

A Indústria de Jogos e a Computação Gráfica

WILLIAN DIHANSTER GOMES DE OLIVEIRA RA: 112269

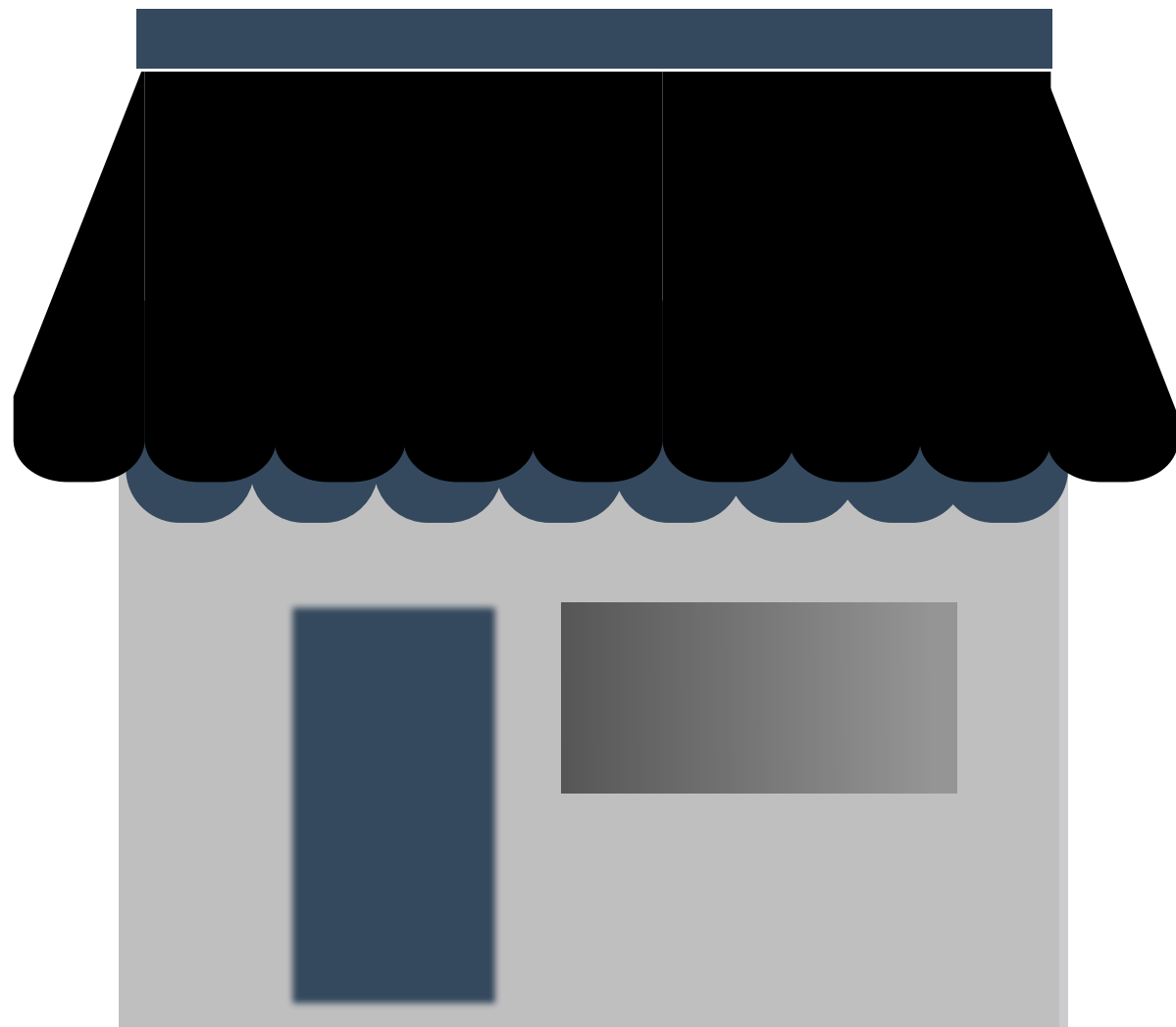
COMPUTAÇÃO GRÁFICA 2018.2 / PROF^a REGINA CÉLIA COELHO

Introdução

- Jogos Virtuais estão totalmente relacionados com a CG.
- Tiveram início na década de 60. Um dos destaques era o jogo SpaceWar, Odyssey Pinball.
- 1980 1º jogo 3D Battlezone criado por Ed Rotberg da divisão da Atari. [1]
- Hoje em dia, é uma das áreas em grande destaque na mídia e vendas.

