

JURAJ ZBÍN

POPIS A VYSVETLENIE K VOLNÝM PRÁCAM

I. Video-herné montáže (Blender, After Effects, Premiere Pro, Photoshop)

#1_Montage DreamLove

Rocket League DreamLove video-montáž bola vytvorená pre editing súťaž. 3D prostredie bolo vytvorené v Blenderi a bol použitý model vlaku, ktorý bol stiahnutý zdarma. Textúry boli stiahnuté z internetu a animované texty boli vytvorené v Adobe After Effects.

Herné klipy boli nahrané priamo z hry a editované v Adobe After Effects spoločne s vyrenderovanými scénami z Blenderu. Finálna kompozícia a editovanie stiahnutých, pred-urobených SFX boli vytvorené v Adobe Premiere Pro.

#2_Montage Revive

Rocket League Revive video-montáž bola vytvorená vo voľnom čase pre zlepšenie sa v programoch ako Adobe After Effects a Blender a vytvoriť niečo kreatívne a nové.

Je to druhá montáž, do ktorej bol zakomponovaný aj program Blender. Modely vozidiel boli stiahnuté z internetu a ostatné časti videa boli vytvorené manuálne. Cieľom bolo vytvoriť prostredie, mesto vajíčok, ktoré sú typické pre hru Rocket League ako dav na štadiónoch, na ktorých sa video-hra odohráva.

Klipy boli upravené pomocou programu Adobe After Effects. Boli pridané rôzne vizuálne efekty a animované grafiky. Finálna kompozícia spolu so SFX bola v Adobe Premiere Pro.

#3_Montage GamersRdy Coaches

GamersRdy Coaches montáž bola vytvorená pre editing súťaž, ktorú usporiadala platforma na prenajímanie trénerov do hier pre zlepšenie sa. V súťaži išlo o to zeditovať montáž, v ktorej sa použili klipy (najlepšie momenty) vtedajších trénerov a vytvoriť kreatívne reklamné video pre danú platformu.

Súťaž sa mi podarilo vyhrať vďaka 3D intru, ktoré bolo vytvorené v Blenderi a kreatívnym spracovaním klipov.

#4_Montage Pixels

Rocket League Pixels video-montáž bola vytvorená vo voľnom čase pre zlepšenie sa v programe Adobe After Effects a vyskúšať si spraviť jednoduchú 2D animáciu auta spolu s efektami. Princíp montáže spočíva v tom, že najskôr sa prehrávajú klipy z hry a potom sa spustí 2D animácia, ktorá kopíruje to, čo sa stalo v hre (samozrejme nie 100%).

II. Adobe After Effects

#AE_01 Bitcon Animation

Jednoduchá animácia kryptomeny Bitcoin, ktorá bola inšpirovaná videom z internetu. Video bolo vytvorené vo voľnom čase.

#AE_01 Inkognito Intro Remake

Remake animácie intra známej televíznej show Inkognito, ktorá bola vytvorená vo voľnom čase. Cieľom bolo zistiť a naučiť sa nové funkcie Adobe After Effects, taktiež vytvorenie motion designu bez použitia pluginov, ktoré nie sú originál v AE.

#AE_02 Steam Profile Artworks

Steam profile artworks sú animácie vytvorené pre skrášlenie profilu na Steam hernej platforme na požiadavku klienta, ktorý ma kontaktoval. Artworkov bolo vytvorených viac, medzi ktoré patria animácie, logá a kompozície. Avšak vzhľadom na to, že to je ešte z doby kedy som len začínal a učil sa, prikladám len tie najlepšie.

#AE_03 Glitch Effect Loop & Plexus Plugin Test

Práca vo voľnom čase inšpirovaná z internetu.

III. Blender

#Blender_01 Perfume_Render

3D model produktu bol vytvorený spolu so všetkými textúrami manuálne pre promóciu voňavky. Išlo o projekt, o ktorom neviem veľmi veľa, pretože render bol vyhotovený pre klienta ktorý ma kontaktoval cez internet.

