



Comité de Ressources Internationales

Dans le cadre des conférences annuelles de SIGGRAPH, le Comité de Ressources Internationales (IRC) produit des guides audio et des transcriptions écrites des œuvres présentées dans le Village de Réalité Virtuelle. Présentées dans différentes langues, celles-ci permettent aux œuvres d'être accessibles à nos visiteurs internationaux, ainsi qu'à toute personne incapable d'assister aux conférences. Hébergé sur différents sites (y compris SIGGRAPH.org et iTunes), les fichiers servent également de référence archivistique pour les intérêts et les recherches futurs. Nous espérons que vous apprécierez cette description des fabuleux travaux technologiques.

SIGGRAPH 2017: Village RV Français

Produit par Santiago Echeverry [santiago@echeverry.tv]
Fourni par: *Denise Quesnel (SIGGRAPH 2017 Directrice du Village RV)*

Explorez le potentiel fascinant de l'immersion en temps réel dans les réalités virtuelles et augmentées de demain pour explorer les nouveaux moyens de communication, d'interaction, et les applications du monde réel dans le domaine de la santé, l'éducation, le design et les jeux.

Courrier en Réalité Augmentée (RA) de Harbin

Woongki Sung, Takehiko Nagakura
Massachusetts Institute of Technology

En combinant la capture photogrammétrique de la cathédrale de Sainte Sophie, à Harbin (Chine), avec la réalité augmentée et les dessins traditionnels sur papier, le Courrier en Réalité Augmentée de Harbin améliore l'expérience de la visite de ce patrimoine architectural, en aidant les utilisateurs à comprendre sa conception spatiale, et favorisant leur interaction sociale de façon ludique.

Blortasia

Snow Mack, Kevin Mack, Ray Mack, Jonathan Mack

Shape Space VR

Blortasia combine art et vol en réalité virtuelle pour engager l'imagination et inspirer l'émerveillement à travers la forme, la couleur, le mouvement, le son et la présence spatiale.

Bridget

Jeff Powers, Jacob Ervin

Occipital, Inc.

Aaron Hilton

Steampunk Digital

Bridget est un petit robot de réalité mixte qui utilise un modèle dense du monde pour naviguer et interagir avec l'environnement réel. Elle peut manipuler des objets, récupérer des choses, et même ouvrir un portail vers un autre monde afin que vous puissiez rentrer dans la Réalité Virtuelle.

Digital Playgroundz: Demonz I / Courz de Récréation Digitale: Démonz I

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

Courz de Récréation Digitale est un système interactif et de réalité augmentée qui affiche des applications à grande échelle sur des surfaces planes et des murs dans diverses configurations spatiales, sans limiter le nombre d'utilisateurs ou la taille de la zone interactive.

Dream Makers / Faiseurs de Rêves

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

Un jeu de coopération créative pour deux joueurs qui combine un laboratoire de Réalité Virtuelle immersif et une interface sur tablette qui fournit tous les ingrédients nécessaires pour créer quoi d'autre? Des rêves!

Flock / Troupeau

David Lobser, Ken Perlin
New York University

Lily Fang
Object Normal

Devenez un oiseau et rencontrez-vous avec vos amis emplumés dans une Réalité Virtuelle sans restrictions, pendant que vous mangez des insectes colorés, générés par des fonctions procédurales.

Alléluia: Création d'une expérience RV avec le système Lytro

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

Alléluia, une performance révolutionnaire de la réalité virtuelle, est la première expérience musicale en RV du monde à fournir un sentiment de présence sans compromis avec six degrés de liberté en utilisant la technologie *Lytro Immerge*.

***Heroes*: réalisation d'un duo interactif et de réalité mixte**

Csilla Kozma

Nokia Technologies

Melissa Painter

MAP Design Lab

Tim Dillon, Jason Schugardt

MPC

Thomas Wester

Creative Technologist

Cette expérience multidimensionnelle vous guide, à la fois comme public et comme participant, dans la chanson iconique de David Bowie *Heroes* grâce à l'émotivité de la danse. Le panneau d'accompagnement illumine le processus de création, la performance en direct et les effets visuels, intégrés dans une expérience pilotée par *Unity* pour *Gear VR* et le *HoloLens*.

HOLO-DOODLE / HOLO-GRIFFONNAGE

Terrence Masson

School of Visual Arts

Ken Perlin

New York University

Daffy London

Laura Dohrmann

HOLO-GRIFFONNAGE est un endroit de rencontre de Réalité Virtuelle qui permet l'expérience RV d'un robot méchant qui tue le temps de la vie: Première Mondiale à SIGGRAPH 2017.

IRIDIUM+: Récit d'histoires non linéaires sur Média en Profondeur

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

Techniques et processus de création d'une expérience immersive en profondeur avec des techniques visuelles tactiles, audio et de champ de lumière synchronisées pour raconter une histoire non linéaire en réalité virtuelle.

