



Motor de Jogos: Blender Game Engine



**Descrição e objetivos da palestra:**

Apresentar o funcionamento, conceitos envolvidos e os principais recursos do Blender Game Engine.

**Público-Alvo:**

Pessoas interessadas na criação de jogos 3D.

**Mini-curriculum do palestrante:**

Luiz Eduardo Borges é autor do livro **Python para Desenvolvedores**, analista de sistemas na Petrobras, com pós graduação em Ciência da Computação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e é criador o blog Ark4n (<http://ark4n.wordpress.com/>).

**Ementa:**

Por que Game Engine?

Conceitos básicos

Lógica

    Sensores

    Controladores

    Atores

Física

    Materiais

**Pré-requisitos:**

Noções de modelagem 3D.