#Blender_02 Doughnuts Render

Vytvorenie šišiek, taniera, stola a pohára bol môj prvý projekt v Blenderi. Scéna bola vytvorená v priebehu týždňa, kedy som sa učil Blender a postupne sledoval online tutoriály na danú scénu od BlenderGuru.

#Blender_03 M4A1_Render_02

Model, ktorý bol vymodelovaný vo voľnom čase bez pomoci tutoriálu priamo na daný model. Predlohou boli 3 fotky spredu, zboku a zhora. Cieľom bolo naučiť sa a pochopiť lepšie Blender prostredie a low-poly modelovanie.

#Blender_04 Dark Bedroom

Scéna večernej izby bola vytvorená vo voľnom čase bez predlohy. Render bol inšpirovaný fotkou z internetu.

#Blender_05 Sniper Rifle Render

3D low-poly model bol vymodelovaný vo voľnom čas a cieľom bolo naučiť sa lepšie princíp modelovania.

IV. Adobe Photoshop

#PS_01 Flowers of Triangle

Cieľom danej práce bolo vytvorenie kreatívnej kompozície postavy a abstraktného prostredia. Boli použité fotky zo stránky Unsplash.

#PS_02 CosmicTeam Logo & Pulse MK Logo

Logo bolo vytvorené pre team Cosmic. Štýl a skica loga boli predom zadané a mojím cieľom bolo vytvoriť jednoduché, rozpoznateľné a moderné logo pre daný team, ktoré by ich reprezentovalo. Pulse MK Logo bolo vytvorené vo voľnom čase pre Rocket League hráča vlastníaceho herný team Pulse.

#PS_03 Montage Thumbnails

YouTube miniatúry, ktoré boli vytvorené pre montáže herných videí. Zväčša ide o vloženie vyrenderovaného 3D modelu alebo odfoteného auta z hry do vytvoreného pozadia.

#PS_04 Hitman & G2 Player

Hitman plagát je kompozícia, v ktorej bola vložená tvár kamaráta do fotografie Hitmana. Boli vytvorené dva farebné obrázky. G2 Player je kompozícia postavy vložená do virtuálneho pozadia. Boli pridané rôzne elementy ako logo daného e-sport teamu, zmena trička a úprava farieb. Oba artworky boli vyhotovené vo voľnom čase pre zlepšenie sa v programe Adobe Photoshop.

#PS_06 FoxGuard E-Sport Team Logo

Teamové logo bolo vytvorené vo voľnom čase pre herný team. Farby, štýl a zviera boli predom zadané. Išlo o prvé kvalitné logo, ktoré bolo odo mňa požadované.

#PS_07 Girl and Destroyed City Composition

Projekt vo voľnom čase, v ktorom bolo cieľom naučiť sa vložiť postavu do prostredia a vytvoriť niečo kreatívne, abstraktné a originálne. Fotky boli stiahnuté zo stránky Unsplash a projekt bol inšpirovaný z internetu.

#PS_09 RL Quick Chat Wallpaper

Personálne pozadie vytvorené pre pozadie smartfónu vo voľnom čase na tému Rocket League. Inšpirované z internetu.

V. Adobe Illustrator

#AI_01 MKO_Logo

Logo vytvorené pre kamaráta vo voľnom čase. Finálna úprava v Photoshope.

#AI_02 Logo_Shy

Logo vytvorené pre klienta, ktorý ma kontaktoval cez internet. Štýl a farby boli predom zadané.

#AI_03 Rocket League Wallpaper

Pozadie vytvorené vo voľnom čase. Cieľom bolo vytvoriť vektorové vozidlo z hry Rocket League podľa podkladu a referencie.

VI. Adobe InDesign

#ID_01 Skolsky Casopis Gymspy

Časopis vyhotovený pre školu Gymnázium Púchov. Bola to len jednorazová ponuka, pretože nikto nemohol v daný moment vytvoriť daný mesačník. Možnosti som sa ujal a získal pár znalostí aj z Programu Adobe InDesign.