



【擴增實境/虛擬實境】



Netflix 首部實體漫畫 加入 AR 技術

Netflix 在 2017 年收購漫畫出版商 Millarworld 之後，推出的首部實體漫畫作品《The Magic Order》即將上市，配合魔法主題引入了 Facebook 的影像識別技術，在首集的四個不同封面版本均附上所需的 AR code，能讓漫畫動起來，為讀者帶來更生動的閱讀體驗。

資料來源：Next Reality (2018-6-14)

<https://mobile-ar.reality.news/news/netflix-casts-facebook-ar-spell-its-debut-comic-book-the-magic-order-0185266/>

【擴增實境/虛擬實境】



美國天氣頻道 MR 技術 呈現真實氣象場景

美國天氣頻道 Weather Channel 與「The Future Group」合作，透過 MR 混合實境技術，呈現龍捲風、颶風等天災場景，比起傳統電腦繪圖物件更加真實，有助教育觀眾防災安全觀念。天氣頻道計畫在 2020 年以前，利用 MR 技術製作 70% 的節目內容。

資料來源：VR Focus (2018-6-20)

<https://www.vrfocus.com/2018/06/the-weather-channel-to-use-mr-to-showcase-the-power-of-tornadoes/>

【擴增實境/虛擬實境】



紐約時報 AR 體驗 實際感受火山噴發災害威力

瓜地馬拉的 Fuego 火山日前噴發，掩埋當地村莊，造成百人以上的傷亡與失蹤。紐約時報利用團隊在 29 分鐘內拍攝的 727 張照片，建構 3D 模型，發布 AR 體驗讓民眾透過擴增實境親身感受自然災害的力量，進入新聞現場。紐約時報過去也曾打造其他新聞 AR 體驗，包括 NASA 的火星計畫、大衛·鮑伊的舞台服裝等。

資料來源：New York Times (2018-6-19)

<https://www.nytimes.com/interactive/2018/06/19/world/americas/guatemala-volcano-augmented-reality-ar-ul.html>

【擴增實境/虛擬實境】



Google 與中國中央美術學院合作 推出線上展覽

「中央美術學院美術館與谷歌藝術與文化項目」合作正式啟動，上線 300 餘件展品，由 Google 利用高達 10 億像素的 Art Camera 進行掃描，作品能夠被不斷放大，讓觀眾見識到細部筆觸及紋理。而在實體美術館方面，中央美術學院也推出期間限定的「快閃實驗室」，能夠在美術館一隅體驗 Google 的線上項目，以及透過人工智慧與名畫配對的人臉辨識遊戲。

資料來源：藝術中國 (2018-6-20)

http://art.china.cn/zixun/2018-06/20/content_40389018.htm

【擴增實境/虛擬實境】



U2 發布 AR 體驗 為專輯封面及巡迴演唱加入互動環節

樂團 U2 推出自己的 AR 體驗應用程式，粉絲只要下載這款「U2 eXPERIENCE」App，掃描新專輯《Songs of Experience》的實體封面或者線上商店圖片，就可以透過擴增實境看到主唱 Bono 生動現身。另外，如果參加接下來的巡迴演唱會，在樂團登場前掃描舞台上的大螢幕牆面，也會觸發驚喜 AR 內容。

資料來源：Next Reality (2018-4-25)

<https://next.reality.news/news/u2-kicks-off-latest-tour-with-augmented-reality-app-experience-0184356/>

【擴增實境/虛擬實境】



FIFA 首次在世足賽導入 VAR 影像助理裁判 減少誤判

VAR 影像助理裁判 (Video Assistant Referees) 首次在世界盃出現，搭配場邊 35 架慢速、超慢速、超高清攝影機，將畫面傳回莫斯科總部。每場比賽配置四名 VAR 人員針對爭議情況，透過耳機與賽場內的主裁判溝通

資料來源：FIFA

https://football-technology.fifa.com/en/innovations/var-at-the-world-cup/?utm_source=FIFA.com&utm_medium=Teaser_VAR_WC&utm_campaign=Teaser++FIFA.com

【擴增實境/虛擬實境】



360 度觀眾席環景攝影 粉絲標記分享

在俄羅斯對沙烏地阿拉伯的開幕賽上的 360 度環景攝影，讓觀眾可以在官方網站上尋找席間的自己，並透過登入 Facebook 進行標記，與朋友和全世界分享，達成社群互動

