

ABNT. **ABNT NBR 15606-2:2007 Televisão Digital Terrestre-Codificação de dados e especificações de transmissão para radiodifusão digital. Parte 2: Ginga-NCL para receptores fixos e móveis – Linguagem de aplicação XML para codificação de aplicações.** ABNT - Associação Brasileira de Normas Técnicas. Rio de Janeiro, RJ. 2007. (ISBN: 978-85-07-00583-4).

BRUTZMAN, D.; DAILY, L. **X3D: Extensible 3D Graphics for Web** Authors. San Francisco, CA: Elsevier, 2007.

C. CONCOLATO, J.; C. DUFOURD. **COMPARISON OF MPEG-4 BIFS AND SOME OTHER MULTIMEDIA DESCRIPTION LANGUAGES.** **Workshop and Exhibition on MPEG-4, WEPM**, San Jose, California, USA, 2002.

COMUNIDADE FREEWRL. **FreeWRL/FreeX3D**, 2010. Acesso em: Junho 2010.

COMUNIDADE GINGA-NCL. **Comunidade Ginga-NCL (Portal do Software Público)**, 2010. Disponível em: <<http://www.softwarepublico.gov.br>>. Acesso em: Junho 2010.

COSTA, R. M. D. R. **Integração e Interoperabilidade de Documentos MPEG-4 e NCL.** PUC. Rio de Janeiro, p. 180. 2005. Dissertação (mestrado).

COSTA, R. M. R. et al. Live Editing of Hypermedia Documents. **VII ACM Symposium on Document Engineering - DocEng2006**, Amsterdam, The Netherlands, p. 165-172, Outubro 2006.

DALY, L.; BRUTZMAN, D. X3D: extensible 3D graphics standard. **ACM SIGGRAPH ASIA 2008 Courses**, Singapura, Dezembro 2008. ISSN DOI=<http://doi.acm.org/10.1145/1508044.1508066>.

DIRECTFB. **DirectFB**, 2010. Disponível em: <<http://www.directfb.org/>>. Acesso em: Fevereiro 2010.

FIGUEROA, P.; GREEN, M.; HOOVER, H. J. 3dml: A Language for 3D Interaction Techniques Specification. **EUROGRAPHICS.**, 2001.

HENDERSON, J. M.; HOLLINGWORTH, A. High-level scene perception.. **Annual Review of Psychology** **50**, p. 243–271, 1999.

ITU. **ITU-T Recommendation H.761: Nested Context Language (NCL) and Ginga-NCL for IPTV Services**. Geneva. 2009.

KIM, M.; WOOD, S.; CHEOK, L. Extensible MPEG-4 Textual Format (XMT).. **2000 ACM Workshops on Multimedia.**, Los Angeles, Califórnia, Novembro Novembro de 2000.

KOOI, F. L.; TOET, A. Visual comfort of binocular and 3D displays. **Displays, Volume 25, Issues 2-3, ISSN 0141-9382, DOI: 10.1016/j.displa.2004.07.004.**, Agosto 2004. 99-108.

LOWE, D. **Hypermedia and the Web: An Engineering Approach**. New York, NY: John Wiley & Sons, Inc., 1999.

MELO, A. C. V.; SILVA, F. S. C. **Princípios de linguagem de programação**. 1. ed. São Paulo, SP: Editora Edgar Blucher, 2003. (Parte II - Paradigmas e linguagens de programação).

MORENO, M. F. **Conciliando Flexibilidade e Eficiência no Desenvolvimento do Ambiente Declarativo Ginga-NCL**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2010. (Tese de doutorado a ser apresentada em 16 de Agosto de 2010).

NOJIRI, Y. et al. Visual comfort/discomfort and visual fatigue caused by stereoscopic HDTV viewing. **Proc. SPIE 5291, 303, DOI:10.1117/12.522018**, 2004.

OSG COMMUNITY. OpenSceneGraph, 2010. Disponível em: <<http://www.openscenegraph.org>>. Acesso em: Maio 2010.

PEREIRA, F. C.; EBRAHIMI, T. **The MPEG-4 Book**. New Jersey: Prentice Hall PTR, 2002.

REINERS, D. Scene Graph Rendering. **OpenSG Forum**, 2002.

ROMERO, L.; CORREIA, N. HyperReal: a hypermedia model for mixed reality. **Fourteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia.HYPertext '03.**, Nottingham, UK, 26-30 Agosto 2003. <http://doi.acm.org/10.1145/900051.900055>.

