

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

PROGRAMA VÁLIDO PARA O SEMESTRE DE
PROGRAMA DE DISCIPLINA

DADOS DA DISCIPLINA

CÓDIGO	NOME	CARGA HORÁRIA SEMANAL		N.º DE CARGA HORÁRIA	
		TEÓRICA	PRÁTICA	CREDITOS	GLOBAL
IN1155	Síntese de Imagens	4	0	4	60

PRÉ – REQUISITOS

Computação Gráfica

EMENTA

Técnicas e soluções para síntese de imagens em computação gráfica.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Computação Gráfica em Tempo-Real e GPUs
Renderização Volumétrica
Image-Based Modeling and Rendering
Rendering Expressivo (NPR)
Rendering de Fenômenos Naturais
Síntese de Texturas
Tópicos Selecionados em Síntese de Imagens

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

A. Glassner. *Principles of Digital Image Synthesis*. Morgan Kaufmann, 1995.

Matt Pharr, Greg Humphreys. *Physically Based Rendering : From Theory to Implementation*. Morgan Kaufmann, 2004.

Henrik Wann Jensen. *Realistic Image Synthesis Using Photon Mapping*. AK Peters, 2001.

Philip Dutre et al. *Advanced Global Illumination*. AK Peters, 2006.

Randi J. Rost. *OpenGL(R) Shading Language (2nd Edition)*. Addison-Wesley Professional, 2006.

Tomas Moller, Eric Haines. *Real-Time Rendering (2nd Edition)*. AK Peters, 2002.

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

