



Within the context of the annual SIGGRAPH conferences, the International Resources Committee produces audio guides and written transcripts of works shown at the Emerging Technologies. Presented in different languages, these allow the works to become accessible to our international visitors, as well as anybody who is unable to attend the conferences. Hosted on various sites (including SIGGRAPH.org and iTunes), the files also serve as archival reference for future interest and investigation. We hope you enjoy this description of fabulous technology works.

SIGGRAPH 2017: VR Village

Simplified Chinese

Produced by: Kent Monk (International Resources Committee)

Provided by: Denise Quesnel (SIGGRAPH 2017 VR Village Chair)

Explore the fascinating potential of real-time immersion in tomorrow's virtual and augmented realities for exploring new modes of communication, interaction, and powering real-world applications in health, education, design, and gaming.

(TRANSLATION BEGINS HERE)
Each page is a separate MP3 file

01.

来自哈尔滨的AR邮件

Woongki Sung, Takehiko Nagakura
麻省理工学院

结合了哈尔滨圣索非亚大教堂的摄影测量数据、增强现实技术以及纸质媒体“来自哈尔滨的AR邮件”加强了人们对文明遗产的体验帮助观众了解其空间设计并以娱乐方式促进社交互动。

02.

Blortasia

Snow Mack, Kevin Mack, Ray Mack, Jonathan Mack
Shape Space VR

Blortasia将艺术和飞行结合在虚拟现实案例中通过形状、颜色、运动、声音和空间来引发观众的想像力和创造奇观。

03.

Bridget

Jeff Powers, Jacob Ervin
Occipital, Inc.

Aaron Hilton
Steampunk Digital

Bridget是一个混合现实的机器人它能在对真实环境的探索中与大量的虚拟模型互动可以推倒目标、接球甚至打开通往VR世界的大门带领你进入其中。

04.

数码乐园Demonz I.

Jakub RočekDaniel GregorOndřej PruchaJosef Kortan
INITI.org

数码乐园是一个互动增强现实系统可在平面墙壁上与多个真实环境中的装置相结合并显示大量互动程序生成的内容而且对用户数量和场地大小都没有限制。

05.

造梦者

Dimosthenis GkantzosJan FiessLukas Gotowski Aleksandra Todorovic
巴登 - 符腾堡州立学院 (Filmakademie Baden-Wuerttemberg)

这是一个需要二人合作的创意游戏通过平板电脑实现梦境沉浸式VR实验室为体验者提供多种所需的创作元素然后呢创造梦境吧

06.

鸟群

David Lobser, Ken Perlin
纽约大学

Lily Fang
Object Normal

这个项目让用户扮演一只鸟与同类在无约束的VR世界里成群飞行并享用多彩的由程序生成的昆虫大餐。

07.

哈利路亚用Lytro创建一个光场VR体验

Cathy Ashenbremer
Orin Green
Tim Milliron
Chrissy Szczupak
莱特罗公司

哈利路亚是一个革命性的虚拟现实音乐表演它通过Lytro Immerge系统成为世界上第一个提供六个自由度活动、以及无与伦比的存在感的VR音乐体验。

08.

英雄制作互动的混合现实二重奏

希拉·柯兹玛
诺基亚科技

梅丽莎画家
MAP设计实验室

蒂姆·狄龙杰森·舒加特
MPC

托马斯·韦斯特
创意技术专家

这种多维度的体验引导着你既是观众又是参与者通过注入情感的舞蹈带你进入到David Bowie这首标志性的歌曲的VR体验之中。后续的小组讨论会将阐述这项工程的创建过程即关于如何将现场表演和视觉效果融入以Unity驱动的Gear VR和HoloLens体验中。

09.

HOLO-DOODLE

Terrence Masson
School of Visual Arts

Ken Perlin

纽约大学

Daffy London

Laura Dohrmann

HOLO-DOODLE是一个VR消遣体验玩家会在VR世界中扮演一个顽皮的机器人进行消遣式的VR体验。这个内容将在SIGGRAPH 2017上首次亮相发布。

10.

