

实时发布

No. 2 / 2013 年 10 月 14 日

崭新的互动领域、虚拟世界及扩增实境技术带来无限视野

创新惊喜尽在 SIGGRAPH Asia 2013



(香港·2013年10月14日) 第六届 SIGGRAPH Asia 再次于香港举行，来自世界各地最出色的动画团队及制作者、人机互动交流技术以及新媒体艺术作品将令与会者目不暇接。2013年11月19日至22日期间，超过7,000名来自世界各地的艺术家、设计师、研究人员、厂商、发展商及贸易专员将汇聚于香港会议展览中心，届时他们将会在计算机图像技术及互动领域等不同范围，展示优秀的作品及精辟独到的见解，勾勒出有助于改变我们未来生活的无限可能。

### 扩增实境及虚拟世界透视不一样的世界观

开启本届 SIGGRAPH Asia 创意融会之钥的将是两位重量级主讲嘉宾，他们分别是 **Thad Starner** 及 **Philip Rosedale**，他们将会探索的议题正是近年来发展迅速的扩增实境及虚拟真实网络的未来发展方向及潜力。



可曾幻想过未来的计算机能让你穿戴在身体任何一个部位上，并且可执行特定功能，让您的生活更轻松写意？亦或是戴上一个可以教你弹琴或助你与动物互动的手套或装置？参加 SIGGRAPH Asia 2013 的人士将有机会与 **Thad Starner** (图左) 近距离接触，一睹这位「扩增实境」的先驱者、Google Glass 研发团队的领导者、更是首位将可穿戴式计算机全面结合于生活的技术主管的风采。作为 SIGGRAPH Asia 2013 的首位重量级主讲者，Thad 将会以「穿戴式计算机：透过玻璃眼镜」为主题，重点讲解 Google Glass 的演变、可穿戴式计算机现时的应用范畴以及探讨未来于不同领域上可发挥的功能，他还会揭露 Thad 和其研究小组于佐治亚理工学院鲜为人知，令人惊叹的特别研究项目。

打从虚拟现实世界的出现，它一直是科幻小说常用的桥段，也在日新月异的科技界拥有一席之地。随着人类及科技发展关系日趋紧密，虚拟现实世界所产生的种种问题、对于我们真实世界激起的涟漪效应就更加不言而喻。SIGGRAPH Asia 2013 的第二位主讲者 **Philip Rosedale** 一直致力解答上述的问题。他是网上虚拟世界 — Second Life 公司的创办人，亦是一间致力打造下一代超真实 3D 体验公司 — High Fidelity 的其中一位始创人。他将会以「虚拟现实复仇记」作为演讲主旨，深入解析虚拟现实世界的发展史及未来，阐述如何在科技、流动装置和感应技术中广泛揉合虚拟现实。Rosedale 将在现场展示从未对外公开的技术的实际示范，当中会有让观众一同参与的环节。

## 深化我们与互动科技的接触层面

随着扩增实境、虚拟现实及互动技术等领域的发展日益成熟及先进，它们在我们的生活中也变得更加重要，同时也衍生出了更加复杂的问题。跟其它新兴的技术及媒体一样，突破性的发展不断出现于互动媒体及图像界别领域，让世界的巨轮无时无刻都在转动，连带围绕着我们身边的事物同样变得更具深度及复杂性。

今年，获邀于 SIGGRAPH Asia 2013 作出示范及演讲的作品同样围绕着互动科技对我们未来生活带来的潜在利益这一主题来进行筛选，参与这次活动的作品各具特色，比如由庆应义塾大学 (Keio University) 开发的手机应用程序 Cuddly，利用手机的内置镜头、LED 闪灯以及输入特定程序，将手机置于公仔内，当使用者按压公仔，不同的力度或手势便可以跟玩家进行不同的互动交流。

来自日本东北大学的 Yoshifumi Kitamura 教授，主要担任 SIGGRAPH Asia 的新兴技术的评审总监，他对此表示：「互动技术一直是 SIGGRAPH 及 SIGGRAPH Asia 不可或缺的组成部分，新兴技术于推动世界各地的研究团队发展担当重要的角色，并对日常的生活有着巨大的影响。」

