

082

PESQUISA DE BIBLIOTECAS E MODELOS DE ENGINES 3D PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS. *Eduardo B. Machado, Paulo C. H. Wanner, Raul F. Weber.* (Departamento de Informática Aplicada, Instituto de Informática, UFRGS).

Os jogos de computador atualmente representam uma importante fatia no mercado de *software* e também no mercado de *hardware*. Neste último, os aplicativos de entretenimento geraram uma demanda por produtos como aceleradoras gráficas 3D, *joysticks* e HMDs (*Head Mounted Displays*). Sendo assim, o estudo desta área não poderia ser excluído de um curso de computação. A presente pesquisa visa, então, encontrar e estudar bibliotecas e/ou modelos de jogos que venham a auxiliar na elaboração e no desenvolvimento de tais aplicativos, principalmente na área de computação gráfica 3D. Os resultados desta pesquisa serão utilizados na criação de uma disciplina de graduação, a qual abordará temas relacionados à produção, programação e *design* de jogos. O meio principal de procura escolhido foi a *Internet*, visto que ela concentra todas as facilidades necessárias para a realização desta pesquisa, como documentos, programas, tutorias e arquivos fonte. De posse de todo o material encontrado será feita uma seleção, visando aproveitar aquilo que mais se adequa aos enfoques da disciplina.