

VII. BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez Rafael, Roces Jorge, Introducción al Diseño Paramétrico: Con Autodesk Mechanical Desktop, España, Ediciones de la Universidad de Oviedo, 2005.
- Brooks Frederick P. Jr., What's Real About Virtual Reality?, United States of America, University of North Carolina at Chapel Hill, IEEE Computer Graphics and Applications, 1999.
- Brooks Steven, Ferguson Susan-Belle, Ford Lisa, Macri Claude, Maya - Polygonal Modeling, United States of America, Alias|Wavefront, a division of Silicon Graphics Limited, 2001.
- Buss Samuel R., 3-D Computer Graphics: A Mathematical Introduction with OpenGL, United States of America, Cambridge University Press, 2003.
- Castro Daniel, Colmenar Antonio, Lozada Pablo, Arroba Juan, Diseño y Desarrollo Multimedia. Sistemas, Imagen, Sonido y Video, Primera edición, México, ALFAOMEGA Grupo Editor, 2003.
- CONACULTA-INBA, Historia de la Construcción del Palacio de Bellas Artes, Primera edición, España, Editorial RM, 2004.
- Del Pino González, Luis Manuel, Realidad Virtual, España, 1995, Editorial Paraninfo.
- Díaz Pérez Paloma, Catenazzi Nadia y Aedo Cuevas Ignacio, De la multimedia a la hipermedia, España, Editorial RAMA, 1996.
- Ebert David, Musgrave Kenton, Peachey Darwin, Perlin Ken, Worley Steven, Texturing & Modeling A Procedural Approach, Third edition, United States of America, Morgan Kaufmann Publishers, 2003.

- Fan, Dai, Virtual Reality for Industrial Applications (Computer Graphics: Systems and Applications), First edition, United States of America, Springer Publishing Company, 1998.
- Foley James D., Hughes John F., Van Dam Andries, Feiner Steven K. Computer Graphics Principles and Practice, Second edition, United States of America ,1997.
- Frater Harald, Paulissen Dirk, El gran libro de Multimedia, México, Alfaomega, 1995.
- Gradecki, Joe, The Virtual Reality Programmer's KIT, United States of America, John Wiley & Sons, Inc., 1994.
- Hearn Donald, Baker Pauline, Gráficos por Computadora con OpenGL, 3era edición, España, Pearson Educación, 2006.
- Heckbert Paul S., Fundamentals Of Texture Mapping and Image Warping, United States of America, University of California, Dept. of Electrical Engineering and Computer Science, 1989.
- Insa Daniel, Morata Rosario, Multimedia e Internet, España, Editorial Paraninfo, 1997.
- Jiménez Juan José, Detección de colisiones Mediante Recubrimientos Simpliciales, Universidad de Granada, departamento de Lenguaje y Sistemas Informáticos, 2006.
- Jiménez Víctor, Escudero Alejandrina, El Palacio de Bellas Artes: Construcción e Historia, Primera reimpresión, México, INBA, 1995.
- Mark Mogilner, El Palacio de Bellas Artes, Primera edición, México, Landucci Mark Mogilner, 2004.
- OpenGL ARB, Shreiner Dave. *OpenGL Reference Manual*, United States of America, Addison Wesley, 1999.

- Raghavachary Saty, *Rendering for Beginners Image Synthesis Using RenderMan*, 2005.
- Ríos Susana, CONACULTA, *Una Visita al Palacio de Bellas Artes*, 1era edición, México Grupo Editorial Miguel Ángel Porrúa, 2006.
- Steed Paul, *Animating Real – Time game Characters*, First edition, United States of America, Charles Rivermedia, inc, 2003.
- Stevens Roger, *Quick Reference to Computer Graphics terms*, United States of America, Academic Press, 1993.
- Sutcliffe Alistair, *Multimedia and Virtual Reality: Designing Multisensory User Interfaces*, United States of America, Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers, 2003.
- Urquiaga Juan, Jiménez Víctor, *La Construcción del Palacio de Bellas Artes, México, Siglo XXI / INBA*, 1984.
- Van den Bergen Gino, *Collision Detection in Interactive 3D Environments*, United States of America, Morgan Kaufmann Publishers, 2004.

