

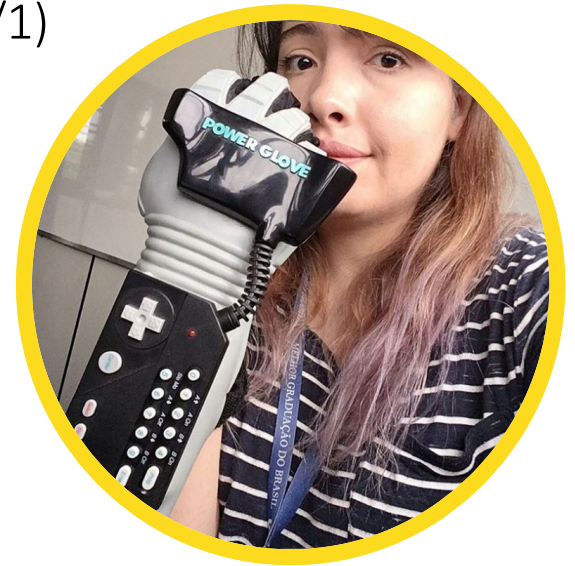


# Manual de Sobrevivência

por Rossana B Queiroz

# Apresentação Geral

- “Filha” da Unisinos
  - Graduada em Ciência da Computação (2007/1)
- Continuando...
  - PhD em Ciência da Computação (PUCRS – 2015/1)
    - Tema de Pesquisa: **Animação Facial**
      - Captura de movimentos
      - Expressividade
- Professora na Unisinos desde 2009/2
  - Programação e Computação Gráfica (e afins)
- Iniciando a jornada de desenvolvedora indie de Games e artista 3D



# Apresentação Geral

- Vocês!
  - Linguagem(ns) de Programação
  - Já desenvolveu algum software com ambiente gráfico 2D ou 3D?
    - Jogos
    - Simulações
    - CAD
    - Processamento de imagens...
  - Já teve alguma experiência com **OpenGL**, **DirectX**, **Vulkan**, etc e/ou com programação de *shaders*?



# Apresentação Geral

- Nosso canal de comunicação: Moodle
  - [www.moodle.unisinos.br](http://www.moodle.unisinos.br)
    - Logar com o email de aluno:
      - [<usuarioUnisinos>@edu.unisinos.br](mailto:<usuarioUnisinos>@edu.unisinos.br)



Cada turma possui uma Equipe no MS Teams





# Nossos @s



Facebook

- Fan page: [Jogos Digitais Unisinos](#)
- Fan page: [Atomic Rocket Entertainment](#)



X (eX-Twitter):

- [@JogosUnisinos](#)
- [@atomic\\_rocket](#)



Instagram

- [@jogosdigitaisunisinos](#)
- [@atomicrocketent](#)



**itch.io**

- <https://unisinos.itch.io/>
- <https://atomicrocket.itch.io/>



<https://discord.gg/T67TtGb>

# Recursos

- BIBLIOTECA DA UNISINOS!!!!
  - [www.unisinos.br/biblioteca](http://www.unisinos.br/biblioteca)
  - Acervo online



# Núcleo de Atenção ao Estudante (NAE)

- [nae@unisinis.br](mailto:nae@unisinis.br)





# Objetivos da Disciplina

- Compreender o conceito de processamento gráfico e identificar suas subáreas, das quais computação gráfica é parte.
- Entender a aplicação do conceito de processamento gráfico no desenvolvimento de jogos digitais.
- Conhecer o pipeline gráfico e suas etapas.
- Conhecer e utilizar uma API (*Application Programming Interface*) gráfica e aplicar os conhecimentos a partir do desenvolvimento de aplicações gráficas.

# Avaliações

DATAS: Conferir PLANO DE ENSINO

- Grau A

- (40%) Participação nas atividades presenciais e atividades extra-classe (individual)
- (60%) Trabalho prático (**grupo** e extra-classe)

Fiquem atentos às entregas semanais!

