



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: Aldeia de RV

Portuguese

Produzido por: Ivan Aguilar [aguilar.a.ivan@gmail.com] (International Resources committee)
Fornecido por: Denise Quesnel (SIGGRAPH 2017 Diretora da Aldeia de RV)

Explore o potencial fascinante da imersão em tempo real nas realidades virtuais e aumentadas de amanhã para explorar novos modos de comunicação, interação e alimentação de aplicações do mundo real em saúde, educação, design e jogos.

AR Mail from Harbin / Correio de RA de Harbin

Woongki Sung, Takehiko Nagakura

Instituto de Tecnologia de Massachusetts

Ao combinar captura fotogramétrica da Igreja Harbin St Sophia, tecnologia de realidade aumentada e mídia de papel tradicional, o Correio de RA de Harbin melhora a experiência de visitar a localização do patrimônio, ajuda os telespectadores a entender seu design espacial e promove a interação social de maneira divertida.

Blortasia

Snow Mack, Kevin Mack, Ray Mack, Jonathan Mack

Shape Space VR

Blortasia combina arte e voar na realidade virtual para envolver a imaginação e inspirar maravilhas através da forma, cor, movimento, som e presença espacial.

Bridget

Jeff Powers, Jacob Ervin

Occipital, Inc.

Aaron Hilton

Steampunk Digital

Bridget é um pequeno robô de realidade misturada que usa um modelo denso do mundo para navegar e interagir com o ambiente real. Ela pode disparar raios contra objetos, brincar de busca, e até mesmo abrir um portal para outro mundo para que você possa entrar em RV.

Digital Playgroundz: Demonz I.

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

O Digital Playgroundz é um sistema de realidade interativa e aumentada que exhibe aplicações em grande escala em superfícies planas (paredes) em várias configurações espaciais, sem limites no número de usuários ou tamanho da área interativa.

Dream Makers / Criadores de Sonhos

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

Um jogo de cooperação criativa para dois jogadores que combina um laboratório de RV imersivo de sonhos e uma interface de tablet que fornece todos os ingredientes necessários para criar, o que? Sonhos!

Flock

David Lobser, Ken Perlin
Universidade de Nova Iorque

Lily Fang
Object Normal

Torne-se um pássaro e reune com seus amigos emplumados em RV sem cabo enquanto janta insetos coloridos e gerados processualmente.

Hallelujah: Creating a Light Field VR Experience With Lytro / Aleluia: Criando uma experiência de campo leve VR com Lytro

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

Hallelujah, uma revolucionária performance de música em realidade virtual, é a primeira experiência de música VR do mundo para fornecer um senso de presença sem compromissos com seis graus de liberdade usando a Lytro Immerge.

Heroes: The Making of an Interactive, Mixed-Reality Duet / Heroes: A Criação de um Dueto Interativo, Dueto de Realidade Misturada

Csilla Kozma

Nokia Technologies

Melissa Painter

MAP Design Lab

Tim Dillon, Jason Schugardt

MPC

Thomas Wester

Creative Technologist

Esta experiência multidimensional orienta você, tanto como audiência quanto participante, através da emoção da dança, para esta icônica canção de David Bowie. O painel de acompanhamento ilumina o processo de criação deste trabalho: a atuação de atores reais e o efeitos visuais, incorporados em uma experiência conduzida pela Unity para Gear VR e HoloLens.

HOLO-DOODLE

Terrence Masson

Escola de Artes Visuais

Ken Perlin

Universidade de Nova Iorque

Daffy London

Laura Dohrmann

HOLO-DOODLE é um local de encontro em RV que traz a experiência do RV de ser um robô impertinente que mata o tempo para a vida: Estréia Mundial no SIGGRAPH 2017.

IRIDIUM+: Deep-Media Storytelling With Non-linear Light-Field Video / Narrativa de Mídia-Profunda Com Vídeo De Campo De Luz Não- Linear

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

As técnicas e o processo de criação de uma experiência imersiva de mídia profunda com tátil, áudio e técnicas visuais de campo de luz sincronizadas para realizar uma história não-linear em realidade virtual.

Kiss or Kill / Beijar ou Matar

Nicholas Robinson, Azin Mehrnoosh, Andy Thai
RLTY CHK

Beijar ou Matar é o primeiro programa de jogo em RV em escala de sala. Os jogadores competem em um contra um, cheio de grandes escolhas e baboseiras loucas. Responda perguntas rápidas, mas cuidado com seu oponente que pode fazer o que for preciso para vencer.

