

MONOGRAFIAS E SEMINÁRIOS - COMPUTAÇÃO GRÁFICA - PÓS-GRADUAÇÃO 1o. 2010

ALUNO	MONOGRAFIA	PROJETO	DATAS M – P
1. Allyson	<i>Linguagens e recursos para programação em placas gráficas</i>	Visualização de malhas	23/06 – 30/06
2. Frizzi	<i>Queda de Tecidos</i>	Queda de Tecidos	23/06 x 2
3. Gladys	<i>Técnicas de visualização de informação 3D (Monografia)</i>	Visão estereoscópica	23/06 – 30/06
4. Ivar	<i>Técnicas de Desenho de Grafos</i>	Visualizador de Imagens (2D)	23/06 x 2
5. Márcio	<i>Pipeline de Viewing</i>	Engine para Jogos	19/05 – 30/06
6. Marcos	<i>Estruturas de Dados para Malhas</i>	Visualizados de Malhas	09/06 – 30-06
7. Paulo	<i>Visualização baseada em Red. Dim.</i>	Implementação de Red. Dim	23/06 – 30/06
8. Rafael	<i>Visualização de Software</i>	Visualização de Redes	9/06– 30/06
9. Rafaela	<i>Utilização da API OpenGL com o Motor de Simulação Delta3D</i>	Comparação e Análise de Motores de Jogos para Criação de Simulações de Treinamento	23/06– 30/06
10. Robson	<i>Representação de Superfícies</i>	Curvas e Superfícies em VHDL para FPGA	26/05 – 30/06
11. Rodrigo	<i>Utilização da API OpenGL com o Motor de Simulação Delta3D</i>	Comparação e Análise de Motores de Jogos para Criação de Simulações de Treinamento	23/06– 30/06
12. Thiago	<i>Visualização baseada em Red. Dim.</i>	Implementação de Red. Dim	23/06 – 30/06
13. Wallace	<i>estado da arte em processamento espectral de malhas</i>	leitura, segmentação (usando propriedades espectrais) e coloração de malhas triangulares	30/06 x 2

Cronograma (**Rosa - Meia Hora**/**Verde - 15 min**)

<b>Aluno</b>	<b>Tema</b>	<b>Hora</b>	<b>DATA</b>
Márcio	<i>Pipeline de Viewing</i>	9,5 (Nota Provis.)	<b>19/05</b>
Robson	<i>Representação de Superfícies</i>	8 (Nota Provis.)	<b>26/05</b>
1 Marcos	<i>Estruturas de Dados para Malhas (M)</i>	16h	<b>09/06</b>
2 Rafael	<i>Visualização de Software (M)</i>	16h30	
1. Allyson	<i>Linguagens e recursos para programação em placas gráficas (M)</i>	15h	<b>23/06</b>
2. Ivar	<i>Técnicas de Desenho de Grafos (M)</i>	15h30	
3. Ivar	<i>Visualizador de Imagens 2D (P)</i>	16h	
4. Paulo e Thiago	<i>Visualização baseada em Red. Dim.(M)</i>	16h15	
<b>Coffee Break</b>		<b>16h45</b>	
5. Gladys	<i>Técnicas de visualização de informação 3D (M)</i>	17h	
6. Rafaela e Rodrigo	<i>Utilização da API OpenGL com o Motor de Simulação Delta3D (M)</i>	17h30	
7. Frizzi	<i>Queda de Tecidos(M)</i>	18h	
8. Frizzi	<i>Queda de Tecidos(P)</i>	18h30	
1. Wallace	<i>Estado da arte em processamento espectral de malhas(M)</i>	15h	<b>30/06</b>
2. Wallace	<i>Leitura, segmentação (usando propriedades espectrais) e coloração de malhas triangulares (P)</i>	15h30	
3. Allyson	<i>Visualização de malhas (P)</i>	15h45	
4. Gladys	<i>Visão estereoscópica (P)</i>	16h	
5. Márcio	<i>Engine para Jogos (P)</i>	16h15	
<b>Coffee Break</b>		<b>16h30</b>	
6. Marcos	<i>Visualizados de Malhas(P)</i>	16h45	
7. Paulo e Thiago	<i>Implementação de Red. Dim (P)</i>	17h	
8. Rafael	<i>Visualização de Redes(P)</i>	17h15	
9. Rafaela e Rodrigo	<i>Comparação e Análise de Motores de Jogos para Criação de Simulações de Treinamento (P)</i>	17h30	
10. Robson	<i>Curvas e Superfícies em VHDL para FPGA (P)</i>	17h45	