



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

Hindi

Produced by: Girish Ramesh (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.

AR Mail from Harbin

Woongki Sung, Takehiko Nagakura
Massachusetts Institute of Technology

By combining photogrammetric capture of the Harbin St Sophia Church, augmented reality technology, and traditional paper media, AR Mail from Harbin enhances the experience of visiting the heritage location, helps viewers understand its spatial design, and promotes social interaction in a playful manner.

हार्बिन से एआर मेल
वोंगकी सुंग, टाकेहिको नागकुरा
मेसाचुसिंस इंस्टिट्यूट ऑफ़ टेक्नोलोजी

हार्बिन सेंट सोफिया चर्च, संवर्धित वास्तविकता प्रौद्योगिकी और पारंपरिक पेपर मीडिया के फोटोग्रामेट्रिक कैप्चर को संयोजन करके, हार्बिन से एआर मेल, विरासत स्थान पर जाने का अनुभव बढ़ाता है, दर्शकों को अपने स्थानिक डिजाइन को समझने में मदद करता है, और एक चंचल ढंग से सामाजिक संपर्क को बढ़ावा देता है।

Blortasia

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

Blortasia combines art and flying in virtual reality to engage the imagination and inspire wonder through shape, color, motion, sound, and spatial presence.

ब्लोरटसिआ

स्नो मैक, केविन मैक, रे मैक, जोनाथन मैक
शेप स्पेस वी.आर.

ब्लोरटसिआ कला को जोड़ती है और आभासी वास्तविकता में उड़ती है ताकि कल्पना, और आकृति, रंग, गति, आवाज़ और स्थानिक उपस्थिति के माध्यम से ये कला आश्चर्यजनक ढंग से प्रेरित हो सकें।

Bridget

Jeff Powers, Jacob Ervin

Occipital, Inc.

Aaron Hilton

Steampunk Digital

Bridget is a little mixed reality robot that uses a dense model of the world to navigate around and interact with the real environment. She can zap objects, play fetch, and even open a portal to another world so you can step into VR.

ब्रिजेट

जेफ पॉवर्स, जैकब एर्विन
ओसिपिटल, इंक।

आरोन हिल्टन
स्टीम्पंक डिजिटल

ब्रिजेट एक छोटी सी मिश्रित वास्तविकता रोबोट है जो दुनिया के एक घने मॉडल का उपयोग करती है ताकि वह वास्तविक वातावरण के साथ-साथ बातचीत कर सके। वह ऑब्जेक्ट्स जैप कर सकती है, फ़ेच खेल सकती है, और एक पोर्टल को दूसरी दुनिया में भी खोल सकती है ताकि आप वीआर का अनुभव कर सकें।

Digital Playgroundz: Demonz I.

Jakub Roček, Daniel Gregor, Ondřej Prucha, Josef Kortan
INITI.org

Digital Playgroundz is an interactive and augmented-reality system that displays large-scale applications on flat surfaces (walls) in various spatial configurations, with no limits on the number of users or size of the interactive area.

डिजिटल प्लेग्राउंड: डेमोनज़ एक

याकूब रोचक, डैनियल ग्रेगर, ओन्ड्रज़ पृचा, जोसेफ कोर्टन
INITI.org

डिजिटल प्लेग्राउंड एक इंटरैक्टिव और संवर्धित-वास्तविकता प्रणाली है जो विभिन्न स्थानिक कॉन्फिगरेशनों में फ्लैट सतहों (दीवारों) पर बड़े पैमाने पर आवेदन प्रदर्शित करती है, जिसमें उपयोगकर्ताओं की संख्या या इंटरैक्टिव क्षेत्र के आकार पर कोई सीमा नहीं होती है।

Dream Makers

Dimosthenis Gkantzos, Jan Fiess, Lukas Gotowski Aleksandra Todorovic
Filmakademie Baden-Wuerttemberg

A creative cooperation game for two players combining a dreamy immersive VR laboratory and a tablet interface that supplies all the necessary ingredients to create, what else? Dreams!

ड्रीम मैकर्स

डिमोस्टेंनिस ग्कान्टसोस, यान फैस, लुकास गोटाव्स्की अलेक्सांद्रा टोडोरोविच
फिल्मकैमेडी बैडेन-वुटेटम्बर्ग

ये एक सपने देखने वाले वी आर लेबोरेटरी और एक टैब्लेट इंटरफेस के संयोजन से बने दो रचनाओं के लिए एक रचनात्मक सहयोग गेम है जो सभी आवश्यक सामग्रियों को बनाने के लिए तैयार करता है, एक सपने जैसा!

Flock

David Lobser, Ken Perlin

New York University

Lily Fang

Object Normal

Become a bird and flock with your feathered friends in untethered VR while dining on colorful, procedurally generated insects.

