

Szabó Gábor:

(gabor.szabo@suitsolutions.eu)

A VIRTUÁLIS VALÓSÁG SZEMLÉLTETŐ EREJE

A VR valóság matematikai és tervezési alapjaira röviden kitérve alapvetően a „Metamorfózis – S a mi unokáink mit fognak látni?” című projekthez kapcsolódva – az adott fejlesztés áll az előadás fókuszában.

Ennek megfelelően a környezetvédelmet a középpontba állítva tehetjük fel a kérdést, hogy mit tehetünk mi a globális éghajlatváltozás lassításáért vagy éppen a mindent elöntő hulladék csökkentése érdekében? Erre a kérdésre ad egy lehetséges megoldást a három tatabányai helyszínrre fejlesztett virtuális valóság, azaz egy olyan digitálisan létrehozott alternatív világ, amely a felhasználó számára valóságosnak hat, bele tudja élni magát. Valós helyszíneken játszódik (Turul-émlékmű és környéke, Által-ér bicikli út Galla-patak torkolata és a Május 1 park játszótere, szökőkút környéke), hogy a felhasználók jobban bele tudják magukat élni a környezetbe, játékos és erős emocionális hatású, hogy magával tudja ragadni a látogatót és a képi világ megfelelően hasson az érzelmeikre. A megvalósításnál éppen ezek miatt törekedtek az alacsony poligonszámú modellezésre, ami a valóságot tükrözve nagyobb mozgásteret ad.

Az elkészült VR a mit tehetünk mi kérdést feszegetve egy utópiát és egy disztópiát nyújt a játékban résztvevőknek, így is felhívva arra a figyelmet, hogy napjaink cselekedetei nagyban befolyásolják jövőnket.

Az előadást a VR fejlesztés bemutatásával – játékkal – zártuk.

Kisné Cseh Julianna

Kisné Cseh Julianna
pályázati referens

Tatabánya, 2021. július 14.