

# Explikácia

**Návrh a 3d model zbrane** – autorské zadanie, 3d model dýky, sprevádzaný konceptom vytvoreným počas zadania pred dvoma rokmi v škole. Vytvorené vo Photoshope, Blendri a Zbrushi

## **Práce na zákazku**

**Warhawk** – koncept a historicky presný 3D model lietadla Warhawk. Bol vytvorený na zákazku pre firmu Dogfight s.r.o. Vytvorené vo Photoshope a Blendri

**Highpoly modely charakterov** – urobené na zákazku, taktiež pre firmu Dogfight s.r.o. Tvorila som ich podľa návrhov, ktoré mi firma poskytla. Oblečenie som modelovala v Marvelous Designeri, hlavu v Zbrushi a zbytok v Blendri

## **Školské zadania**

**Vampiric ritual** - assets do hry, vytvorené na vlastnú tému. Zobrazujú upírsky iniciačný rituál. Vytvorila som stredoveký kalich, almanach a dýku. Efekt neurčitej doby vytvára viktoriánska tapeta a svietnik. Model je vytvorený v Blendri, textúry sú upravené vo Photoshope

**PF animácia** - vymodelované a zostrihané v Blendri, zvuky použité zo stránky freesound.com

**Ročníkový projekt**- zadanie vytvorené bez pomoci učiteľov v limitovanom čase dva týždne. Zadanie bolo vytvoriť realistického mimozemšťana schopného života na reálnej planéte. Koncept a 3d model. Využila som naň Blender, Photoshop a Zbrush

**Koncept a 3d realizácia prostredia**- Wild west krajinka

## **Digitálne autorské maľby (Photoshop)**

**Dievča vo vlaku**- snažila som sa namaľovať efekt kondenzácie na okne, spojený s pohybom vlaku

**Profil ženy** - osamotená žena prežívajúca poryv emócií a vetra

**Star lady** - štúdia fotky, neskôr zoštylizovaná a umelecky upravená

**Morská panna** - výjav panny po neúmyselnom krviprelievaní. Zobrazuje jej nevinnosť a jemnosť hraničiacu s nebezpečím

## **Skice**

**Krátky komiks**, skica stromu a mŕtvolu pochovanej pod ním

**Koncepty ženských charakterov** na základe kvetov a rastlín, koncept šiat inšpirovaný hubou

## **Kresby**

**Figurálne kresby uhlíkom** mojich spolužiakov vytvorené na vyučovaní. Kresba muža nakreslená na hodinách večernej kresby na Technickej univerzity v Košiciach