

SIGGRAPH 2018: Virtual, Augmented and Mixed Reality - Village Spanish

Produced by: Ana Serrano (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

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

1000 Cut Journey

Lograr justicia racial requiere que comprendamos el racismo. Uno puede apoyar las creencias de justicia racial e igualdad, pero no alcanzar a comprender realmente la naturaleza de la desigualdad racial. En esta experiencia de realidad virtual inmersiva, el espectador se convierte en Michael, un hombre negro, que enfrenta el racismo como niño, adolescente, y joven adulto.

Courtney D. Cogburn
Columbia University

Jeremy Bailenson, Elise Ogle, Tobin Asher
Stanford University

Teff Nichols
The Jewish Board Child Development Center

Aeronaut

“Aeronaut” es una de las primeras experiencias musicales que presenta un holograma creado con Microsoft Mixed Reality Capture. Esta tecnología se ha usado para capturar la actuación de Billy Corgan en video volumétrico. En esta experiencia, los usuarios pueden conectar con el artista e interactuar con el mundo que les rodea.

Bryan Collinsworth, 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” permite a los usuarios animar, integrar, y compartir elementos animados en realidad virtual, revolucionando la producción tradicional de contenido 3D. En AnimVR se aprovechan las posibilidades de la realidad virtual para mejorar el proceso de animación tanto traduciendo flujos de trabajo tradicionales a realidad virtual, como explorando nuevas formas de contar historias.

Dario Seyb, Milan Grajetzki
NVRMIND IVS

Grace Chin, Sasha Wilkinson
University of Massachusetts Lowell

Augmented Reality Game with Unique Semi-Transmissive Rendering Method

El juego de realidad aumentada con método único de rendering semi-transmisivo es un proyecto de realidad aumentada que introduce métodos únicos de generación de imágenes no fotorrealistas y en tiempo real desarrollados para mejorar la consistencia óptica. De esta manera, se logra una combinación perfecta de contenido virtual y físico en dispositivos móviles. El jugador puede moverse libremente y realizar diversas acciones mediante el uso de controladores inalámbricos equipados con sensores de desplazamiento muscular. Este juego también es compatible con multijugador (WIP).

Daiki Taniguchi
Akatsuki Inc.

Augmented Reality Task Guidance for International Space Station Stowage Operations

La Guía de tareas en realidad aumentada para operaciones de distribución de la carga de la estación espacial internacional llamada StowageApp es un prototipo para el futuro de la realización de operaciones de carga en el espacio. Se ha construido en el Centro Espacial Johnson de la NASA y la Universidad de Columbia, y se ha probado en la maqueta a escala real de la Estación Espacial Internacional que se encuentra en el Centro Espacial Johnson de la NASA. StowageApp guía dinámicamente a los astronautas mientras completan las tareas de distribución, empaquetamiento y desempaqueamiento de la carga.

Hiroshi Furuya
Columbia University

Lui Wang
NASA

Carmine Elvezio, Steven Feiner
Columbia University

BroadcastAR

BroadcastAR es una experiencia cinematográfica interactiva de realidad aumentada a gran escala de Xava Fragoso. Los espectadores tienen el poder de controlar con gestos el movimiento de los personajes dentro de su experiencia, creando una vibrante participación de la multitud. La plataforma BroadcastAR se ha instalado en sistemas proyectados LED tanto para interiores como para exteriores, desde minoristas hasta museos.

Xava Fragoso
INDE R&D

Chorus

Chorus transforma a los jugadores en mujeres guerreras de fantasía en esta experiencia de realidad virtual social. Seis personas pueden unirse para luchar juntas contra el mal en este viaje épico de empoderamiento, acompañadas por la canción “Chorus” de Justice.

Adam Rogers
Gentle Manhands

Collaborative Exploration of Urban Data in Virtual and Augmented Reality

Desde planificación de emergencia hasta bienes inmuebles, muchos dominios pueden beneficiarse de la exploración colaborativa de entornos urbanos en realidad virtual y aumentada. Carmine Elvezio y su equipo han creado una experiencia interactiva que permite a múltiples usuarios explorar conjuntos de datos en vivo en el contexto de un modelo a escala inmersiva del entorno urbano con el que están relacionados.

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

Barbara Tversky
Teachers College

Steven Feiner
Columbia University

Coral Vr

Coral es un explorador Fractal interactivo. Los asistentes pueden sumergirse en la pieza de arte procedural para disfrutar del poder y la belleza de las matemáticas visualizadas en la realidad virtual. Inicialmente este fue un proyecto apasionante en los estudios framestore, que ahora se encuentra en su versión beta pública.

Johannes Saam
Framestore

Cycles

Cycles es un cortometraje de realidad virtual centrado en el verdadero significado de crear un hogar y la vida que contiene en sus paredes.

Jeff Gipson
Disney Animation Studios

Demonstration of Gaze-Aware Video Streaming Solutions for Mobile VR

Esta demostración presenta la red activada por un sistema de seguimiento de mirada inteligente conocida como SEEN, que es un nuevo método de presentación de contenido para optimizar la transmisión de video de 360°. SEEN está basado en información de la mirada de los nuevos dispositivos de seguimiento de mirada en red 5G para transmitir alta calidad, en tiempo real, solo en la proximidad de los puntos de fijación. La tecnología SEEN se desarrolla en un proyecto conjunto entre KTH, Tobii y Ericsson.

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

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

ELI en realidad virtual consisten en un dispositivo de realidad virtual, una barra de control estacionaria, y una silla límbica, que permiten al usuario pilotar un ala delta en realidad virtual.