IRIDIUM +使用非线性光场视频实现深度媒介叙事方式

Maggie Kosek

迪士尼研究所爱丁堡内皮尔大学华特迪士尼公司

Babis KoniarisDavid SinclairDesislava MarkovaFraser Rothnie

华特迪士尼公司迪士尼研究所

Lanny Smoot

迪士尼研究所

肯尼·米切尔

爱丁堡内皮尔大学华特迪士尼公司迪士尼研究所

通过这些技术在故事创作过程实现触觉、音频和光场视觉技术同步的深层次沉浸式体验以创造虚拟现实中的非线性故事。

11.

亲吻或杀戮

Nicholas RobinsonAzin MehrnooshAndy Thai

RLTY CHK

亲吻或杀戮是首个室内VR游戏综艺节目。玩家们以一对一竞赛方式进行无厘头问题对答其中有大量需要进行重大抉择的时刻和疯狂的恶作剧。玩家需要快速地回答无厘头的问题但要注意对手玩家可能会不择手段来取胜。

12.

“魔术长椅多用户多感官体验的AR平台”

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
迪士尼研究所匹兹堡

魔术长椅是一个以第三人称角度体验的混合现实平台参与者看到自己和用CG素材生成的周边环境。它允许用户轻松地走到这个装置跟前与虚拟的动画CG角色进行互动。

13.

在VR中认识Mike

Mike Seymour
悉尼大学 (The University of Sydney)

Chris Evans
Epic Games, Inc.

利用最先进的面部动态捕捉技术来驱动复杂的面部设置系统并用全新的实时渲染技术展示出来参与者可以在VR系统中见面体验复杂的互动且写实的人物头像。

14.

任务国际太空站

Adrian SciuttoChris Chavira
Magnopus

本项目使用Oculus Rift和Touch来探索距离地球250英里的国际太空站。了解如何在零重力模式下移动身体体验太空站里的实验和任务控制补给胶囊飞行器的停泊以及体验舱外行走活动检查太空站的外部设备。

15.

Neurable用于虚拟和增强现实的人脑与计算机交互界面

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson
Neurable

Neurable是一款结合了神经科学研究成果和先进的机器学习技术的产品。它能理解用户目的为虚拟和增强现实带来全新的自由度。

16. 走出流亡生活

Eren Aksu
Emblematic Group

流亡者是丹尼尔·阿什利·皮尔斯Daniel Ashley Pierce的真实故事丹尼尔·阿什利·皮尔斯Daniel Ashley Pierce在公开他的性取向时遭到家庭暴力。这个室内VR体验模拟了LGBTQ社群中的许多人都会遭遇到的暴力情景。

17. 结合AR和VR利用虚拟复制品进行远距离组装和修复协作

Carmine ElvezioMengu SukanOhan OdaSteven Feiner
哥伦比亚大学 (Columbia University)

芭芭拉·特沃斯基
哥伦比亚大学 斯坦福大学 (Stanford University, Columbia University)

通过开发和测试一款带有AR和VR可视化交互技术的头戴式显示器允许专家通过在3D环境里提出指示和展示适当的操作从而在远距离指导新手执行物品的组装和修复工作。

18. STRATA生物识别的VR体验

Michael Manh, Isabelle Du Plessis
The Mill

STRATA聆听用户的心率、呼吸、心理压力水平和脑电波把它们融合成一个沉浸式体验将用户与用户自身的情绪状态关联起来并引导用户平静心态和集中精神。

19.

夏令营在VR中以互动角色驱动方式来讲故事

Joaquín Ruipérez
Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

这个具有广泛的沉浸感和互动性的以角色为主导的VR冒险故事把室内VR体验带到更高的水平。

20.

滑水虚拟现实中的体力游戏

Yu-Jun Hong, Chen-Yuan Hsieh, Keng-Ta Yang, Liwei Chan
国立交通大学 (National Chiao Tung University)

在这个滑水运动游戏中用户将站在一块平衡板上并在虚拟现实中一条蜿蜒的河流上滑水前行。