

Inhalt

Interaktion I

- Ein Taxonomie basierter Ansatz des Interaction Designs am Beispiel koaktiver 3D Geo-Visualisierungen** 1
Florian Klompmaier, Volker Paelke
- Evaluation of Field of View Calibration Techniques for Head-mounted Displays and Effects on Distance Estimation** 13
Carolin Walter, Gerd Bruder, Benjamin Bolte, Frank Steinicke
- A Mixed Reality Space for Tangible User Interaction** 25
Martin Fischbach, Christian Treffs, David Cyborra, Alexander Strehler, Thomas Wedler, Gerd Bruder, Andreas Pusch, Marc Erich Latoschik, Frank Steinicke
- Exploring and Evaluating the Combined Multi-Touch and In-the-Air Tabletop Interaction Space** 37
Dominik Huppmann, Johannes Luderschmidt, Nadia Haubner, Simon Lehmann, Ralf Dörner, Ulrich Schwanecke

Anwendung und Visualisierung

- CAVIR: Correspondence Analysis in Virtual Reality** 49
Andrea Bönsch, Frederik Graff, Daniel Bündgens, Torsten Kühlen
- Processing In-Situ Compressed Large Data Sets in VR-based Flow Analysis** 61
Henry Lehmann, Katja Fiedler, Bernhard Jung
- kARbon: eine Web-basierte AR-Anwendung für die Kommunikationsunterstützung in der Bauindustrie** 71
Ralf Dörner, Jonas Etzold, Paul Grimm, Jörg Schweitzer
- Realitätsnahe Interaktion in einem 3D-Simulator für traditionelles Bogenschießen** 85
Simon Thiele, Christian Geiger

Interaktion II

- InEarGuide – A Navigation and Interaction Feedback System using In Ear Headphones for Virtual TV Studio Productions** 97
Philipp Ludwig, Joachim Büchel, Jens Herder, Wolfgang Vonolfen
- Hands-Free Navigation in Immersive Environments for the Evaluation of the Effectiveness of Indoor Navigation Systems** 107
Volker Settgast, Marcel Lancelle, Dietmar Bauer, Dieter Fellner

Learning Two-Person Interaction Models for Responsive Virtual Characters and Humanoid Robots	119
David Vogt, Erik Berger, Heni Ben Amor, Bernhard Jung	
Sphere-Spring Systems and their Application to Hand Animation	131
Weiyu Yi, Stefan Mock, René Weller, Gabriel Zachmann	
 <i>Rendering und Simulation</i>	
Remote GPU-Accelerated Online Pre-processing of Raster Maps for Terrain Rendering	143
Rolf Westerteiger, Fang Chen, Andreas Gerndt, Bernd Hamann, Hans Hagen	
Interactive Hybrid Remote Rendering for Multi-pipe Powerwall Systems	155
Christian Wagner, Markus Flatken, Fang Chen, Andreas Gerndt, Charles Hansen, Hans Hagen	
Verbesserung des Kollisionsverhaltens des Position-Based-Dynamics-Verfahrens bei Kleidungssimulation über Animation-sconstraints	167
Vincent Kützler, Stephan Rusdorf, Guido Brunneth	
Precomputed Illumination for Virtual Reality Scenarios	175
Mathias Leonhardt, Christian-A. Bohn	
 <i>Tracking</i>	
Evaluation von Headtracking in interaktiven virtuellen Umgebungen auf Basis der Kinect	189
Dennis Wiebusch, Martin Fischbach, Alexander Strehler, Marc Erich Latoschik, Gerd Bruder, Frank Steinicke	
Temporal Calibration in Multisensor Tracking Setups	201
Manuel Huber, Michael Schlegel, Gudrun Klinker	
A Comparative Evaluation of Three Skin Color Detection Approaches	213
Dennis Jensch, Daniel Mohr, Gabriel Zachmann	