

Blockveranstaltung zum Seminar WS 2003 - 2004

Aktuelle Themen der Virtuellen Realität

Dienstag, den 10. Februar 2004

09:00 09:15 Einführung

Strömungsvisualisierung & Medizin

09:15 10:10 Kranen / Interaktive Modellierung und Simulation strömungsmechanischer Phänomene

10:10 11:05 Pinkow / Realistische Modellierung vom elastischen Gewebe für medizinische Simulation

11:05 11:20 *Pause*

11:20 12:15 Sohns / Simulation verschiedener chirurgischer Eingriffe und Werkzeuge mit Krafrückkopplung

12:15 13:10 Sar-Dessai / Dynamisches LOD und multiresolution Techniken für virtuelle Chirurgie

13:10 14:30 *Mittagspause*

Methoden der Computergraphik & Modellierung

14:30 15:25 Brandt / Interaktive Beleuchtung lichtdurchlässiger Materialien

15:25 16:20 Vorbrüggen / Vereinfachung komplexer Szenen durch die Verwendung von Texturen

16:20 16:35 *Pause*

16:35 17:30 Henkel / OpenGL (PLUS)

17:30 18:25 Heer / Methoden und Techniken zur Realisierung von verteilten Virtuellen Umgebungen

Mittwoch, den 11. Februar 2004

Virtuelle Lebewesen

09:00 09:55 Laufkötter / Methoden der interaktiven Bewegungssynthese für virtuelle Lebewesen

09:55 10:50 Michailidis / Skin-Deformation und Modellierung für virtuelle Lebewesen

10:50 11:05 *Pause*

11:05 12:00 Bommes / Echtzeitfähige Methoden zur Animation von Stoffen und Kleidung

12:00 12:55 Hentschel / Bewegungssteuerung für zweibeinige, virtuelle Lebewesen

12:55 14:30 *Mittagspause*

Interaktion & Hardware

14:30 15:25 Röttgen / Geräteunabhängige Gestenerkennung zur Interaktion in Virtuellen Umgebungen

15:25 16:20 Brauner / Metriken zur Evaluation und Vergleichbarkeit von Benutzerschnittstellen

16:20 16:35 *Pause*

16:35 17:30 Eggerath / Autostereoskopische Displaysysteme

17:30 17:45 Valvoda: Abschluss der Blockveranstaltung