फ़्लॉक

डेविड लॉब्सर, केन पेरलिन

न्यूयॉर्क यूनिवर्सिटी

लिली फेंग

ऑब्जेक्ट नार्मल

एक पक्षी बनके अपने मित्रों के साथ एक रंगीन, प्रक्रियात्मक रूप से तैयार किए गए कीड़े पर भोजन करते हुए वि.आर को अनुभव कीजिये!

Hallelujah: Creating a Light Field VR Experience With Lytro

Cathy Ashenbrenner, Orin Green, Tim Milliron, Chrissy Szczupak

Lytro, Inc.

Hallelujah, a revolutionary virtual reality music performance, is the world's first VR music experience to provide an uncompromised sense of presence with six degrees of freedom using Lytro Immerge.

हालैलुया : लिथ्रो के साथ लाइट फ़ील्ड वीआर अनुभव बनाना

कैथी अशेनब्रेमर, ओरिन ग्रीन, टिम मिलिरॉन, क्रिस्सी सज़्जुपक
लिट्रो, इंक।

हालैलुजा, एक क्रांतिकारी आभासी वास्तविकता संगीत प्रदर्शन, दुनिया का पहला वीआर संगीत अनुभव है जो लिथ्रो इमर्ज का उपयोग करके ६ डिग्री फ्रीडम के साथ उपस्थिति की एक असंगत भावना प्रदान करने का अनुभव देता है।

Heroes: The Making of an Interactive, Mixed-Reality Duet

Csilla Kozma

Nokia Technologies

Melissa Painter

MAP Design Lab

Tim Dillon, Jason Schugardt

MPC

Thomas Wester

Creative Technologist

This multidimensional experience guides you, as both audience and participant through the emotionality of dance set to this iconic David Bowie song. The accompanying panel illuminates the process of creating this work: the live-action performance and visual effects, incorporated into a Unity-driven experience for Gear VR and HoloLens.

हीरोज: द मेकिंग ऑफ इंटरएक्टिव, मिक्स्ड रियलिटी ड्युएट

सिला कोज़मा

नोकिया टेक्नोलॉजीज

मेलिसा पेंटर

एमएपी डिजाइन लैब

टिम डिलन, जेसन शोगार्ट

एमपीसी

थॉमस वेस्टर

क्रिएटिव टेक्नोलॉजिस्ट

यह बहुआयामी अनुभव आपको निर्देशित करता है, दोनों दर्शक और भागीदार बनके, इस प्रतिष्ठित डेविड बॉवी गीत से जुड़ी नृत्य की भावना के माध्यम से। इसके साथ जुड़ा पैनल इस काम को बनाने की प्रक्रिया को उजागर करता है: लाइव-एक्शन प्रदर्शन और दृश्य प्रभाव जिन्हे गियर वीआर और होलोलेंस के लिए एकता-आधारित अनुभव में शामिल हैं।

HOLO-DOODLE

Terrence Masson

School of Visual Arts

Ken Perlin

New York University

Daffy London

Laura Dohrmann

HOLO-DOODLE is a VR hangout that brings the VR experience of being a naughty robot killing time to life: World premiere at SIGGRAPH 2017.

होलो-डूडल

टैरेंस मॉसन

स्कूल ऑफ़ विसुअल आर्ट्स

केन पेरलिन

न्यूयॉर्क यूनिवर्सिटी

डाफी लंदन

लौरा डोरमैन

होलो-डूडल एक वीआर हैंगआउट है जो एक शरारती रोबोट के समय को बर्बाद करने के वीआर अनुभव को लाता है: SIGGRAPH 2017 में विश्व प्रीमियर।

IRIDIUM+: Deep-Media Storytelling With Non-linear Light-Field Video

Maggie Kosek

Disney Research, Edinburgh Napier University, The Walt Disney Company

Babis Koniaris, David Sinclair, Desislava Markova, Fraser Rothnie

The Walt Disney Company, Disney Research

Lanny Smoot

Disney Research

Kenny Mitchell

Edinburgh Napier University, The Walt Disney Company, Disney Research

The techniques and creation process of a deep-media immersive experience with synchronized tactile, audio, and light-field visual techniques to realize a non-linear story in virtual reality.

