



【擴增實境/虛擬實境】



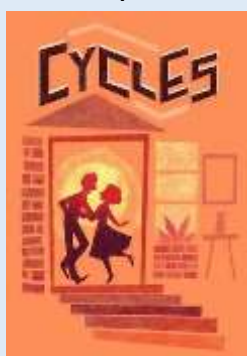
YouTube 邀集創作者 提供 VR 培訓與創作獎金

YouTube 邀集歐盟與其他歐洲國家的創作者加入「VR Creator Lab」項目，提供針對「VR180」格式的虛擬實境培訓課程以及影片創作獎金。申請者必須在 YouTube 擁有超過 1 萬名追蹤者的頻道，或者擁有曾參與電影或互動媒體節的作品，且不得隸屬於超過 15 人的公司行號。

資料來源：Immersive Shooter (2018-7-16)

<https://www.immersiveshooter.com/2018/07/16/youtube-space-london-calls-for-vr-creator-lab-applications/>

【擴增實境/虛擬實境】



Disney 首部 VR 短片《Cycles》即將上映

Disney 以四個月時間製作的 VR 短片《Cycles》即將在計算機協會 (ACM) 8 月 12 至 16 日於溫哥華舉行的 SIGGRAPH 年會上首映，團隊利用「Quill VR」繪畫技術與動態捕捉，配合 3D 角色角色以創建 VR 場景。首映場館「Immersive Pavilion」是今年特別畫分出來給 VR、AR、MR 等項目的展演空間。

資料來源：Variety (2018-7-20)

<https://variety.com/2018/digital/news/disney-first-vr-film-cycles-animated-1202879437/>

【擴增實境/虛擬實境】

日本動畫《狼與辛香料》製作 VR 項目 2019 年推出

日本輕小說改編動畫作品《狼與辛香料》宣布製作全新 VR 項目，團隊未公布其他細節，但表示這將不只是 360 度的動畫，而是能夠在場景中自由行走的新體驗，預計於 2019 年推出，對應 Oculus Rift、HTC Vive 等裝置。



資料來源：Road to VR (2018-7-16)

<https://www.roadtovr.com/project-lux-creators-announce-new-vr-visual-novel-spice-wolf-vr/>

【擴增實境/虛擬實境】



Sony Music、V&A 博物館合作 大衛鮑伊 VR 展覽

「David Bowie Is」展覽結束六年的全球巡迴，累積在12個城市吸引200多萬參觀人次，現在Sony Music與英國V&A博物館宣布，為展覽推出虛擬實境版本。項目將交由紐約「Planeta」工作室打造，預計登陸各大VR平台，且內容比實體展覽更豐富，比如允許觀眾以虛擬形式穿上大衛鮑伊生前表演服裝。項目部分所得將捐給V&A博物館與布魯克林博物館。

資料來源：David Bowie (2018-7-16)

<https://www.davidbowie.com/blog/2018/7/16/david-bowie-is-virtual-press-release>

【擴增實境/虛擬實境】



超現實主義畫家 René Magritte AR 展覽

舊金山現代藝術博物館推出比利時超現實主義畫家 René Magritte 的 AR 展覽，包含一系列為曾在美國展出的畫作，與受其啟發的 AR 互動項目，例如走進畫中場景，取代原本人物，以親身進入藝術家的世界。展覽由 Frog Design 設計，採用 Stereo Labs 的 AR 相機與 Nvidia 的即時處理技術。

資料來源：Nvidia (2018-7-16)

<https://blogs.nvidia.com/blog/2018/07/16/augmented-reality-interactive-ar-jetson-magrittes-sfmoma/>

【擴增實境/虛擬實境】



古埃及皇后妮菲塔莉陵寢 VR 體驗

Experius VR 發布 VR 體驗《Nefertari: Journey to Eternity》，走進古埃及拉美西斯二世的皇后妮菲塔莉位於尼羅河西岸王后谷的陵寢。為了避免破壞古蹟，Experius VR 團隊並未實際進入墓室拍攝，而是採用了影像測量與掃描技術。

資料來源：VR Focus (2018-7-13)

<https://www.vrfocus.com/2018/07/explore-nefertaris-tomb-in-vr-with-nefertari-journey-to-eternity/>

【人工智慧/大數據】

日本電子書商訓練 AI 寫小說 並出版其作品

日本電子書商 Books & Company 與柬埔寨 Kirirom 工科大學合作，訓練 AI 撰寫小說，期望完成商業出版。AI 將學習傑出作品與詞庫，在理解之後透過分析結構模式生成字



