

Nyári Angelika
Portfólió



A berendezés a „Bomba” nevű szabadulószober enteriőrjébe illeszkedik. Ez egy céges keretek között végzett stílusgyakorlat. Az 1950-es évektől 70-es évek végéig a Szovjetunió lakberendezési stílusát meghatározta ez a formavezetés. Jelenleg szintén megfelel a közlésnek, mint retro lakberendezési stílus.

A berendezési tárgyak fő stílusjegyei a ferde, lefelé kúposodó egyedi lábak, illetve a szintén ikonikus ékalakú tömörfa fogantyúk a szimmetrikus ajtókon. A sárga politúrozással készült felületkezelés adja meg az aranysárga magassfényű textúrát, amely korhűvé teszi a bútorokat. Az oldalakon elhelyezett oszlop szerű korpusz vastagítások adják a bútorcsalád közös ismertetőjegyét.





Az asztalok lefedik az említett korban használatos összes asztaltípust. (Fentről le, balról jobbra). A konzolasztal egyfajta komódként és kis méretű íróasztalként is funkcionálhat, szemben a bútorcsalád többi tagjához passzoló ferde lábú kártyaasztallal és a hagyományos dohányzóasztallal. Az íróasztal jellegzetes asztallap kávéhoz rögzített fiókos szekrény benyomását kelti, korhű dizájnt képviselve.

A „Madness” nevű szabadulószoza belső tere. A játék egy XX. század kezdeti elmegyógyintézet főorvosi szobájában játszódik. A berendezés és a bútorcsalád egy századfordulót idéző elegáns rusztikus konzervatív és némileg nyomasztó hatást kíván kelteni.





A dekorációs elemek kereskedelmi forgalomból kerültek megvásárlásra. A grafikai területhez kapcsolódó megoldókulcsok és díszítőelemek a megrendelő cég grafikai részlegének tevékenységéhez köthető, kizárólag illusztrációként szerepel a render képeken.

A meghatározott korstílusba illeszkedően azonos motívum a profilmarással díszített berakás és antikolt fogantyú ismételt alkalmazása, illetve a minimálisan ívesre tervezett lábazati vonalvezetés. Ez indokolt mértékben elegáns és ugyanakkor nehéz, rusztikus megjelenésűvé teszi a bútort családot, illeszkedve a pálya megjelenéséhez.





A dohányzóasztal (fent) és oltárasztal (lent) formavezetése az előzőekhez hasonlóan illeszkedik a súlyos, régimódi eleganciájú bútorcsalád többi tagjához, a faliszekrény tervezésekor pedig divatjamúlt gyógyszeresszekrény benyomását kívántam kelteni.

„Bank” szabadulószoza a 90'-es évek elejét idéző főnöki iroda helyisége. A tér egy szigorú, szögletes formákkal operáló formavilág, amely szabályosságot és fegyelem érzését hivatott keltetni a játékosokban.





A dekorációs tárgyak és grafikai elemek az előzőekhez hasonlóan készen kapható, illetve részleghez köthető illusztrációk a renderen.

A tervezést a korszakhoz és stílushoz kapcsolódó képanyag felkutatásával kezdtem, a képanyagok összevetése után közvetlenül a CAD-es tervezéssel folytattam, amely során ismételt átalakítások és pontosítások által jutottam el az első koncepcióváltozathoz. A geometrikus mintázat tervezésekor az ázsiai kultúrában használt jellegzetes téglalapok kombinálásával jöttek létre az asztal díszítőelemei. A puzzle feladathoz szükséges felület kialakítása ebben a korai szakaszban még nem volt lényeges, az elsődleges célként a dizájn meghatározását tűztem ki. Az Íróasztal puzzle feladathoz kapcsolódó lábazati fiókot, valamint az asztallapba rejtett fiókot ekkor már belekomponáltam a modellbe. A lábazati fiókot úgy alakítottam ki, hogy a nyithatóság zárt állapotban nem látható, illetve az asztallap dizájnjába beleépítettem a titkos fiókhoz szükséges anyagvastagságokat. Az első koncepcióvázlatnál törekedtem arra is, hogy elegáns megjelenésével a funkciójához mértén központi elemmé válhasson az iroda berendezésében, ugyanis a játékosok a szobába lépéskor ezt a bútordarabot pillantják meg közvetlenül az ajtóval szemben. A bútort családra általánosan igaz kell legyen, hogy minőségi érzetet kelt és egyedi megjelenésű, hiszen a bankigazgató saját igényei alapján készült. Természetesen emellett kiemelkedően fontos, hogy költséghatékony is legyen a kivitelezése, ezért tömör fa alapanyag helyett nyír rétegelt lemezről, valamint MDF anyagból terveztem, szabványos anyagvastagságú lapokból.





