe **Adobe Photoshop** som pridala aj niekoľko dodatočných textúr.

2. Portrét

„Portrét“ je mojim prvým pokusom o vytvorenie čo najreálnejšieho portrétu. Hlavu som vymodelovala v programe **Zbrush**, kde som model aj natextúrovala – pomocou projekcií reálnych častí tváří človeka z fotografií, ale aj ručným maľovaním – polypaintingom. Na vytvorenie všetkých vlasových prvkov – brada, obočie, mihalnice, som využila nástroj Fibermesh. Model som importovala do **Keyshotu**, kde som ho nasvietila pomocou HDRI mapy interiéru. Finálnu podobu som dosiahla v **Adobe Photoshop**.

3. Plague Doctor

Objekt bol vymodelovaný a vyrenderovaný v programe **Zbrush**. Aby charakter dostal dobový vzhľad, celú prácu som robila čiernobielo. Na finálne úpravy, dokresľovanie a post-produkciu som použila program **Adobe Photoshop**.

4. Zombie / Dark Waters

Na objekte som celý čas pracovala formou brainstormingu, nemala som pripravené žiadne skice ani nápady. Na vytvorenie anatomickej referencie som použila DAZ Studio. Vytvorený objekt som potom importovala do **Zbrushu**, kde som začala s modelovaním. Najzaujímavejšou časťou celého procesu bol pre mňa už spomínaný štýl tvorenia, ale aj vytváranie prvkov (chápadlá, oblečenie,..) a compositing. Model som vyrenderovala v programe **Keyshot**.

5. Mr. Nosferatu

Bustu, vrátane oblečenia som vymodelovala v programe **Zbrush**. Objekt som netextúrovala, iba som pomocou nástroja Polypaint čiernou farbou zvýraznila črty tváre a oblasť očí. Na zvyšné objekty som aplikovala materiály v **Keyshote**. V programe **Adobe Photoshop** som dokreslila vlasy, a použila niekoľko textúr na imitáciu textilu a kože.

6. Major Tom

Hlavným cieľom mojej práce bolo vytvoriť 3D charakter, na ktorý po BPR renderingu (Best Preview Render) v **Zbrushi**, budem v programe **Adobe**

Photoshop maľovať. Do organického objektu som sa snažila vsunúť hard-surface prvky, ktoré práci dodali mimozemský nádych. Celé prevedenie je dosiahnuté pomocou počítačovej myši, keďže som počas tvorenia tejto práce nevlastnila grafický tablet.

7. Alien / Mimoszemšťan

Rovnako, ako pri predchádzajúcej práci, nenatextúrovaný objekt som v programe **Adobe Photoshop** začala premaľovávať, a takto som získala finálnu podobu práce.

8. Hungry Creature / Hladná príšera

Objekt bol vymodelovaný, natextúrovaný a vyrenderovaný v programe **Zbrush**. Na finálnu podobu som použila **Adobe Photoshop**, kde som viacero render-passov dala dokopy a docielila tým žiadaný svetelný efekt.