

Inhalt

Keynote

- Interactive Shader Lamps: Projector-Based Graphics in Motion** 1
Prof. Gregory F. Welch, University of Central Florida, USA

Interaktion im 3D-Raum

- Comparing 3D Interaction Performance in Comfortable and Uncomfortable Regions** 3
Marina Hofmann, Ronja Bürger, Ninja Frost, Julia Karremann, Jule Keller-Bacher, Stefanie Kraft, Gerd Bruder und Frank Steinicke
- Evaluation der berührungslosen 3D-Gestensteuerung eines Public Displays unter Einsatz der Microsoft Kinect** 15
Björn Janich, Monique Dittrich, Milena Schlosser, Gerd Bruder und Frank Steinicke
- Combining Tangible and Above the Surface Interaction** 27
Simon Höfler, Alexander Müller, Johannes Luderschmidt, Nadia Haubner, Ralf Dörner und Ulrich Schwanecke
- Design and Evaluation of 3D GUI Widgets for Stereoscopic Touch-Displays** 37
David Zilch, Gerd Bruder, Frank Steinicke und Frank Lamack

Menschen, Avatare und Roboter

- Influence of Information and Instructions on Human Behavior in Tunnel Accidents: A Virtual Reality Study** 49
Andreas Mühlberger, Max Kinateter, Johanna Brütting, Silke Eder, Mathias Müller und Paul Pauli
- User-generated gender: Avatar creation as a research tool (*Kurzbeitrag*)** 61
Michael Brill, Ann-Kristin Büttner und Frank Schwab
- Immersive Guided Tours for Virtual Tourism through 3D City Models (*Kurzbeitrag*)** 69
Rüdiger Beimler, Gerd Bruder und Frank Steinicke
- A Task-Space Two-Person Interaction Model for Human-Robot Interaction (*Kurzbeitrag*)** 77
David Vogt, Erik Berger, Heni Ben Amor und Bernhard Jung

Systeme und Grafische Datenverarbeitung

- Robuste Echtzeitschatten für dynamische 3D-Szenen im Web** 85
Tim Nicolas Eicke, Yvonne Jung und Arjan Kuijper

Physically Based Rendering of the Martian Atmosphere	97
Peter Collienne, Robin Wolff, Andreas Gerndt und Torsten Kuhlen	
UTIL: Complex, Post-WIMP Human Computer Interaction with Complex Event Processing Methods	109
Simon Lehmann, Ralf Dörner, Ulrich Schwanecke, Nadia Haubner und Johannes Luderschmidt	
Fast Sphere Packings with Adaptive Grids on the GPU	121
Jörn Teuber, René Weller, Gabriel Zachmann und Stefan Guthe	
<i>Multimodalität</i>	
Wind and Warmth in Virtual Reality – Requirements and Chances	133
Felix Hülsmann, Nikita Mattar, Julia Fröhlich und Ipke Wachsmuth	
Input Device Adequacy for Multimodal and Bimanual Object Manipulation in Virtual Environments	145
Martin Fischbach, Maximilian Neff, Immanuel Pelzer, Jean-Luc Lugin und Marc Erich Latoschik	
Usability Evaluation of Two Simple Methods for Representing Heaviness of Virtual Objects	157
Johannes Hummel, Janki Dodiya, Robin Wolff, Andreas Gerndt und Torsten Kuhlen	
Adaptive Human Motion Prediction using Multiple Model Approaches	169
Markus Joppich, Dominik Rausch und Torsten Kuhlen	
<i>Poster</i>	
Ein digitales Tabletop-Rollenspiel für Mixed-Reality-Interaktionstechniken	181
Anke Giebler-Schubert, Chris Zimmerer, Thomas Wedler, Martin Fischbach und Marc Erich Latoschik	
Stereo Vision and Acuity Tests within a Virtual Reality Set-Up	185
Timo Dankert, Dimitri Heil und Thies Pfeiffer	
Dynamisches Augmented Reality mittels nachladbaren 3D- und Markerdaten	189
Peter Wozniak, Katharina Mehner-Heindl, Tom Rüdebusch und Felix Müller	
Springen in der Virtuellen Realität: Analyse von Navigationsformen zur Überwindung von Höhenunterschieden am Beispiel von MinecraftVR	193
Matthias Orlikowski, Richard Bongartz, Andrea Reddersen, Jana Reuter und Thies Pfeiffer	