A továbbfejlesztés alatt kidolgoztam az Íróasztal puzzle feladathoz kapcsolódó felületet is. Ennek lényege, hogy a puzzle darabokba egyszerű, kereskedelmi forgalomban kapható 5 mm átmérőjű fatipliket ragasztva alkalmassá válnak az egyedileg gyártott perforált lapokra illesztésre anélkül, hogy kimozdulnának az utolsó darab behelyezése előtt. A darabok által létrehozott minta a bal oldalon megegyezik a jobb oldali szekrényajtón látható csontváz szimbólummal. A stilizált csontváz mintázat szintén megrendelői kérés volt, illeszkedve a kalóz melléktematikába. A bútor szerelvényeit úgy választottam meg, hogy kiemelkedően ellenállóak legyenek a játékosok által kifejtett nem szokványos igénybevételeknek. Ezeket a korábbi pályákhoz kapcsolódó játékelem tervezés és használat általi tapasztalat miatt alkalmazzák a cég összes termékén. Az ajtók szerelvényei BLUM Clip 100 fokok ráütődő kivetőpántok és talpak. A fióksínek megválasztásakor is ügyeltem a korábban említett szempontokra, ezért teljes kihúzású erősített golyós fióksínt választottam, 80 kg teherbírással. A fogantyúk megválasztásakor csak a hátulról, két ponton csavarozható típusok jöhetnek szóba, fém anyagból, szintén karbantartási okokból.

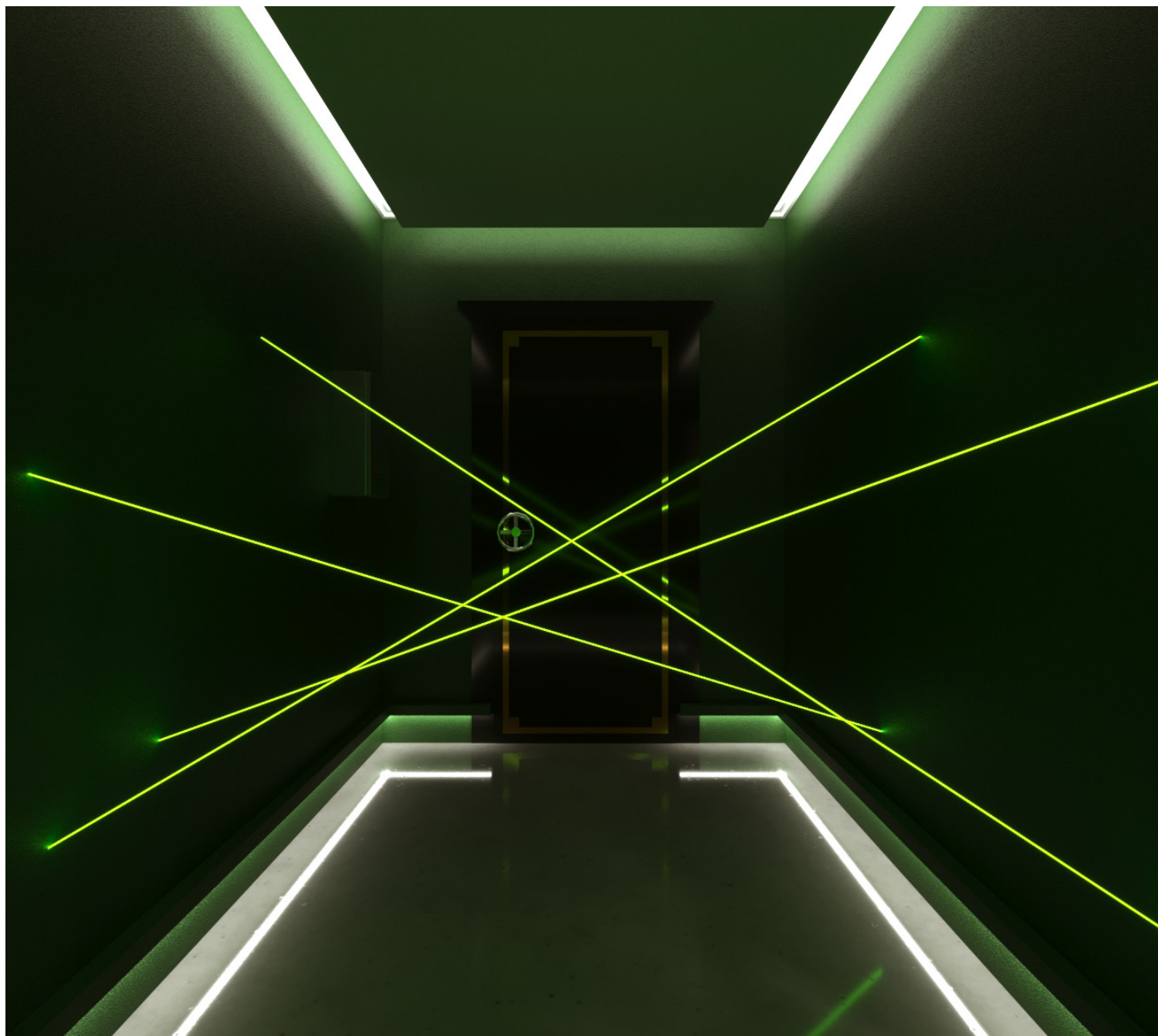
A könyvszekrény megtervezésekor a díszítőelemek és a szerkezet kialakításához az íróasztal jellegzetességeit vettem alapul. A szerkezet három részre tagolása egyrészt a szimmetria, másrészt a funkció miatt szükséges. Ebben ez esetben a követelményjegyzék kritériumai és az íróasztal tervezése során kialakított dizájn miatt az első koncepció lett a végleges is, a továbbfejlesztésben a szerkezetet alakítottam át annyira, hogy szállításkor megfelelő méretű egységekben kezelhető legyen. A szekrény tetején lévő díszkeret egységeket összekötő szerepe mellett arra is szolgál, hogy visszahozza az íróasztal lapjának dizájnját, illetve lehetővé teszi a szükség esetén beszerelt spotlámpák vezetékezésének eltüntetését. A kétoldalon található könyvespolcok függőleges távolságát pályaspecifikusan a kereskedelemben elérhető szabványos könyvmagasságok határozzák meg, ebben az esetben 240 mm magasságú lexikonokhoz terveztem. A Könyvcím nevű feladathoz szükséges lexikon lapjait tapétaragasztó tartja össze, majd teljes száradás után a rajta készült furatba egy mágnes kerül. Az ehhez tartozó reed relé a szekrény oldalához rögzített 18mm vastag rétegelt lemez alkatrész furatába van rögzítve ragasztó segítségével. A szekrény oldalában egy 5 mm mélyen süllyesztett horony biztosítja a vezetékek elvezetését, amelyet szerelés után gitt tölt ki és pác fed el. A bal alsó szekrényajtó kivételével minden ajtó álajtó, azaz a játékosok nem tudják kinyitni, ezzel csökkentve a szükségtelen dekorációs tárgyak számát, amely megkönnyíti a játékmesterek munkáját a játék utáni visszarendezésben.