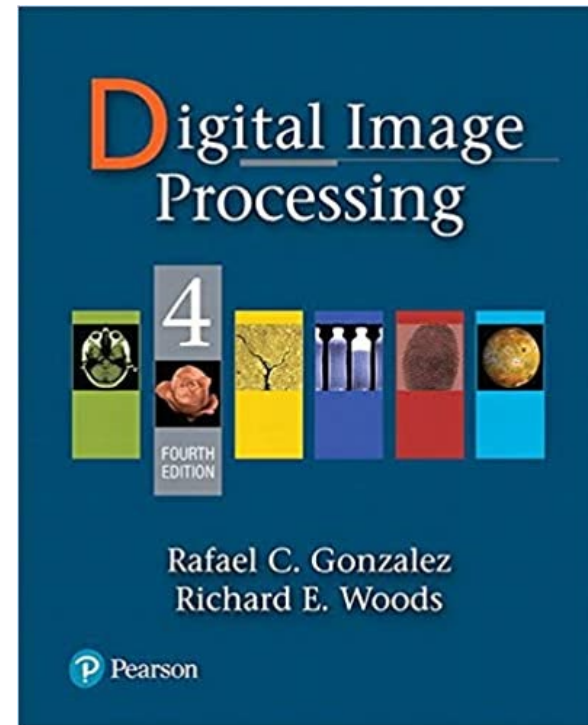
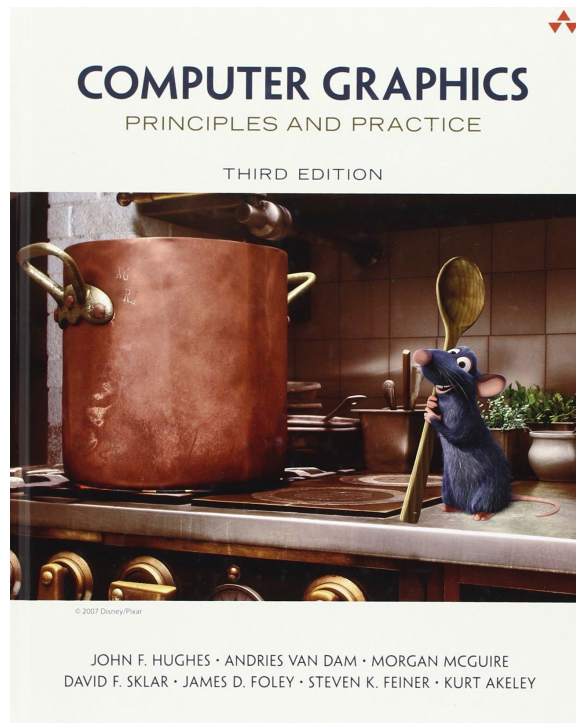
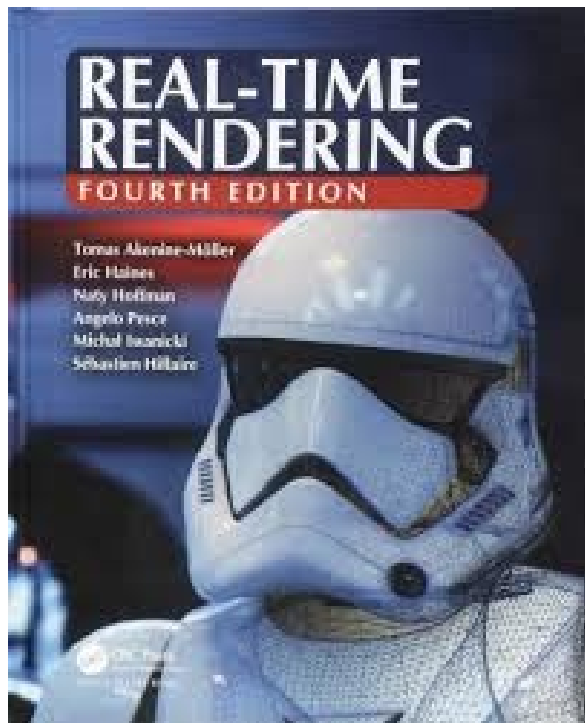
- Grau B

- (100%) Trabalho prático (**grupo** e extra-classe)

