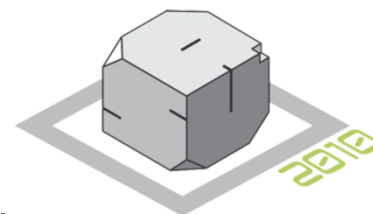


SVR2010 XII Symposium on Virtual and Augmented Reality

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



Technical sessions Program – Full papers

Tuesday, May 25th	
Technical session 1 (TS1): Augmented Reality 1	
10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none">– Using Haar-like Feature Classifiers for Hand Tracking in Tabletop Augmented Reality– AR-Lesson, Augmented Reality Explaining Itself: a Proposal and Implementation of an Augmented Reality Lesson for Computer Science and Technology Courses– Sistema para Composição de Estúdios Virtuais Utilizando Técnicas de Realidade Aumentada
Technical session 2 (TS2): Augmented Reality 2	
14:00 – 15:40	<ul style="list-style-type: none">– Abordagens para o Desenvolvimento de Aplicações Adaptativas de Visualização de Informações com Realidade Aumentada– Permeating the Architectural Past in 4D: an Augmented Reality Interactive System– Markerless Tracking Solutions for Augmented Reality on the Web
Technical session 3 (TS3): Augmented Reality 3	
15:55 – 18:15	<ul style="list-style-type: none">– MarkerMatch: an Embedded Augmented Reality case study– Framework Ciente de Contexto para Visualização de Interfaces de Realidade Aumentada– Limitações de ambiente da ARToolkit no reconhecimento dos marcadores
Wednesday, May 26th	
Technical session 4 (TS4): Human Factors and Virtual Reality	
10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none">– Mapeamento Automático de Expressões Faciais Baseado em Proporções de Medidas Antropométricas– Caricaturização de Personagens Virtuais por Deformação de Medidas Antropométricas– Manipulação Corporal de Personagens Virtuais por Deformações de Medidas Antropométricas

Technical session 5 (TS5): Interaction Techniques 1	
14:00 – 15:40	<ul style="list-style-type: none"> – Interação entre Robôs Reais e Virtuais em um Ambiente de Realidade Aumentada: Um Estudo de Caso – Um Sistema Híbrido Semi-Imersivo de Baixo Custo para Interações 2D-3D – Avaliação do Sistema de Autoria de Instruções Técnicas Virtuais
Technical session 6 (TS6): Interaction Techniques 2	
15:55 – 18:15	<ul style="list-style-type: none"> – Extending Brazilian DTV Middleware to Incorporate 3D Technologies – Supporting the design of multimodal interactions: a case study in a 3D sculpture application – Non-Conventional Interaction Study on Rythm Games

Thursday, May 27th	
Technical session 7 (TS7): Visualization and Simulation 1	
08:30 – 10:15	<ul style="list-style-type: none"> – Frustum Culling Híbrido em CPU e GPU para Visualização de Modelos Massivos em Tempo Real – Real Time Novel View Scene Rendering From Multiple Sparse Videos – Avaliação baseada em lógica fuzzy para um framework voltado à construção de simuladores baseados em RV
Technical session 8 (TS8): Visualization and Simulation 2	
10:30 – 12:15	<ul style="list-style-type: none"> – 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