



Serviço Público Federal
Universidade Federal do Pará
Instituto de Tecnologia
Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica
Av. Augusto Correa, 01 – 66075 -110 – Belém – Pará - Brasil.
Telefone/fax: (0xx 91) 3201 – 7634 / e-mail: ppgee@ufpa.br

EMENTA

INSTITUTO: Instituto de Tecnologia / UFPA		DEPARTAMENTO: Programa de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica - PPGEE		
CÓDIGO: PPGEE0232	NOME DA DISCIPLINA: REALIDADE VIRTUAL	TIPO: Optativa	CH 60	CR 04
ÁREA (S): Computação Aplicada		LINHA (S) DE PESQUISA: Inteligência Computacional		
Súmula: Definição e Caracterização de Realidade Virtual: Sistemas de Realidade Virtual, Visão Geral de Realidade Virtual, Dispositivos de Realidade Virtual, Ferramentas Para Criação de Realidade Virtual, Aplicações de Realidade Virtual. Princípios de Computação Gráfica para Realidade Virtual: Programação Gráfica 3D, Modelamento Geométrico, Transformações Geométricas, Transformações de projeção, Interação e Animação, Iluminação e Textura.				
Bibliografia: 1. J.D. Foley, A. Van Dam, S. K. Feiner, J.F.Hughes, R-L.Phillips. Introduction to Computer Graphics. Addison Wesley, 1994 2. Grigore Burdea e Philippe Coiffet, -Virtual Reality Technology , John Wiley & Sons, NewYork, NY, 1994. 3.Kirner, C. , Sistemas de Realidade Virtual, Faculdade de Informática - Fundação Eurípides de Marília,1998. Disponível em http://www.realidadevirtuai.com.br/pessoaislckirner/downloaddownload.htm , 4, M. Woo, J. Neider, T. Davis e D. Shreiner. OpenGL Programming Guide. Third Edition. Addison-Wesley, 200 1. 5. D. Selman, JAVA 31) Programming, Manning Publications Co. , 2002 6. Rohcl, B. e outros, Late Night VRML 2.0 with Java, Ziff-Davis Press. 1997. 7. Rory Stuart: The Design of Virtual Environinents, Barricade Books, 2001. 8. Dennis J. Bouvier . Getting Started with the Java 31)TM API, A Tutorial for Beginners - versão 1.5, Sun Microsystems, disponível em http://java.sun.com/products/J*ava-media/3d/collateral				
PROFESSOR (A): Manoel Ribeiro Filho				

Atualizada em: 08/02/2017