

即時發布

No. 2 / 2013 年 10 月 14 日

飽覽嶄新互動領域、虛擬世界及擴增實境技術提升無限視野

創新驚喜盡在 SIGGRAPH Asia 2013



(香港 2013 年 10 月 15 日) 第六屆 SIGGRAPH Asia 再次於香港舉行，來自世界各地最出色的動畫團隊及製作者、人機互動交流技術、新媒體藝術作品將令與會者目不暇給。於 2013 年 11 月 19 日至 22 日期間，超過 7,000 名來自世界各地的藝術家、設計師、研究人員、廠商、發展商及貿易專員將匯聚於香港會議展覽中心，屆時他們將會就電腦圖像技術及互動領域等不同範圍，展示出優秀的作品及精闢獨到的見解，勾勒出有助改變我們未來生活的無限可能。

擴增實境及虛擬世界透視不一樣的世界觀

開啟今屆 SIGGRAPH Asia 創意融會之鑰匙的將是兩位重量級主講嘉賓，他們分別是 **Thad Starner** 及 **Philip Rosedale**，兩位將會探索的議題正是近年迅速發展的擴增實境及虛擬真實網路的未來發展方向及潛力。



可曾幻想過未來的電腦可讓你穿在身體任何一個部位，並且可執行特定功能，令您的生活更輕鬆寫意？或者有沒有想過載上一個可教你彈琴或助你與動物互動的手套或裝置？參加 SIGGRAPH Asia 2013 的人士將有機會與 **Thad Starner** (圖左) 近距離接觸，一睹首位將可穿戴式電腦全面結合於生活、亦是「擴增實境」的先驅者、更加是領導 Google Glass 研發團隊的技術主管的風采。作為 SIGGRAPH Asia 2013 的首位重量級主講者，Thad 將會以「穿戴式電

腦：透過玻璃眼鏡」為主題，重點講解 Google Glass 的演變、可穿戴式電腦現時的應用範疇以及探討未來於不同領域上可發揮的功能，包括揭露 Thad 和其研究小組於佐治亞理工學院鮮為人知，令人驚嘆的特別研究項目。

打從虛擬現實世界的出現，它一直是科幻小說常用的橋段，亦於日新月異的科技界擁有一定地位。隨著人類及科技發展關係越趨緊密，虛擬現實世界所產生的種種問題、對於我們真實世界激起的蕩綺效應就更加不言而喻。SIGGRAPH Asia 2013 的第二位主講者 **Philip Rosedale** 一直致力解答上述的問題。他是網上虛擬世界 — Second Life 公司的創辦人，亦是一間致力打造下一代超真實 3D 體驗公司 — High Fidelity 的其中一位始創人。他將會以題為「虛擬現實復仇記」作演講主旨，深入了解虛擬現實世界的發展史及抱負，以及如何在科技、流動裝置和感應技術中廣泛揉合虛擬現實於其中。Rosedale 將即場展示從未對外公開展出之示範，當中會有讓觀眾一同參與的環節。

深化我們與互動科技的接觸層面

隨著擴增實境、虛擬現實及互動技術等領域的發展日益成熟及先進，對於我們的生活亦更見重要，同時亦衍生更複雜的問題。跟其它新興的技術及媒體一樣，突破性的發展不斷出現於互動媒體及圖像界別，讓世界的巨輪無時無刻都在轉變，連帶圍繞著我們身邊的事物同樣變得更具深度及複雜。

今年，獲邀於 SIGGRAPH Asia 2013 作出示範及演講的作品同樣圍繞著互動科技對我們未來生活帶來的潛在得益此一主題來作出篩選，參與是次活動的作品各具特色，舉例由慶應義塾大學 (Keio University) 開發的手機應用程式 Cuddly，利用手機的內置鏡頭、LED 閃燈以及輸入特定程式，將手機置於公仔內，當使用者按壓物體，裝置閃光亮感應力度的轉變便可以跟玩家進行不同的互動交流。

來自日本東北大學的 Yoshifumi Kitamura 教授，主要擔當 SIGGRAPH Asia 的新興技術的評審總監，他對此表示：「互動技術一直是 SIGGRAPH 及 SIGGRAPH Asia 不可或缺的部分，新興技術於推動世界各地的社區研究發展擔當重要的角色，並對日常的生活有著巨大的影響。」