資料來源：FIFA

<https://i.fanpic.co/fifa/360fanpic?ignoredeeplink=true>

【擴增實境/虛擬實境】



FB、Google 共同研究 在餐桌上透過 AR 重現球賽

Facebook、Google 與華盛頓大學發表共同研究，搭上世界盃風潮，由「桌面足球」(Soccer On Your Tabletop) 系統利用機器學習技術分析比賽影片，追蹤每個球員和他們的動作。然後將球員的影像放置在從足球遊戲建置的 3D 模型上，使得透過 AR 擴增實境設備，就可以在餐桌上重現球賽

資料來源：techcrunch (2018-6-20)

<https://techcrunch.com/2018/06/19/football-matches-land-on-your-table-thanks-to-augmented-reality/>

【擴增實境/虛擬實境】



BBC 推出 VR 應用 全方位收看世界盃

BBC 第一台所轉播的 29 場比賽，將以超高清形式對有限觀眾播出，觀眾須事先申請，相關數據會用於 BBC 未來參考。「BBC Sport VR - FIFA World Cup Russia 2018」應用程式，則讓球迷透過 VR 技術置身球場包廂，觀看其中 33 場賽事，即時獲取球賽數據並隨時切換至球門後方精彩視角。

資料來源：BBC (2018-5-31)

<http://www.bbc.co.uk/mediacentre/latestnews/2018/uhd-vr-world-cup>

<https://www.bbc.com/sport/football/44038006>

【人工智慧/大數據】



百度與中國移動合作 開發人工智慧與 5G 技術

百度與中國移動簽署戰略合作協議，針對 AI 人工智慧、大數據，以及 5G 通訊技術等領域展開交流，目前第一項服務推出中國移動用戶無限流量使用愛奇藝、百度貼吧等 13 款百度旗下產品，未來有望在百度自動駕駛與 5G 技術方面加強合作交流。

資料來源：新華社 (2018-6-15)

http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/www.xinhuanet.com/tech/2018-06/15/c_1122988753.htm

【人工智慧/大數據】



新華社 AI 寫稿首次應用 最快 16 秒生成世界盃影音新聞

新華社日前發布與阿里巴巴合資開發的「MAGIC」智慧內容生成平台，以「MGC」機器生成內容加上「AI」人工智慧為名，首次應用即投入世界盃相關報導。截至 6 月 20 日止，透過 MAGIC 產生的世界盃相關影音報導達 10,296 條，其中最快的一則僅在賽事進球後 16 秒完成。

資料來源：新華社 (2018-6-20)

http://big5.xinhuanet.com/gate/big5/www.xinhuanet.com/2018-06/20/c_1123012170.htm

【人工智慧/大數據】

MSN 新聞更名「微軟新聞」 加入人工智慧推薦內容

推出超過 23 年的 MSN 新聞宣布正式更名「微軟新聞」，與全球 1,000 多個新聞出版商及 3,000 家品牌媒體合作，近四年來已投入 6 億美元，持續免費向大眾提供新聞。微軟新聞在全球 50 個國家



擁有 800 名編輯，更加入 AI 處理每天達 10 萬條的新聞內容，進行分類與推薦。

資料來源：Microsoft (2018-6-20)

<https://blogs.windows.com/windowsexperience/2018/06/20/meet-microsoft-news-a-new-way-to-stay-informed-across-the-web-windows-10-ios-and-android/#iydhq0dzI368BM5m.97>

【人工智慧/大數據】



微軟推出智慧手機影像搜尋引擎 力拚 Google Lens

繼 Google 為 Android 手機推出的「Google Lens」，與 Samsung 為高階手機搭載的「Bixby Vision」等影像辨識搜尋後，微軟也為「Bing」App 添加「Intelligent Visual Search Capabilities」智慧視覺搜尋功能，用戶只需將手機鏡頭對準物體，就會自動啟動 Bing 搜尋，提供相關資訊，並導向購物頁面。

資料來源：Bing (2018-6-21)

<https://blogs.bing.com/search/june-2018/Visual-search-from-Bing-now-lets-you-search-what-you-see>

【人工智慧/大數據】



Facebook 機器學習 拍照閉眼也能修圖拯救

Facebook 發表論文，展示透過既有的人像樣本，對閉眼狀態進行自然的眼部修復技術。這項技術基於 GAN (Generative Adversarial Networks) 生成對抗網路，機器一方面識別圖像中的人臉，另一方面生成適合的圖像，透過兩方面的不斷協調運作來產出最終結果。實驗測試，有 54% 的人類受試者無法分辨真實的睜眼照片與經過機器修復的照片。

