

Programa

Sessão 1

Síntese de Imagem

Holodeck: uma técnica para Armazenamento e Busca Eficientes de Raios Luminosos em Síntese de Imagem

Ana Cláudia Nogueira, A. Augusto Sousa, A. Cardoso Costa 1

Síntese de Imagem para Ambientes Virtuais: Experiências com a técnica RENDERCACHE

A. Valle de Carvalho, A. Augusto de Sousa, A. Cardoso Costa 11

Dynamic Algorithm Selection: A New Approach to the Real-Time Rendering of Complex Scenes Problem

Pedro Pires, João Pereira 23

Procedural terrains with overhangs

Manuel N. Gamito, F. Kenton Musgrave 33

Sessão 2

Interacção

Interactive facilities for collaborative feature modelling on the Web

Rafael Bidarra, Eelco van den Berg e Willem F. Bronsvort 43

Interfaces caligráficas RISC

João P. Pereira, Joaquim A. Jorge, Vasco A. Branco, F. Nunes Ferreira 53

Vision-Based Interaction within a Multimodal Framework

Vítor Sá, Cornelius Malerczyk, Michael Schnaider 61

Jogo do Galo, Agente de Apoio à Utilização de Jogos por Deficientes Profundos

António Pereira, Ricardo Amaro, Ana Paiva, João Brisson Lopes 69

Sessão 3

Modelação e Visualização

IDL: Uma Linguagem para a Detecção de Interferências Geométricas

Pedro Santos, Manuel Gamito, José Miguel Salles Dias 77

Visualização interactiva tridimensional em Java3D

Bruno Caiado, Luís Correia, João Brisson Lopes 87

Alisamento e dizimação de malhas triangulares

Roberto Lam, Robert Loke, Hans du Buf 97

Wavelet Compression and Transmission of Deformable Surfaces over Networks

António Calado Lopes, Manuel Gamito, José Miguel Salles Dias 107

Sessão 4

Processamento de Imagem

Automatic Feature Extraction on Pages of Antique Books Through a Mathematical Morphology Based Methodology

Isabel Granado, Pedro Pina, Fernando Muge115

Comparing matching strategies for Renaissance printed words

J. Caldas Pinto, A. Marcolino, M. Ramalho, F. Muge, N. Sirakov, P. Pina123

Sessão 5

Animação e Multimédia

ARENA and WOXBOT: Some Steps towards the Animation of Cognitive Characters Acting in a Virtual World

Fábio R. Miranda, J. Kögler Junior, Márcio Lobo Netto, E. Del Moral Hernandez131

Estratégias de desenvolvimento de jogos multimédia

Pedro Faria Lopes, Maria Vasconcelos Moreira, Hugo Pereira141

Sessão 6

Ambientes Virtuais

A Realidade Virtual como Ferramenta de Treino para Montagem de Cablagens Eléctricas

Luís Grave, Cristina Escaleira, António F. Silva, Adérito Fernandes Marcos147

Jogos de Guerra e Paz

Helder Batista, Vasco Costa, João Pereira157

Construção e gestão da complexidade de cenários urbanos 3D em ambientes virtuais imersivos

João Pimentel, Nuno Batista, Luís Goes, José Dionísio165