

SIGGRAPH 2018: Studio

Portuguese

Produced by: Ivan Aguilar (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee*)

Provided by: Nik Aberle (*SIGGRAPH 2018 Studio Chair*)

<https://s2018.siggraph.org/conference/conference-overview/studio/>

Construindo um Feedback Loop Entre Estimulação Elétrica e Aprendizado de Percussão

Ayaka Ebisu

Satoshi Hashizume

Digital Nature Group, University of Tsukuba

Yoichi Ochiai

Digital Nature Group, University of Tsukuba, Pixie Dust Technologies, Inc.

Aplicamos a estimulação elétrica muscular (EEM) para a aprendizagem de ritmo. Pelo movimento dos músculos estimulados pelo EEM, os usuários são capazes de distinguir se são os braços ou as pernas que se movem, em qual momento, e como tocar tambores no ritmo que requer o movimento simultâneo dos membros.

Design Engine Projeto Comunitário: Geração de Invenções Rápidas para Explorar no Studio do SIGGRAPH

Matthew Griffin

Lizabeth Arum

Ultimaker

Estamos organizando uma nova edição da SIGGRAPH do jogo de cartas "The Design Engine", uma série constantemente revolucionária de desafios de design no Studio. Os participantes podem participar apenas de uma curta rodada inicial, ou continuar a projetar e desenvolver seus projetos usando as ferramentas disponíveis no Workshop do SIGGRAPH Studio.

Método de Design de uma Caneta de Vidro de Mola Fabricada Digitalmente

Kengo Tanaka

Kohei Ogawa

Tatsuya Minagawa

Yoichi Ochiai

University of Tsukuba, Digital Nature Group

Apresentamos um método para criar uma caneta que se adapte facilmente às preferências das pessoas, usando uma impressora 3D. A elasticidade pode ser reproduzida dando-se a estrutura de mola, e um fenômeno capilar ocorre aplicando-se um fino espaço à ponta da caneta.

Previz Imersivo: Autoria de RV para Pré-visualização de Filme

Quentin Galvane
INRIA Rennes

I-Sheng Lin
NCCU

Marc Christie
IRISA/INRIA Rennes Bretagne

Tsai-Yen Li
NCCU

One Man Movie é um sistema de autoria de RV que permite a criação de sequências cinematográficas sem conhecimento prévio em animação 3D. O sistema é projetado para refletir o processo criativo tradicional na pré-produção de filmes, por meio de etapas como layout de cena, animação de personagens, posicionamento de câmeras, e edição.

Lightform: Efeitos Processuais para RA Projetada

Kevin Karsch
Lightform, Inc.

O Lightform LF1 é um dispositivo de hardware que permite, de forma rápida e conveniente, RA projetada para qualquer projetor. Através de uma nova técnica de luz estruturada visível, o LF1 permite aos usuários aplicar efeitos processuais automaticamente e rapidamente criar conteúdo de RA projetada.

Dispositivos Metamateriais

Alexandra Ion
Patrick Baudisch
Hasso Plattner Institute, University of Potsdam

Tradicionalmente, os metamateriais eram entendidos como materiais com propriedades de deformação definidas por sua estrutura interna. Nós, no entanto, não pensamos neles como materiais, mas como dispositivos. Apresentamos dispositivos de metamateriais, como máquinas analógicas ou digitais, e ferramentas de software que auxiliam os usuários iniciantes a projetar e fabricar esses dispositivos.

Impressão de Papel: Uma máquina para Prototipagem de Papel e Suas Aplicações no Design Gráfico

Wataru Date
Keio University

Yasuaki Kakehi
The University of Tokyo

Nós apresentamos um sistema que faz papel através do processo de manufatura aditiva usando um dispensador montado em um plotter XY. Ao utilizar este sistema, os designers gráficos podem projetar e produzir o próprio papel, o que é difícil em um processo de produção de papel existente.

Kit de Ferramentas Raymarching para Unity

Kevin Watters
Independent

Fernando Ramallo
Independent

O Raymarching Toolkit for Unity é um plug-in do Unity 3D que permite que artistas e não programadores criem cenas usando raymarching, uma técnica gráfica anteriormente limitada a especialistas e hackers na demoscene. Efeitos incomuns, como misturar formas, refletir geometria em padrões caleidoscópicos e aplicar distorções mágicas, tornam-se todos acessíveis.

Geração de Movimento em Tempo-Real para Criaturas Imaginárias Usando Aprendizagem por Reforço Hierárquico

Keisuke Ogaki
Masayoshi Nakamura
DWANGO Co., Ltd.

Descrever os movimentos de criaturas imaginárias originais é uma parte essencial de animações e jogos de computador. Nesse sistema, as criaturas virtuais aprendem a se movimentar usando a aprendizagem por reforço hierárquico. Combinando a aprendizagem por reforço e exploração simples, podemos obter um sistema leve de aprendizado capaz de ser operado em dispositivos móveis.

LATE ADDITION

Lightwork: Infinity Alley

(translations for recording begin here)

O Lightwork é um aplicativo de código aberto que simplifica o mapeamento de LEDs endereçáveis em espaços 2D e 3D. O Infinity Alley é um ambiente de LED interativo e volumétrico onde os participantes podem aprender como usar o Lightwork para mapear LEDs para criar visualizações personalizadas.

Derek Gaw, Tim Rolls, Edward Budiman, Paul Reimer
MakerLabs