

E x p l i k á c i a

Hry

- 6.1.1. Gameplay z hry WasteCut, ktorú som vytvorila v spolupráci s programátormi počas týždňa na kurze Level Up. Hra sa zaoberá environmentálnou témou.
- 6.1.2. Intro z hry WasteCut.
- 6.1.3. Animácia pohybu hlavného characteru v hre WasteCut.
- 6.1.4. Gameplay z hry Susedia, ktorú sme vytvorili počas posledného Bratislava Game Jam-u za 48 hodín, kde sme sa zúčastnili ako nesúťažný tím. Stanovená téma bola "Lužné lesy".
- 6.1.5. 3D model z hry na ktorej momentálne pracujem. Vytvorený v Maya a Unity.
- 6.1.6. Koncept animácie characteru do hry.

Kresby

- 6.1.7. Concept art prostredia a postavy k autorskému príbehu s názvom *Prebudenie bohov*. Realizované digitálne.
- 6.1.8. Dizajn postavy na základe troch kľúčových slov : 40. roky, fyzika, modrá. Realizované digitálne.
- 6.1.9. Študijná kresba ruky realizovaná digitálne.
- 6.1.10. Sketch ktorá zachytáva tvary, svetlo a atmosféru autorského prostredia. Realizované digitálne.
- 6.1.11. Študijná kresba ľudskej lebky, vytvorená uhl'om na papieri.
- 6.1.12. Olejová maľba podľa referencie.

Štúdie podľa živého modelu (uhol' na papier, formát A3)

- 6.1.13. Portét ženy.
- 6.1.14. Portrét chlapca.
- 6.1.15. Portét ženy.
- 6.1.16. Figúra ženy.
- 6.1.17. Zátišie.