

Conteúdo

ORADORES CONVIDADOS

- Advances in Perception Based Graphics and Visualization**
Carol O'Sullivan 3
- Computation and the Moving Image**
Andrew Fitzgibbon 5

SESSÕES TÉCNICAS

- Realidade Virtual e Aumentada, Reconstrução 3D e Visão por Computador** 9
- Reconhecimento de Fachadas de Edifícios em Imagens de Ambientes Urbanos**
José Martins, Jorge Silva e A. Augusto Sousa 9
- Sistema flexível de realidade aumentada de baixo custo com base em projecção estereoscópica**
Fernando Silva, Nuno Rodrigues, Adérito Fernandes Marcos e Manuel João Ferreira 19
- Simulação virtual da construção de ponte pelo método de lançamento incremental**
Octávio Martins e Alcínia Zita Sampaio 29
- Modelação expedita de edifícios monumentais a partir de descrições textuais**
Roberto Rodrigues, António Coelho e Luís Paulo Reis 35
- Infrared Tracking System for Immersive Virtual Environments**
Filipe Gaspar, Miguel Sales Dias e Rafael Bastos 45
- Planeamento e monitorização interactivos do sistema de iluminação num edifício**
Alcínia Zita Sampaio, Miguel Ferreira e Daniel Rosário 57

Síntese de Imagem, Modelação Geométrica e GPU	63
BEDS: Uma Estrutura de Dados para Malhas Triangulares <i>Frutuoso Silva e Abel Gomes</i>	63
Malhas Poligonais Baseadas em Regiões de Afinidade para Simulação de Tecidos <i>Maria Moutela e Fernando Birra</i>	73
GPU Ray Casting <i>Ricardo Marques, Peter Leškovský, Luís Paulo Santos e Céline Paloc</i>	83
Simulação e Controlo do Efeito de Profundidade de Campo em Tempo de Interação <i>Hugo Ventura e Manuel Próspero dos Santos</i>	93
Fast CUDA-Based Triangulation of Molecular Surfaces <i>Sérgio Dias e Abel Gomes</i>	103
Segmentação e Análise do Ventrículo Esquerdo em Imagens do Coração usando Ferramentas de Acesso Livre <i>Samuel Silva, Joaquim Madeira, Beatriz Sousa Santos e Augusto Silva</i>	111
Simulação, Animação e Personagens Inteligentes	121
A Layered Approach to Animate Intelligent Characters <i>Ana Paula Cláudio, Graça Gaspar, Luís Moniz, Maria Beatriz Carmo, Ricardo Abreu, Daniel Policarpo, Marco Lourenço e Nuno Martins</i>	121
Value added 3D modelling of Laser scanned and photogrammetric data <i>João Oliveira, Adriano Oliveira, João Boavida, Luís Catarino, Bruno Araújo, João Madeiras Pereira e Joaquim Jorge</i>	131
Effective Algorithm for Building and Solving Linear Systems <i>Sebastian Pena Serna, João Silva, Andre Stork e Adérito Fernandes Marcos</i>	143
Uma Arquitectura Experimental para Composição de Animações <i>José Braz, Tiago Ribeiro, João Madeiras Pereira, Donovan Tissot e Clément Tremblier</i>	149

Interação Pessoa-Máquina	155
Blaze - Automatizando a Interação em Interfaces Gráficas <i>Gabriel Barata, Tiago Guerreiro e Daniel Gonçalves</i>	155
NavTap: um estudo de longa duração com utilizadores cegos <i>Tiago Guerreiro, Hugo Nicolau, Joaquim Jorge e Daniel Gonçalves</i>	165
Comparação de Dispositivos de Interação em Ambientes de Realidade Virtual: Desenvolvimento de um Setup Experimental e Estudos com Utilizadores <i>Filipe Lino, Paulo Dias, Arnaldo Oliveira e Beatriz Sousa Santos</i>	175
FlexiXML - Um animador de modelos UsiXML <i>Sandrine A. Mendes e José Creissac Campos</i>	185
Ensaio de Avaliação Preditiva para Utilizadores com Necessidades Especiais <i>Andreia Artífice, João Brisson Lopes, Joaquim Jorge e Manuel João Fonseca</i>	195
MovieTable: Interação Tangível com Filmes <i>David Raposo e Teresa Chambel</i>	201
Dados Geotécnicos e Geofísicos: Exploração de novas formas de visualização <i>Vitor Gonçalves, Paulo Dias, Fernando Almeida, João Batista e Beatriz Sousa Santos</i>	207
Computação Gráfica em Tempo Real e Paralelização de Algoritmos	213
Workload Distribution for Ray Tracing in Multi-Core Systems <i>Miguel Nunes e Luís Paulo Santos</i>	213
Efficient use of Multiple Hardware Components for Image Synthesis <i>Francisco Pereira, João Paulo Moura, José Afonso Bulas Cruz, Luís Magalhães e Alan Chambers</i>	221
Exploração da Remoção Hierárquica por Oclusão em Simulações em Tempo Real <i>Vitor Cunha e Miguel Leitão</i>	231
A Comparison of Orthographic and Perspective Projections in the Generation of Textures for Billboards <i>Carlos Saraiva, João Fradinho Oliveira, João Madeiras Pereira e Bruno Rodrigues de Araújo</i>	241
Linear Solvers for Stable Fluids: GPU vs CPU <i>Gonçalo Amador e Abel Gomes</i>	251
Interactive Collision Detection for 3D Environments <i>Mauro Figueiredo</i>	261

Visualização Científica e Dispositivos Móveis	269
Pesquisas Baseadas na Localização e na Orientação em Dispositivos Móveis	
<i>Hugo Aguiar, Maria Beatriz Carmo, Paulo Pombinho e Ana Paula Afonso</i>	269
Desenvolvimento de um operador de tone mapping para dispositivos com ecrã pequeno	
<i>Carlos Urbano, Luís Magalhães, João Paulo Moura, Maximino Bessa e Adérito Fernandes Marcos</i>	277
Visualização e Exploração Interactiva de Espaços de Vídeo através de Cor e Movimento	
<i>João Martinho e Teresa Chambel</i>	287
Global Terrorism Database Visualization: um projecto de arte digital suportado por visualização de informação	
<i>João Martinho Moura, Jorge Sousa, Pedro Branco e Adérito Fernandes Marcos</i>	297
Posters	303
Dispositivo de Interacção para Ecrã de Grandes Dimensões	
<i>Bruno Araújo, Ricardo Jota, João Fernandes, Alfredo Ferreira e João Madeiras Pereira</i>	303
Estratégias para a Representação de Pontos de Interesse sobre Mapas	
<i>Bruno Paiva, Ana Paula Cláudio, Maria Beatriz Carmo, Paulo Pombinho e Cristina Catita</i>	305
GeniusPhone: A Personal Companion for Everyday Situations	
<i>João Guerreiro, Tiago Guerreiro e Daniel Gonçalves</i>	307
Getting a Glimpse of your Pictures using Dominant Colors	
<i>Pedro Rodrigues, Luís Lopes e Manuel J. Fonseca</i>	309
iWoW: Interactive World of Warcraft	
<i>João Peixoto e Luís Torres</i>	311
Modelling a Virtual Urban Environment with Realistic Terrain Features	
<i>Maria Dolores Robles Ortega, António Coelho, A. Augusto Sousa e Lúcia Ortega Alvarado</i>	313
WiiPlay: A XNA Third Person Game	
<i>André Barbosa e Frutuoso Silva</i>	315
Lista de Autores	317