## 流动图形和互动媒体应用研讨会

今年的流动图像和互动媒体应用研讨会，将突出图像显示于手机的崭新应用层面及互动性，并会同时探讨现在全球手机应用程序的发展机遇及面对的挑战。

其中由杜塞尔多夫应用科技大学提交的「Mobile Virtual Archery」应用程序，他们在手机上附设有一把真正的弓，让用户可以在手机中，亲身感受一个犹如真实般的虚拟射箭体验。

另一方面，「Can You Copy Me?」是一款以触控为基础的平板电脑游戏，提供一个有利于协助儿童情感发展的有效平台。这套由悉尼科技大学研发的游戏程序，能够显示并复制一系列儿童的面部表情，同时采用先进的面部表情跟踪技术，帮助儿童从游戏中学习不同的情感表达方式，特别适用于患有自闭症的儿童。



## 深入了解复杂动画制作的技巧

今届亦是 SIGGRAPH Asia 有史以来第一次举办由业内专业人士及先驱者教授的行业大师任教的行业大师班课程，为参与的业内人士提供一次难得的学习经验，帮助他们开发新的技能或提升他们的动画制作能力。



奥斯卡动画短片获奖者 **John Kahrs** (图左)将来港担任其中一个行业高级讲习班的讲者，让参加者有机会了解如何利用视觉阐述故事，以及在现今事事追求先进科技的大环境下，动画制作的未来发展该何去何从。John 曾于全球两大动画工作室皮克斯和迪斯尼工作，而他广为人知的动画 — Paperman 则荣获奥斯卡最佳动画短片奖。在一整天的行业高级讲座中，他会全面分享动画制作的知识及应有的热情，同时讨论在制作 Paperman 这部动画短片的过程中，如何将尖端科技渗入动画中，从而让观众产生共鸣；他也会和参与的动画制作者分享 Paperman 这部电影制作背后的决定。在第二部分，他将会探讨 60 年前上映的经典迪斯尼动画电影《小飞侠》，电影令人身临其境，至今仍为人津津乐道，John 将探讨这部电影何以不费吹灰之力将动画、情节布局及桥段完美地互相紧扣在一起，以至于今时今日重看仍然十分震撼。在最后一个环节里，John 将会解释在 21 世纪，如何在情感及肢体动作方面将演技由内而外地注入到现代动画，从而塑造出一个「有血有肉」的角色。

另一场行业高级讲习班将以「VFX in Creature Features - MPC 高级讲习班」为题，由另一位知名动画大师 **Paul Chung** 主讲。Paul 拥有逾 30 年制作生物动画的经验，他曾参与奥斯卡得奖电影《谁陷害了兔子罗杰》及《怪物史瑞克》的制作，并见证行业内由传统 2D 过度到以电脑辅助 3D 制作动画电影的转变。他的大师班将引用多套来自 MPC 的专题影片，讲解及教授 VFX 视觉效果的制作流程，参与者更有机会现场学习两足和四足动物动画制作中使用到的不同应用技巧，以及如何将 VFX 视觉效果应用于特效生物动画制造。

除了以上重点主题讲座外，SIGGRAPH Asia 2013 也会提供一个由专家及行业领袖讲解计算机图像与互动科技课程，并会深入探讨及展示用户接口设计及互动技术的最新发展。上述课程还包括亚洲艺术及大型视觉艺术展览，内容适合专业人士和就读相关课程的学生参与，为他们提供一个窥视未来 CG 和互动技术的良好机会，同时让他们探索其潜在的使用方式和应用的机会。

## 荟集世界领先学术机构的精辟见解

许多来自世界领先学术研究院的参加者，亦派队参与了 SIGGRAPH Asia 2013 的学术论文环节。今年，SIGGRAPH Asia 将为大家带来国立清华大学和伦敦大学学院提交的《Halftone QR Codes》，该论文提出了一种可产生高质素 QR codes 的方法，比现时的 QR codes 更美观，并且可让扫描仪解

