

Universidade Federal de Santa Maria
Departamento de Eletrônica e Computação
Disciplina: Computação Gráfica Avançada
Prof. Cesar Tadeu Pozzer
07/2018

Apresentação da disciplina

- Site do curso: www.inf.ufsm.br/~pozzer
- Objetivos do curso
 - Compreender conceitos avançados da Computação Gráfica em tempo Real com OpenGL
 - Desenvolvimento de algoritmos que fazem uso de shaders com a Linguagem GLSL
 - Mostrar uso da Computação Gráfica e Inteligência Artificial no desenvolvimento de jogos
 - Capacitar o aluno a desenvolver um jogo 3D
 - Estudo da Engine Unity.
- Conteúdo
 - Ver programa e cronograma da disciplina
- Linguagens
 - C++, C#
- Plataforma
 - Windows
 - Visual Studio, Unity
- Avaliações
 - 2 provas teóricas individuais
 - 4 trabalhos individuais
 - Média: harmônica entre a média das provas e trabalhos
- Bibliografia
 - Notas de aula disponíveis no site da disciplina.
 - Referências indicadas no programa da disciplina