

Explicácia prác

Moja práca sa orientuje najmä v 3D grafike (Modelovanie postáv, prostredia, kombinovanie 3D z videom)

Do môjho portfólia som zaradil niekoľko najlepších osobných projektov a projektov pre zákazníka.

Vizuál autorský vo všetkých obrazových vstupoch

Seria mini postáv:

Táto séria obsahuje 9 3D modelov postáv z hororových filmov prerobených do podoby, ktorá ich má znázorniť milo a priateľsky.

Všetky postavy boli vymodelované z basemeshu, ktorý som vytvoril špeciálne pre ne. Každá postava trvala vytvoriť približne 2 týždne. Tento proces obsahoval samotný modeling, zachytenie osobnosti postavy, texturing, materialing, grooming(x-gen), nasvietenie a samotný render v Arnold render engine.

Programy: Zbrush, Cinema 4D, Autodesk Maya, Photoshop.

3D Portréty (Vitiligo, Liplate , Avatar fanart , Kurt Cobain fanart)

Niekoľko mojich najlepších 3D portrétov. Snažil som sa zachytiť realizmus a detaily, ktoré obsahuje tvár (Póry, nedokonalosti kože, fyzikálne vlastnosti,).

Taktiež som vytváranie týchto portrétov bral ako štúdiu ľudskej anatómie a rôznych typov nasvietenia a vytvorenia určitej atmosféry.

Programy: Zbrush, Cinema 4D, Autodesk Maya, Photoshop.

Close-up na ľudské oko

Priblížený záber na 3D model ľudskeho oka.

Išlo mi hlavne o vyvolanie nepríjemného a zároveň fascinujúceho pocitu u diváka a taktiež štúdiu anatómie ľudskeho oka, snažil som sa napodobniť ako pôsobí svetlo na rohovku oka a taktiež o čo najväčšie detaily.

Spravil som 3 verzie nasvetenia 1. Basic 2. Dramatická 3. Spotlight

Programy: Zbrush, Autodesk Maya, Photoshop

Macko pú(3D Scan)

Túto prácu som vybral preto lebo bola vytvorená inou technikou a to fotogrametriou.

Samotný model plyšáka som nafotil z rôznych uhlov, vytvorené fotografie som vložil do programu Reality capture, ktorý z nich vygeneroval 3D model aj z textúrov.

Video autorské vo všetkých obrazových vstupoch

Výbuch Creepera:

Konbinácia 3D modelov z videom. Zo záberu videa som vytvoril virtuálnu kameru pomocou Motion trackingu, ktorá kopírovala trajektóriu originálnej tým pádom som mohol pred ňu postaviť model a zakonponovať ho do videa.

Programy: Cinema 4D, After Effect

Vizuál na objednávku zákazníka:

Maskot robota vytvorený pre firmu Ellano s.r.o

Táto firma sa zaoberá predajom TV techniky, preto návrh maskot je v štýle robota ktorý má ako hlavu Tv z displayom na ktorom sa premietajú rôzne výrazy tváre.

Model bol vytvorený pomocou polygon modelingu v programe Cinema 4D, zákazník potreboval viacero póz, ktoré som mohol jednoducho meniť pomocou jednoduchého riggu pomocou Null objectov.

Full CGI animácia razenia loga:

3D Animácia, ktorá znázorňuje efekt razenia loga do objektov. Celá scéna je mnou vymodelovaná v programe Cinema 4D pomocou polygon modelingu. Renderoval som v Octane renderi v ktorom som pridal aj post procesing (Farby, Bloom).

Štylizovaný 3D model miestnosti Barber salónu:

Model miestnosti prerobený do štylizovanej podoby inšpirovanej štýlom pixar filmov.

Mal som k dispozícii celý scan miestnosti salónu, ktorý som použil ako predlohu.

Programy: Cinema 4D, Photoshop, Zbrush