

Explicácia k prácam v portfóliu
Adriána Jašenská

Návrh postavy pre 3D model, 2020, školské zadanie, Adobe Photoshop, Blender, Zbrush, Marvelous Designer

Navrhnutie 2D charakteru pre následnú realizáciu v 3D programoch. Pri 3D realizácii som kombinovala programy pre lepší sculpting (Zbrush), tvorbu oblečenia (Marvelous) a tvorbu base mesh-u (Blender).

Retopológia postavy, 2020, školské zadanie, Blender

Optimalizácia modelu z high poly na low poly. Vytvorenie máp pre model ako sú normal a ambient occlusion map.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Textúrovanie postavy, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Vytvorenie unwrapu a UV mapy postavy. Následne vytvorenie base, roughness a metallic textúr pre model.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Kajuta, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Ročníkové zadanie minulého roku, vytvorenie 3D modelu izby historickej osobnosti, vytvorenie textúr a následný overpaint renderu.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Lúpež, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Zadanie bolo vytvoriť vozidlo v Blenderi, pre následne dotvorenie renderu ako overpaint.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Návrh obrazovky pre hru, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Návrh pre loading screen vytvorený z 3D modelov.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Návrh užívateľského rozhrania hry, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Návrhy hlavného menu, nastavení a hracej obrazovky.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Western Saloon, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Vytvorenie návrhu pre 3D model. Low poly model budovy s doplňujúcimi assetmi pre dotvorenie scény.

Western Saloon, textúrovanie, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Vytvorenie unwrapu a UV mapy modelov, použité sú base a normal textúry. Následne nasvietenie scény a rendering.

Stratený poklad, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Navrhnutie truhlice s pokladom v téme predchádzajúceho zadania (vytvorenie low poly budovy - saloon). Model pozostáva z truhlice, pokladu a kľúča. Použité sú base, roughness, metallic a normal textúry.

Vytvorené počas distančnej výučby.

Hodiny, 2020, autorské zadanie, Blender

Na tomto modeli som si skúšala procedurálne textúrovanie v Blenderi.

Rýchlovarná kanvica, 2020, školské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Jeden z mojich prvých modelov, robené podľa reálnej predlohy.

Zbrane, 2019, autorské zadanie, Blender, Adobe Photoshop

Jeden z mojich prvých modelov na ktorom som sa učila textúrovať.

Sadrový model mušle, 2019, školské zadanie, rozmer cca: 17x13x10

Realistický, zväčšený model mušle na základe predlohy. Modelované z hlíny, následne vytvorený sadrový odliatok, patinovaný akrylovými farbami.

Prostredie pre 2D animáciu, 2019, školské zadanie, Adobe Photoshop

Koncoročné zadanie 2. ročníka. Vytvorila som izbu v izometrii aj v perspektíve, animácia pozostáva zo zapálených sviečok po miestnosti, ohňa v kozube a pohybujúcich sa očí pána v obraze.

Ilustrácie, 2019, školské zadanie, Paint Tool SAI 2, rozmer: A4

Pohyb postavy a ilustrácia na tému; "Prečo som si nenapísal domácu úlohu".

Premena hmyzu na objekt, 2019, školské zadanie, ceruzky - výkres A4, Adobe Photoshop

Štúdia hmyzu a návrh vesmírnej lode.

Premena objektu na zviera, 2018, školské zadanie, ceruzky - výkres A4, Adobe Photoshop

Navrhnutie fantastického zvierat'a a jeho editácia v PSD.

Rybky, 2019, autorské zadanie, farbičky, rozmer: A4

Farebné štúdie rýb „Betta Splendens“ (bojovnica pestrá). Tieto štúdie som zaslala na Bologna Illustrator's Exhibition 2019.

Akt muž, 2020, školské zadanie, pastel, farbičky, rozmer: A3

Akt žena, 2020, školské zadanie, pastel, farbičky, rozmer: A4

Štúdie, 2018 - 2019, školské zadania

1. ceruzky, rozmer: A3 (štvorcový výrez)
2. uhlík, rozmer: A3
3. uhlík, rozmer: A2
4. uhlík, rozmer: A2

Prístav, 2018, autorské zadanie, akvarel, rozmer: A3

Domček, 2018, školské zadanie, akvarel, rozmer: A3