读。此外，大会除了展出 CG 和互动技术领域最新技术研究成果，今年更会着重于视频应用和电子摄影制作等主题。

《3-Sweep: Extracting Editable Objects from a Single Photo》是一项由清华大学、海尔兹利亚跨领域科研中心和特拉维夫大学共同提交的学术论文，亦是是次学术论文的另一亮点。它提出了一种从单一相片中，即可轻松简单撷取 3D 形状的编辑技术，透过基本的人类认知能力及精准的电子计算技术，令用户可以快速及轻易地编辑 3D 图像。



SIGGRAPH Asia 2013 的会议主席暨香港大学教授王文平表示：

「作为亚洲电影业先锋、家庭及手机游戏主要的消费市场，香港能够再次主办 SIGGRAPH Asia 2013，不仅彰显香港一直是亚洲计算机动画艺术的枢纽，更显示了香港不遗余力在背后担当推动创新科技发展的重要角色。事实上，这次举办 SIGGRAPH Asia 2013 可以作为一座桥梁，将全球数码动画市场上最好的带到香港再跟内地相关产业连接在一起，最终能够激活本地多样性产业的长远发展。」

## 汇聚顶级品牌和创意人才

SIGGRAPH Asia 2013 同时也吸引来自世界各地及亚洲地区的知名参展商，展示他们最新的技术。与会者将会从跨国的硬件生产商如 **Christie Digital**、**Intel**、**NVIDIA**、**Stratasys** 及 **TechViz** 及软件开发商如 **Autodesk**、**Chaos Group**、**Pixar Animation Studios** 及 **Side Effects Software** 获得更新的第一手信息并对业界有更全面的了解。

会场内亦会举办由艺术大学以及萨瓦纳艺术设计学院 (香港) 等本地知名学府所提供的最新课程内容及分享其校友以往的成功案例，本地研究机构也将展示他们最新研究成果和无穷的创意，为推动行业发展尽一份力。区内计算机图像的发展潜力也吸引了著名的电影开发公司如 **Lucasfilm** 也将于场内进行招聘。

关于活动的最新消息，请浏览 SIGGRAPH Asia 2013 网址 <http://sa2013.siggraph.org>

有关 ACM SIGGRAPH 的更多资料，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>

## 关于 SIGGRAPH Asia 2013

第 6 届 ACM SIGGRAPH Asia 计算机图形和交互技术会议及展览，将于 2013 年 11 月 19 日至 22 日假香港会议展览中心举行。今年的会议包括数字艺术廊、计算机动画节、课程、新兴技术、学术海报、流动通讯图像和互动媒体应用研讨会、学术摘要及学术论文。此外，展览将于 11 月 20 日至 22 日举行，为软、硬件供货商、工作室，以至教育机构提供一个平台，让它们可以向来自亚洲或其他地区的计算机图像及互动科技专业人士与爱好者，推广相关产品和服务。

## 关于 ACM SIGGRAPH

SIGGRAPH Asia 2013 是由计算机协会 ACM SIGGRAPH 赞助。ACM 是一个集合了世界各地的运算教育工作者、研究人员和学者的教育及科学团体，促进成员间的对话、分享资源，并解决业界问题。ACM 以有力的领导增强业界专才的共同的声，推广更高的标准，并表扬卓越的技术上成就。ACM 提供终生学习、职业发展和专业交流的机会，支持其成员的专业发展。

此新闻稿由纵横传讯顾问服务有限公司（SCC）代 SIGGRAPH 亚洲 2013 年发放。

如欲查询或索取更多数据，请联络：

方锦明 (Kemp Fong)/ 胡静婷 (Tracee Wu)

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

电邮: [kemp.fong@sprg.com.hk](mailto:kemp.fong@sprg.com.hk) / [tracee.wu@sprg.com.hk](mailto:tracee.wu@sprg.com.hk)