



Accepted full papers

(in alphabetical order and without authors' names)

1. Abordagens para o Desenvolvimento de Aplicações Adaptativas de Visualização de Informações com Realidade Aumentada
2. Ambiente de Realidade Virtual Imersivo para Visualização de Dados Biológicos
3. AR-Lesson, Augmented Reality Explaining Itself: a Proposal and Implementation of an Augmented Reality Lesson for Computer Science and Technology Courses
4. Avaliação baseada em lógica fuzzy para um framework voltado à construção de simuladores baseados em RV
5. Avaliação do Sistema de Autoria de Instruções Técnicas Virtuais
6. Calibração de múltiplas câmeras baseada em um padrão invariante
7. Caricaturização de Personagens Virtuais por Deformação de Medidas Antropométricas
8. Extending Brazilian DTV Middleware to Incorporate 3D Technologies
9. Framework Ciente de Contexto para Visualização de Interfaces de Realidade Aumentada
10. Frustum Culling Híbrido em CPU e GPU para Visualização de Modelos Massivos em Tempo Real
11. Geração de Prole Virtual por Fecundação Simulada Aplicada ao Problema de Pessoas Desaparecidas
12. Interação entre Robôs Reais e Virtuais em um Ambiente de Realidade Aumentada: Um Estudo de Caso

13. Limitações ambientais no reconhecimento dos marcadores da ARToolkit
14. Manipulação Corporal de Personagens Virtuais por Deformações de Medidas Antropométricas
15. Mapeamento Automático de Expressões Faciais Baseado em Proporções de Medidas Antropométricas
16. Markerless Tracking Solutions for Augmented Reality on the Web
17. MarkerMatch: an Embedded Augmented Reality case study
18. Non-Conventional Interaction Study on Rythm Games
19. Permeating the Architectural Past in 4D: an Augmented Reality Interactive System
20. Real Time Novel View Scene Rendering From Multiple Sparse Videos
21. Sistema para Composição de Estúdios Virtuais Utilizando Técnicas de Realidade Aumentada
22. Supporting the design of multimodal interactions: a case study in a 3D sculptor application
23. Um Sistema Híbrido Semi-Imersivo de Baixo Custo para Interações 2D-3D
24. Using Haar-like Feature Classifiers for Hand Tracking in Tabletop Augmented Reality