

Počas magisterského štúdia na tejto škole by som sa chcela ďalej rozvíjať v oblasti 3D tvorby, nielen ako "maker", ale aj ako animátor. Rada by som sa naučila lepšie fungovať v tíme, sledovať celý pipeline a pochopiť všetky jeho časti. Sama síce neprogramujem, ale považujem za dôležité aspoň základne rozumieť technickej stránke, aby som vedela efektívne spolupracovať s developermi a zabezpečiť, že práca prebieha hladko a bez zbytočných komplikácií.

Keď som počas 4. ročníka pracovala na hre *Moldbreaker* v rámci game design minoru, uvedomila som si, aké je dôležité vedieť komunikovať s developermi. Ako 3D animátor som im odovzdávala FBX súbory, rigy a animácie, a ich implementácia do enginu závisela od dobrej prípravy, pomenovania súborov, správnej štruktúry či pochopenia, ako sa postava bude pohybovať v engine. Toto bola pre mňa veľmi cenná skúsenosť.

Študujem animáciu už 8 rokov, prevažne 2D zameranú na film, ale istý čas som sa cítila stratená. Prestala som si tú tvorbu užívať, a chvíľu som ani nevedela, či v tom chcem pokračovať. No pred dvoma rokmi som objavila radosť z 3D animácie, nie však pre film, ale práve pre hry. Hry som milovala už ako dieťa, no nikdy som si nemyslela, že ich vývoj by mohol byť pre mňa reálnou cestou.

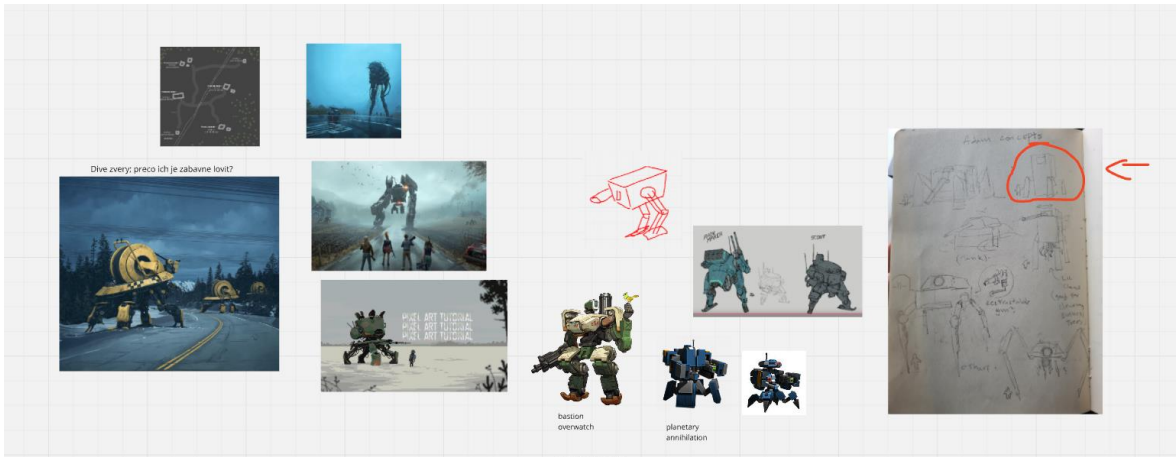
Začala som sa o hernú tvorbu zaujímať vo svojom voľnom čase, pomáhala som svojmu priateľovi (ktorý študoval bakalára herného dizajnu práve na tejto škole a teraz pokračuje na magisterskom štúdiu VFX) s jeho projektmi a hrami. Bol to môj spôsob, ako sa dostať do sveta, v ktorom som dovtedy nemala žiadne skúsenosti. Počas letných prázdnin som tiež pomáhala malému tímu, ktorý pracoval na svojej vlastnej hre a hľadal animátora, prihlásila som sa dobrovoľne a bez nároku na odmenu, aby som získala skúsenosti. Práca na ich projekte mi veľmi pomohla pochopiť základy pipeline, komunikácie a prepojenia medzi animáciou a herným enginom. Stále sa v tomto svete cítim ako nováčik, ale som odhodlaná učiť sa, rozvíjať sa, spoznávať nových ľudí a nadväzovať kontakty, ktoré mi pomôžu nájsť si v tejto oblasti svoje miesto.

