

SIGGRAPH 2018: Virtual, Augmented and Mixed Reality - Village **한국어**

Produced by: June Kim (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

Provided by: Pol Jeremias (*SIGGRAPH 2018 Virtual, Augmented and Mixed Reality Chair*)

1000 Cut Journey

인종 차별에 대한 정의를 구현하려면 우선 인종 차별을 이해해야 합니다. 우리는 인종 정의와 평등에 대한 신념을 지지 하면서도 인종 불평등의 본질을 진정으로 이해하지 못하는 경우가 많습니다. 이 몰입형 가상 현실 체험에서는 체험자가 흑인 인 마이클이 되어 어린 아이, 청년 및 젊은 성인으로서 인종 차별주의를 경험합니다.

Courtney D. Cogburn
Columbia University

Jeremy Bailenson
Elise Ogle
Tobin Asher
Stanford University

Teff Nichols
The Jewish Board Child Development Center

Aeronaut

"Aeronaut"는 Microsoft Mixed Reality Capture로 제작된 홀로그램을 특징으로하는 최초의 음악 경험 중 하나입니다. 이 기술은 용적 측정 비디오에서 Billy Corgan의 성능을 포착하는 데 사용되었습니다. 이 경험에서 사용자는 아티스트와의 교감을 통해 주변의 세계와 상호 작용할 수 있습니다.

Bryan Collinworth, Karen Singer, Yan Xuan Justin Ou Yang, Tomonari Michigami, David Shiyang Liu, Rob Ruffler
Viacom

Julie Huynh, Ken Waagner, Dave Meeker, Geoff Cubitt, *Isobar*

Danny Bittman
Viacom

AnimVR

"AnimVR"은 사용자가 가상 현실에서 자신의 애니메이션을 애니메잇, 통합 및 공유 할 수 있게하는 획기적인 3D 콘텐츠 제작방식입니다. AnimVR에서 우리는 VR의 가능성을 활용하여 전통적인 애니메이션 워크 플로우를 VR로 변환하고 스토리를 전달하는 새로운 방법을 모색함으로써 CG 애니메이션 파이프 라인을 향상시킵니다.

Dario Seyb, Milan Grajetzki
NVRMIND IVS

Grace Chin, Sasha Wilkinson
University of Massachusetts Lowell

Augmented Reality Game with Unique Semi-Transmissive Rendering Method

Semi-Transmissive Rendering 방식을 사용한 증강현실 게임은 광학 일관성을 향상시키기 위해 개발된 독창적인 비사실적 & 실시간 렌더링 방법을 소개하는 AR 게임 프로젝트입니다. 이러한 방식으로 모바일 장치에서 가상 콘텐츠와 실제 콘텐츠를 완벽하게 혼합 할 수 있습니다.

플레이어는 근육 변위 센서가있는 무선 컨트롤러를 사용하여 자유롭게 움직이고 다양한 동작을 수행할 수 있습니다. 이 게임은 멀티 플레이어 호환 (WIP)이 가능합니다.

Daiki Taniguchi
Akatsuki Inc.

Augmented Reality Task Guidance for International Space Station Stowage Operations

StowageApp는 우주에서 화물 작전을 수행하기위한 미래 국제 우주 정거장 적재 작전 증강 현실 프로토타입입니다. 이것은 NASA 존슨 우주 센터 (JSC)와 콜럼비아 대학교 (Columbia University)에서 만들어 졌으며, JSC의 원형과 같은 사이즈의 국제 우주 정거장 모형 (ISS)에서 테스트되었습니다.

StowageApp는 동적으로 우주 비행사의 적재 작업 완료, 화물 포장과 포장해체를 안내합니다.

Hiroshi Furuya
Columbia University

Lui Wang
NASA

Carmine Elvezio, Steven Feiner
Columbia University

BroadcastAR

BroadcastAR는 Xava Fragoso의 대규모 대화형 영화적 증강 현실 경험입니다. 시청자는 이 경험안에서 인물들의 움직임들을 제스처로 컨트롤 할 수 있는 능력을 가짐으로써 활기찬 군중 참여를 유도 할 수 있습니다. BroadcastAR 플랫폼은 소매점에서 박물관에 이르기까지 실내 및 실외 LED / 프로젝트 시스템에 설치되었습니다.

Xava Fragoso
INDE R&D

Chorus

코러스는 플레이어들이 환상적인 여성 전사로 변화할 수 있는 사회적 가상현실 경험입니다.. 6 명의 사람들이 힘을 합하여 이 장엄한 여정에서 악마와 싸우게 됩니다.

