



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 빌리지

한국어

Produced by: Juyeon Hong (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.

하얼빈에서 온 AR메일

Woongki Sung, Takehiko Nagakura
Massachusetts Institute of Technology

하얼빈의 성 소피아 교회의 사진측량 수집과 증강 현실 기술 및 전통 종이 미디어를 결합시킨 '하얼빈에서 온 AR메일'은 유적지 방문 경험을 향상시키고, 시청자가 공간 설계를 이해하고 사회적 상호 작용을 즐겁게 하도록 도와줍니다.

블로타시아 (Blortasia)

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

블로타시아 (Blortasia)는 가상 현실에서 예술과 비행을 결합하여, 형태, 색, 동작, 소리 및 공간
현존감을 통하여 상상력을 불러 넣고 놀라움을 일으킵니다.

브리짓 (Bridget)

Jeff Powers, Jacob Ervin
Occipital, Inc.

Aaron Hilton
Steampunk Digital

브리짓 (Bridget)은 작은 크기의 혼합현실 로봇으로, 실제 환경과 상호 작용하기 위해 이 세계의 밀집 모델을 사용하여 주변의 길을 찾습니다. 그녀는 물체를 가볍게 치거나, 물건 가져오기 놀이를 할 수 있고, 다른 세계와 연결된 포탈을 열어 VR 경험을 제공하기도 합니다.

디지털 놀이터z : 악마 I. (Digital Playgroundz: Demonz I.)

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

디지털 놀이터z는 사용자 수, 상호작용이 가능한 영역 크기에 제한 없이 다양한 공간적인 환경 안에서 평면 (벽)에 대규모 어플리케이션을 디스플레이하는 인터랙티브 증강 현실 시스템입니다.

꿈의 창조자

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

꿈을 꾸는 듯한 몰입형 VR랩과, 창조에 필요한 모든 구성 요소를 제공하는 태블릿
인터페이스를 결합한 두 플레이어를 위한 창의적인 협력 게임, 또 무엇이 필요할까요? 꿈입니다!

무리 (Flock)

David Lobser, Ken Perlin
New York University

Lily Fang
Object Normal

한계가 없는 VR 세계 속에서 새가 되어 자동으로 생성되는 알록달록한 곤충 먹이를 즐기며 깃털 달린 친구들과 무리를 지어 보세요.

할렐루야 : Lytro를 이용하여 조명 필드 VR 체험하기

Cathy Ashenbremer, Orin Green, Tim Milliron, Chrissy Szczupak
Lytro, Inc.

가상현실 음악 퍼포먼스인 할렐루야(Hallelujah)는 Lytro Immerge를 사용하여 6 자유도를 통해 한결같은 현실감을 제공하는 세계 최초의 획기적인 VR 음악 체험입니다.

영웅들: 인터랙티브 혼합 현실 듀엣 제작

Csilla Kozma
Nokia Technologies

Melissa Painter
MAP Design Lab

Tim Dillon, Jason Schugardt
MPC

Thomas Wester
Creative Technologist

유명한 가수 데이비드 보위 (David Bowie) 노래에 설정된 춤의 감동을 통해 다차원 경험은 당신을 관객과 참가자로서 참여하도록 합니다. 설치된 패널에서 이 공연 제작 과정이 비춰지며 라이브 공연과 비주얼 이펙트가 Gear VR과 HoloLens의 Unity기반 경험으로 통합됩니다.

홀로-두들 (HOLO-DOODLE)

Terrence Masson

School of Visual Arts

Ken Perlin

New York University

Daffy London

Laura Dohrmann

홀로-두들(HOLO-DOODLE)은 시간을 때우는 장난꾸러기 로봇이 되는 VR 경험을 제공하는 VR 오락실입니다. : 시그래프 2017에서 세계 최초로 전시합니다.

IRIDiuM+: 비선형 라이트 필드 비디오 기반 조 딥-미디어(Deep-Media) 스토리텔링

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

가상 현실에서 비선형 스토리를 실현하기 위해 촉각, 오디오 및 라이트 필드 비주얼 테크닉을 동기화한 딥 미디어 몰입 형 체험 테크닉 및 제작 과정입니다.

키스 혹은 죽음

Nicholas Robinson, Azin Mehrnoosh, Andy Thai
RLTY CHK

키스 혹은 죽음은 최초의 방 한 칸 규모의 VR 게임 쇼입니다. 플레이어들은 큰 선택들과 엄청난 속임수로 가득 찬 1 대 1 트리비아 결전에서 대결하게 됩니다. 승리를 위해 무엇이든지 할 경쟁자를 조심하면서 빠르게 진행되는 퀴즈에 답해 주세요.

마법의 벤치: 다중 사용자, 다감각 AR 플랫폼

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
Disney Research Pittsburgh

참가자들이 자기 자신과 주변 환경이 CG 에셋으로 합성되는 것을 볼 수 있는 제 3자 POV 혼합 현실 플랫폼인 마법의 벤치를 소개합니다. 사용자는 간단한 설치 작업 후 움직이는 CG 캐릭터들과 상호작용을 할 수 있습니다.