Mercado de Games no Brasil

- Brasil é o 10º maior consumidor de jogos no mundo, e 1º da América Latina.
- 66,3 milhões de gamers.
- Movimentou US\$ 1,3 bilhão em 2017. [2]



Limitações Iniciais (Jogos 3D)

- Tomb Raider 1 não era possível mostrar a trança da personagem.
- Resident Evil 1 personagens 3D, mas utilizava cenários estáticos 2D.
- Silent Hill 1 usava efeito névoa para poupar de exibir toda a cidade.
- Mortal Kombat utilizava personagens digitalizados.



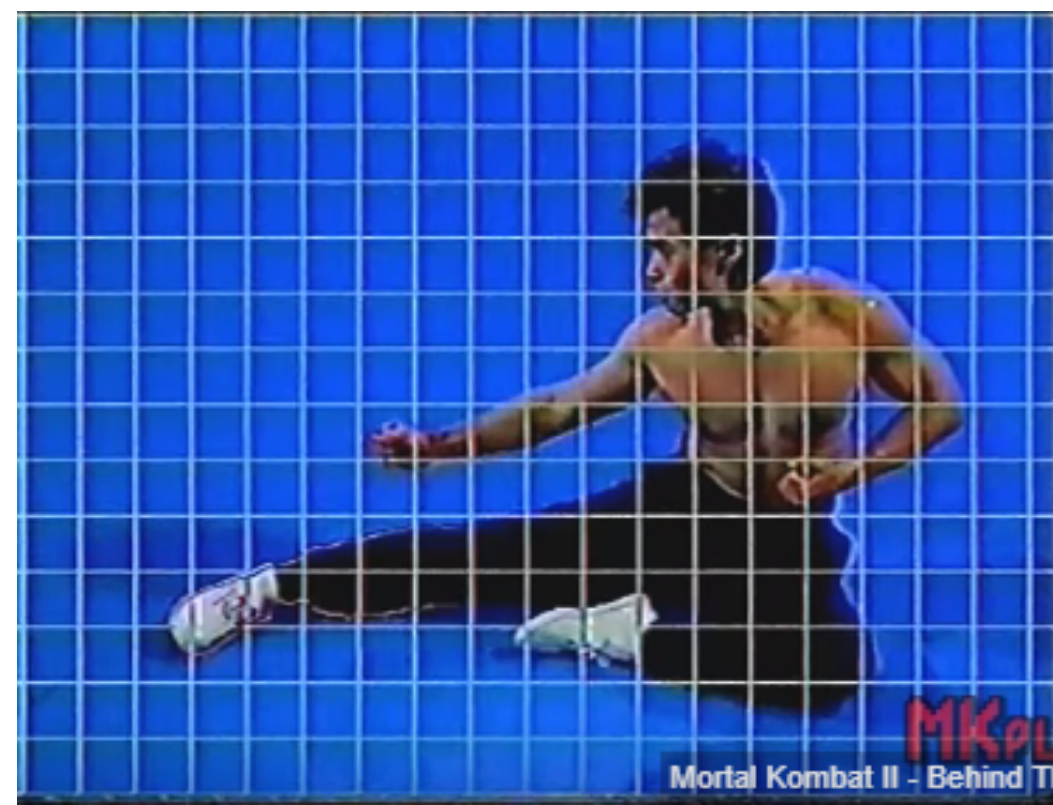
Evolução dos Jogos

- É possível notar uma grande evolução dos jogos até agora.
- Comparação Saga Tomb Raider.



Modelos de Personagens

- Mortal Kombat: personagens digitalizados por atores reais.



