

6.1.

1. Vesmír

Program: Blender

Jeden z mojich najnovších projektov. Koncept ma napadol popri vytváraní iného projektu, ktorý bol na koncept Interstellaru. Aj predná vrstva aj zadná vrstva sú vytvorené v Blenderi. Dodatočné efekty (lens flare) boli zhotovené v Adobe Photoshop.

2. Nasnežený New York

Program: Blender

Môj v podstate prvý projekt s podtónom noir. Námet som čerpal na internete ale lokácia je čisto fiktívna. Modeloval a textúroval som to v Blenderi, na doladenie farieb, snehu a lesk som použil Adobe Photoshop. Pomer strán je netradičný a to 1.43:1. Pre túto konkrétnu scénu som si zvolil takýto pomer strán, pretože chcem viacej poukázať na ten konkrétny moment a aby sa divák mohol viacej vžiť do situácie (Chladný večer, poloprázdne mesto, vianočné reklamy, vianočné stromčeky na predaj... Na takúto situáciu sa mi viacej hodil veľký formát. Preto som si zvolil pomer strán a rozostrené pozadie ako pri large format Imax 70mm filme..

3. Osamelá noc

Program: Blender

Celý projekt bol zhotovený v programe Blender. Úprava farieb v programe Adobe Photoshop a Luminar.

4. Tichý breh

Program: Blender

Pokus vytvoriť estetický obraz. Inšpiráciou na tento projekt bol internet a sociálne siete. Úprava farieb a detailov bola v programe Adobe Photoshop.

5. Letná terasa

Program: Blender

Nápad je zo života, kde som podobnú scénu videl na vlastné oči. Nemal som pri sebe fotoaparát, ale neskôr ma napadlo, túto scénu pretvoriť v 3D.

6. Na opustenom ostrove

Program: Blender

Jednoduchý nápad, jednoduché zhotovenie. Už k tomu chýba len príbeh, ktorý si každý môže domyslieť individuálne. Pri tomto projekte som sa naučil tvorbu veľkého oceánu a volumetric oblakov.

6.2.

1. Ticho mora

Program: Blender, Unreal Engine

Nápad a koncept na vytvorenie tohto projektu som dostal cez letné prázdniny. (Nie pri mori ale v robote) V tomto období som taktiež začal venovať väčšiu pozornosť Unreal Engine. Väčšina modelov je namodelovaná v Blenderi a natextúrovaná v Substance painter.

2. Na okraji

Program: Blender, Unreal Engine, After Effects a Davinci Resolve

Pokus o vytvorenie dramatickej scény. Prostredie je vytvorené v Unreal Engine, svetlo som dorobil v Blenderi a postavu v diaľke som orezával v After Effects. Následne všetky efekty aby som čo najviac napodobnil anamorfický objektív (vignetting, skreslenie objektívu a lens flare).

3. Útesy

Program: Unreal Engine

Pri tvorbe mi záležalo na tom, aby to hlavne dobre stvárňovalo obrovský priestor a výšku útesu. V pôvodnej verzii, som mal tento projekt renderovať pomocou Path Tracing (najpresnejšia metóda renderu svetla) ale jedna snímka by mi trvala 2 hodiny na render.

4. Dron

Program: Blender, Davinci Resolve

Projekt začal nafotením a zmapovaním reálnej lokácie. Následne pretvorenie celej lokácie na 3D scénu. Pôvodne som chcel statické snímky, ale potom mi napadlo, že by som to skúsil aj v takejto podobe. Ďalšie efekty sú pridané v Davinci Resolve aby to vyzeralo čo najrealistickejšie.

5. Stíhačky

Program: After Effects, Blender

Jeden zo starších projektov. Projekty tohoto typu som za posledné roky spravil nespočetne veľa. Nie každý sa vydaril, čo ma motivovalo skúšať ďalej.

6.6.

1. Video pre školu

Program: Davinci Resolve, After Effects

Škola ma oslovila, aby som vytvoril video pre deň otvorených dverí a neskôr ako reklamu. Bolo mi povedané, že čo cca by malo to video obsahovať ale scenár a scény som si musel vymyslieť sám. Jedna vec, čo ma mrzí, že som na to nedostal viac času a nemohol som to ešte viacej prepracovať. Točil aj strihal som si to taktiež sám a z vfx je tam použité len jednoduché maskovanie.