

EXPLIKÁCIA

Portfólio prác z Idea Academy ročník Visual Development Master level 1

- súhrn mojich najlepších prác z ročníka 2019/2020

- 7.0. Úvodná fotka s novším logom školy, v pozadí je stará zachovaná malba z rímskeho múzea
- 7.1. Dizajn mladej rytierky, bol to skupinový projekt na hre so spolužiakmi
- 7.2. Redizajnovanie rytierky na novu, color verzie, grafika a kresba Miraculous Ladybug
- 7.3. Mimiky a pohybovky voodoo princezny, dizajn účesov Bátoričky
- 7.4. Zlá čarodejnica z Projektu BAD/ZLY, úlohou bolo nadizajnovať záporáka/čku
- 7.5. Redizajn spolužiačkinho charakteru (úloha z hodiny) a štylizované zvieratá na štýl Zootopie
- 7.6. NPC charaktery hore, dole wrestleri
- 7.7. Mary a jej turn around, Dizajn charakteru podľa fotky, sci-fi dizajn chlapca a koubuj
- 7.8. Siluety, čepele zbraní, mafián a jeho verný pes
- 7.9. Prostredie sopečného obývaného jazera, Jaskyňa ako tajné laboratórium, Bitka Napoleóna neďaleko Bratislavy, naratívny obrázok dvoch kamarátok s názvom Čaj a Káva
- 7.10. Štúdie perspektívy, digitálnej malby, kamarát nadizajnovaný ako vlk

Portfólio prác z Idea Academy ročník Fundamentals of Visual Development

- súhrn mojich najlepších prác z ročníka 2018/2019

- 7.11. Úvodná fotka so starším logom školy, udfotili nás počas vyučovania, som v strede :)
- 7.12. Koncuročná práca „Tri čarodejnice/sudičky“ ich pekné verzie
- 7.13. „Tri čarodejnice/sudičky“ ich monštruózne verzie
- 7.14. Pohybovky, mimiky a premeny sudičiek
- 7.15. Pohybuvka a mimika jednej zo sudičiek, predmety a atmosférická malba
- 7.16. Mimozemšťan a jeho turn-around
- 7.17. Prieskumnička domovskej planéty Mimozemšťana a jej zbraň
- 7.18. Vianočná koleda - Traja duchovia minulosti, prítomnosti a budúcnosti
- 7.19. Liška bohynja klamstiev, starší dizajn ducha minulosti, pohybovky a turn-around ducha minulosti
- 7.20. Veľký golem inšpirovaný Pokemonmi, Post-apo dievča, Paródia na Hollywoodské celebrity
- 7.21. Štúdie porstredí, nôh a rúk

UAT/Súkromná škola umeleckého priemyslu animovanej tvorby

- súhrn mojich najlepších prác z 3D modelovania v programe 3DsMax, tvorby vizuálnych efektov a Motion grafiky v Adobe After Effects a showreel animácii v programoch Adobe Flash a Toon Boom Harmony z ročníkov 2014/2018

- 7.22. Showreel animácii 2D a 3D - krátke zadania a koncuročné filmy
- 7.23. Video Motion grafiky na tému The Walking Dead
- 7.24. Showreel Vizuálnych efektov - zadania zo školy

EXPLIKÁCIA

Moje voľné práce v portfóliach sú primárne z Idea Academy, na ktorej som posledné dva roky študovala. Preberali sme rôzne veci, ako na základe tvarov a archetypov vytvárať charakter, ako najlepšie upútať pozornosť diváka či hráča, uhodnúť uhly kamery na dané situácie a mnoho iného. V druhom roku som pracovala na vlastnom projekte, ktorý som mohla v priebehu roka odkonzultovať s mojimi učiteľmi. Je to projekt, ktorý vám aj ponúkam ako moju hru s názvom

„NO SOUL IS FREE“.

Na základe tohto projektu som zistila, že hry ma lákajú o niečo viac ako animované filmy (ktoré boli môj pôvodný zámer) a na tvorbe tohto projektu som pokračovala aj po škole. Mojimi veľkými inšpiráciami boli hry Dark Souls a Zaklínač 3 Divoký Hon.

Každopádne ma vždy bavilo vymýšľať a vymyslené nápady kresliť. Vyrastala som na veda animovaných klasikách či už od Disneyho, Pixar, Dreamworks ale aj mnoho menej známych štúdií z rôznych štátov. K hrám som sa dostala síce až ako 15-ročná, ale už teraz ich poznám neskutočne veda a hrala som určitú časť z nich. Všetky ma inšpirujú vo veda smeroch či už som tvorila do školy alebo pre súkromné účely. Hry sú pre mňa relax, podpora kreativity a predstavivosti, možnosť zažiť niečo čo v realite nie je možné. Je to skvelé odpútanie sa od súčasného chaotického sveta. Priniesť ľuďom zábavu, adrenalín, dobrodružstvo a zážitky prostredníctvom vymysleného sveta, ktorý si zamilujú je mojím cieľom. Nemám svoj najobľúbenejší žáner, lebo v každom sa mi niečo páči a v každom niečo obdivujem. Ale je fakt, že preferujem hry a filmy pre dospelých, či už realistické (Beowulf, Zaklínač) alebo obalené v štylizácii (Predvianočná nočná mora, Coralina, hry Little Nightmares, Bad Dream Coma) alebo ma potešia aj časté dospelácke vtipy.

Moje pracovné skúsenosti sú hlavne z prostredia grafiky, je to pre mňa dobrý spôsob ako si privyrobiť. Mala som však nejednu zákazku, kde som navrhovala charakter pre firmu či súkromnú osobu. V poslednej dobe mám častú spoluprácu s

so štúdiom Con/trast, ktoré vytvára animované hudobné klipy a grafiku rôzneho druhu.

Na Všetom sa plánujem zdokonaľiť vo viacerých smeroch natoľko, aby práca s kresbou nebol len mojím snom, ale aj skutočnosťou.

Explicácia k dodatočnému menšiemu portfóliu, práce pre zákazníka:

- 7.25. Pre firmu SkvelaFirma, grafické spracovanie štyroch obrázkov na sociálne siete
- 7.26. Pre firmu SkvelaFirma, grafické spracovanie štyroch obrázkov na sociálne siete
- 7.27. Pre firmu Dual PB, koláž ich produktov – grafika pre sociálne siete
- 7.28. Pre firmu Nuvo, fotobashing a grafická úprava pre sociálne siete
- 7.29. Pre firmu Bramac, vyskladaný klobúk z krytín, grafika pre sociálne siete
- 7.30. Pre firmu Drevona, koláž ich produktov – grafika pre sociálne siete
- 7.31. Pre firmu Domex, jedna z mojich prvých zákazok, grafické spracovanie vizitiek a cenoviek + pre firmu Fokus očná optika, dizajn utvorených hodín pre všetky predajne Slovenska.