Modelos e Captura de Movimentos

- Hoje, em maioria, usam atores reais para o modelo 3D.
- Inclusive para a captura de movimentos para animações.



Tecnologias: TressFX Hair

- Tecnologia da AMD de cabelos em tempo real.
- Trata os fios do cabelo individualmente com um sistema de física, o que permite que forças como a gravidade, vento e movimentação atuem de forma realista. [3]

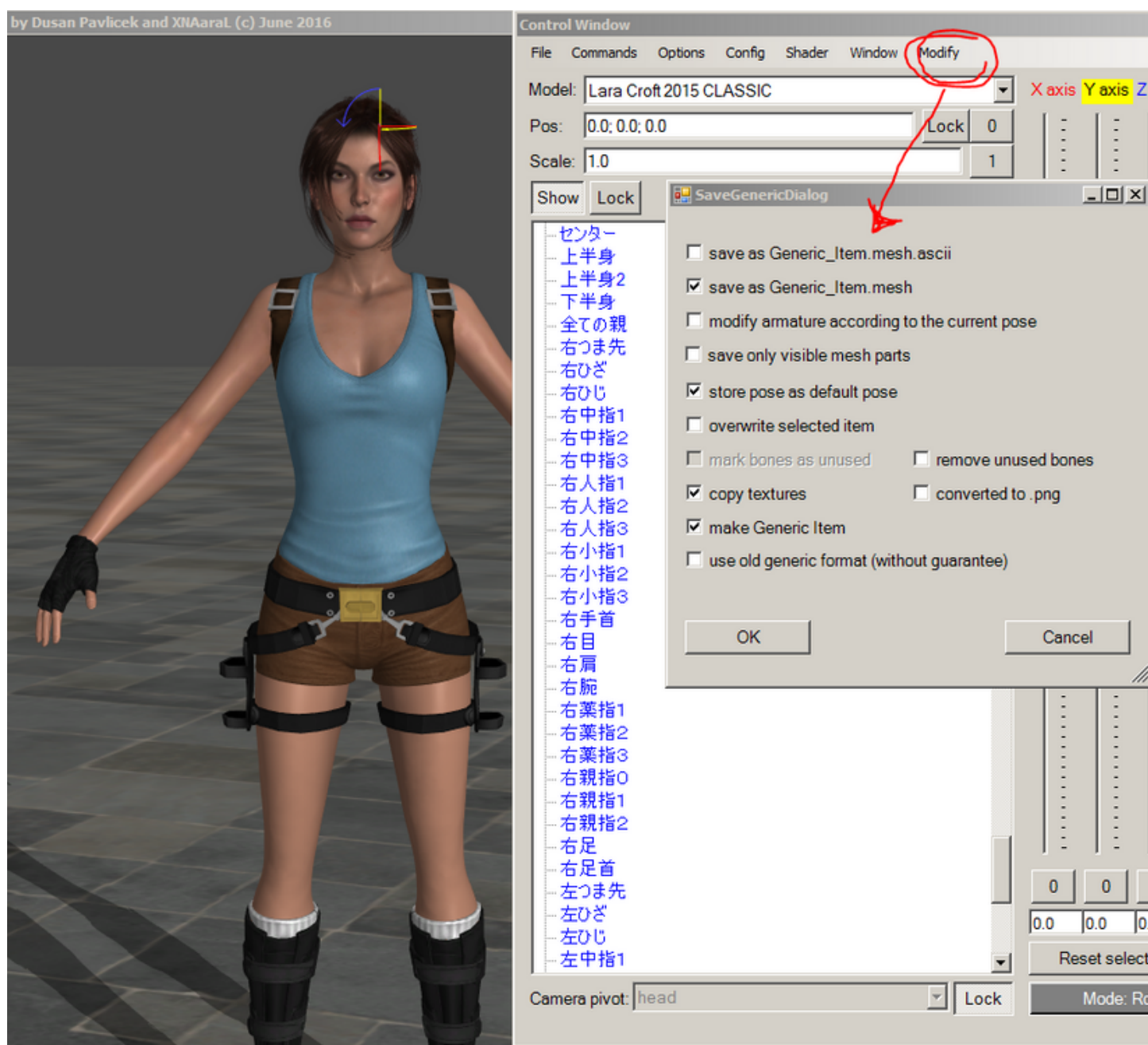


Em alta: Realidade Virtual

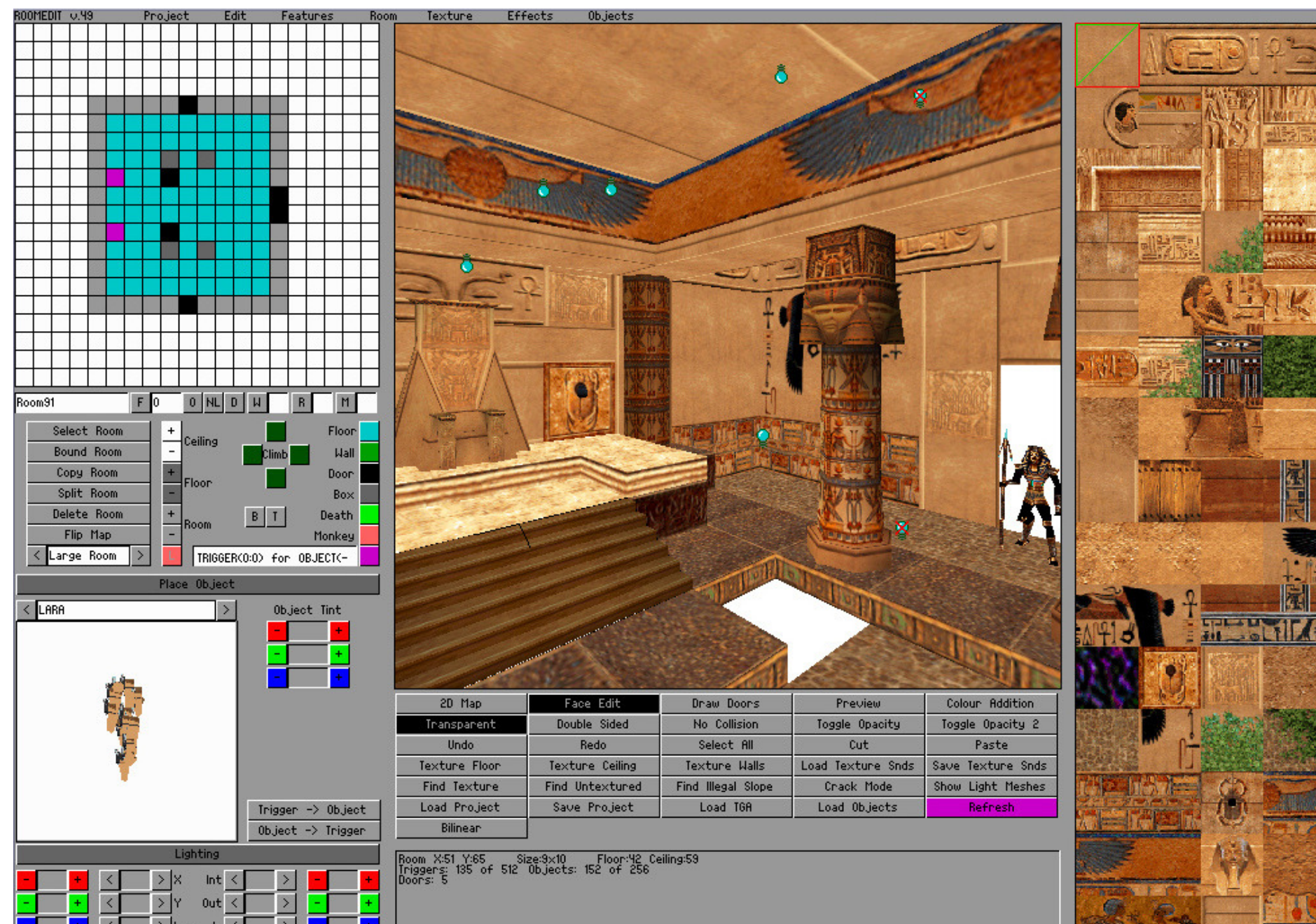
- Realidade Virtual é o uso de alta tecnologia para convencer o usuário de que ele se encontra em outra realidade, provocando o seu envolvimento por completo, segundo Pimentel.
- Hoje há diversos Jogos para Android; Playstation VR...