Az irattárolószekrény tervezésekor a kereskedelmi forgalomban kapható acéllemezből készült irattároló szekrényt vettem alapul, ugyanis a játékelemnek formáját és textúráját tekintve ahhoz kell hasonlítani. A megrendelő cég igényei között szerepelt az a funkció, hogy meglepően hosszan lehessen a bezárt fiókot kihúzni nyitás után, egy „wowhatásként”. A tervezés során ennek a funkciónak megvalósítása jelentette a legnagyobb kihívást, ugyanis a szekrény mélységének kisebbnek kell lennie, mint maga a fiók mélység. Ehhez tehát nem lehetséges a hagyományos fióksínnel működő megoldás alkalmazása. Az első koncepcióváltozat tervezésekor is az volt az alapelv, hogy a hosszan kihúzható fióknak kell lennie a legsónak, amely valójában egy kerekeken guruló szerkezet. Ehhez olyan építményre volt szükség, amely a túloldalon befogadja a fióktestet a falon elhelyezett nyíláson keresztül. Ez alapján az iroda bejáratától jobbra található falon kell elhelyezni, a fogadóegységnek pedig a széfteremben kell lennie. Az irattároló szekrény felépítését tekintve egy egyszerű korpusból áll, hátul vízszintes kötővel erősítve azt. Ez a szállításkor játszik csak szerepet merevítési szempontból, ugyanis beépítéskor minden bútort a falhoz rögzítenek derékszögű sarkokvasak felhasználásával. A felső két fiók a korábbi termékek felépítéséhez hasonlóan teljes kihúzású golyós fióksínnel nyílik, szabadon nyitható a játék során. A legalsó fiók elől abban tér el a felette találhatóaktól, hogy méretét tekintve nagyobb, azonban egy 5 mm-es nút bemarásával az avatatlan szemlélő számára a nút alatti terület lábazat benyomását kelti, ugyanakkor biztosítja a fióktest akadálymentes kihúzását, eltakarva a kerekeket. A fogantyú megválasztásakor ennél a bútornál is két ponton, hátulról csavarozható fém fogantyút választottam, amely egyrészt ellenálló, másrészt illeszkedik a dizájnba.

A lézerterem a „Bank” pálya második helyiségeként minimális berendezéssel és sejtelmes megvilágítással kelt feszültséget a játékosokban. Megjelenésében az első, iroda és a harmadik, széfterem szoba arculati elemeit ötvözi.





A széfterem szoba a „Bank” pálya utolsó helyiségeként tartalmazza a játékmenet záró feladatait. A teljes falfelületet betöltő falitrezor szekrény nem csak játékelem és dekoráció funkciót tölt be, hanem a korábban említett irattároló szekrény hosszan kihúzható fiókját is magában foglalja egy falnyíláson keresztül.