इरिडियम +: नोन-लीनियर लाइट-फील्ड वीडियो के साथ डीप-मीडिया की कहानी

मैगी कोसेक

डिज्नी रिसर्च, एडिनबर्ग नेपियर विश्वविद्यालय, द वॉल्ट डिज्नी कंपनी

बाबिस कोनियारिस, डेविड सिंक्लेयर, डिसिसलावा मार्कोवा, फ्रेजर रोथनी

वॉल्ट डिज्नी कंपनी, डिज्नी रिसर्च

लनी स्मूट

डिज्नी रिसर्च

केनी मिचेल

एडिनबर्ग नेपियर यूनिवर्सिटी, वॉल्ट डिज्नी कंपनी, डिज्नी रिसर्च

आभासी वास्तविकता में एक नोन-लीनियर कहानी का एहसास करने के लिए सिंक्रनाइज़्ड स्पर्श, ऑडियो और लाइट-फील्ड दृश्य तकनीकों के साथ एक डीप-मीडिया विसर्जन अनुभव की तकनीक और निर्माण प्रक्रिया।

Kiss or Kill

Nicholas Robinson, Azin Mehrnoosh, Andy Thai
RLTY CHK

Kiss or Kill is the very first room-scale VR game show. Players compete in a one-versus-one trivia showdown filled with big choices and crazy shenanigans. Answer fast-paced trivia but watch out for your opponent who can do whatever it takes to win.

किस और किल

निकोलस रॉबिन्सन, अज़िन मेहरानोश, एंडी थाई
रियलिटी चेक

किस और किल एक शुरुवाती रूम-स्केल वीआर गेम शो है। खिलाड़ी एक-बनाम-एक ट्रिविया मुकाबले में प्रतिस्पर्धा करते हैं जो बड़े विकल्पों और उत्तेजित हरकतों से भरा होता है। फास्ट-पैस्ड ट्रिविया का उत्तर दें, लेकिन अपने प्रतिद्वंदी पर भी नज़र रखें जो कि जीतने के लिए कुछ भी कर सकते हैं।

“Magic Bench: A Multi-User, Multi-Sensory AR Platform”

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
Disney Research Pittsburgh

Introducing Magic Bench, a third-person POV mixed-reality platform where participants see themselves and their environment composited with CG assets. It allows a user to simply walk up to an installation and interact with animated CG characters.

"मैजिक बेंच: एक मल्टी-यूजर, मल्टी सेंसररी एआर प्लेटफॉर्म"

मोश महलर, कैना मैकिंटोश, जॉन मार्स
डिज्नी रिसर्च पिट्सबर्ग

मैजिक बेंच का परिचय, एक अन्य व्यक्ति पीओवी मिक्स्ड-रियलिटी प्लेटफॉर्म जहां प्रतिभागियों को स्वयं और उनके वातावरण को सीजी संपत्ति के साथ संयोजित किया गया है। यह एक उपयोगकर्ता को इंस्टालेशन तक जाने और व्यंगचित्र सीजी वर्णों के साथ मेल जोल करने की अनुमति देता है।

Meet Mike in VR

Mike Seymour

The University of Sydney

Chris Evans

Epic Games, Inc.

Using the latest techniques in advanced facial motion capture to drive complex facial rigs with new real-time rendering, participants can meet in VR to experience complex and highly interactive photorealistic avatars.

माइक से मिलिए वीआर में

माइक सेमूर
सिडनी यूनिवर्सिटी

क्रिस इवान
एपिक गेम्स, इंक

नए रीयल-टाइम रेंडरिंग के साथ जटिल फेशिअल रिग्स को चलाने के लिए उन्नत चेहरे की गति पकड़ने की नवीनतम तकनीकों का उपयोग करना, प्रतिभागियों को जटिल और अत्यधिक इंटरैक्टिव फोटोरैलिस्टिक अवतार का अनुभव वीआर में मिल सकता है।

Mission: ISS

Adrian Scitutto, Chris Chavira

Magnopus

Explore the International Space Station 250 miles above earth with the Oculus Rift and Touch. Learn how to move around the modules in zero gravity. Explore the experiments and missions on the station. Dock an incoming resupply capsule. Go on an EVA to check out the exterior.

मिशन: आईएसएस

एड्रियन साइप्रटो, क्रिस चावीरा

मगनोपस

ओकुलस रिफ्ट और टच के साथ पृथ्वी के २५० मील ऊपर स्थित अंतरराष्ट्रीय अंतरिक्ष केंद्र का अन्वेषण करें। शून्य गुरुत्वाकर्षण में भागों के चारों ओर घूमने का तरीका जानें। स्टेशन पर प्रयोगों और अभियानों का अन्वेषण करें। एक आवक रीसप्लै कैप्सूल डॉक करें। बाहर की जाँच करने के लिए ईवा पर जाएं।

Neurable: Brain-Computer Interfaces for Virtual and Augmented Reality

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson
Neurable

The product of neuroscientific insights and advanced machine learning, Neurable interprets user intent, bringing new degrees of freedom to virtual and augmented reality.