Adam Rogers
Gentle Manhands

Collaborative Exploration of Urban Data in Virtual and Augmented Reality

비상 계획에서 부동산에 이르기까지, VR 및 AR을 통한 공동 도시 환경 탐구는 많은 영역에서 이점을 얻을 수 있습니다. Carmine Elvezio와 그의 팀은 여러 사용자가 몰입형 모델의 도시 환경과 관련된 실시간 데이터 세트를 탐색 할 수있는 대화형 환경을 제작하였습니다.

Carmine Elvezio, Frank Ling, Jen-Shuo Liu
Columbia University

Barbara Tversky
Teachers College

Steven Feiner
Columbia University

Coral Vr

Coral VR은 대화 형 Fractal 탐색기입니다. 참석자는 수학의 힘과 아름다움이 표현된 procedural 예술작업으로 채워진 가상 현실로 뛰어들게 됩니다. Framestore의 열정으로 시작된 이 프로젝트는 현재 베타버전이 공개되었습니다.

Johannes Saam
Framestore

Cycles

Cycles는 집을 만드는 진정한 의미와 벽 내부에 유지되는 삶을 중심으로 한 VR 단편 영화입니다.

Jeff Gipson
Disney Animation Studios

Demonstration of Gaze-Aware Video Streaming Solutions for Mobile VR

이 데모는 SEEN으로 알려진 Smart Eye-tracking Enabled Networking, 360도 비디오 스트리밍을 최적화하기 위한 새로운 콘텐츠 전달 방법의 특징을 알리고자 합니다. SEEN은 5G 네트워크 홍채인식기의 시선 정보를 사용하여 고정 지점 부근에서만 고품질의 실시간 스트리밍을 제공합니다. SEEN 기술은 KTH, Tobii 및 Ericsson 간의 공동 개발 프로젝트입니다.

Pietro Lungaro, Firdose Saeik, Konrad Tollmar
Royal Institute of Technology - KTH

ELI in VR: Embodied Limbic Interaction for Piloting a Virtual Hang-Glider

VR의 ELI는 헤드 장착 디스플레이, 고정 제어 막대 및 변연 의자로 VR에서 행글라이더를 조종 할 수 있습니다.

Kenan Bektaş
University of Zurich and ETH Zurich; ZHAW, Zurich

Mark Adriaan van Raai, Patrik Künzler
Limbic Life AG

Tyler Thrash, Richard Hahnloser
University of Zurich and ETH Zurich

Elastic Time

Elastic Time은 천문학자 Tony Stark가 시사하는 현실공간과 3차원 합성 공간에 대한 다큐멘터리입니다. 자신의 캡처된 홀로그램 몸체가 실시간으로 망원경 룸에 통합됩니다. 사용자는 시간과 공간을 본인의 의지대로 구부러, 블랙홀, 웜홀 및 타임 포털을 만들 수 있습니다. 이 체적 다큐멘터리는 IMVERSE의 독점적인 voxel 기반 그래픽 엔진으로 구동됩니다.

Javier Bello Ruiz, Robin Mange
Imverse SA

Mark Boulos
VCUarts

Fire Escape: An Interactive Series

브루클린에서 시계가 여덟번 치는 순간, 서스펜스 드라마가 실시간으로 펼쳐지기 시작합니다. 살인 사건에 얽혀있는 8 명의 세입자들과 사적인 삶을 공유 할 수 있습니다. "Fire Escape"에서 관객은 이 풍부하고 독특한 상호 작용 시리즈에서 그들의 삶을 훑쳐봄으로써 숨겨진 진실을 찾아내야 합니다.

Vassiliki Khonsari, Navid Khonsari, Andres Perez-Duarte, Sam Butin
iNK Stories

IKEA Immerse Interior Designer

IKEA Immerse는 독일의 몇몇 이케아 (IKEA) 매장에서 경험할 수 있습니다. 이 응용 프로그램을 사용하면 소비자가 직접 자신의 가상 거실 및 주방 공간을 구성, 경험, 공유 할 수 있습니다. 원활한 전자 상거래 통합, 높은 수준의 세부 사항 및 실시간 상호 작용을 통해 VR 경험은 매력적이고 가치있는 터치 포인트를 나타냅니다.

Tobias Soffner, Florian Gläser
Demodern GmbH

Multiplayer Augmented Reality: The Future is Social, Presented by Niantic

소프트웨어 개발 회사 인 Niantic은 여러 모바일 장치가 동일한 AR 개체를 실시간으로 경험할 수있게함으로써 AR을 새로운 단계로 끌어 올립니다! AR 공과 탁구채로 탁구를 치는 사람들을 보게 될 것입니다. 공유 AR 경험이야말로 미래에 AR을 주류로 끌어올리기 위한 필수요건입니다.

Si ying Diana Hu
Niniane Wang
Niantic, Inc.

