

**Seminar Aktuelle Themen der Virtuellen Realität
Wintersemester 2005 - 2006**

Dienstag, den 21. Februar 2006

09:30 - 09:45	Einführung	
Session I: Virtuelle Humanoide		
09:45 - 10:30	Michaela Slaats	Beispielbasierte Meshdeformation mit Inverser Kinematik (Sebastian Ullrich)
10:30 - 11:15	Michael Schorn	Automatische Berechnung von Parametern der Hautdeformation (Jakob T. Valvoda)
<i>Pause</i>		
11:25 - 12:10	Jörg Wernerus	Meshdeformation mit Volumenbeibehaltung (Sebastian Ullrich)
Session II: Virtuelle Umgebungen		
12:10 - 12:55	Malte Weiß	Algorithmen für Predictive Tracking (Ingo Assenmacher)
<i>Mittagspause</i>		
14:30 - 15:15	Marcel Ochel	Konstruktion und Animation dynamischer virtueller Welten mit L-Systemen (Bernd Hentschel)
15:15 - 16:00	Maik Schwefer	Game Engines in VR (Marc Wolter)
<i>Pause</i>		
16:10 - 16:55	Daniela Eßer	Information-rich virtual environments (Ingo Assenmacher)
16:55 - 17:40	Katrin Landwehr	Interactive Storytelling (Marc Wolter)
<i>Pause</i>		
17:50 - 18:35	Lars Bücken	Visio-akustische Umgebungen: Architekturen, Datenstrukturen und Algorithmen (Ingo Assenmacher)

Mittwoch, den 22. Februar 2005

Session III: Wissenschaftliche Visualisierung

09:30 - 10:15	Anke Hilgers	GPU based rendering of FEM solution data (Philippe A. Cerfontaine)
10:15 - 11:00	Markus Tavenrath	Interaktive Darstellung großer Oberflächenmodelle (Marc Schirski)
<i>Pause</i>		
11:10 - 11:55	Jan Herling	Partikelbasierte Visualisierung großer Strömungsdaten (Bernd Hentschel)
11:55 - 12:40	Christian Werner	Photorealistic Terrain Rendering (Philippe A. Cerfontaine)

Mittagspause

Session IV: Physikalisch-basierte Modellierung

14:30 - 15:15	Emre Özyurt	Physikalisch-basierte Modellierung & Mehrkörpersimulation (Philippe A. Cerfontaine)
15:15 - 16:00	André Kuntze	Parallele Kollisionserkennung (Marc Wolter)
16:00 - 16:10	Abschluss des Seminars	