

## Introdução aos Tutoriais do SIBGRAPI 2003

Luciana Porcher Nedel

Alejandro Cesar Frery

Na sua edição de dezembro de 2000, a revista RITA publicou pela primeira vez uma série de artigos convidados correspondendo aos tutoriais apresentados no SIBGRAPI daquele ano. Esta iniciativa tornou-se uma prática: nos dois anos seguintes, a revista dedicou um número especial para a divulgação dos tutoriais. Nesta edição, pela quarta vez consecutiva, portanto, a RITA apresenta artigos especialmente elaborados a partir do material apresentado nos tutoriais do SIBGRAPI, realizado em São Carlos, SP, de 12 a 15 de outubro de 2003.

Neste ano, quatorze propostas foram submetidas para apreciação pelo comitê de seleção de tutoriais, sendo apenas quatro selecionadas. O processo de seleção foi bastante trabalhoso, tendo-se em vista não somente a excelente qualidade das propostas recebidas, mas também a decisão da comissão de aceitar apenas quatro propostas de curso. Decisão esta que objetivou minimizar o número de atividades em paralelo, aumentando assim o número de participantes em cada curso. Ao mesmo tempo, decidimos também extinguir a categoria dos mini-tutoriais, considerada nos anos anteriores, já que acreditamos que tutoriais devem ser desenvolvidos com tempo mais longo. Dentre os quatro tutoriais selecionados, estipulamos ainda que dois deles deveriam contemplar a comunidade de Processamento de Imagens, enquanto os outros dois deveriam ser destinados aos interessados em Computação Gráfica. Decidimos ainda que, se possível, seria oferecido dentro de cada categoria, um curso elementar e outro avançado. Ainda que restritivas, estas medidas não facilitaram o processo de escolha.

A exemplo dos anos anteriores, os autores dos tutoriais selecionados foram convidados a publicar um artigo resumindo o conteúdo do curso, na RITA. Na seção especial, a seguir, são encontrados artigos de três tutoriais. O primeiro artigo, *Computation on GPUs: From a Programmable Pipeline to an Efficient Stream Processor*, apresenta as principais técnicas de implementação de algoritmos diretamente em hardware gráfico, abordando a programação de aplicações capazes de manipular vértices e fragmentos. No segundo artigo, *Introdução a Java 3D™*, é apresentada uma introdução à API Java 3D, incluindo conceitos, estrutura e funcionalidade. O artigo aborda ainda algumas tendências no desenvolvimento de aplicações em Java 3D, sensibilizando o leitor para a análise desta poderosa ferramenta para desenvolvimento de aplicações 3D para a web. O terceiro artigo, *Marcas d'Água Frágeis de Autenticação para Imagens em Tonalidade Contínua e Esteganografia para Imagens Binárias e Meio-Tom*, discorre sobre sinais portadores de informação que são acrescentados ao dado digital. O texto apresenta estes sinais, denominados marcas d'água, e expõe os principais ataques contra estas marcas d'água e os meios para se defender destes ataques. Também discute algumas técnicas para embutir dados em imagens.

Nosso objetivo ao publicar estes artigos na RITA, é divulgar o material cuidadosamente produzido pelos autores dos tutoriais de forma ampla e permanente, valorizando sua contribuição à comunidade.

Gostaríamos de agradecer aos autores, revisores e árbitros que auxiliaram a escolher estes tutoriais, bem como às editoras da RITA, por sua colaboração em todas as etapas do processo de realização desta seção.