

Explikácia voľných prác

Jozef Plavuščsák

V svojich výtvarných dielach sa sústredím hlavne na precíznosť proporcií, estetickosť svetla a detail. Sú to nevyhnutné vlastnosti mojej aktuálnej tvorby, ktorú sa snažím rozširovať.

Hlavné diela môjho portfólia spočívajú z vyše ročnej práce v programe Blender. Z mnohých funkcií ako animovanie, strihanie a vytváranie efektov je mojou prioritou modelovanie, ktoré vyniká v tvorbe budov, vozidiel ale aj búst.

K mojím prácam som zaradil aj rastrovú a vektorovú 2D grafiku. Projekty vytvorené v programe Adobe Photoshop sú často štúdie, ale aj krátke komiksy. V programe Adobe Illustrator vytváram rôzne projekty v ktorých experimentujem s tvarmi a maskovaním.

Render cyberpunkovej chodby, Blender, 2020, Autorská práca

Je to prvá práca môjho portfólia, zachytáva futuristickú chodbu a zahalenú postavu s minimalistickými farbami, za použitia jednoduchých materiálov a ostrého aj jemného svetla.

Koncepty a finálny render cyberpunkového robota, Blender, 2019/2020, Školské zadanie

Model robota a vojaka je jeden z mojich výstupov tretieho ročníka na strednej škole. Celý proces začal na papieri, kde som skúšal rôzne kombinácie tvarov a účelov pre ktoré by mohol robot slúžiť. Neskôr som k nemu pridal vojaka, ktorý by nim operoval. Finálna verzia projektu vznikla po úpravách topológie, vytváraní textúrových máp a prezentačného renderu.

Bezpečnostné policajné vozidlo, Blender a Adobe Photoshop, 2020, Školské zadanie

Moja najaktuálnejšia školská práca je sci-fi prenosné vozidlo, v kyberpunkovom prostredí. Po vytvorení 30 rôznych návrhov som sa rozhodol pre obohatenie jednoduchého farbami, osvetlením a kompozíciou.

Model plyšového zajaca na posteli, Blender, 2019, Autorská práca

Vybral som pár renderov s tajomným volumetrickým zahmlením. Je to jeden z mojich obľúbených filmových trópov, medzi tieto práce patrí aj model plyšového zajaca, pri ktorom som sa učil pracovať s vlasovými efektmi.

Fiat Panda 45s, Blender, 2020, Autorská práca

Vozidlá a iné technické objekty sú gro môjho portfólia. Zaujímajú ma predovšetkým staré vozy, ktoré vynikajú deformovanými jednoduchými tvarmi. Do ukážky som zaradil model automobilu Fiat.

Volumetrický render v práci, Blender, 2019, Autorská práca

Scéna vyobrazuje temný model pracovne, ktorú celú osvetľujú hlavne odrazy materiálov.

Model usadlosti v lese, Blender a Adobe Photoshop, 2020, Školské zadanie

Model usadlosti z viktoriánskej doby je taktiež jeden z projektov, pri ktorých som sa naučil mnoho praktických skúseností. Z referencií po naskicovaní konceptov vznikla vlastná podoba domu, ktorú som dokončil kombinovaním textúr a úpravou farieb.

Model hlavy Alfreda Hitchcocka a model hlavy Jamesa Deana, Blender, 2020, Autorská práca

Do portfólia som zaradil aj svoje prvé pokusy o busty. Ako referencie som použil Alfreda Hitchcocka a Jamesa Deana. Ich proporcie sú veľmi rozdielne a k modelovaniu týchto tvári ma prinútila osobná záľuba starých filmov.

Model mincí s bakenutými textúrovými mapami, Blender a Adobe Photoshop, 2020, Školské zadanie

Pri 3D návrhu vlastnej mince som sa naučil pracovať s bakeovaním PBR textúrových máp a ich aplikovaním na finálny model.

Skice miestností inšpirované izbou Marka Twaina a finálny model, Adobe Photoshop a Blender, 2020, Školské zadanie

Ďalší výstup, ktorý vychádza zo skíc a finálneho renderu je historická izba inšpirovaná prostredím v ktorom žil Mark Twain. Všetky 3 skice boli vytvorené v rôznej farbe, čo vytvorilo emočnú rôznorodosť ich finálnej podoby.

Štúdie v 3D programoch a hlineným modelom zaradujem k voľnejším prácam môjho portfólia. Sú to často anatomické skice.