

## Marek Štern - Explikácia voľných prác

6.1.

### 1. Mimozemšťan

Pretvorenie maľby z pred dvoch rokov. Maľba sa mi doteraz páči a tak som sa rozhodol, že ju posuniem do 3D prostredia v programe Autodesk Maya.

### 2. Mimozešťan

Druhá verzia, iné osvetlenie, pootočená hlava.

### 3. Kravy z iného sveta

Kravy som si naskenoval na dovolenke v Slovinsku, fantazijné hlavy som vymodeloval v programe Zbrush, v Autodesk Maya spojil so skenom a vyrendroval v Arnold. Postprodukcia v Adobe Photoshop. Chcel som vytvoriť sériu fotiek z iných svetov (3 – 7).

### 4. Hrad

Hrad som tvoril ako zadanie v škole, vložil ho do prostredia ponad kopce a vodu. Overpaint a postprodukcia v Adobe Photoshop.

### 5. Bulbáci

Bytosti som vysculptoval v Autodesk Maya a takisto aj prostredie. Postprodukcia v Adobe Photoshop.

### 6. Bulbíci

Bytosti som si vymodeloval v Zbrush, vložil do Autodesk Maya a tam vytvoril prostredie. Postprodukcia a Overpaint v Adobe Photoshop.

### 7. Továreň

Render školskej klauzúrnej práce, postprodukcia v Adobe Photoshop.

### 8. Zmok

Digitálna maľba v Adobe Photoshop. Inšpiroval som sa slovanskou mytológiou - čiernym kuraťom Zmocom. Vytvoril som z neho humanoidnú postavu, ku ktorej mám vymyslený príbeh aj stolovú hru Zmok.

### 9. Baba Jaga

Digitálna maľba v Adobe Photoshop čarodejnice Baby Jagy. Taktiež inšpirácia zo slovanskej mytológie a je súčasťou príbehu aj stolovej hry Zmok.

### 10. Díbo

Rýchla digitálna skica v Adobe Photoshop neurčitej príšery.

## 11. Strach

Plagát vytvorený v Adobe Photoshop do súťaže, poslaný s 3D vytlačenými znázornenými postavičkami. Postavičky boli modelované v Zbrush a v Autodesk Maya.

## 12. Monštrum

Digitálna maľba v Adobe Photoshop príšery s akousi hmotou namiesto hlavy. Mal som v pláne to poslať do súťaže o mimozemských stvorených, ale nestihol som.

## 13. Mimozemšťan - maľba

Maľba mimozemšťana temperovými farbami. Prechádza z abstrakcie do konkrétneho, A2.

## 14. Strom

Maľba stromu a prírody navôkol neho, akvarel, tuš, A2. Čestné uznanie v súťaži Kreativita mladých grafikov.

## 15. Akt

Kresba masným pastelom podľa živého modela v životnej veľkosti.

## 16. Akt č. 2

Kresba masným pastelom podľa živého modela v životnej veľkosti s nohami v perspektívnej skratke.

## 6.2.

### 1. Guľôčky v prírode

Moja prvá 3D animácia, vymodelované v Autodesk Maya, postprodukcia v Adobe After Effects. Chcel som nejakú abstraktnú energiu vytvoriť v prostredí prírody. Video pozadia - prírody som si dopredu natočil.

### 2. Zrod

Prvá animácia, kde som v Autodesk Maya využil Nparticles. Opäť som chcel dramaticky znázorniť nejakú formu, energiu formujúcu sa v tme. Postprodukcia v Adobe AAfter Effects.

### 3. Zátoka

Parallax animácia vytvorená z maľby stromu zo zadania v škole. Namaľované v v Adobe Photoshop, animácia v Adobe After Effects.

### 4. Červené guľky

Nparticle animácia chaoticky prúdiacich guľičiek, pripomínajú mi červené krvinky. S touto animáciou som mal v pláne urobiť Zázrak, ale nevyšlo. Autodesk Maya, Adobe After Effects.

6.5.

#### 1. Asset

Asset sci-fi zbrane vymodelovanej v Autodesk Maya.

2. \*pomýlil som sa v číslovaní, pod číslom 2 nič nemám.

#### 3.- 4. Low poly model

Low poly model prostredia pre fantazijné low poly zvierá (labuť + korytnačka). Klauzúrna práca, Vymodelované v Autodesk Maya.

#### 5. Koláž

Spojenie papagája s koňom, vytvorené v Adobe Photoshop.

#### 6. Hrad

Hrad vymodelovaný na tému Starovek v Autodesk Maya, postprodukcia v Adobe Photoshop.

#### 7. Priestor

Opustený priestor, jeden z mojich návrhov na maturitnú prácu. Autodesk Maya.

#### 8.- 9. Nadzemný vlak

Vymyslel som si systém kolajníc, pohybovania sa vlaku niekoľko metrov nad zemou v zasneženom prostredí. Autodesk Maya.

#### 10.- 12. Továrň

Klauzúrna práca na tému Modulárny sci-fi priestor. Autodesk Maya.

#### 13. Inventár hry

Návrh inventáru hry s ukážkou zbrane s jej informáciami. Autodesk Maya a Adobe Photoshop.

#### 14.- 16. Návrh troch obrazoviek mobilnej hry

Návrh Menu, Play screen a Pause screen s mimozemskou tematikou. Shooting mechanika, streľajú sa rovnaké symboly.

#### 17. Panoráma 1

Digitálna maľba v Adobe Photoshop.

#### 18. Panoráma 2

Digitálna kresba v Adobe Photoshop.

#### 19.- 20. Digitálne skice

Digitálne skice low poly skaly v prácach 3.- 4. Adobe Photoshop.

#### 21. Zuby

Digitálna štúdia zubov s posunom, Adobe Photoshop.

#### 22. Silueta

Kresba farbičkami z prvého ročníka SŠ, A3. Do siluety vybranej postavičky sme mali nakresliť iné stvorenie, ja som spravil fantazijnú rybu.

#### 23.- 27. Stolová hra Zmok

Klauzúrna práca zo 4. ročníka, rendre stolovej hry Zmok. Obsahuje hraciu plochu, karty, postavičky, domček a navrhol som aj balenie.

#### 28.- 34. Kresba

Kresby a maľby realizované na predmete Kresba. Štúdie anatómie človeka. A1. Tempera, Uhlík.

### 6.6.

#### 1. Loading screen

Loading screen pre digitálnu hru, Autodesk Maya a Adobe After Effects.

#### 2. Inventár

Animácia vyberania zbrane v inventári v digitálnej hre, Adobe After Effects.

### 6.7.

1. Návrh match 3 game na tému Sladký život pre firmu GreenTube ako súčasť odbornej stáže v tejto firme.

