

SIGGRAPH 2018: Studio

Spanish

Produced by: Gabriel Casique (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee*)

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

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

Building a Feedback Loop Between Electrical Stimulation and Percussion Learning

Ayaka Ebisu, Satoshi Hashizume

Digital Nature Group, University of Tsukuba

Yoichi Ochiai

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

Aplicamos estimulación muscular eléctrica (EMS) para el aprendizaje del ritmo. Por el movimiento de los músculos estimulados mediante EMS, los usuarios pueden conocer qué tipo de brazos y piernas debe mover y en qué momento para tocar al ritmo de los tambores que requieren el movimiento simultáneo de las extremidades.

Design Engine Community Project: Generate Quick Adhoc Inventions to Explore at SIGGRAPH and in the Studio

Matthew Griffin, Lizabeth Arum

Ultimaker

Estamos llevando una nueva edición SIGGRAPH del juego de cartas "The Design Engine", una serie constante de desafíos diseñados alojados en el estudio. Los participantes pueden unirse para una corta ronda de inicio, o quedarse para diseñar y desarrollar sus proyectos usando las herramientas disponibles en el SIGGRAPH Studio Workshop.

Design Method of Digitally Fabricated Spring Glass Pen

Kengo Tanaka, Kohei Ogawa, Tatsuya Minagawa, Yoichi Ochiai

University of Tsukuba, Digital Nature Group

Presentamos un método para crear una pluma que se adapte a las preferencias de las personas fácilmente mediante el uso de una impresora 3D. La elasticidad se puede reproducir dando la estructura del resorte, y ocurre un fenómeno capilar al aplicar un espacio fino a la punta del lápiz.

Immersive Previz: VR Authoring for Film Previsualisation

Quentin Galvane

INRIA Rennes

I-Sheng Lin

NCCU

Marc Christie

IRISA/INRIA Rennes Bretagne

Tsai-Yen Li
NCCU

One Man Movie es un sistema de autoría de realidad virtual que permite la creación de secuencias filmicas sin conocimiento previo en animación 3D. El sistema está diseñado para reflejar el proceso creativo tradicional en la preproducción de películas a través de etapas como el diseño de la escena, la animación de los personajes, la ubicación de las cámaras y la edición.

Lightform: Procedural Effects for Projected AR

Kevin Karsch
Lightform, Inc.

Lightform LF1 es un dispositivo de hardware que permite una Realidad Aumentada proyectada rápida y conveniente con cualquier proyector. A través de una nueva técnica de luz visible y estructurada, el LF1 permite a los usuarios aplicar efectos con procedimientos de forma automática y crear rápidamente el contenido de la Realidad Aumentada proyectada.

Metamaterial Devices

Alexandra Ion, Patrick Baudisch
Hasso Plattner Institute, University of Potsdam

Tradicionalmente, los metamateriales eran vistos como materiales con propiedades de deformación que son definidos por su estructura interna. Nosotros, sin embargo, no pensamos en ellos como materiales, sino más bien como dispositivos. Presentamos dispositivos metamateriales, como máquinas analógicas o digitales, y herramientas de software que ayudan a los nuevos usuarios a diseñarlos y fabricarlos.

PaperPrinting: A Machine for Prototyping Paper and Its Applications for Graphic Design

Wataru Date
Keio University

Yasuaki Kakehi
The University of Tokyo

Presentamos un sistema que fabrica papel a través del proceso de fabricación aditiva mediante el uso de un dispensador montado en un plotter XY. Al usar este sistema, los diseñadores gráficos pueden diseñar y producir el papel en este mismo, lo cual es difícil en un proceso de producción con un papel existente.

Raymarching Toolkit for Unity

Kevin Watters
Independent

Fernando Ramallo
Independent

Raymarching Toolkit para Unity es un plugin de Unity 3D que permite a los artistas y a los no programadores crear escenas utilizando Raymarching, una técnica de gráficos previamente limitada a expertos y hackers en el mundo de los demos. Efectos inusuales como la combinación de formas,

geometrías reflejadas en patrones caleidoscópicos y la aplicación de distorsiones mágicas se vuelven todas accesibles.

Real-Time Motion Generation for Imaginary Creatures Using Hierarchical Reinforcement Learning

Keisuke Ogaki
Masayoshi Nakamura
DWANGO Co., Ltd.

La descripción de los movimientos de las criaturas originales imaginarias es una parte esencial de las animaciones y los juegos de computadora. En este sistema, las criaturas virtuales aprenden a moverse usando el aprendizaje de refuerzo jerarquizado. Al combinar el aprendizaje de refuerzo y la exploración simple, podemos lograr un sistema de aprendizaje ligero capaz de ser operado en dispositivos móviles.

Lightwork: Infinity Alley

Derek Gaw
Tim Rolls
Edward Budiman
Paul Reimer
MakerLabs.

Lightwork es una aplicación de código abierto que simplifica el mapeo de LEDs direccionables en espacios 2D y 3D. Infinity Alley es un entorno de LEDs interactivos y volumétricos donde los participantes pueden aprender cómo usar Lightwork para mapear LEDs y crear visualizaciones personalizadas.