流動圖形和互動媒體應用研討會

今年的流動圖像和互動媒體應用研討會，將突出圖像顯示於手機的嶄新應用層面及互動性，並會同時探討現時全球手機應用程式的發展機遇及面對的挑戰。

其中由杜塞爾多夫應用科技大學提交的「Mobile Virtual Archery」應用程式，他們在手機上附設有一把真正作射箭用的弓，讓用家可於手機中，親身感受一個猶如真實般的虛擬射箭體驗。

在兒童發展這個範疇上，「Can You Copy Me?」一個以觸控為本的平板電腦遊戲，提供一個有利於協助兒童情感發展的有效平台，這套由悉尼科技大學研發的遊戲程式，能夠顯示並複製一系列

兒童的面部表情，同時採用先進的面部表情追蹤技術，幫助兒童從遊戲中學習不同的情感表達方式，特別適用於患有自閉症的兒童選用在跟進治療。



深入了解複雜動畫製作的技巧

今屆亦是 SIGGRAPH Asia 有史以來第一次舉辦由業內專業人士及先驅者教授的行業大師班課程，為參與的業內人士提供一次難得的學習經驗，希望有助他們建立新的技能或提升他們的動畫製作能力。



在奧斯卡動畫短片組別獲獎的 **John Kahrs** (圖左) 將來港擔任其中一個行業大師班的講者，讓參加者有機會了解如何利用視覺影像闡述故事，以及在現今事事追求先進科技的大環境下，動畫製作的未來發展該何去何從。John 曾於全球兩大動畫工作室 Pixar 和 Walt Disney 工作，而他廣為人知的動畫短片— Paperman 則獲奧斯卡最佳動畫短片獎。在整個講座會中，他會全面分享動畫製作的知識及應有的熱情，同時討論於製作 Paperman 動畫短片中，如何以尖端科技滲入動畫內，從而讓觀者產生出應有的共鳴。他亦會跟同好此道的動畫製作者分享電影製作背後的決定。在第二部分，他將會探討 60 年前上映的經典迪士尼動畫電影《小飛俠》，電影令人如臨其境，至今仍為人津津樂道，John 將探討電影何以不費吹灰之力將動畫、情節佈局及橋段完美地互相緊扣在一起，儘管今時今日重看仍然十分震撼。在最後一個環節里，John 將會解釋於 21 世紀，如何從情感及肢體動作方面將演技由內到外注入到現代動畫，從而塑造出一個更「有血有肉」的角色。

另一大師級講座會將以「VFX in Creature Features - MPC 大師班」為題，並由另一知名動畫大師 **Paul Chung** 引領講解。Paul 擁有逾 30 年製作生物動畫的經驗，並有份參與奧斯卡得獎電影 (Who Framed Roger Rabbit? 中文譯名:《威探闖通關》) 及 (Shrek 中文譯名:《史力加》)，並見證行內由傳統 2D 過度至以電腦輔助 3d 製作動畫電影的轉變。他的大師班將引用多套來自 MPC 的專題影片，講解及教授 VFX 視覺效果的製作流程，參加者更有機會即場參與兩足和四足生物動畫製作的不同應用技巧，及 VFX 視覺效果如何應用於特效生物動畫製造。

除了以上重點主題講座外，SIGGRAPH Asia 2013 亦提供一個由專家及行業領袖講解電腦圖像與互動科技的課程，並會深入探討及展示用戶介面設計及互動技術的最新發展。上述課程亦會包含亞洲藝術及大型視覺藝術展覽，內容適合專業人士和就讀相關課程的學生參與，為他們提供一個窺視未來 CG 和互動技術的良好機會，同時讓他們探索其潛在的使用方式和應用層面。

芸集世界領先學術機構的精闢見解

許多來自世界領先學術研究院的參加者，亦派隊參與了 SIGGRAPH Asia 2013 的學術論文環節。今年，SIGGRAPH Asia 將為大家帶來國立清華大學和倫敦大學學院提交的《Halftone QR Codes》，該論文提出了一種可產生高質素 QR codes，比現時的 QR codes 更美觀，並且可讓掃描器解讀。此外，大會亦會展出 CG 和互動技術界的最新技術研究成果，今年更會著重於視頻應用和電子攝影製作等主題。

