

Explicácia

Michaela Svitková

6.1 3D model : 3D vymodelovaný portrét.

Použitý program na modeláciu a render- Blender a rendering engine cycles.

Program na textúry- Substance Painter

Photoshop concept maľba: 2D character maľba sci-fi postavy namaľovaná ručne na tablete vo photoshope

portrét 2D maľba.jpeg: 2D maľba photoshop

3D a overpaint: 3D model sci-fi postavy. Model blender a overpaint(maľba cez fotku) vo photoshope.

2D maľba: photoshop maľba

Nôž: 3D blender model. Základný model nožu bol stiahnutý online a mnoU upravený do konečnej podoby. Išlo o pokus na skin pre nôž do videohry (CS:GO) textúry/materialy boli robené mnou v programe Blender pomocou jeho shading node systému.