

CEIG 2017

Sesión 1: Geometría y Animación

1	Gradient-based steering for vision-based crowd simulation algorithms T.B. Dutra, R. Marques, J.B. Cavalcante-Neto, C.A. Vidal y J. Pettré
2	An Improved Parallel Technique for Neighbour Search on CUDA Juan J. Perea y Juan M. Cordero
3	Dissipation Potentials for Yarn-Level Cloth Rosa M. Sánchez y Miguel A. Otaduy

Sesión 2: Reconocimiento de Objetos (short papers)

1	Physically Based Skeleton Tracking Axel López y Antonio Susín
2	Extending Industrial Digital Twins with Optical Object Tracking Antonio Tamarro, Álvaro Segura, Aitor Moreno y Jairo R. Sánchez
3	Unsupervised framework for people counting using a stereo-based camera José Negrillo, Francisco Feito, Rafael J. Segura, Carlos J. Ogayar, José M. Fuertes y Manuel Lucena

Sesión 3: Aplicaciones

1	Google Tango outdoors. Augmented Reality for underground infrastructures Gregorio Soria, Lidia Ortega y Francisco Feito
2	Virtual Training of Fire Wardens Through Immersive 3D Environments Helen V. Diez, Sara García, Andoni Mujika, Aitor Moreno, David Oyarzun

Sesión 4: Visualización de Volúmenes

1	Direct Volume Rendering of Stack-Based Terrains Alejandro Graciano, Antonio Rueda y Francisco Feito
2	Downsampling and Storage of Pre-Computed Gradients for Volume Rendering Jesús Díaz, Pere Brunet, Isabel Navazo y Pere-Pau Vázquez
3	High-Resolution Interaction with Corotational Coarsening Models Rosell Torres, Alejandro Rodríguez, José M. Espadero y Miguel A. Otaduy

Sesión 5: Educación

1	La producción de Realidad Aumentada en el Servicio SAV de la Universidad de Sevilla Inés Casado y Óscar Gallego
---	--

Sesión 6: Aplicaciones (short papers)

1	3D GIS based on WebGL for the management of underground utilities Juan M. Jurado, Lidia Ortega y Francisco Feito
2	Fireman Rescue: a Serious Game for fire fighting training Alejandro Ríos, Carles Bonet, José L. López, Axel Alavedra, Alejandro París y Marc Guillén
3	A curvature-based method for identifying the contact zone between bone fragments: first steps Roberto Jiménez, Félix Paulano y Juan J. Jiménez
4	An Interactive Tool for Modeling Ancient Masonry Buildings Josep L. Fita, Gonzalo Besuievsky y Gustavo A. Patow

Sesión 7: Non-Photorealistic Rendering

1	Transfer learning for illustration classification Manuel Lagunas y Elena Garces
2	Fast Stippling based on Weighted Centroidal Voronoi Diagrams Eila Gómez, Elías Méndez, Domingo Martín y Germán Arroyo

Sesión 8: Iluminación

1	Area-Preserving Parameterizations for Spherical Ellipses Ibón Guillén, Carlos Ureña, Alan King, Marcos Fajardo, Iliyan Georgiev, Jorge López, Adrián Jarabo
2	Improved Intuitive Appearance Editing based on Soft PCA Sandra Malpica, Miguel Barrio, Diego Gutiérrez, Ana Serrano y Belén Masiá
3	Transient Photon Beams Julio Marco, Wojciech Jarosz, Diego Gutiérrez y Adrián Jarabo

Sesión 9: Modelado Procedural

1	Procedural Semantic Cities Otger Rogla, Nuria Pelechano y Gustavo Patow
2	Tree variations Óscar Argudo, Carlos Andújar y Antonio Chica
3	Procedural generation of natural environments with restrictions Cristina Gasch, Miguel Chover e Inmaculada Remolar