資料來源：Facebook (2018-6-18)

<https://research.fb.com/publications/eye-in-painting-with-exemplar-generative-adversarial-networks/>

【人工智慧/大數據】



香港動漫電玩節防黃牛 臉部辨識入場

第 20 屆香港動漫電玩節即將展開，為杜絕黃牛以及防止高額轉售限定商品等，今年有 500 個名額採事先實名登記，並需掃描臉部，未通過容貌辨識者將不能入場。香港「個人資料私隱專員公署」提醒，廠商需有特定目的和實際需要才得蒐集個人生物識別資料；香港動漫電玩節表示，所有資料均在展會結束後銷毀。

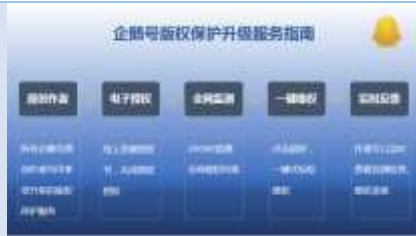
資料來源：明報 (2018-6-22)

https://news.mingpao.com/pns/dailynews/web_tc/article/20180622/s00002/1529605378594

【版權】

騰訊「企鵝號」升級版權保護系統

騰訊為保護旗下「企鵝號」平台原創者，為圖文創作者和影音創作者升級版權保護系統，提供電子授權、24 小時網路監測、「一鍵維權」等功能服務，讓創作者在後台就能一站式解決從授權、



侵權檢查、權益維護的困擾。

資料來源：騰訊科技 (2018-6-11)

<http://tech.qq.com/a/20180611/045535.htm>

【版權】



強化世界盃版權保護 優酷為內容加密

阿里旗下優酷是首個從央視獲得世界盃足球賽轉播權的網路平台，為保護版權，優酷基於過去與迪士尼等大型公司合作的經驗，為世界盃所有內容加密，只有優酷 App 能夠解碼，從源頭杜絕潛在的盜版問題，保障平台權益，也滿足版權方的要求。在世界盃開賽前，中國廣電總局更已經多次發布警告，嚴禁任何侵權盜播行為。

資料來源：經濟日報中國經濟網 (2018-6-25)

http://www.ce.cn/xwzx/gnsz/gdxw/201806/25/t20180625_29521717.shtml

【新媒體/商業模式】



Apple 宣布與歐普拉簽約 打造更多原創節目

Apple 正式宣布與美國知名電視節目主持人、製作人歐普拉簽訂多年期合作協議，希望共同打造更多優質原創節目內容。雖然 Apple 並未釋出更多細節，但歐普拉作為美國最具影響力的非裔女性之一，曾獲選時代雜誌百大人物，與 Apple 的內容合作別具意義。

資料來源：Apple (2018-6-15)

<https://www.apple.com/newsroom/2018/06/apple-announces-multi-year-partnership-with-oprah-winfrey/>

【新媒體/商業模式】



Apple 計畫與「芝麻街」合作 進軍兒童教育節目

Apple 正與製作《芝麻街》的非營利組織「芝麻工作室」洽談合作，計畫推出一系列包含真人、動畫，以及布偶戲的兒童教育節目，不過協議不包括目前仍在 HBO 播出的、最為人熟知的主要品牌《芝麻街》節目。與芝麻工作室的合作將是 Apple 第一次試圖進軍兒童節目，將客群拓展到低年齡市場。

資料來源：CNN (2018-6-20)

<http://money.cnn.com/2018/06/20/media/sesame-workshop-apple/index.html>

【新媒體/商業模式】

YouTube 直播主功能更新 推出固定月費制頻道

Google 為 YouTube 釋出一系列新功能，開通全新的頻道會員功能，與原本隨意打賞的贊助模式不同，創作者現在可以直接設立自己的付費頻道，透過 4.99 美元的固定月費，穩定收入來源。YouTube 還向創作者提供周邊商品訂製服務，例如 T-shirt、手機



殼等。另外，也新增了可以在直播中插入預先錄製影片的功能。

資料來源：YouTube (2018-6-21)

<https://youtube.googleblog.com/2018/06/vidcon-2018-helping-creators-earn-more.html>