Curiosidades de Softwares Jogos-CG



XNALara [4]



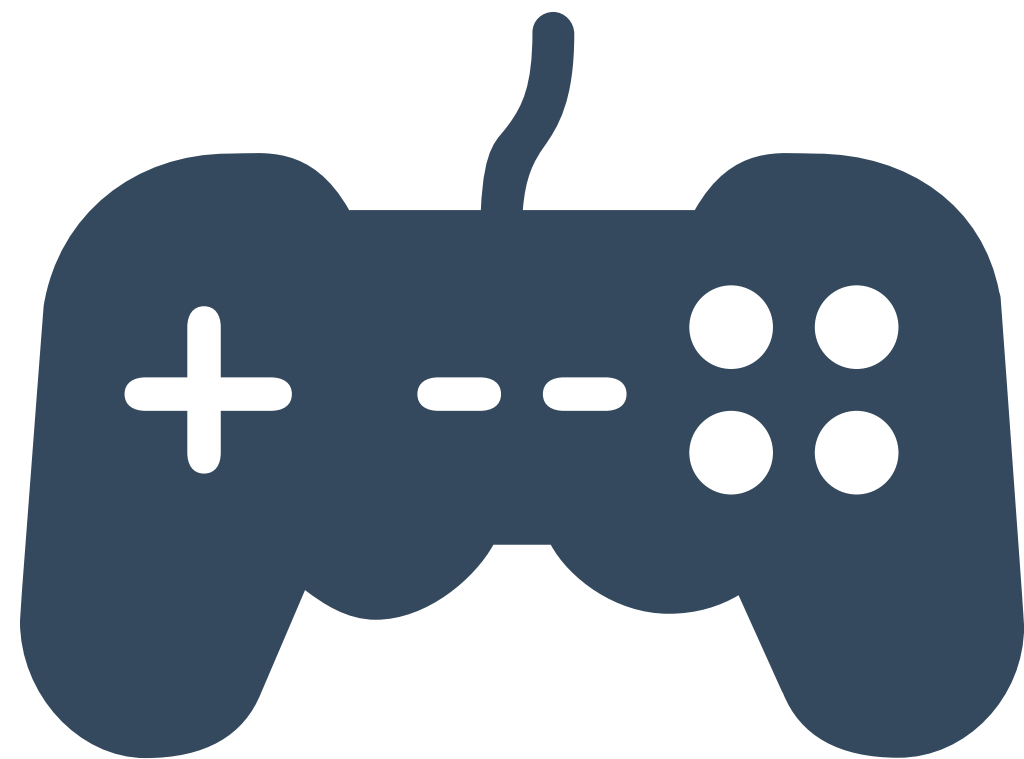
TR: Level Editor [5]

Conclusões

- Pode-se observar a importância da Computação Gráfica no surgimento e na constante evolução dos jogos virtuais.
- Com essa evolução, espera-se jogos cada vez mais realistas.

Referências

- [1] Zarsoft. História dos computadores: VIDEO GAMES. Disponível em <<http://zarsoft.info/info/Games/index.html>> Acesso em: 27 de agosto de 2018.
- [2] Newzoo. The Brazilian Gamer | 2017. Disponível em <<https://newzoo.com/insights/infographics/the-brazilian-gamer-2017/>> Acesso em: 27 de agosto de 2018.
- [3] AMD. TressFX Hair, o sistema de física de cabelos em tempo real. Disponível em <<https://www.amd.com/pt/technologies/tressfx>> Acesso em: 27 de agosto de 2018.
- [4] XNALara. XnaLara. Disponível em <<https://www.deviantart.com/xnalara/>> Acesso em: 27 de agosto de 2018.
- [5] TRLE. trle.net. Disponível em <<http://www.trle.net/>> Acesso em: 27 de agosto de 2018.



Obrigado!