

实况报道

SIGGRAPH Asia 2011 将于 12 月 12 日至 15 日在香港会展中心举行。

继 SIGGRAPH Asia 在新加坡、日本、韩国成功举办以后，今年计算协会（ACM）将引领席卷全球的数字革新风暴登陆香港。香港是全亚洲艺术家、设计师、研究者、科学家以及制造商和开发商最大的集聚地。

在此四天期间，香港以及全球的计算机图形与交互技术团体将有机会交流并发掘来自数字领域顶级品牌的最好的创新、理念和发明。

这些体验通过大家都翘首期盼的形式呈现给观众，例如：

艺术画廊

艺术画廊应大众的需求，展示最好的以数字和技术为媒介的艺术作品。艺术画廊项目的参观者将可以看到囊括了从技术驱动到批判社会的令人深思的多媒体装置、三维作品、以及涉及到动能、移动或互动的多媒体作品。

今年，艺术画廊项目将侧重于主题---幻想曲（FANTAsia）。这些特色的作品是互动、活泼欢愉的、娱乐的、和富有未来主义色彩的。此项目将探讨当今互联的世界是如何影响艺术的创造和数字的表现形式的。

电脑动画节

电脑动画节是 SIGGRAPH Asia 的传统重头戏，将展出来自世界各地的可视化效果和电脑动画的杰出作品。电脑动画节通过两个场次展出：

- **电子影院** 展出经过精心挑选的反映数字动画最新创新的片段。这些片段代表了动画和视觉效果所提供的最好的作品，已经被由数字动画专家，领先的视觉效果制造者和工业界顶级的专家所组成的国际评审团选定。
- **动画剧场** 呈现给观众一场富有动画和视觉效果的叙事短剧的数字盛宴。所有在动画剧场放映的作品都是由电脑动画节国际评审团钦点的。

电脑动画节还设有**专门小组和会谈**。在此期间，专家们将会分享电脑动画和视觉效果制作的技巧、窍门和一些幕后的秘密，以激发未来行业的基准。

课程

课程设立的目的在于支持和加强计算机图形学与交互技术团体内部成员之间技术和知识的发展。作为 SIGGRAPH Asia 的基石，初学者可以通过课程项目了解计算机图形学和交互技术的基础，同时与工业界顶级的专家分享最新的研究成果和突破性的工作。

国际专家讲授的主题包括：动画制作、人机互动、游戏、渲染技术、计算几何、移动设备等等。通过课程项目，初学者、开发者、研究者、艺术家和学生将有机会拓宽和加深各自领域的专业知识，还可以从业内人士那里学习到最好的实践。

许多知名的专家将会以授课者的身份加入到课程项目。例如：微软亚洲研究院的助理经理主管，郭百宁博士；耶路撒冷希伯来大学计算机科学与工程学，Dani Lischinski 教授；特拉维夫大学计算机科学系，Danny Cohen-Or 教授。

新兴技术

新兴技术项目再一次入驻 SIGGRAPH Asia，它以一种令人兴奋和振奋的方式现场展示科技奇观。今年，新兴技术项目将会把侧重于 Play 这一主题的方案列入甄选的名单。

无论是从简单的手工玩具还是花费昂贵的技术，人类总能够利用创新去发掘更新、更刺激的方式取乐。参加 SIGGRAPH Asia 2011 新兴技术项目，让我们一起期待诸多装置的现场展示，例如：虚拟现实、增强现实、触觉设备、三维图形、机器人和可穿戴的设备。

Apps 讨论会

为了掌握人与技术互动最新的和新兴的趋势，SIGGRAPH Asia 2011 首次增加了 Apps 讨论会项目。智能手机和图形输入板等设备的性能和可移动性的增加，以及无处不在的连接已经导致了人们与电脑科技关系的根本转变。与此同时，在精致的开发环境与便利的共享和联网的驱动下，支持这些设备应用程序的可用性是增殖的。

首届 Apps 讨论会项目将会把移动应用开发的机会和挑战引入全球图形团体。此项目还会探讨如何应用视觉和动画技术来创建引人注目的终端用户体验，并驱动先进图形功能在无数的新设备上的使用。

技术文献

继承了由先前 SIGGRAPH 和 SIGGRAPH Asia 创建的卓越技术的传统，SIGGRAPH Asia 技术文献项目已经成为计算机图形学与交互技术领域传播新的学术工作的一流的国际论坛。在 SIGGRAPH Asia 展出的技术文献是从世界各地提交的文献中精心挑选出来的，是最受人瞩目的和最具创新的理念。它设立了领域的标准；激发了计算机图形学未来发展的趋势。

讨论的主题将涵盖整个计算机图形学与交互技术的范围：动画、GPU 算法、人机交互、影像、图像和视频处理、建模、物理模拟、实时以及照片级真实感的渲染、纹理等等。在 SIGGRAPH Asia 展出的技术文献将会发表在久负盛名的、ACM 行业定义的期刊---*Transaction on Graphics* 的特殊一期。

技术概要与海报

技术概要与海报项目为展现业界令人深思的和新兴的理念提供了一个独特交互的平台。

在技术概要项目，我们将展现和讨论艺术、数码设计以及工程领域的突破性技术背后的理念。这些会议将推广新发明的应用，而且为加强新技巧和新技术在将来的应用铺平道路。

在整个会议期间，一些取得初步成果和正在不断深化的作品将会以海报的形式展出。这些蓝图和概念的思路激励专业人士朝着新奇的理念前进。在这些会议里，作者可以和一些志同道合的爱好者分享他们的创新的思想，这将会使得展出更加完美。

贸易展览

计算机图形学与交互技术领域的主要业界厂商，例如：Autodesk、卢卡斯影视和皮克斯动画工作室等将会在贸易展览上展示他们最新的领先的硬件、软件、机器人技术和交互技术。参观者将会和来自世界各地的计算机图形学与交互技术业界的决策者一起联网。此外，贸易展览还为学生、应届毕业生和专家提供了一个招聘平台。

展商技术对话是贸易展览的一个极为受欢迎的环节。在此环节，展商包括计算机动画、国际制造、游戏开发、以及硬件和软件供应商中的品牌公司将会展示最酷和最新的产品，以此推动数字制作的发展。