

Explicácia

Vladimíra Strukanová
Košice, 04013, Berlínska 23

1. Farebne verzie fotografického obrazu

Z hľadiska kompozície som širokouhlým objektívom nafotografovala bager na stavbe. Cieľom bolo vytvoriť reálne atmosféry ako je noc, hmla, dážď, sneh. Ako základ som fotila v "neutrálnej" atmosfére - zamračeno - aby som sa vyhla problému za slnečného dňa - ostré tieň. Na finálny výsledok som použila rôzne filtre, efekty a kolorovanie pre danú atmosféru. Rozlíšenie som nechala pôvodné z fotoaparátu, nakoľko orezanie na filmový rozmer 16:9 by stratilo danú kompozíciu. Pri fotení som zabudla zmeniť rozmer. Na realizáciu som použila program Adobe Photoshop.

- *Adobe Photoshop*

2. Maskovanie

Ako tému som si vybrala mladých ľudí a mobilné telefóny. Chcela som poukázať na posadnutosť mobilnými telefónmi tejto generácie a následne ignorovania okolitého sveta. Cieľom bolo nafotografovať zaujatého človeka mobilným telefónom ako sleduje mobil a pritom sedí na streche autobusu. Na fotku som taktiež vložila predmet - celý autobus. A zmenila semafor. Rôzne drobné detaily som pridala z ďalších fotografií.

- *Adobe Photoshop*

3. Vektorizácia fotografie

Nafotografovala som portrét človeka, ktorý som následne vložila ako referenciu do Adobe Photoshopu, kde som si približne naskicovala rôzne farebné verzie budúceho vektoru. Finálnu skicu som vložila ako referenciu do Adobe Illustratora kde som ručne prevádzala fotku, podľa referencie z Photoshopu, do vektorovej podoby.

- *Adobe Photoshop*
- *Adobe Illustrator*

4. 3D Autoportrét

Pred modelovaním som nafotografovala moju hlavu ako referenciu na modeling. Pracovala som v programe Autodesk Maya. Využívala som Edge modeling, ktorý

mi je najbližší postup práce - modelácie. Po dokončení modelu som vytvorila UV mapy, na ktoré som v programe Mari vytvorila textúry: base color, base displacement, specular, sssDeep, sss weight. Na vlasy som použila GMH2 Maya Hair Script. Výsledný model som rendrovala v Arnold. Celý model hlavy a vlasov má 18107 trojuholníkov.

- *Autodesk Maya*
- *Mari*

6. Portfolio

6.1. Sculpt_Monster

Prvý sculpt v Zbrushi. Scupling je niečo čomu by som sa chcela možno venovať v budúcnosti, nakoľko som ale Zbrush objavila len prednedávnom nemám použiteľných sculptov veľa. Bavia ma modelovať organické sculpty. Rôzne príšery, démoni, zvieratá a podobne.

- *Zbrush*

6.2. Concept arty

Jedna z mojich hobby je aj kreslenie concept artov. Na concept arty enviromentov sa zvyčajne zameriavam na post apokalyptické, hororové a temné miesta. Na postavy prevládajú robotické a organické concepty. Na perspektívu používam jednobodovú a trojbodovú perspektívu. Skicujem na papier, alebo priamo do Photoshopu kde to aj dokončujem. Na spracovanie bolo použité malé množstvo textúr. Poväčšine brushe ktoré som si sama vyrobila v Adobe Photoshop. Tieto concepty sú k známym filmom alebo videohram. Concept arty sú následne vhodné ako podklad na mattepaintingy.

- *Adobe Photoshop*

6.2. Mattepainting Jakobov palác

Cieľom bolo preniesť Košický palác do "rozprávkovej" krajiny. Mattepainting sa skladá z originálnej fotky Jakobovho paláca v Košiciach a z množstva fotiek oblohy, hôr, skál, snehu a iných materiálov (pováčšine z internetu). Ako podklad som si nakreslila čiernobiely concept art - na svetlo, ktorý som pomocou fotiek menila do reálneho prostredia.

- *Adobe Photoshop*

6.3. Pavúk

Toto školské cvičenie som robila počas 3. ročníka na Filmovej škole. Zadanie bolo vytvoriť robotického pavúka. V póze alebo krátkej animácii.

- *Autodesk Maya*

6.4. Aassety

Modely boli určené jednej online akčnej RPG hre. Jedná sa o lowpoly modely.

- *Autodesk Maya*
- *KeyShot*