

## Explikácia

Tery Rudavsky

## 6. Portfolio

### 1.1. Eyeball

Mojim cieľom bolo vytvoriť ľudské oko. Využívala som programy "Autodesk Maya" na modelovanie a "Adobe Photoshop" na upravovanie textúr. Model som vytvorila podľa anatomickej referencie a textúry som využila z rôznych fotiek na internete. Nakoniec som sa pohrála s animáciou zrenice ktorá by zachytávala svetelnosť okolia a vyrenderovala vo "Vray".

### 2.1 Pop

Pop bol projekt ktorý som začala 3ti ročník na strednej ako koncoročný film. Moje cieľom bolo naučiť sa modelovať, texturovať, a renderovať. Využívala som programy "Autodesk Maya", "Autodesk 3ds Max", "Cinema 4D", a teda aj "Adobe Photoshop" s "Adobe After Effects" na post produkciu. Tematika ktorú som si zadala boli veci ktoré "praskajú". Modely som si vymodelovala, unwrapovala, natexturovala, a nakoniec vyrenderovala s "V Rayom". Nasvietené to je celé stiahnutými HDRI mapami a textúry mapy boli taktiež stiahnuté. Niektoré textúry boli stiahnuté a niektoré som handpaintovala.

### 2.2 Alarm Clock

Tieto hodinky boli začaté do mojho tohto ročného maturitného filmu takže materialy sa budú ešte upravovať. Modelovala som to podľa referencie ktoré som našla na internete a tematika bola točena okolo "Steampunk" štýlu. Boli vytvorené v "Autodesk Maya" a render bol v "Corone"

### 2.3 Lab Flask

Tuto som vytvorila skúmavku taktiež pre moj maturitný film. Je to test sto percentnej brute-force refraktívnej kaustiky. Skúmavka bola vytvorená v "Autodesk Maya" a vyrenderovaná v "Corone"

### 2.4 Boy With The Ball

"Boy With The Ball" je krátka, minimalistická animácia ktorú som vytvorila na koniec 3tieho ročníka ako koncoročný film. Celé je to točene okolo nahravky ktorá bola nahrata a taktiež natocena keď som mala 6 rokov kde rozprávam príhodu o chlapcovi s loptou. Napadlo mi to v krátkom čase zaoberať sa celou vo "Adobe Photoshop" a "Adobe After Effects"

## 2.5 Digital Painting

Tuto som sa hrala s roznyimi brushmi v “[Adobe Photoshop](#)” kde som namalovala podla fotografie toto laboratorium.

## 2.6 Character Design

Tuto som malovala v “[Adobe Photoshop](#)” concept art na charakter na maturitny film “The Plague Doctor”. Bol to “free hand” drawing bez anatomickej referencie, pokus o charikaturu.

## 2.7 Volne Fotografie

Vo volnom case som sa zacala nedavno venovat analogovej fotografii. Rada fotim spontane chvilky a experimentujem. Bohuzial vela fotiek nemam este ani vyvolanych.

## 3.1 Vision Corporation Commercial

Dostala som ako ponuku urobit “informacne video” pre “Vision Corporation” o ich pristroje na odber krvi. Musela som vytvorit koncept, postavy, prostredie, animaciju, a taktiez strih a zvuk. Velka cast zo “zadania” bola motion grafika ktoru som uskutocnila v “[Adobe After Effects](#)”. Vsetko bolo vytvorene s pen toolom v “[Adobe Photoshop](#)” a potom rozanimovane.

## 4.1 Rotoscope

Ako zadanie sme mali v “[Adobe After Effects](#)” natrackovat/ vyrotoskopovat nejaky objekt. Ja som si vybrala moj lightsaber ktorý som potom rucne frame-by-frame vymaskovala a zmenila na svetlo cez korekcie a efekty.

## 4.2 Fire

Ako zadanie sme mali kratky “Hoax” kde sme mali urobit nieco co niekde nieje aby tam bolo. Nafotila som pivnicu do ktorej som potom v “[Adobe After Effects](#)” vložila ohne, dymy, iskry, a dalsie korekcie.

## 4.3 3D Layers

Ako zadanie sme mali spravit kompoziciu s 3D Layerami v “[Adobe After Effects](#)” Inspirovala som sa scenou zo serialu “Rick a Morty” z ktorej som urobila slnko a vybrala zvuk. Zamer bol papierikova animacia.