



Curso: *Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital – GT JEDi*
Disciplina: *Projeto de Jogos – Desenvolvimento Rápido de Jogos 3D (DBPro)*
Horário: 34 / 54 - **Semestre:** 2007/1

Prof.: Fernando Osório
E-mail: fosorio@unisinos.br
Web: <http://inf.unisinos.br/~osorio/jogos-gt.html>

DATA:
10/04/2007

ATIVIDADE INDIVIDUAL – ESTUDO DIRIGIDO

Atividades a serem realizadas na Disciplina de Projeto Rápido de Jogos 3D junto ao Laboratório de Informática (LAPRO). Realize o seguinte trabalho durante o período de aula, buscando executar as atividades descritas a seguir, cujo objetivo principal é implementar o trabalho do ScreenSaver:

1. Projeto do ScreenSaver:

- 1.1 Busque definir inicialmente um projeto para o seu ScreenSaver: Qual o tipo de efeito visual você deseja criar? Use a Internet para obter idéias...
 - > Google Search: ScreenSaver 3D
 - > ScreenSaver Temáticos: inspirado em filmes e personagens, jogos de computador, homenagem, histórico, fã-clube, psicodélico, pop, artístico, mistura entre elementos real-e-virtual, simulação, sistema solar, aquário, comemorativo (data ou evento especial), etc.
- 1.2 Uma vez definido o tema (uma ou mais idéias), busque verificar a viabilidade de sua implementação: Quais são os recursos (gráficos e áudio) disponíveis para serem usados em sua implementação?
 - > Reunir as imagens (bitmaps), objetos 3D (.x), cenários, texturas e demais elementos gráficos que irão compor o seu projeto de ScreenSaver. Sugestão: fazer download da Internet de imagens, usar os objetos disponíveis junto ao DarkBasic, ou fazer a edição/criação de modelos próprios.
 - > Reunir as músicas e sons que irão compor o seu projeto de ScreenSaver.
- 1.3 Definir os recursos de programação e efeitos que você pretende implementar em seu ScreenSaver. Como irão se comportar os objetos na cena (transformações 3D)? Como irá se comportar a câmera na cena (movimentação de câmera)? Qual será o componente dinâmico da cena que irá atrair a atenção do usuário?
 - > Procure definir que recursos do DarkBasicPro você irá utilizar. Estude os comandos a serem usados e veja os exemplos de aula que podem lhe ajudar em seu projeto.