【新媒體/商業模式】

Instagram 擁 10 億用戶推出 IGTV 挑戰 YouTube 龍頭地位



Facebook 旗下社群媒體 Instagram 宣布突破 10 億用戶，並推出全新應用程式產品「IGTV」，主打配合行動裝置的直立式影音。根據追蹤者多寡作為等級畫分，用戶可上傳不同時長程度的影片，目前最多達 1 小時，挑戰 YouTube 的影音龍頭地位。

資料來源：Instagram (2018-6-20)

<https://instagram-press.com/blog/2018/06/20/welcome-to-igtv/>

【新媒體/商業模式】

騰訊音娛收購 B2B 音樂服務商「愛聽卓樂」



騰訊音樂娛樂集團完成對中國最大 B2B 數位音樂服務平台「愛聽卓樂」的收購，持股 96.1%；愛聽卓樂創始人與 CEO 潘才俊則出任騰訊音娛副總裁。愛聽卓樂近年匯聚 Sony、杰威爾、相信音樂、英皇等諸多版權內容，曾針對汽車行業打造音樂平台「愛聽車樂雲」。

資料來源：中國音樂財經 (2018-6-4)

<http://www.chinambn.com/show-5766.html>

【新媒體/商業模式】

網易雲「雲梯計畫」扶植內容創作者



擁有 5 萬獨立音樂創作人入駐的網易雲平台，宣布推出「雲梯計畫」，試圖利用廣告分成、現金獎勵、數位專輯自助銷售、虛擬貨幣「雲豆」等方式，共同拓展內容創作者與平台兩方面的商業收益。

資料來源：中國音樂財經 (2018-5-22)

<http://www.chinambn.com/show-5739.html>

【政策情報】

英國-文化傳媒及體育部

英國為創意產業投入 2,000 萬英鎊文化發展基金

政府為英國的文化、遺產、創意產業設立 2,000 萬英鎊的新「文化發展基金」，交由英格蘭藝術理事會 (ACE) 管理。這項文化發展基金是英國政府在文化投資上的新方向，不再投資到特定場地或領域，而是針對地區發展，利用文化力量重塑社區，將有助

吸引外來投資，使城鎮發展受益。

資料來源：(2018-6-21)

<https://www.gov.uk/government/news/20-million-government-boost-for-culture-and-creative-industries-in-england>

【政策情報】
英國-文化傳媒及體育部

企業 23 億英鎊投資英國科技產業

倫敦科技周活動招募企業對英國科技產業投資，首相宣布 23 億英鎊的投資與 1,600 個工作機會；政府也承諾保障投資企業在人才與數據等相關政策方面受惠，提供的相關計畫包括：

- 對新創人才放寬簽證
- 開放國防相關單位的地理測量數據資料給小型企業

資料來源：(2018-6-13)

<https://www.gov.uk/government/news/23-billion-boost-and-1600-jobs-created-as-uk-tech-goes-global>

【政策情報】
德國-文化與媒體部

德國重申對線上音樂平台加強管理 考量「藝術家社會保險」

德國文化部在其贊助舉行的「柏林音樂產業高峰會」上，針對線上平台普遍向音樂人支付過少費用的問題，重申政府立場，強調壓榨創作者與版權方絕非良好的商業模型，平台應讓音樂人參與獲利並積極協助打擊盜版；並承諾將這項立場帶到歐盟層級接下來的有關會議。另外，關於讓獨立藝術家像一般勞工一樣為自己納保的「藝術家社會保險」，也應將數位形式文化創意產業納入考量設計。

資料來源：(2018-6-13)

<https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Artikel/2018/06/2018-06-13-bkm-tagesspiegel-konferenz-musikwirtschaft.html;jsessionid=B7AF4001483B94F68629F859D488F4CC.s7t1?nn=391670>

【政策情報】
中國-國家版權局、國家廣電總局

國家版權局宣布重點作品版權保護預警名單及相關措施

中國國家版權局宣布 2018 年度第五批重點作品版權保護預警名單，其中包括俄羅斯世界盃賽事。版權局要求，相關網路服務商須對名單上的作品採取以下措施：

- 未經許可不得提供版權保護名單上的作品
- 禁止用戶上傳版權保護名單上的作品
- 加快處理刪除版權保護名單上的侵權內容

另外，國家廣電總局也強調，未經書面授權，禁止任何機構或個人以任何方式轉播世界盃。

資料來源：(2018-6-25)

<http://ip.people.com.cn/n1/2018/0625/c179663-30081584.html>