

Universidade Federal de Pernambuco
Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Diretoria de Pós-Graduação

PROGRAMA VÁLIDO PARA O 2º. SEMESTRE DE 2008

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CARGA HORÁRIA SEMANAL		N.º DE CARGA HORÁRIA	
		TEÓRICA	PRÁTICA	CREDITOS	GLOBAL
IN1150	Realidade Virtual e Aumentada Avançadas	4	0	4	60

PRÉ – REQUISITOS

Realidade Virtual e Aumentada

EMENTA

Métodos e técnicas de tracking 3D; métodos e técnicas de registro; estereoscopia; modelagem baseada em reconstrução 3D; simulação física; dispositivos; ferramentas; aplicações avançadas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos avançados sobre Realidade Virtual e Realidade Aumentada

Sistemas de Realidade Aumentada móveis

Realidade Aumentada sem marcadores

Métodos e técnicas de tracking 3D

Métodos e técnicas de estereoscopia

Reconstrução 3D a partir de imagens 2D

Métodos e técnicas de simulação física

Dispositivos hápticos

Aplicações avançadas

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- (1) Yi Ma et al. An Invitation to 3-D Vision: From Images to Geometric Models, Springer, 2006.
- (2) Richard Hartley et al. Multiple View Geometry in Computer Vision, 2nd. edition, Cambridge University Press, 2003.
- (3) David Baraff et al. Physically Based Modeling: Principles and Practice, Online Siggraph'97 Course notes, 1997.

CURSO A QUE PERTENCE A DISCIPLINA

Mestrado e Doutorado em Ciência da Computação

HOMOLOGADO PELO COLEGIADO DE CURSO

Em 20 de agosto de 2008

ASSINATURA DO COORDENADOR DO CURSO

ASSINATURA DA SECRETÁRIA

