

## Uniwersytet Gdański

Spotkanie akademickie: **19 marca 2022 r. (sobota), godz. 10:00 ÷ 15:30**

Dla uczniów z przedmiotu: **INFORMATYKA**

Poziom: **podstawowy**

### **Temat: TWORZENIE ŚWIATÓW – WSTĘP DO LEVEL DESIGN**

#### **Opis spotkania:**

Każdy wirtualny świat do działania potrzebuje dwóch elementów – kodu, który określi jego zasady działania oraz elementów wizualnych, z których się składa. Level designer w swojej pracy zajmuje się tym drugim elementem. Projektuje tzw. sceny, czyli fragment świata, który będzie widoczny dla użytkownika. Sceny są budowane z gotowych, przygotowanych wcześniej przez grafika elementów, a level designer jest odpowiedzialny za ich odpowiednie ułożenie i zaprojektowanie danego poziomu tak, aby był atrakcyjny wizualnie, jak i ciekawy do eksploracji.

Na zajęciach zostanie przedstawiona idea i sposób pracy level designera. Uczestnicy otrzymają gotowe elementy graficzne, z których będą musieli stworzyć własne sceny. Zostanie przygotowany zestaw wymagań, który będą musieli spełnić, aby scena była poprawnie stworzona. Uczestnicy nauczą się również manipulować oświetleniem sceny oraz ustawiać tzw. Skybox-a. Podczas spotkania, uczestnicy będą korzystać z oprogramowania Unity.

Na koniec zostanie przedstawiony sposób publikacji swoich scen w internecie.