《3-Sweep: Extracting Editable Objects from a Single Photo》是一項由清華大學、海爾茲利亞跨界別科研究中心和特拉維夫大共同提交的學術論文，亦是是次學術論文的另一亮點。它提出了一種從單一相片中，即可輕鬆簡單擷取 3D 形狀的編輯技術，透過基本的人類認知能力及精準的電子計算技術，令使用者可以快速及輕易地編輯 3D 圖像。



SIGGRAPH Asia 2013 的會議主席暨香港大學教授王文平表示：「作為亞洲電影業先鋒、家庭及手機遊戲主要的消費市場，香港能夠再次主辦 SIGGRAPH Asia 2013，不僅彰顯香港一直是亞洲電腦動畫藝術的樞紐，更不遑餘力在背後擔當推動創新科技的重要角色。事實上，今次舉辦 SIGGRAPH Asia 2013 可以作為一道橋樑，將全球數碼動畫市場上最好的帶到香港再跟內地相關的產業連接在一起，最終能夠激活本地多樣性產業的長遠發展。」

匯聚頂級品牌和創意人才

SIGGRAPH Asia 2013 亦同時吸引來自世界各地及亞洲地區的知名參展商，展示他們最新的技術。與會者將會從跨國的硬件生產商如 **Christie Digital**、**Intel**、**NVIDIA**、**Stratasys** 及 **TechViz** 及軟件開發商如 **Autodesk**、**Chaos Group**、**Pixar Animation Studios** 及 **Side Effects Software** 獲得更新鮮熱辣的第一手資訊及對業界有更全面的掌握。

展場內亦會舉辦由藝術大學以及薩凡納藝術設計學院 (香港) 等本地知名學府所提供的最新課程內容及分享其校友以往的成功案例，本地研究機構也將展示他們最新研究成果和無窮的創意，為推動行業發展進一分力。區內電腦圖像的發展潛力也吸引了著名的電影開發公司如 **Lucasfilm** 亦將於場內進行招募。

關於活動的最新消息，請瀏覽 SIGGRAPH Asia 2013 網址 <http://sa2013.siggraph.org>

有關 ACM SIGGRAPH 的更多資料，可在以下渠道找到：

Facebook: <https://www.facebook.com/SIGGRAPHConferences>

Twitter: <https://twitter.com/siggraph>

LinkedIn: <http://www.linkedin.com/groups/ACM-SIGGRAPH-42742/about>

YouTube: <http://www.youtube.com/user/ACMSIGGRAPH>

關於 SIGGRAPH Asia 2013

第 6 屆 ACM SIGGRAPH Asia 電腦圖形和交互技術會議及展覽，將於 2013 年 11 月 19 日至 22 日假香港會議展覽中心舉行。今年的會議包括數碼藝術畫廊、電腦動畫節、課程、新興技術、學術海報、流動圖像及互動媒體應用研討會、學術摘要及學術論文。此外，展覽亦將於 11 月 20 日至 22 日舉行，為軟、硬件供應商、工作室，以至教育機構提供一個平台，讓它們可以向來自亞洲或其他地區的電腦圖像及互動科技專業人士與愛好者，推廣相關產品和服務。

關於 ACM SIGGRAPH

SIGGRAPH Asia 2013 是由電腦協會 (ACM) SIGGRAPH 贊助。ACM 是一個集合了世界各地的運算教育工作者、研究人員和學者的教育及科學團體，促進成員間的對話、分享資源，並解決業界問題。ACM 以有力的領導增強業界專才的共同的聲音，推廣更高的標準，並表揚卓越的技術上成就。ACM 提供終生學習、職業發展和專業交流的機會，支持其成員的專業發展。

此新聞稿由縱橫傳訊顧問服務有限公司 (SCC) 代 SIGGRAPH 亞洲 2013 年發放。

如欲查詢或索取更多資料，請聯絡：

方錦明 (Kemp Fong) / 胡靜婷 (Tracee Wu)

電話: +852 2114 4996 / +852 9486 8623 / +852 2114 4347 / +852 6908 0705

電郵: kemp.fong@sprg.com.hk / tracee.wu@sprg.com.hk