“Magic Bench: A Multi-User, Multi-Sensory AR Platform” / "Banco Mágico: Uma Plataforma Multi-Usuário, Multi-Sensorial em RA"

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
Disney Research Pittsburgh

Apresentando o Banco Mágico, uma plataforma de realidade misturada de ponto de vista de terceira pessoa, onde os participantes se vêem e seu ambiente composto por adereços gerados por CG. Permite que um usuário simplesmente vá até uma instalação e interaja com personagens animados gerados por CG.

Meet Mike in VR / Conheça o Mike em RV

Mike Seymour

A Universidade de Sydney

Chris Evans

Epic Games, Inc.

Usando as mais recentes técnicas de captura de movimento facial avançado para gerar manipulações faciais complexas com a nova renderização em tempo real, os participantes podem se encontrar na RV para experimentar avatares fotorrealistas complexos e altamente interativos.

Mission: ISS / Missão: ISS

Adrian Sciutto, Chris Chavira

Magnopus

Explore a Estação Espacial Internacional 250 milhas acima da Terra com o Oculus Rift e Touch. Saiba como mover os módulos em gravidade zero. Explore as experiências e as missões na estação. Encaixe uma cápsula de reabastecimento recebida. Vá em uma AEV (atividade extra-veicular) para verificar o exterior.

Neurable: Brain-Computer Interfaces for Virtual and Augmented Reality / Neurable: Interfaces Cérebro-Computador para Realidade Virtual e Aumentada

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson

Neurable

O produto de intuições neurocientíficas e avançado aprendizado de máquina, Neurable interpreta a intenção do usuário, trazendo novos graus de liberdade para a realidade virtual e aumentada.

Out of Exile / Fora do Exílio

Eren Aksu
Emblematic Group

Fora do Exílio é a verdadeira história de Daniel Ashley Pierce, que foi violentamente atacado por sua família quando confrontado sobre sua orientação sexual. A experiência RV em escala de sala é uma poderosa parábola da hostilidade enfrentada por muitos na comunidade LGBTQ.

Remote Collaboration in AR and VR Using Virtual Replicas / Colaboração Remota em RA e RV Usando Réplicas Virtuais

Carmine Elvezio, Mengu Sukan, Ohan Oda, Steven Feiner
Universidade de Columbia

Barbara Tversky
Universidade de Stanford, Universidade de Columbia

Desenvolvimento e avaliação de técnicas de interação e visualização de RA e RV usando HMDs que permitem que um especialista remoto guie um iniciante na realização de tarefas de montagem e reparo apontando em 3D e demonstrando ações apropriadas.

STRATA: A Biometric VR Experience / STRATA: Uma experiência biométrica em RV

Michael Manh, Isabelle Du Plessis
The Mill

STRATA sintoniza sua frequência cardíaca, respiração, níveis de estresse e ondas cerebrais para remixar uma experiência imersiva que nos conecta com nosso próprio estado emocional e nos ensina a acalmar e a concentrar nossas mentes.

Summer Camp: Interactive Character-Driven Storytelling in VR / Summer Camp: Narração Interativa Dirigida Por Personagens em RV

Joaquín Ruipérez

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

Esta aventura em RV dirigida por personagens com uma ampla gama de imersão e interatividade leva a experiência em escala de sala para o próximo nível.

Wakeboarding: An Exertion Game in Virtual Reality / Wakeboard: Um Jogo de Exerção em Realidade Virtual

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

Neste jogo de esforço de wakeboard, um usuário esquia em um rio sinuoso na realidade virtual enquanto está de pé em uma placa de

IL Gigante: Michelangelo's David in VR

Veja o "gigante de pedra" de Michelangelo em realidade virtual. Passeie ao redor da estátua do David de Michelangelo de 5 metros e use um andaime virtual para ver o trabalho de perto, como poucos já viram antes.

MIYUBI

MIYUBI é uma comédia em realidade virtual de 40 minutos cujo roteiro é sobre um robô de brinquedo japonês, habitado pelo espectador, dado de presente para um jovem em seu aniversário em 1982 em um subúrbio nos EUA. À medida que a família do menino começa a quebrar, você experimenta o amor e sua inevitável obsolescência através de uma história interativa, divertida e cativante.

Reaping Rewards

Nesta experiência interativa, os participantes utilizam a RV para se conectar emocionalmente às decisões que tomam na história. Dirigido por Matthew Ward (Bungie, Lucasfilm, ImageMovers, Rainmaker), música de Glen Phillips (Toad the Wet Sprocket). equilíbrio.