

## **Explicácia**

*Viliam Čorňák*

### **5.1. VIDEOVIZITKA**

Videovizitku predkladám vo forme showreel-u. Mojm zámerom, vzhľadom na rôznorodosť prác, bolo odprezentovať ich svižnou formou, ktorej nasvedčuje aj daná hudba. Video obsahuje rôzne druhy efektov vytvorených primárne v softvéri Cinema 4D pomocou rôznych techník a taktiež prácu s pluginmy ako sú TurbulenceFD, RealFlow, X-Particles a OctaneRender.

#### **6.1.1.- 6.1.4. MECHANICKÝ VTÁK**

Pretvoriť živého tvora do podobizne robota mi prišlo ako zaujímavý a kreatívny nápad. 3D model mechanického vtáka som modeloval v softvéri Cinema 4D a textúroval pomocou OctaneRenderu. Následne som animáciou pozície, rotácie a taktiež kostí jednotlivých častí v Cinema 4D vyhotovil viaceré zábery s rôznymi pohybmi hlavy, nôh, krídiel a mechanizmov v trupe.

#### **6.1.5. - 6.1.8. BOJOVÝ STROJ**

3D model bojového stroja som vytvoril v softvéri Cinema 4D. Po vymodelovaní som ho exportoval do softvéru 3D-Coat, kde som ho následne textúroval. Kombinoval som materiály modrého a sivého kovu. Pre zaujímavejší a realistickejší dojem som ho obohatil vrstvami jemných škvŕn a piesku.

#### **6.1.9. - 6.1.12. NETVOR**

Predmetného tvora som taktiež vyhotovil do podobizne robota v softvéri Cinema 4D a natextúroval cez OctaneRender. Pri tomto robotovi som sa rozhodol pre textúry svetlého kovu s náznakom hrdze.

#### **6.1.13. 360**

Video prezentuje tri 3D modely vyhotovené v softvéri Cinema 4D. V tomto prezentačnom videu kamera zachytáva celé modely, ktoré majú 360 stupňové otočenie. Prvotne sú zobrazené bez textúr a následne s textúrami a klasickým bielym osvetlením.

### **6.2. MATTEPAINT**

Cieľom bolo kontrastné zobrazenie vysvieteného mestského kasína zasadeného do levitujúceho balvanu v horách. Pracoval som v softvéri Adobe Photoshop, kde som vyskladal množstvo rôznych fotografií z internetu. Farebne som ich zosúladiť tak, aby to aj napriek kontrastu mesta a prírody pôsobilo čo najprirodzenejšie a zároveň zaujímavo.