

Szakmai beszámoló  
Látványtervezők  
2021

Pintér Adrienn

Munkám címe Space, amely egy interaktív 3D videójáték prototípusa. A támogatás összegét (80000 ft) arra használtam fel, hogy egy számomra bonyolult, ám a munka szempontjából nélkülözhetetlen részfolyamatban egy hozzáértő szakember segítségét kérhessem a megvalósításhoz. Tobai Botond István egyéni vállalkozót kértem fel arra, hogy a Trenchbroom pályaszerkesztőben készült 3d objektjeimet átalakítsa poligonális modellekké, hogy azok alkalmasak legyenek arra, hogy fel tudjam használni az Unreal Engine nevű játékmotorban, amiben a végleges verzió készült el.

Szemes Zsanett

A munkám egy 3D, first person, naturalizmusra törekvő, interakciók nélküli Unityben bejárható environment volt. A hangsúlyt végig a látványvilágon szerettem volna tartani, amely elkészítése során rengeteget tanultam különböző technikákról és programokról, amik a következők voltak: Blender, Nomad Sculpt, Procreate, Substance Painter, Unity, Adobe Photoshop, Illustrator és a Premier Pro.

Konzulensem Pálfi Szabolcs volt, akivel előfordult, hogy heti többször is konzultáltunk az éppen aktuális változásokról. A (sajnos) online konzultációk után mindig új, friss ötletekkel térhettem vissza a munkához.

Egy csapatban dolgoztam együtt Hámor Annával, aki segített egy rövid, kedves történetet megírni egy fiúról, aki azért kel útra, hogy megmentse beteg apját.

Sound designban Cziczó Dániel volt nagy segítségemre, akinek elsőre sikerült eltalálnia azt a világot amit szerettem volna reprezentálni. Egy sejtelmes, kicsit ijesztő atmoszféra hangot hoztunk végül létre.

Továbbá hozzájárult a munka sikerességéhez Horváth Dominika, Keresztes Bálint és Pirók Balázs akik a modellezésben, a kompozíció finomításában és a Unity technikai részében segítettek.

Horváth Dominika

Munkám célja egy videojáték részletének elkészítése és kedvcsináló trailer létrehozása. Címe: Álarcos valóság. Az Alapítványtól 80.000 forint támogatást kaptam, melyet az elképzeléssel összefüggésben költhettem el. A csapatom egyetértett abban, hogy ezt a projektet folytatani kell és célunk a videojáték kiadása, promotálása és piacra dobása. Egyikünknek sem volt ehhez sem marketing sem pénzügyi szakértelme, így ez a támogatás nagyon hasznos volt a számomra. Úgy döntöttem, hogy tanácsadásra szánom. A tanácsadás során betekintést nyertem a videojáték piacba, marketing fogásokba, a social media fontosságába és a promotálás, reklámok világába. Hiszem, hogy ezzel a tudással felvértezve ez a munkám egy nap tényleg egy teljes játékot fog alkotni..

A végleges munka megtekinthető youtube-on:

<https://www.youtube.com/watch?v=1O2MDyH62Yk&t=160s>