Počas týchto dvoch rokov na magisterskom by som v tom rada pokračovala. Chcem si ďalej zlepšovať svoje 3D skúsenosti, predovšetkým animáciu, a naučiť sa všetky pojmy, technické princípy a súvislosti, ktoré sú pri tvorbe hier dôležité. Zaujímam sa o modeling, textúrovanie, rigovanie, ale aj o nové techniky, prístupy a kreatívne riešenia v rámci herného vývoja. Baví ma samotný proces vytvárania hier a verím, že postupne nájdem svoju špecializáciu, niečo, v čom budem vynikať.

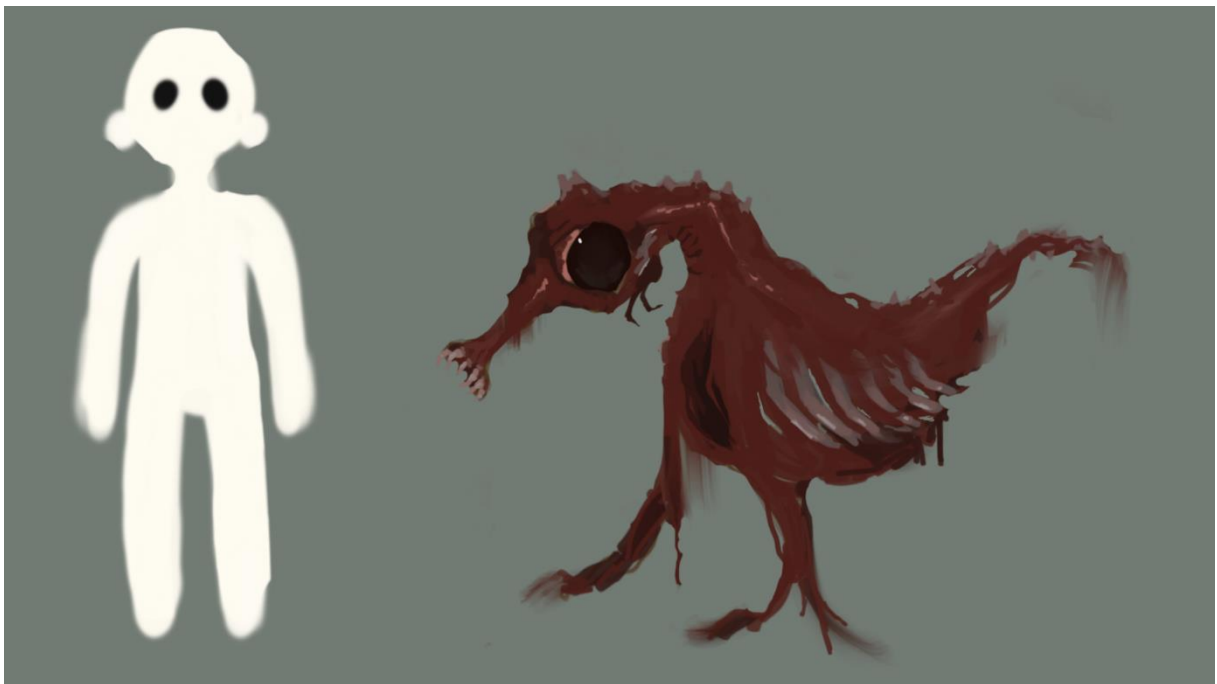
Jedným z nápadov, ktorému by som sa možno rada počas štúdia venovala, je aj spolupráca s Adamom na našej vlastnej hre. Už máme pripravené prvé koncepty a základ sa začal formovať, no je to väčší a ambicióznejší projekt, takže zatiaľ to berieme skôr ako potenciálnu príležitosť na učenie a rozvoj. Okrem toho by som rada pracovala na rôznych 3D animáciách a naučila sa, ako k nim pristupovať z pohľadu herného priemyslu. Nevadilo by mi zapojiť sa do viacerých projektov, najmä v oblasti animácie, keďže práve to je moje silné miesto a oblasť, v ktorej sa cítim doma.

