



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Desenvolvimento de Jogos Digitais	
Vigência: a partir de 2025/1	Período letivo: Eletiva
Carga horária total: 75 h	Código: PF_CC.57
CH Extensão: 0 h	CH Pesquisa: 0 h
CH Prática: 0 h	% EaD: 40 %
Ementa: Introdução aos fundamentos de Jogos Digitais. Estudo de técnicas de modelagem tridimensional e aplicação de texturas. Compreensão dos modelos de iluminação. Utilização de um motor gráfico para jogos. Implementação de cenas, câmeras e interfaces de usuário. Simulação de física de corpos rígidos e partículas. Criação de animações e terrenos.	

Conteúdos

UNIDADE I – Fundamentos

- 1.1 Introdução aos jogos digitais
- 1.2 Estrutura de um jogo
- 1.3 Introdução ao Design de Jogos

UNIDADE II – Modelagem 3D

- 2.1 Modelo 3D
- 2.2 Malha tridimensional
- 2.3 Técnicas básicas de modelagem 3D
- 2.4 Materiais
- 2.5 Criação e aplicação de texturas

UNIDADE III – Motores de jogos

- 3.1 Introdução aos motores de jogos
- 3.2 Importação de modelos 3D

UNIDADE IV – Desenvolvimento de jogos

- 4.1 Criação de cenas
- 4.2 Objetos do jogo
- 4.3 Câmeras
- 4.4 Iluminação
- 4.5 Transformações geométricas 3D
- 4.6 Física de corpos rígidos
- 4.7 Construção de terrenos
- 4.8 Criação de animações
- 4.9 Interface de usuário
- 4.10 Sistemas de partículas



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

4.11 Inteligência Artificial aplicada a jogos

Bibliografia básica

AZEVEDO, E.; CONCI, A.; VASCONCELOS, C. **Computação Gráfica: geração de imagens**. 2. ed. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2018.

SALEN, K; ZIMMERMAN, E. **Regras do Jogo: fundamentos do design de jogos** (Volume 1). Blucher, 2012.

SCHUYTEMA, P. **Design de Games: uma abordagem prática**. Cengage Learning, 2008.

Bibliografia complementar

BLENDER. **Documentação do Blender**. Disponível em: <https://docs.blender.org/>. Acesso em: 20 dez. 2021.

BORROMEO, A. N. **Hands-On Unity 2021 Game Development**. 2 ed. Packt Publishing, 2021.

CORMEN, LEISERSON, RIVEST, CLEIN. **Algoritmos: teoria e prática**. Tradução da Segunda edição Americana. Editora Campus, 2002.

ESPINOSA, I.C.O.N; BISCOLA, L.M.C.C.O; BARBIERI, P.F. **Álgebra Linear para Computação**. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

LAY, David C. **Álgebra Linear e suas Aplicações**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.