



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

Traditional 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.

01.

來自哈爾濱的AR郵件

Woongki Sung, Takehiko Nagakura

麻省理工學院

結合了哈爾濱聖索非亞大教堂的攝影測量數據、增強現實技術以及紙質媒體“來自哈爾濱的AR郵件”加強了人們對文明遺產的體驗幫助觀眾了解其空間設計並以娛樂方式促進社交互動。

02.

Blortasia

Snow Mack, Kevin Mack, Ray Mack, Jonathan Mack

Shape Space VR

Blortasia將藝術和飛行結合在虛擬現實案例中通過形狀、顏色、運動、聲音和空間來引發觀眾的想像力和創造奇觀。

03.

Bridget

Jeff Powers, Jacob Ervin

Occipital, Inc.

Aaron Hilton

Steampunk Digital

Bridget是一個混合現實的機器人它能在對真實環境的探索中與大量的虛擬模型互動可以推倒目標、接球甚至打開通往VR世界的大門帶領你進入其中。

04.

數碼樂園Demonz I.

Jakub RočekDaniel GregorOndřej PruchaJosef Kortan
INITI.org

數碼樂園是一個互動增強現實系統可在平面牆壁上與多個真實環境中的裝置相結合併顯示大量互動程序生成的內容而且對用戶數量和場地大小都沒有限制。

05.

造夢者

Dimosthenis GkantziosJan FiessLukas Gotowski Aleksandra Todorovic
巴登 - 符騰堡州立學院 (Filmakademie Baden-Wuerttemberg)

這是一個需要二人合作的創意遊戲通過平板電腦實現夢境沉浸式VR實驗室為體驗者提供多種所需的創作元素然後呢創造夢境吧

06.

鳥群

David Lobser, Ken Perlin
紐約大學

Lily Fang
Object Normal

這個項目讓用戶扮演一隻鳥與同類在無約束的VR世界裡成群飛行並享用多彩的由程序生成的昆蟲大餐。

07.

哈利路亞用Lytro創造一個光場VR體驗

Cathy AshenbremerOrin GreenTim MillironChrissy Szczupak

萊特羅公司

哈利路亞是一個革命性的虛擬現實音樂表演它通過Lytro Immerge系統成為世界上第一個提供六個自由度活動、以及無與倫比的存在感的VR音樂體驗。

08.

英雄製作互動的混合現實二重奏

希拉·柯茲瑪

諾基亞科技

梅麗莎畫家

MAP設計實驗室

蒂姆·狄龍傑森·舒加特

MPC

托馬斯·韋斯特

創意技術專家

這種多維度的體驗引導著你既是觀眾又是參與者通過注入情感的舞蹈帶你進入到David Bowie這首標誌性的歌曲的VR體驗之中。後續的小組討論會將闡述這項工程的創建過程即關於如何將現場表演和視覺效果融入以Unity驅動的Gear VR和HoloLens體驗中。

09.

HOLO-DOODLE

Terrence Masson
School of Visual Arts

Ken Perlin
紐約大學

Daffy London

Laura Dohrmann

HOLO-DOODLE是一個VR消遣體驗，玩家會在VR世界中扮演一個頑皮的機器人進行消遣式的VR體驗。這個內容將在SIGGRAPH 2017上首次亮相發布。

10.

IRIDIUM + 使用非線性光場視頻實現深度媒介敘事方式

Maggie Kosek

迪士尼研究所 愛丁堡內皮爾大學 華特迪士尼公司
Babis Koniaris David Sinclair Desislava Markova Fraser Rothnie
華特迪士尼公司 迪士尼研究所

Lanny Smoot
迪士尼研究所

肯尼·米切爾

愛丁堡內皮爾大學 華特迪士尼公司 迪士尼研究所

通過這些技術在故事創作過程實現觸覺、音頻和光場視覺技術同步的深層次

沉浸式體驗以創造虛擬現實中的非線性故事。

11.

親吻或殺戮

Nicholas Robinson
Azin Mehrnoosh
Andy Thai
RLTY CHK

親吻或殺戮是首個室內VR遊戲綜藝節目。玩家們以一對一競賽方式進行無厘頭問題對答其中有大量需要進行重大抉擇的時刻和瘋狂的惡作劇。玩家需要快速地回答無厘頭的問題但要注意對手玩家可能會不擇手段來取勝。

12.

“魔術長椅多用戶多感官體驗的AR平台”

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
迪士尼研究所匹茲堡

魔術長椅是一個以第三人稱角度體驗的混合現實平台參與者看到自己和用CG素材生成的周邊環境。它允許用戶輕鬆地走到這個裝置跟前與虛擬的動畫CG角色進行互動。

13.

在VR中認識Mike

Mike Seymour
悉尼大學 (The University of Sydney)

Chris Evans
Epic Games, Inc.

利用最先進的面部動態捕捉技術來驅動複雜的面部設置系統並用全新的實時渲染技術展示出來參與者可以在VR系統中見面體驗複雜的互動且寫實的人物頭像。

14.

任務國際太空站

Adrian Sciutto
Chris Chavira
Magnopus

本項目使用Oculus Rift和Touch來探索距離地球250英里的國際太空站。了解如何在零重力模式下移動身體體驗太空站裡的實驗和任務控制補給膠囊飛行器的停泊以及體驗艙外行走活動檢查太空站的外部設備。

15.

Neurable用於虛擬和增強現實的人腦與計算機交互界面

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson
Neurable

Neurable是一款結合了神經科學研究成果和先進的機器學習技術的產品。它能理解用戶目的為虛擬和增強現實帶來全新的自由度。

16.

走出流亡生活

Eren Aksu
Emblematic Group

流亡者是丹尼爾·阿什利·皮爾斯Daniel Ashley Pierce的真實故事丹尼爾·阿什

利·皮爾斯Daniel Ashley Pierce在公開他的性取向時遭到家庭暴力。這個室內VR體驗模擬了LGBTQ社群中的許多人都會遭遇到的暴力情景。

17.

結合AR和VR利用虛擬複製品進行遠距離組裝和修復協作

Carmine ElvezioMengu SukanOhan OdaSteven Feiner
哥倫比亞大學 (Columbia University)

芭芭拉·特沃斯基

哥倫比亞大學 斯坦福大學 (Stanford University, Columbia University)

通過開發和測試一款帶有AR和VR可視化交互技術的頭戴式顯示器允許專家通過在3D環境裡提出指示和展示適當的操作從而在遠距離指導新手執行物品的組裝和修復工作。

18.

STRATA生物識別的VR體驗

Michael Manh, Isabelle Du Plessis
The Mill

STRATA聆聽用戶的心率、呼吸、心理壓力水平和腦電波把它們融合成一個沉浸式體驗將用戶與用戶自身的情緒狀態關聯起來並引導用戶平靜心態和集中精神。

19.

夏令營在VR中以互動角色驅動方式來講故事

Joaquín Ruipérez

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

這個具有廣泛的沉浸感和互動性的以角色為主導的VR冒險故事把室內VR體驗帶到更高的水平。

20.

滑水虛擬現實中的體力遊戲

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

在這個滑水運動遊戲中用戶將站在一塊平衡板上並在虛擬現實中一條蜿蜒的河流上滑水前行。