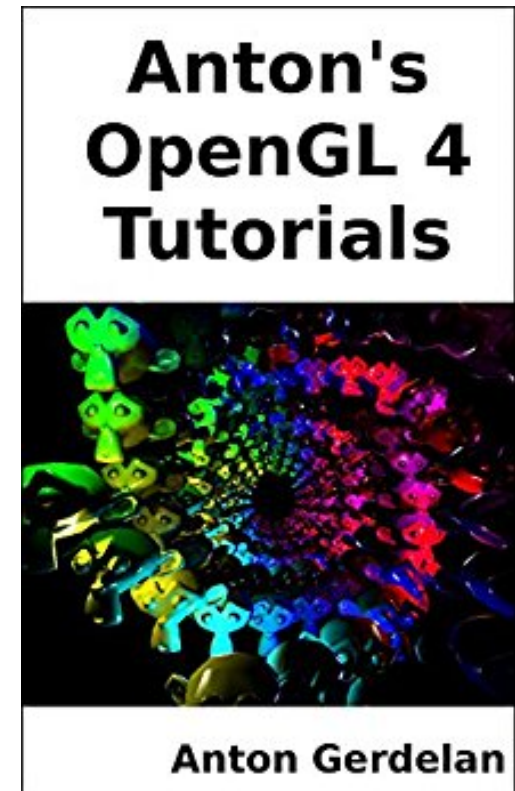
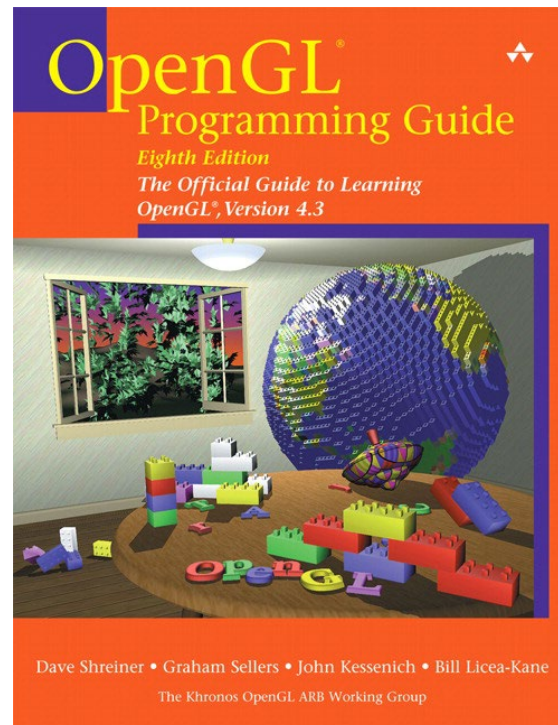
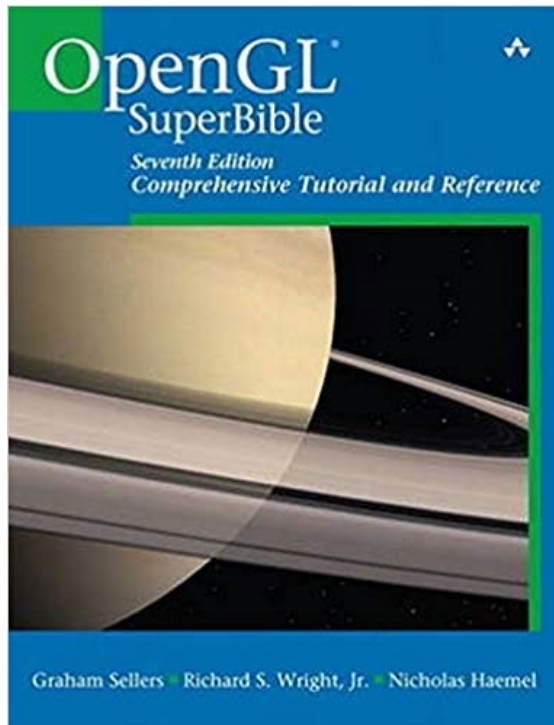
- Grau C 🦴

- reentrega de trabalho ou **prova** (combinar com a professora) para substituir Grau A ou Grau B

# Principais referências



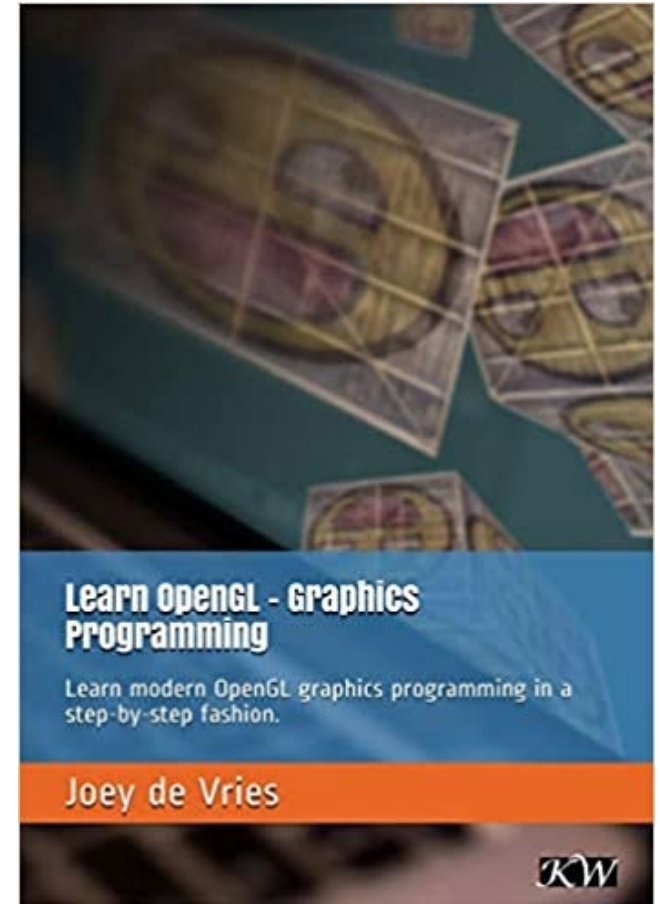
# Referências práticas



<http://antongerdelan.net/opengl/>

# Referências práticas

- <https://learnopengl.com/>
- <http://www.opengl-tutorial.org/>
- <http://docs.gl/>





# Conecte-se com a profe!

