

Índice

Artigos

PolyMeCo - Uma Ferramenta de Análise e Comparação de Malhas Poligonais Samuel Silva, Joaquim Madeira e Beatriz Sousa Santos	1
Superfícies de Coons: Estudo comparativo de alguns algoritmos de geração e análise da sua qualidade Eunice Oliveira e José Carlos Teixeira	9
Algoritmo de Subdivisão de Superfícies Deformáveis para Execução em GPU Fernando Birra e Manuel Próspero Santos	19
Round Tables: algoritmo para rasterização run-length de formas convexas Helder Magalhães	29
Calculating the stereo pairs of a mirror-based augmented reality system Filipe Marreiros e Adérito Marcos	41
Zarabatana, uma interface tangível para ambientes de entretenimento em realidade aumentada Miguel Dias e António Pocinho	49
TARCAST: Uma Taxonomia para Sistemas de Realidade Aumentada José Pereira e João Pereira	57
Avaliando a Veracidade das Histórias sobre Documentos Daniel Gonçalves e Joaquim Jorge	69
Plataforma de Suporte à Geração de Cenas Animadas com Agentes Inteligentes M. Beatriz Carmo, Ana Paula Cláudio, João D. Cunha, Helder Coelho, Miguel Silvestre e Maria Pinto-Albuquerque	79
Modelação Expedita de Ambientes Virtuais Urbanos para Utilização em Dispositivos Móveis Maximino Bessa, António Coelho, José Bulas Cruz, Fernando Ferreira e António A. de Sousa	85
Visualização de Dados Arqueológicos: Um Exemplo de Utilização do Visualization Toolkit Paulo Bernardes e Joaquim Madeira	95
Visualização de edifícios a partir de dados LIDAR Nuno Rodrigues, Adriano Lopes, Manuel Próspero Santos e Gil Gonçalves	105
Qualidade Medida vs. Qualidade Percebida em Malhas Triangulares dos Pulmões Samuel Silva, Joaquim Madeira, Carlos Ferreira e Beatriz Sousa Santos	111
Caracterização do Movimento Tridimensional de Corpos Articulados Pedro Couto, Luís Magalhães, Ronaldo Gabriel e Pedro Melo Pinto	119

Comunicações curtas

Jogo Educativo para Telemóveis Ana Prata, Susana Lobão e Mário Rui Gomes	129
InStory Client – a Browser for Spatial Narratives and Gaming Activities Tiago Martins, Nuno Correia, Filipe Barrenho e Teresa Romão	133
Construção de Ambientes Virtuais – Um método de trabalho Fernando Silva e Alexandrino Gonçalves	139
Um Ambiente de Baixo Custo para Aplicações de Realidade Virtual e Aumentada Paulo Moreira, Mário Cruz, Paulo Dias, Paulo Martins, Rui Gomes, Joaquim Madeira, Manuel Bernardo Cunha e Beatriz Sousa Santos	145
Using Essential Reality's P5 glove as a low cost tracking device for Virtual Reality applications Bruno Oliveira e Pedro Ângelo	151
Sistema de orientação para o interior de edifícios, uma solução visual de localização Miguel Dias, João Marcos e António Lopes	155
A Graph-Matching Approach to Sketch-Based Modeling Filipe Dias e Joaquim Jorge	161
Direct Manipulation of Feature Models using Handles Daniel Lourenço, Pedro Oliveira e Rafael Bidarra	167
Malhas Poligonais Multiresolução Frutuoso Silva	173
Improved Line/Edge Detection and Visual Reconstruction João Rodrigues e J.M.H. du Buf	179
Web LOG File Information Analysis and Visualization Inside Organizations Florin Zamfir, Óscar Mealha, José Nunes e Beatriz Sousa Santos	185
LEMe Wall: Desenvolvendo um Sistema de Multi-Projecção Bruno Araújo, Tiago Guerreiro e Joaquim Jorge	191
Visual Syntax Analysis for Calligraphic Interfaces Filipe Pereira, Joaquim Jorge e Manuel Fonseca	197
Recuperação de Desenhos de Moldes Combinando Imagens e Esboços Alfredo Ferreira, Manuel J. Fonseca e Joaquim Jorge	203
Simplificação de Plantas de Arquitectura para Recuperação Usando Esboços António Simão, Ricardo Ramião, Alfredo Ferreira, Manuel J. Fonseca e Joaquim Jorge	209
Posters	
Publicação Digital em Computação Gráfica: Uma proposta de redesenho da Revista Virtual Nuno Gonçalves, Rodrigo Machado, Frederico Figueiredo e Joaquim Jorge	215
SeaView: a Seafloor and Habitat Visualizer Daniel Almeida, Samuel Nunes e Hans du Buf	219
Simulação Visual de Trajectórias Aéreas Cesário Nogueira, Raul Costa, Carlos Amaro, António Coelho, Maximino Bessa, Manuel Cabral, António Valente, Raul Morais e Salviano Soares	223