Embrasser ou Tuer

Nicholas Robinson, Azin Mehrnoosh, Andy Thai
RLTY CHK

"Embrasser ou Tuer" est le premier jeu télévisé en Réalité Virtuelle. Les joueurs concourent face à face dans cette compétition remplie de choix multiples et de sottises. Répondez à des questions rapides, mais faites attention à votre adversaire qui peut faire tout ce qu'il faut pour gagner.

Banc Magique: une plate-forme multi-utilisateur, multi-sensorielle de Réalité Augmentée

Moshe Mahler, Kyna McIntosh, John Mars
Disney Research Pittsburgh

Le Banc Magique est une plate-forme de réalité mixte POV en troisième personne où les participants se voient eux mêmes, et leur environnement est composé d'objets virtuels en CG. Il permet à un utilisateur de naviguer vers une installation et d'interagir avec des personnages CG animés.

Rencontrez Mike en Réalité Virtuelle

Mike Seymour

The University of Sydney

Chris Evans

Epic Games, Inc.

En utilisant les dernières techniques de capture avancée du mouvement du visage, avec des modèles faciaux complexes présentés en temps réel, les participants peuvent se rencontrer dans un espace de Réalité Virtuelle en manipulant leurs avatars photo réalistes, qui sont complexes et hautement interactifs.

Mission: SSI

Adrian Sciutto, Chris Chavira

Magnopus

Explorez la Station Spatiale Internationale à 400 km au-dessus de la terre avec l'*Oculus Rift* et *Touch*. Apprenez à déplacer les modules en gravité nulle. Explorez les expériences et les missions sur la station. Attachez une capsule de réapprovisionnement. Allez sur une mission extra véhiculaire pour vérifier l'extérieur du vaisseau spatial.

Neurable: Interfaces ordinateur-cerveau pour réalité virtuelle et augmentée

Ramses Alcaide, Adam Molnar, Michael Thompson

Neurable

Neurable interprète l'intention des utilisateurs en apportant de nouveaux degrés de liberté à la réalité virtuelle et augmentée, résultat de la recherche neurologique et de l'apprentissage de machine avancé à travers l'intelligence artificielle.

Hors Exil

Eren Aksu

Emblematic Group

Hors Exil est l'histoire vraie de Daniel Ashley Pierce, qui a été violemment attaqué par sa famille à cause de son orientation sexuelle. L'expérience RV à échelle réelle est une puissante parabole de l'hostilité rencontrée par beaucoup de membres de la communauté LGBTQ.

Collaboration à distance en RA et RV à l'aide de répliques virtuelles

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

Barbara Tversky
Stanford University, Columbia University

Développement et évaluation de techniques d'interaction et de visualisation RA et RV, qui utilisent des écrans montés sur casques qui permettent à un expert à distance de guider un novice dans la réalisation de tâches d'assemblage et de réparation, avec des instructions en 3D et démonstrations des actions correctes.

STRATA: une expérience biométrique RV

Michael Manh, Isabelle Du Plessis

The Mill

STRATA étudie votre fréquence cardiaque, votre respiration, vos niveaux de stress et vos ondes cérébrales pour remixer une expérience immersive qui nous relie à notre propre état émotionnel et nous apprend à nous calmer et à concentrer nos esprits.

Camp d'été: récit interactif en RV guidé par les personnages

Joaquín Ruipérez

Estudiofuture Producciones Digitales S.L.

Camp d'Été est une aventure en réalité virtuelle guidée par les personnages principaux de l'histoire, qui possède une large gamme d'immersion et d'interactivité, et qui pousse l'expérience à échelle réelle au niveau suivant.

Ski Nautique sur une planche de Wakeboard: un jeu d'effort physique en Réalité Virtuelle

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

Dans ce jeu d'effort physique de ski nautique, l'utilisateur se déplace sur une rivière sinueuse en réalité virtuelle tout en se balançant sur une planche à équilibre.

Le Géant: Le David de Michel-Ange en RV

Voyez le "géant en pierre" de Michel-Ange en réalité virtuelle. Promenez-vous autour de la statue de David de 17 mètres de Michel-Ange et utilisez un échafaudage virtuel pour voir le travail à proximité, une expérience privilégiée.

MIYUBI

MIYUBI est une comédie scénarisée en réalité virtuelle de 40 minutes sur un robot jouet japonais, habité par le spectateur, un cadeau pour un jeune garçon lors de son anniversaire en 1982, dans la banlieue américaine. Lorsque la famille du garçon commence à se fracturer, vous ressentez l'amour et votre obsolescence inévitable à travers une histoire interactive amusante et émouvante.

Récompenses fructifiantes

Dans cette expérience interactive, les participants utilisent la réalité virtuelle pour se connecter émotionnellement aux décisions qu'ils prennent dans l'histoire. Réalisé par Matthew Ward (Bungie, Lucasfilm, ImageMovers, Rainmaker), avec la musique de Glen Phillips (Toad the Wet Sprocket).