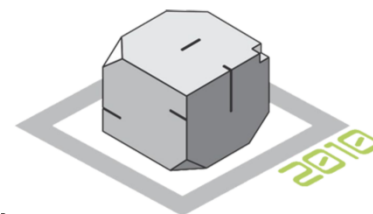


# SVR2010 XII Symposium on Virtual and Augmented Reality

May 24-27, 2010 - Natal - Rio Grande do Norte - Brazil



## Technical sessions Program – Full and short papers

Tuesday, May 25th	
<b>Technical session 1 (TS1): Augmented Reality 1</b>	
10:30 – 12:15	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Using Haar-like Feature Classifiers for Hand Tracking in Tabletop Augmented Reality</li> <li>– AR-Lesson, Augmented Reality Explaining Itself: a Proposal and Implementation of an Augmented Reality Lesson for Computer Science and Technology Courses</li> <li>– Sistema para Composição de Estúdios Virtuais Utilizando Técnicas de Realidade Aumentada</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Prototipação de Ambientes Físicos com Realidade Aumentada</li> <li>– Arquitetura para Distribuição de Ambiente Virtual baseado em Realidade Aumentada</li> <li>– A importância da avaliação na engenharia de requisitos em sistemas de Realidade Virtual e Aumentada: Um estudo de caso</li> <li>– Proposta de uma arquitetura de distribuição de Realidade Virtual e Aumentada em Ambientes Educacionais</li> </ul>
<b>Technical session 2 (TS2): Augmented Reality 2</b>	
14:00 – 15:40	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Abordagens para o Desenvolvimento de Aplicações Adaptativas de Visualização de Informações com Realidade Aumentada</li> <li>– Permeating the Architectural Past in 4D: an Augmented Reality Interactive System</li> <li>– Markerless Tracking Solutions for Augmented Reality on the Web</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Atividades da Análise de Requisitos para Ambientes de Realidade Aumentada: Processo Centrado no Usuário</li> <li>– Context-Aware Augmented Reality System Architecture for Medical First Responders</li> <li>– A Utilização da Realidade Aumentada no Aprendizado e Interpretação de Dados Cardiológicos</li> <li>– Prototipação de um Sistema de Reabilitação Virtual Aumentada para auxiliar no tratamento da Lombalgia Mecânica</li> </ul>

<b>Technical session 3 (TS3): Augmented Reality 3</b>	
15:55 – 18:15	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– MarkerMatch: an Embedded Augmented Reality case study</li> <li>– Framework Ciente de Contexto para Visualização de Interfaces de Realidade Aumentada</li> <li>– Limitações de ambiente da ARToolkit no reconhecimento dos marcadores</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Arquitetura de uma ferramenta de desenvolvimento de softwares de Realidade Virtual voltada a usuários comuns de computador</li> <li>– A Virtual Reality Application for Anatomy Learning Movement Study Case</li> <li>– Aplicando Técnicas de Visão Computacional para Detecção de Faces sem o uso de marcadores fiduciais em Aplicações de Realidade Aumentada</li> <li>– VirtualMat: Um ambiente virtual de apoio ao ensino de matemática para crianças com deficiência intelectual</li> <li>– Ambiente Virtual Imersivo e Colaborativo para Visualização de Biomoléculas</li> </ul>

<b>Wednesday, May 26th</b>	
<b>Technical session 4 (TS4): Human Factors and Virtual Reality</b>	
10:30 – 12:15	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Mapeamento Automático de Expressões Faciais Baseado em Proporções de Medidas Antropométricas</li> <li>– Caricaturização de Personagens Virtuais por Deformação de Medidas Antropométricas</li> <li>– Manipulação Corporal de Personagens Virtuais por Deformações de Medidas Antropométricas</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Uso de Realidade Virtual na Construção do Pensamento Lógico-Matemático das quatro operações básicas</li> <li>– CarRace: Um jogo de corrida com rastreamento dos movimentos do usuário e com multiprojeção</li> <li>– Legato: Ajuste de Primitivas Utilizando Algoritmos Genéticos</li> <li>– Proposta de um Framework para utilização de múltiplas câmeras em sistemas de Realidade Aumentada</li> </ul>
<b>Technical session 5 (TS5): Interaction Techniques 1</b>	
14:00 – 15:40	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Interação entre Robôs Reais e Virtuais em um Ambiente de Realidade Aumentada: Um Estudo de Caso</li> <li>– Um Sistema Híbrido Semi-Imersivo de Baixo Custo para Interações 2D-3D</li> <li>– Avaliação do Sistema de Autoria de Instruções Técnicas Virtuais</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Modelo de Autoração em Ambientes Virtuais Colaborativos</li> <li>– OpenCL vs. CUDA for Ray Tracing</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proposta de desenvolvimento de Interface Tangível para Aplicações de Gerenciamento de Emergências</li> <li>- DWeb3D: Um toolkit para facilitar a criação e manipulação de cenas 3D em X3D</li> </ul>
--	---

### Technical session 6 (TS6): Interaction Techniques 2

15:55 – 18:15	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Extending Brazilian DTV Middleware to Incorporate 3D Technologies</li> <li>- Supporting the design of multimodal interactions: a case study in a 3D sculpture application</li> <li>- Non-Conventional Interaction Study on Rythm Games</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atualização Dinâmica de Grafos de Cena em Ambientes de Realidade Virtual Distribuída: Uma Aplicação em Wonderland sobre a Arquitetura Darkstar para Imersão Tridimensional em Modelos de Edifícios</li> <li>- Ambiente virtual 3D para treinamento de atividades críticas com base em conceitos de computação pervasiva e interação tangível</li> <li>- Sistema para visualização de gráficos tridimensionais</li> <li>- Rede Overlay de Suporte a Ambientes Virtuais Colaborativos em Redes Veiculares</li> <li>- Developing Adaptive Virtual Environments Applied Physics Study</li> </ul>
---------------	---

### Thursday, May 27th

### Technical session 7 (TS7): Visualization and Simulation 1

08:30 – 10:15	<p><i>Full papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Frustum Culling Híbrido em CPU e GPU para Visualização de Modelos Massivos em Tempo Real</li> <li>- Real Time Novel View Scene Rendering From Multiple Sparse Videos</li> <li>- Avaliação baseada em lógica fuzzy para um framework voltado à construção de simuladores baseados em RV</li> </ul> <p><i>Short papers</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uma Camada de Comunicação sem Servidor para Ambientes Virtuais Colaborativos</li> <li>- Virtualidade imersiva e interativa baseada em cloud computing</li> <li>- Simulação Interativa e Visualização Científica de Nanoestruturas Magnéticas Usando Realidade Aumentada</li> <li>- Uso de Realidade Virtual como Ferramenta Complementar no Ensino dos Circuitos Elétricos Simples</li> </ul>
---------------	--

## Technical session 8 (TS8): Visualization and Simulation 2

10:30 – 12:15

### *Full papers*

- Geração de Prole Virtual por Reprodução Simulada Aplicada ao Problema de Pessoas Desaparecidas
- Calibração de múltiplas câmeras baseado em um padrão invariante
- Ambiente de Realidade Virtual Imersivo para Visualização de Dados Biológicos

### *Short papers*

- Integrating Interaction Resources in the Graphics Clusters
- Um Suporte para Adaptação de Conteúdo de Realidade Virtual para Dispositivos Móveis