Queerskins: A Love Story

가상현실 햅틱 영화 "Queerskins : Love story"에서는 일기와 소지품 상자를 통해 당신과 1990 년 미주리 주 농촌에 사는 독실한 가톨릭 어머니에게 AIDS로 죽은 그녀의 아들인, 세바스찬을 알 기회를 제공합니다. 당신은 그와 그의 삶을 어떻게 재구성 하겠습니까?

Illya Szilak
Fancy Rainbow

Cyril Tsiboulski
Cloudred

Sherpa - The Helping Hands of the Himalaya

"Sherpa"에서는 4 명의 플레이어가 관광객이 산을 오르는 데 도움이 되는 여행을 시작합니다. 게임 도중 네팔의 가장 산이 많은 지역 출신의 주요 종족 중 하나 인 진정한 셰르파 족의 지원을받으며 일상 생활에 관한 이야기를 전합니다. 이 여행은 VR 기술과 프로젝션 매핑을 결합한 플렉시 유리 설치 기술로 만들어진 현지 문화를 탐험 프로젝트입니다.

Dimosthenis Gkantzos, Christian Greitmann, Martin Koegel
Filmakademie Baden-Wuerttemberg GmbH

The AI Powered Magic Mirror: Building Immersive AR/VR Experiences with Only Webcams and Deep Learning

이 마법거울은 AI를 사용하여 웹캠에게 인체의 언어를 읽을 수 있도록 가르칩니다. 거울은 사용자로 하여금 일반 TV 모니터까지 걸어 가서 사이버 공간으로 향하게합니다. 이 디지털화를 통해 사용자는 가상 모션 캡처 아티스트 및 디지털 치킨을 비롯한 다양한 아바타로 자신을 볼 수 있습니다.

Paul Kruszewski
Thomas Jan Mahamad
wrnch

VIVO Lifelike Reactive Characters for VR

캐릭터는 모든 이야기의 참된 영혼입니다. 독점 기술 VIVO를 사용하여 ESTUDIOFUTURE는 믿을 수 있을 뿐 아니라 놀라 울 정도로 반응적이고 실제같은 VR 캐릭터를 만듭니다. VIVO는 캐릭터 상호 작용을 강력한 몰입감과 자연스러운 경험으로 바꿉니다. 처음부터 차세대 VR 영화 및 게임을 위해 설계되었습니다.

Joaquin Ruiperez, Gonzalo Ruiperez
ESTUDIOFUTURE

Voyage

Voyage는 Google Daydream의 다중 사용자 모바일 가상 현실 (VR) 경험으로 학생들에게 낙원의 숲 생물을 탐험하는 가상 견학을 제공합니다. 이 가상 견학 경험은 교사의 태블릿 컴퓨터를 통한 지도를 통해 중학생 학생들이 그들의 교실에서 행할 수 있도록 만들어졌습니다.

Sharan Shodhan, Julian Korzeniowsky, Rajeev Mukundan, Na-yeon Kim, Sijia He
Carnegie Mellon University

Mark J.W. Lee
Charles Sturt University

We AR Sight: An Open Source Augmented Reality Wearable Device to Assist Visually Impaired Individuals

Wearable Computing 및 Augmented Reality 분야의 리서치가 진행됨에 따라 시각 장애인의 현실을 높이는 저렴한 솔루션이 가능하게 되었습니다. Nerkar와 Gurjar는 청각 적 피드백을 통해 오픈 소스 증강 현실 착용 장치의 대화형 시연인 "We AR Sight"를 청각장애인들을 위해 선보입니다.

Sarang Nerkar, Ambarish Gurjar
Innosapien Technologies Pvt. Ltd., Nerkar Education and Research Trust

Welcome to Light Fields

라이트 필드 (Light Fields)는 우리에게 VR에서 지금까지 경험할 수 없었던 모션의 자유와 사실적인 반향 및 반투명을 경험하게합니다. Gamble House, Mosaic Tile House 및 우주 왕복선 디스커버리를 탐험해보십시오. 이러한 탐색 가능한 라이트 필드 스틸은 Google이 차세대 VR 콘텐츠를 구동하는 데 사용하는 신기술을 선보입니다.

Ryan S. Overbeck, Daniel Erickson, Daniel Evangelakos, Paul Debevec
Google Inc.

Tales of the Wedding Ring

스퀘어 에닉스 (Square Enix)는 일본의 만화 스토리 텔링을위한 VR 형식을 만들고 있습니다. 그들의 첫 번째 타이틀 인 "Tales of Wedding Rings"은 "LiveWindow"기술을 사용하여 만화 프레임 기반 스토리 텔링 형태와 느낌을 살려 사용자가 말 그대로 이야기 속으로 걸어 들어가는 경험을 하게 합니다.

Kaei Sou
Square Enix Co., Ltd.