SAMMET, J. E.; HEMMENDINGER, D. Programming languages. In: RALSTON, A.; REILLY, E. D.; AND HEMMENDINGER, D. **Encyclopedia of Computer Science**. 4th ed. ed. Chichester: John Wiley and Sons Ltd., 2003. p. 1470-1475.

SDL. Simple Directmedia Layer, 2010. Disponível em: <<http://www.libsdl.org>>. Acesso em: Agosto 2010.

SEGAL, M.; AKELEY, K. **The OpenGL graphics system: A Specification (Version 2.0)**. Silicon Graphics, Inc. Mountain View, CA. 2004.

SELMAN, D. **Java 3D Programming**. Greenwich, CT, USA: Manning Publications Co, 2002.

SHREINER, D. et al. **OpenGL(R) Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL(R), Version 2**. 5th. ed. Reading, MA: Addison-Wesley Professional, 2005.

SILVA, M. H. **Tratamento Eficiente de Visibilidade Através de Árvores de Volumes**. PUC-Rio. Rio de Janeiro, RJ, p. 144. 2002. (Dissertação de Mestrado Orientadores: Prof. Marcelo Gattass, Prof. Waldemar Celes).

SOARES NETO, C. D. S.; SOARES, L. F. G. Reúso e Importação em Nested Context Language. **XV Simpósio Brasileiro de Sistemas Multimídia e Web - WebMedia2009**, Fortaleza, Brasil., Outubro 2009.

SOARES NETO, C. S. et al. **Construindo Programas Audiovisuais Interativos Utilizando a NCL 3.0**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, p. 223. 2010. 2a Edição, revisão 3.

SOARES, L. F. G. et al. Multiple Exhibition Devices in DTV Systems. **ACM International Conference on Multimedia - ACM Multimedia2009**, Beijing, China, Outubro 2009.

SOARES, L. F. G. et al. Variable Handling in Time-Based XML Declarative. **XXIV ACM Symposium on Applied Computing - SAC2009**, Honolulu, Havai, Março 2009.

SOARES, L. F. G. et al. Next Context Language 3.0 - Part 13: Ginga-NCL implementors guide v1.0. 66 p., 2010.

SOARES, L. F. G.; BARBOSA, S. D. J. **Programando em NCL 3.0**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SOARES, L. F. G.; RODRIGUES, R. F. **Nested Context Model 3.0 – Part 1: NCM Core**. Rio de Janeiro. 2005.

SOARES, L. F. G.; RODRIGUES, R. F. **Nested Context Model 3.0. Part 1 - NCM Core**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Rio de Janeiro. 2005. (0103-9741).

SOARES, L. F. G.; RODRIGUES, R. F. M. M. F. Ginga-NCL: the Declarative Environment of the Brazilian Digital TV System. **Journal of the Brazilian Computer Society**, 2007.

SOWIZRAL, H. Scene Graphs in the New Millennium. **IEEE Comput. Graph. Appl.**, v. 20, p. 56-57, 2000. ISSN 0272-1716. <http://dx.doi.org/10.1109/38.814563>.

W3C. Introduction to CSS3 - W3C Working Draft, 2001. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/css3-roadmap/>>. Acesso em: Agosto 2010.

W3C. XHTML 1.0 The Extensible HyperText Markup Language (Second Edition), 2002. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/xhtml1/>>. Acesso em: Junho 2010.

W3C. Synchronized multimedia integration language (SMIL 2.1), 2005. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/REC-smil/>>. Acesso em: 2010.

W3C. **Extensible Markup Language (XML) 1.0 (Fifth Edition)**, 2008. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/2008/REC-xml-20081126/>>. Acesso em: Agosto 2010.

W3C. Synchronized Multimedia Integration Language (SMIL) 3.0 - W3C Recommendation, 2008. Disponível em: <<http://www.w3.org/TR/2008/REC-SMIL3-20081201/>>.

WALSH, A. E. Understanding Scene Graphs. **Dr Dobb's Journal**, p. 17-26, 2002.

WATT, D. A. **Programming language concepts and paradigms**. New York, NY: Prentice-Hall, Inc., 1990.

WEB3D CONSORTIUM. The Virtual Reality Modeling Language (VRML), Part 1 - Functional specification and UTF-8 encoding., 1997. Disponível em: <<http://www.web3d.org/x3d/specifications>>.

WEB3D CONSORTIUM. Extensible 3D (X3D), ISO/IEC 19776-1.2:2009, 2009a. Disponível em: <<http://www.web3d.org/x3d/specifications>>.

WEB3D CONSORTIUM. ISO/IEC 19775-2.2:2009 : X3D Scene Access Interface Edition 2, 2009b.