



Introdução ao Motor de Jogos com Blender Game Engine	
--	--

Descrição e objetivos do minicurso:

Uma visão geral com abordagem prática do fluxo de trabalho com a Blender Game Engine no processo de construção de uma aplicação interativa.

Público-Alvo:

Interessados em programação de jogos, passeio virtual e outras aplicações interativas.

Mini-curriculo do palestrante:

Luis Carlos dos S. C. Retondaro

Mestre em Engenharia de Sistemas e Computação na linha de pesquisa de Computação Gráfica pela UFRJ. Professor do CEFET/RJ – UnED Petrópolis, no curso Técnico de Telecomunicações com ênfase em TV Digital. Coordenador Geral da Blender Pro – III Conferência Nacional de Blender 3D.

Ementa

O motor de Jogos

As técnicas de programação

A lógica na programação

Interface do BGE

Aplicabilidade e exemplos

Pré-requisitos

Sem pré-requisitos