

ESPAÇO 3D NO DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Thiago Augusto Jorge¹, Gustavo Kimura Montanha²

¹ Aluno de Graduação em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (FATEC-BT-2016). tagoaj@hotmail.com

² Docente da Faculdade de Tecnologia de Botucatu. gmontanha@fatecbt.edu.br

RESUMO: A tecnologia 3D transformou a realidade da indústria de jogos no mundo inteiro e vem permitindo ainda mais a expansão desse mercado. Essa nova tecnologia não está mais limitada ao cinema ou a realidade virtual, estando cada vez mais presente em diversos tipos de jogos, desde os mais simples até os mais populares. A revolução nesse mercado atraiu a atenção de um público de jogadores ainda maior e fez com que os jogos chegassem a diferentes dispositivos, inclusive aos smartphones. Atualmente existem diferentes categorias de jogos 3D e eles estão cada vez mais acessíveis, abrangentes e dinâmicos. Segundo Clua e Bittencourt (2005), um jogo 3D é um software especial que engloba vários elementos da tecnologia tais como a computação gráfica, inteligência artificial, redes de computadores, multimídia, entre outros. Na tecnologia 3D são empregados três eixos o X que representa o horizontal, o Y representando o vertical e o Z que representa a profundidade (BLACKMAN, 2013). Apenas uma dimensão a mais dentro do plano cartesiano foi capaz de modificar a forma como as pessoas encaram um jogo. Hoje em dia jogo 3D tornou-se sinônimo de jogo profissional, o mercado de jogos se preocupa em utilizar essa tecnologia no momento do desenvolvimento para proporcionar aos usuários uma melhor experiência e diversão. Existem diversas plataformas de desenvolvimento de jogos que estão cada vez mais específicas e robustas para cumprir todos os requisitos dentro desse mercado. Além disso, o antigo mercado de jogos 2D está cada vez mais se habituando a nova realidade 3D. Para Blackman (2013), a computação gráfica gerou uma grande mudança que culminou na migração de diversos jogos 2D para a nova realidade 3D. Nesse contexto, diversas empresas desenvolvedoras necessitam se adequar as novas tecnologias e novos métodos a fim de agilizar processos, cumprir demandas e se tornar competitivas dentro desse mercado abrangente. Esse trabalho tem o intuito de demonstrar a importância da utilização da tecnologia 3D dentro do mercado de jogos.

REFERÊNCIAS

BLACKMAN, S. Introduction. In: BLACKMAN, S. **Beginning 3D Game Development**. 2. ed. New York: Technology In Action, 2013. p. xxv.

BLACKMAN, S. Unity UI Basics - Getting Started: Menus. In: BLACKMAN, S. **Beginning 3D Game Development: All-In-One, Multi-Platform Game Development**. 2. ed. New York: Technology In Action, 2013. Cap. 3, p. 34,41.

CLUA, E. W. G.; BITTENCOURT, J. R. Desenvolvimento de jogos 3D: concepção, design e programação. In: JORNADAS DE ATUALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA (JAI), 24., CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, 24., 2005. **Anais ...** São Leopoldo, 2005. p. 1313-1357.



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE BOTUCATU

*5ª Jornada Científica e Tecnológica da FATEC de Botucatu
24 a 27 de Outubro de 2016, Botucatu – São Paulo, Brasil*