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

Tiempo Elástico es un documental de realidad mixta sobre el espacio-tiempo narrado por el astrónomo Tony Stark. Tu propio cuerpo holográfico es capturado e integrado en tiempo real en una sala de un telescopio. Puedes doblar el espacio-tiempo a voluntad, creando agujeros negros, agujeros de gusano, y portales temporales. Este documental volumétrico está creado por el motor de gráficos patentado basado en vóxeles IMVERSE.

Javier Bello Ruiz, Robin Mange
Imverse SA

Mark Boulos
VCUarts

Fire Escape: An Interactive Series

Cuando el reloj marca las ocho en Brooklyn, un drama de suspense comienza a desarrollarse en tiempo real, donde puedes interactuar y adentrarte en la vida privada de ocho inquilinos privados de sus derechos que se ven involucrados en un asesinato. En "Fire Escape", una serie interactiva rica y única, el público debe aceptar sus tendencias voyeurs para revelar una verdad apasionante.

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

IKEA Immerse Interior Designer

IKEA Immerse está disponible en tiendas IKEA seleccionadas en Alemania. Esta aplicación permite a los consumidores crear, experimentar y compartir sus propias configuraciones en una sala de estar y una cocina virtuales. Con una integración perfecta del comercio electrónico, un alto nivel de detalle e interacción en tiempo real, la experiencia de realidad virtual representa un punto de contacto atractivo y valioso.

Tobias Soffner, Florian Gläser
Demodern GmbH

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

La compañía de desarrollo de software Niantic lleva la realidad aumentada al siguiente nivel permitiendo que múltiples dispositivos móviles experimenten los mismos objetos de realidad aumentada en tiempo real. Mire a otros usuarios jugar pong entre ellos, donde la bola y las palas existen en realidad aumentada para todos los usuarios. Las experiencias de realidad aumentada compartidas son esenciales para mantener la realidad aumentada como una tendencia en el futuro.

Si ying Diana Hu, Niniane Wang
Niantic, Inc.

Queerskins: A Love Story

En la experiencia háptica cinematográfica de realidad virtual "Queerskins: una historia de amor", un diario y una caja de pertenencias ofrece al usuario y a una madre católica devota que vive en Missouri rural en 1990 la oportunidad de conocer a Sebastian, un hijo distanciado que ella ha perdido por el SIDA ¿Cómo vas a elegir reconstruirlo a él y a su vida?

Illya Szilak
Fancy Rainbow

Cyril Tsiboulski
Cloudred

Sherpa - The Helping Hands of the Himalaya

En "Sherpa" cuatro jugadores comienzan un viaje ayudando a sus turistas a escalar una montaña. Durante el juego, reciben el apoyo de los verdaderos sherpas, uno de los principales grupos étnicos nativos de las regiones más montañosas de Nepal, que también cuentan historias sobre su vida cotidiana. Un viaje sobre explorar y conocer la cultura local, en una instalación de plexiglass que combina tecnología de realidad virtual y mapeo de proyección.

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

Este espejo mágico usa inteligencia artificial para enseñar a las cámaras a leer el lenguaje corporal humano. El espejo permite a los usuarios acercarse a unos monitores de televisión ordinarios y ser enviados al ciberespacio. A partir de esta digitalización, los usuarios pueden verse a sí mismos como una variedad de avatares, incluyendo un artista de captura de movimiento virtual y un pollo digital.

Paul Kruszewski
Thomas Jan Mahamad
wrnch

VIVO Lifelike Reactive Characters for VR

Los personajes son el verdadero alma de cualquier historia. Usando su tecnología patentada VIVO, ESTUDIOFUTURE crea personajes de realidad virtual que no solo son creíbles, sino que también son increíblemente receptivos y reales. VIVO convierte las interacciones de los personajes en experiencias naturales poderosamente inmersivas. Diseñado desde cero para crear las películas y juegos de realidad virtual de la próxima generación.

Joaquin Ruiperez, Gonzalo Ruiperez
ESTUDIOFUTURE

Voyage

Voyage es una experiencia de realidad virtual móvil multiusuario para Google Daydream que permite a los estudiantes realizar excursiones virtuales en las que pueden explorar de manera inmersiva un bioma forestal caducifolio. La experiencia está diseñada para ser llevada a cabo en un aula de la escuela media y facilitada por un maestro usando una tablet.

Sharan Shodhan, Julian Korzeniowsky, Rajeev Mukundan, Na-yeon Kim, Sijja 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

A medida que los campos de Computación portátil y Realidad aumentada han progresado, se han presenciado muy pocas soluciones económicas para aumentar la realidad de las personas con discapacidad visual. Nerkar y Gurjar presentan "We AR Sight", una demostración interactiva de un dispositivo portátil de realidad aumentada de código abierto que ayuda a las personas con discapacidad visual proporcionándoles visión inteligente a través de la retroalimentación auditiva.

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

Welcome to Light Fields

Los campos de luz (*Light Fields*) nos permiten experimentar libertad de movimiento, y reflexiones realistas y translucidez como nunca antes en realidad virtual. Explore la Gamble House, Mosaic Tile House y Space Shuttle Discovery. Estos *Light Fields* de escenas estáticas navegables muestran la tecnología emergente que Google está utilizando para impulsar su próxima generación de contenido de realidad virtual.

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

Tales of the Wedding Ring

Square Enix está desarrollando un formato específico para narrativa manga japonesa en realidad virtual. Su primer título, “Historias de un anillo de boda”, utiliza la tecnología “LiveWindow” para replicar el aspecto y las sensaciones de la narrativa manga basada en viñetas, y permite al usuario, literalmente, “dar un paso para adentrarse en la historia”.

Kaei Sou
Square Enix Co., Ltd.