

# 41. Grakademik

Kolejny Grakademik poświęcimy zagadnieniu sygnalizowanemu już przy okazji dyskusji o przestrzeni w grach, mianowicie wirtualnej kamerze. Porozmawiamy o tym w jaki sposób gry prezentują nam wirtualne światy oraz wydarzenia w nich rozgrywane przy pomocy środków wyrazu zapożyczonych z kina oraz wypracowanych w ramach rozwoju medium. Przyjrzymy się różnym przykładom oraz typom wirtualnej kamery, jej zastosowaniom oraz możliwym sposobom wykorzystania przez graczy. Podyskutujemy o tym na ile obrazy obecne w grze przypominają te rejestrowane przy pomocy kamery filmowej, a na ile wyłamują się one optycznej perspektywie.

Widzimy się w sali 408 (IV piętro) Łódzkiego Domu Kultury o godzinie 18:00.

Organizatorzy: [Grakademia](#)