

## Explicácia voľných prác

Vo svojej tvorbe sa sústredím najmä na celkový pocit z diela, atmosféru, svetla a perspektívy. Tieto hodnoty ktoré sa snažím zdokonaľovať sú pre mňa na prvom mieste.

Moja tvorba vychádza prevažne z 3d programu blender a Adobe Photoshop. Najčastejšie sa venujem technike ktorá sa nazýva overpaint, ale taktiež veľmi rád animujem a experimentujem s 2d a 3d technikami.

Enviroment a objekty zakomponované v ňom sú hlavnými dielami môjho portfólia. Cit pre animáciu a prirodzenosť pohybu mám v sebe a chcem sa v nej ďalej zdokonaľovať. Keďže sa už 5 rokov venujem hudbe a ozvučeniu tak veľmi rád pridávam do svojich animácií rôzne zvukové efekty pre oživenie scény. Do portfólia som zaradil tri animácie. Ako prvá je animácia lode ktorá sa plaví po mori vedľa nebezpečných kameňov. Druhá animácia je loop animácia gule. Posledná animácia je jednoduchý loop elixíru ktorý sa otvorí a hneď zatvorí.

Do portfólia som zaradil aj pár kresieb ktoré ma najviac bavili.

Overpaint middle of nowhere je jednou z mojich posledných voľných prác, na začiatku som si vybral podobné scény ako referencie pomocou ktorých som si načrtol základnú scénu a následne ju vymodeloval a otexturoval v programe blender. Výsledný render som dal do programu Photoshop a upravil farby, kontrast a pridal efekty.

Dalšia práca je model stredovekého domu, ktorý som vytvoril v programe blender. Začalo to pri skicovaní základných tvarov a následne hľadaním referenčných fotiek. Pri tejto práci som sa naučil veľa nových vecí ktoré ma posunuli ďalej v 3d modelovaní.

Beethoven's room je overpaint na základe školského zadania, ktorý bol mojou klauzúrnou prácou v treťom ročníku. Z referencií vznikli tri skice z ktorých som si následne vybral výslednú scénu.

Vehicle overpaint je práca na ktorej som sa naučil veľa o texturovaní v Photoshope. Na začiatku som si navrhol 30 siluet vozidla a potom zrealizoval jednu hotovú skicu podľa ktorej som modeloval v programe blender. Render som vložil do photoshopu a otexturoval som ho.

Alien sculpt je práca vytvorená v programe ZBrush. Bolo to školské zadanie pri ktorom som sa učil základy sculptenia.

Inventory redesign je zjednodušenie inventára vybranej hry The Elder Scrolls IV: Oblivion v ktorej bol príliš zložito usporiadaný inventár a zaberal príliš málo miesta hráčovej obrazovky.

UI/level design je vymyslený design menu hry a levelu. Sú v ňom zakomponované tlačidlá ktorými by hráč mohol interagovať.

Pan je jednoduchý 3d lowpoly model ktorý som robil na základe školského zadania.

School locker je moje prvé otexturované dielo v programe Blender. Naučil som sa na ňom ako správne unwrapovať a ukladať objekty na uv mapu.

Secret chest je 3d model starej truhlice s elixírom v nej

3d model katany je jednoduchý asset pri ktorom som sa naučil texturovať v programe Substance Painter a následne vkladať do Blendru Normal mapu.

Flowers je 3d model pri ktorom som sa naučil pracovať so shadermi a alpha textúrou, keďže textúry boli vo formáte png.