VR에서 Mike를 만나요

Mike Seymour

The University of Sydney

Chris Evans

Epic Games, Inc.

진보된 최신 얼굴 모션 캡처 기술을 기반으로 새로운 실시간 렌더링으로 복잡한 얼굴 리깅 작업을 구동하여, 참가자들이 VR에서 만남을 갖는 등, 복잡하고 고난이도의 상호 작용이 가능한 사실적인 아바타들을 체험할 수 있습니다.

미션: ISS

Adrian Sciutto, Chris Chavira

Magnopus

오쿨러스 리프트 앤 터치 (Orculus Rift and Touch)가 장착 된 지구 250 마일 상공의 국제 우주 정거장을 탐험해 보세요. 무중력 상태에서 모듈을 움직이는 방법을 배워 보세요. 우주 정거장에서 실험과 미션을 체험해 보세요. 우주 정거장으로 들어오는 보급 캡슐도 도킹해 보세요. EVA로 가 외관도 확인해 보세요.

Neurable: 가상, 증강현실을 위한 뇌-컴퓨터 인터페이스

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson
Neurable

신경과학의 통찰력과, 진보된 머신러닝의 산물인 Neurable은, 사용자의 의도를 해석하여 가상 및 증강 현실에 새로운 자유도를 부여합니다.

망명 탈출(Out of Exile)

Eren Aksu
Emblematic Group

“망명 탈출”은 자신의 성적 취향 때문에 가족들에게 폭행을 당했던 다니엘 애슐리 피어스 (Daniel Ashley Pierce)의 실화에 바탕을 둔 이야기입니다. 방 한 칸의 VR 경험은 LGBTQ 커뮤니티의 많은 사람들이 직면한 적대감에 대한 강력한 비유가 될 것입니다.

가상 모형 기반 AR과 VR 내 원격 콜라보레이션

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

Barbara Tversky
Stanford University, Columbia University

본 프로젝트는 원격 전문가가 3D로 지시하여 조립 및 수리 작업을 수행하는 초보자를 가이드할 수 있도록 해주는 헤드 마운트 디스플레이 기반 AR 및 VR 인터랙션 및 비주얼라이제이션 테크닉을 개발 및 평가를 수행하였습니다.

STRATA: 생체 VR 체험

Michael Manh, Isabelle Du Plessis
The Mill

STRATA는 심장 박동수, 호흡, 스트레스 레벨 및 뇌파에 맞춰 본인 감정 상태와 연결된 몰입형 경험을 재창조하여 마음을 차분하게 하고 집중을 하도록 해 줍니다.

여름 캠프: VR 속 상호작용의 캐릭터 기반 스토리텔링

Joaquín Ruipérez

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

넓은 범위의 몰입감과 상호작용성을 갖춘 이 캐릭터를 기반으로 한 VR 모험은 실내 규모의 경험을 한 단계 위로 끌어 올릴 것입니다.

웨이크보딩: 가상현실 속 운동 게임

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

이 웨이크보딩 (wakeboarding) 운동 게임에서 사용자는 밸런스 보드에 올라, 가상 현실 속 구불구불한 강에서 스키를 탈 수 있습니다.

IL Gigante: Michelangelo's David in VR

See Michelangelo's "stone giant" in virtual reality. Walk around Michelangelo's 17-foot (5-meter) statue of David and use a virtual scaffold to see the work up close as few have seen it before.

가상 현실에서 Michelangelo의 "돌 거인"을 참조하십시오. 미켈란젤로 (Michelangelo)의 5 미터 높이의 다비드 상을 걸어보고 가상의 비계 (scaffold)를 사용하여 다른사람들이 전에 보지 못한 가까운 거리에서 작품을 감상할 수 있습니다.

MIYUBI

MIYUBI is a 40-minute virtual reality scripted comedy about a Japanese toy robot, inhabited by the viewer, gifted to a young boy on his birthday in 1982 suburban America. As the boy's family begins to fracture, you experience love and your inevitable obsolescence through a hilarious and endearing interactive story.

미유비 (MIYUBI)는 1982년 교외 미국에서 생일을 맞은 어린 소년에게 선물로 주어진 일본 장난감 로봇에 관한 40분짜리 가상 현실 희극 코미디입니다. 소년의 가족에 금이 가게되기 시작하면서 재미 있고 사랑스러운 대화 형 이야기를 통해 사랑과 피할 수 없는 노후화를 경험하게됩니다.

Reaping Rewards

In this interactive experience, participants use VR to connect emotionally to the decisions they make in the story. Directed by Matthew Ward (Bungie, Lucasfilm, ImageMovers, Rainmaker), music by Glen Phillips (Toad the Wet Sprocket).

이 대화식 경험에서 참가자는 VR을 사용하여 이야기에서 내린 결정에 감정적으로 연결합니다.