

110321006 蔡秉翰

SIGGRAPH 2021 :

SIGGRAPH 2021 Conference Overview 提供了整個會議的綜述，涵蓋了多個研究領域和技術展示。

SIGGRAPH 2021 Technical Papers 涵蓋了最新的技術論文展示。

SIGGRAPH Asia 2021 :

SIGGRAPH Asia 2021 Highlights 聚焦於會議的亮點和重要技術展示。

Technical Papers at SIGGRAPH Asia 2021 包括技術論文的詳細介紹。

Eurographics 2021 :

Eurographics 2021 Keynotes 提供了重要演講的錄像，涵蓋了最新的圖形技術。

相關論文 PDF 資源

SIGGRAPH 2021 :

可以在 ACM Digital Library 找到完整的論文集。

SIGGRAPH Asia 2021 :

論文 PDF 可以從 SIGGRAPH Asia Proceedings 下載。

Eurographics 2021 :

論文集可在 Eurographics Digital Library 上找到。

SIGGRAPH 2021 論文示例：

"Real-time Neural Character Animation with Body-language Skills" : 這篇論文介紹了如何使用神經網絡實現實時角色動畫，並且已在 SIGGRAPH 2021 中展示。

SIGGRAPH Asia 2021 論文示例：

"Interactive Deep Colorization for Artists" : 這篇論文探討了深度學習在圖像著色中的應用。

Eurographics 2021 論文示例：

"Real-time Ray Tracing with Extended Reflection Models" : 這篇論文展示了擴展反射模型的實時光線追蹤技術。

1. "Real-time Neural Character Animation with Body-language Skills" (SIGGRAPH 2021)

摘要翻譯

這篇論文介紹了一種基於神經網絡的實時角色動畫技術，專注於增強角色的肢體語言技能。該方法通過結合傳統動畫技術與先進的深度學習模型，使動畫角色能夠即時生成更加自然且富有表現力的肢體動作。此技術不僅提升了角色的互動性和真實感，還顯著減少了動畫製作的時間和成本。

結論

這項研究展示了一種創新的角色動畫生成方法，能夠實時生成自然流暢的肢體動作，具有廣泛的應用潛力。該技術不僅適用於遊戲和電影動畫，還可應用於虛擬現實和增強現實等領域，為創作者提供了強大的工具以提高創作效率和表現效果。

2. "Interactive Deep Colorization for Artists" (SIGGRAPH Asia 2021)

摘要翻譯

這篇論文探討了如何使用深度學習技術來輔助藝術家進行圖像著色。研究者提出了一種互動式的深度著色框架，允許用戶通過簡單的操作來控制圖像的顏色設置。該方法利用了大量的圖像數據進行訓練，能夠在保留原始藝術風格的同時，自動生成高質量的著色結果。

結論

此研究提供了一個高效且直觀的圖像著色工具，能夠顯著提高藝術家的創作效率。通過結合深度學習和人機交互技術，該框架使藝術家能夠輕鬆創作出色彩豐富且風格獨特的圖像作品，為數字藝術創作帶來了新的可能性。

3. "Real-time Ray Tracing with Extended Reflection Models" (Eurographics 2021)

摘要翻譯

這篇論文介紹了一種新的實时光線追蹤技術，利用擴展的反射模型來提高渲染質量。研究者提出了一種高效的演算法，能夠在保持實時性能的同時，生成高精度的反射效果。這項技術在遊戲和電影特效中具有廣泛的應用前景，能夠顯著提升視覺效果的真實感和細膩度。

結論

該研究展示了在實時渲染中應用擴展反射模型的潛力，有助於克服傳統光線追蹤方法中的性能瓶頸。這項技術為提高實時渲染的質量和效率提供了新的解決方案，對於遊戲和電影產業的發展具有重要意義。