न्यूरबल: आभासी और संवर्धित वास्तविकता के लिए मस्तिष्क-कंप्यूटर इंटरफेस

रामसेस अल्काइड, एडम मोलनार, माइकल थॉम्पसन
न्यूरबल

न्यूरोसाइंटिफिक इंसाइट्स और उन्नत मशीन सीखने के उत्पाद, न्यूरबल उपयोगकर्ता आशय की व्याख्या करता है, आभासी और संवर्धित वास्तविकता के लिए नए स्तर की आजादी लाता है।

Out of Exile

Eren Aksu

Emblematic Group

Out of Exile is the true story of Daniel Ashley Pierce, who was violently attacked by his family when confronted about his sexual orientation. The room-scale VR experience is a powerful parable of the hostility faced by many in the LGBTQ community.

निर्वासन से बाहर

एरेन अक्सु

एम्ब्लेमैटिक ग्रुप

निर्वासन से बाहर डैनियल एशले पियर्स की सच्ची कहानी है, जिसने उनके यौन अभिविन्यास के बारे में सामना करते हुए अपने परिवार पर हिंसक हमला किया था। कमरे के पैमाने पर वीआर अनुभव एलजीबीटीक्यू समुदाय में कई लोगों द्वारा सामना किया गया शत्रुता का एक शक्तिशाली दृष्टांत है।

Remote Collaboration in AR and VR Using Virtual Replicas

Carmine Elvezio, Mengu Sukan, Ohan Oda, Steven Feiner
Columbia University

Barbara Tversky
Stanford University, Columbia University

Development and evaluation of AR and VR interaction and visualization techniques using head-mounted displays that allow a remote expert to guide a novice in performing assembly and repair tasks by pointing in 3D and demonstrating appropriate actions.

एआर और वीआर में रिमोट सहयोग वर्चुअल प्रतिकृतियों का उपयोग करना

कारमाइन एल्विजियो, मेंगु सूकन, ओहान ओडा, स्टीवन फेनर
कोलम्बिया यूनिवर्सिटी

बारबरा टीवर्सकी
स्टैनफोर्ड यूनिवर्सिटी, कोलंबिया यूनिवर्सिटी

हेड-माउन्ड डिस्प्ले का उपयोग करके एआर और वीआर इंटरैक्शन और विज़ुअलाइजेशन टेक्नोलॉजी के विकास और मूल्यांकन द्वारा एक रिमोट विशेषज्ञ को नौसिखियों को ३ डी में मरम्मत कार्य निष्पादित करने में मार्गदर्शन करने की अनुमति देता है।

STRATA: A Biometric VR Experience

Michael Manh, Isabelle Du Plessis

The Mill

STRATA tunes into your heart rate, breathing, stress levels, and brain waves to remix an immersive experience that connects us to our own emotional state and teaches us to calm and focus our minds.

स्ट्रेटा: ए बायोमेट्रिक वीआर एक्सपीरियंस

माइकल मंह, इसाबेल डू प्लेसी
दा मिल

अपने दिल की दर, श्वास, तनाव के स्तर, और मस्तिष्क की तरंगों का उपयोग करके स्ट्रेटा एक अनूठे अनुभव को रीमिक्स करती हैं जो हमें अपने भावुक अवस्था से जोड़ती है और हमें शांत रहना और ध्यान केंद्रित करना सिखाती है।

Summer Camp: Interactive Character-Driven Storytelling in VR

Joaquín Ruipérez

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

This character-driven VR adventure with a wide range of immersion and interactivity takes the room-scale experience to the next level.

ग्रीष्मकालीन शिविर: वीआर में इंटरैक्टिव कैरेक्टर-प्रेरित कहानी

योआक्वीन रूइपेरेज़

एस्टुडिओफ्यूचर प्रोडक्शंस डिजिटलएस एस एल

विस्मनी और अन्तरक्रियाशीलता की एक विस्तृत श्रृंखला के साथ इस चरित्र-संचालित वीआर साहसिक कार्य अगले स्तर तक कमरे के पैमाने पर अनुभव लेता है।

Wakeboarding: An Exertion Game in Virtual Reality

Yu-Jun Hong, Chen-Yuan Hsieh, Keng-Ta Yang, Liwei Chan
National Chiao Tung University

In this wakeboarding exertion game, a user skis on a meandering river in virtual reality while standing on a balance board.

वेकबोर्डिंग: आभासी वास्तविकता में एक निपुण गेम

यू-जून हांग, चेन-युआन हिएह, केंग-ता यांग, लीवेई चैन
राष्ट्रीय चिओ तुंग विश्वविद्यालय

इस वाकबोर्डिंग खेल में उपयोगकर्ता एक संतुलन तख्ते पर खड़े होकर वीआर में एक नदी पर स्की करता है