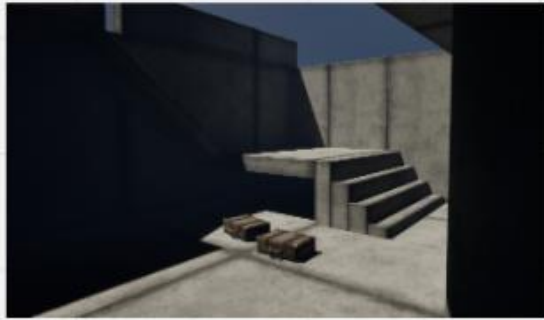
Získala som skúsenosti aj s tvorbou UI prvkov, ikon, kurzorov, ovládania, a tiež sa venujem concept artu: či už pre postavy, prostredia alebo 2D dizajnové prvky. Skúšala som prácu na 2D hrách, pixelartových hrách, stylizovaných aj semi-realistických 3D projektoch. Chcem naďalej rozširovať svoje skúsenosti a zručnosti, a najlepší spôsob, ako to spraviť, je byť súčasťou tejto oblasti a študovať ju naplno.

Verím, že práve táto škola mi môže poskytnúť možnosť konečne sa venovať hernej animácii naplno a systematicky, nielen vo svojom voľnom čase.





Early enemy concepts



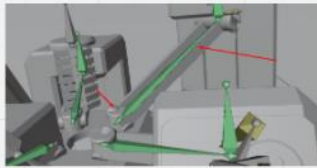


model:

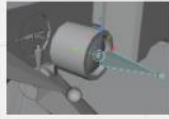
- 1 -little silly gap in the leg?



maybe make it better
 as it seems like
 its a 30 deg choice
 rather than an
 "accident" in
 modeling
- 2 -turns easier into his body than if he wanted to shoot sideways
 i dont think he will ever shoot himself unless suicide., but yeah
 the turning is a lil funky on the mechanism visually clipping



clips if he needed to shoot sideways
 clips lessor not at all, if he wanted to shoot
 himself (only god?)
- 3 -eyes clipping through body if i wanted to make expressions on Y axis
 (doesnt have to be a crazy fix ,but he can only have them half closed
 if i wanted to simulate an eyelid for testing atm)
- 4 -toto je skor rig i model thing ale, it makes me uncomfortable how this mechanism
 works? for some reason? ^^;
 honestly theres nothing wrong with it, (its just a detail, wont be even that visible) , i just feel
 like you engineered the legs so perfectly so they can move and extend and then up in the
 head area it feels a bit "neglected"/"rushed"
 it would be awesome if there would be an extra part or screw or some kind of visual that
 would explain this extending movement without it seeming like stretching ?
 im just nitpicking on this one



rig:

- 1 -velmi obvious ale unless u dont want me to go "AWOOGA" with his eyes tak
 by to bolo prijemne pre mna mat constraint on the eye ze it cant pop out
 fully (unless his death animation requires his eye to fall out... then its all
 good)


to be honest
 i dont think
 its a good
 idea to have
 the eye pop
 out like that
- 2 -again obvious, same as the eye, very "AWOOGA"-ble
 atm
 (unless it explodes and jumps out of his head when
 he dies,then its all good)


to be honest
 i dont think
 its a good
 idea to have
 the eye pop
 out like that
- 3 -the guns are not possible to rotate, sometimes i want to add gravitation to the
 motion/swing of the weapon ale funguje ne to iba double R to rotate it (which doesnt give
 me much freedom, its more worky to control where it rotates) and normal axis rotation is
 not possible with this bone, would be a good fix since it annoyed me while trying to move it
 -ik the weapon should only go back and forth, but to add some movement i think it should
 be possible to rotate it or else it feels very stiff (not in a good robot way)

- 4 -the legs cant extend much bcs of limit so i had to pose his leg
 on the ground sideways ,bcs of unwanted clipping (the leg
 clipping into the head part)
