

Explikácia

6. Portfólio vizuálnych prác

6.1. Práce vo všetkých obrazových vstupoch autorské

6.1.1. Dynamics

Túto prácu som vytvorila v programe Blender s úmyslom použitia jednoduchých, textúrovaných tvarov, ktoré by napriek statickosti základného objektu v strede kompozície zároveň evokovali dynamický pohyb. Finálny render som potom farebne upravila v programe Adobe Photoshop.

6.1.2. Sahara

Cieľom bolo napodobniť vodnú hladinu a prácu svetla prenikajúceho stavbou pri západe slnka. Realizované v programe Blender.

6.1.3. Pink Pearl

Pri tvorbe tohto archviz projektu ma inšpiroval umelec Peter Tarka. Snažila som sa napodobniť elegantný, ale zároveň čistý štýl jeho práce. Vymodelované v programe Blender.

6.1.4. Mushroom Fairytale

Táto manipulácia vznikla z troch rôznych fotografií so zámerom vytvorenia nočnej lesnej scény s prvkami mágie v podobe portálu v pni stromu. Všetky fotografie boli nasnímané počas dňa a neskôr farebne upravené do tmavšej, nočnej podoby, s pridaním svetla, tieňov a nakresleného portálu, v programe Adobe Photoshop.

6.1.5. Arizona Sunset

Mojím cieľom bolo vytvoriť jednoduchý digitálny environment concept art, ktorý sa môže využiť ako podklad či samostatné pozadie. Realizované v programe Adobe Photoshop s pomocou grafického Wacom tabletu.

6.1.6. China Bridge

Tento environment concept art som takisto kreslila v programe Adobe Photoshop. Ide o hru so svetlom a tieňmi, s dôrazom na zapadajúce slnko, ktoré je symbolom pomaly prichádzajúcej tmy a rokľina značí cestu za jeho poslednými lúčmi.

6.1.7. Cactus Paradise

Ďalšia práca z mojej série inšpirovanej krásami Arizony, tentokrát som však namiesto digitálneho programu využila vodové anilínové farby spolu s akvarelovými pastelkami. Snažila som sa používať paletu teplejších farieb, ktoré sú špecifické pre toto prostredie.

6.2. Práce autorské, ale so vstupmi prebratými

6.2.1. Night Forest

Tento projekt bol vytvorený v programe Blender. Svetník som modelovala podľa referencie reálneho objektu, textúry a modely kríkov a trávy sú stiahnuté z internetu. Kamera je zaostrená hlavne na svetník, ktorý má v strede kompozície vyžarovať teplo a svetlo v kontraste s okolitým tmavým lesom.

6.2.2. Pumpkin Fun

Pri tvorbe tejto práce ma inšpirovalo halloweenske obdobie a tekvice som modelovala podľa referencií z reality. Zámerom bolo obohatiť túto temnú stránku festivalu aj o veselé aspekty v podobe komických výrazov tekvic. Použité textúry boli stiahnuté z internetu a upravené podľa potreby. Modelované v programe Blender a farebne upravené v Adobe Photoshop.

6.2.3. Multifandom Video

K mojim záľubám patrí práca s videom, ku ktorej som sa dostala najmä vďaka rôznym fandom videám na internete, čo ma inšpirovali pri mojej práci. Toto video obsahuje krátky zostrih vybraných prác, ktoré som tvorila v programe Sony Vegas Pro. Využívala som pri tom color grading či prechody s pridaním textu, svetiel a iných vrstiev. Snažila som sa o čo najlepšie zvládnutie temporytmickej a estetickej zložky. Upravené a zostrihané video sekvencie sú súčasťou filmov a seriálov, nie moja vlastná tvorba, a takisto aj použitá hudba.

6.2.4. Donut in the Morning

Jeden z mojich prvých projektov realizovaných v programe Blender, na ktorom som sa učila základy 3D modelovania, textúrovania, kamery a svetiel. Donut model, tanier a šálka boli realizované s pomocou online tutoriálu, stolička a stôl podľa vlastnej referencie na doplnenie scény. HDRI pozadie a textúra obrusu sú z internetu.

6.2.5. Bedroom

Jedným z cieľov tohto archviz projektu bolo pre mňa naučiť sa 3D modelovanie a textúrovanie komplexnejších objektov v programe Blender. Do obrazov v scéne som zakomponovala aj ukážky mojich predošlých autorských prác. HDRI pozadie a použité textúry sú z internetu.

6.2.6. Earth on Fire

Toto maskovanie bolo realizované v programe Adobe Photoshop s použitím viacerých fotografií stiahnutých z internetu (Free to use). So zámerom poukázať na nebezpečné globálne otepľovanie planéty som sa snažila s pomocou vrstiev a color gradingu vytvoriť horiacu planétu z okna vesmírnej lode.

6.2.7. Winter City

V programe Adobe Photoshop som vytvorila maskovanie z jednej vlastnej nafotenej fotografie a druhej stiahnutej z internetu (Free to use), farebne upravila a pridala padajúci sneh na dotvorenie atmosféry zimného mesta.

6.3. Práce vytvorené zo zadania počas štúdia v škole

6.3.1. Hodžova Esej 2018 Plagát

Okrem pomáhania s grafikou nášho školského časopisu sa pravidelne podieľam aj na tvorbe plagátov pre rôzne školské akcie. Jednou z nich je Hodžova esej, pri príležitosti ktorej som v programe Adobe Photoshop a so zadaným textom od vedenia školy vytvorila tento plagát.

6.3.2. Night Under the Stars Plagát

Ďalšia školská akcia pri ktorej som pomáhala s propagovaním bol aj Valentínsky ples. Realizované v programe Adobe Photoshop, digitálne dokreslená nočná obloha.

6.3.3. House on a Hill

Počas môjho výmenného ročného pobytu na strednej škole v USA som si pridala do rozvrhu aj hodiny kreslenia. Ako jednu z prác kreslených z reálneho života som ceruzkou nakreslila dom mojej hosťovskej rodiny so zameraním na perspektívu a architektúru.