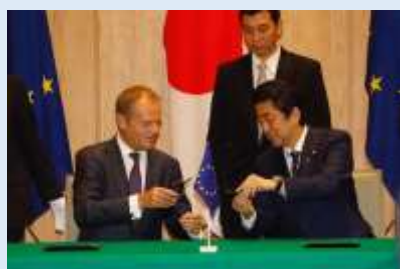
句，並不斷重複修正，最後須由人類校正認可。團隊表示，透過 AI 能有效地創作熱門作品，未來也想涉足電影或遊戲領域。

資料來源：ITmedia、Books&Company (2018-6-25)

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1806/25/news135.html>

<http://www.books-company.com/news/%E5%BD%93%E7%A4%BE%E3%81%AF%E3%82%AD%E3%83%AA%E3%83%AD%E3%83%A0%E5%B7%A5%E7%A7%91%E5%A4%A7%E5%AD%A6%EF%BC%88kit%EF%BC%89%E3%81%A8%E6%8F%90%E6%90%BA%E3%81%97%E3%80%81-ai%EF%BC%88%E4%BA%BA%E5%B7%A5/>

【人工智慧/大數據】



歐盟與日本達成數據共享協議

基於歐盟與日本去年簽訂的自由貿易協定，歐盟現在允許企業在歐盟與日本之間自由傳遞個人數據，以加深雙邊經濟聯繫，最終細節將於今年年底生效。歐盟一直禁止企業將成員國公民的個人數據儲存在被判定為隱私不安全的國家，目前只有 12 個國家符合歐盟數據安全標準。

資料來源：路透社 (2018-7-17)

<https://uk.reuters.com/article/us-eu-data-japan/eu-agrees-on-data-deal-with-japan-idUKKBN1K70W3>

【人工智慧/大數據】



Google 在中國推出「猜畫小歌」 以遊戲吸引用戶訓練 AI

Google 在中國推出 AI 互動遊戲「猜畫小歌」，取名為「小歌」的 AI，會與用戶輪流進行一方畫圖、一方猜測畫中內容的遊戲。「小歌」擁有超過 5,000 萬個手繪資料的數據庫，辨識能力備受網友稱讚，不過如果畫得實在太糟，也會被「小歌」抱怨。事實上，這是一個訓練 AI 的過程，「小歌」正透過遊戲吸引大量人類用戶教導它。

資料來源：虎嗅網 (2018-7-18)

<https://www.huxiu.com/article/253124.html>

【版權】



YouTube 版權檢查工具 揪出二次上傳影片

YouTube 創作者時常發現自己的影片被人下載後二次上傳，當作創作牟利。YouTube 為此推出了工具，能夠在影片第一次上傳至 YouTube 平台後，自動掃描之後出現的相同影片，並交由創作者決定，是否聯絡警告盜用者，或者要求 YouTube 平台移除影片。這項功能將先提供給擁有超過 10 萬訂閱者的頻道主。

資料來源：YouTube (2018-7-11)

<https://youtube-creators.googleblog.com/2018/07/helping-creators-protect-their-content.html>

【版權】

百度區塊鏈圖片版權維護服務「圖騰」上線

百度推出基於區塊鏈技術的圖片版權維護服務「圖騰」，為原創圖

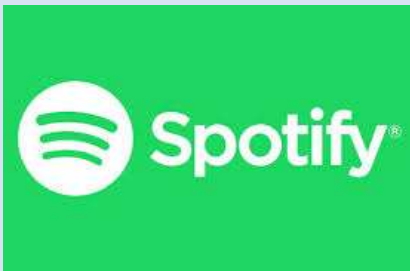


片提供署名存證、交易變現、監測、版權維護的一站式服務。基於百度搜索的力量，系統可以在兩小時內完成萬張圖片的版權檢查，準確率高達 99%。百度圖騰首先將在百度「熊掌號」平台上應用。

資料來源：搜狐科技 (2018-7-18)

http://www.sohu.com/a/241932636_115565

【新媒體/商業模式】



Spotify 澳洲宣布新的廣告模式 免費用戶與廣告商雙贏

串流音樂服務 Spotify 在澳洲推出了新產品「Active Media」，讓免費用戶自主選擇是否收看或略過廣告，系統會學習用戶的廣告偏好，而廣告商只需為確實被收看過的廣告付費，Spotify 表示這是對用戶與廣告商的雙贏。

資料來源：The Industry Observer (2018-7-2)

<https://www.theindustryobserver.com.au/spotify-australia-announces-game-changing-update-for-free-users/>

【新媒體/商業模式】



Spotify 允許音樂家提早提供樂曲給播放清單編輯

Spotify 對 Spotify for Artists 與 Spotify Analytics 的音樂人與唱片公司用戶，開放在作品正式出版前先提交給 Spotify 全球的播放清單編輯群們試聽，也可以一併提交額外創作資訊供編輯參考，以便歌曲一上架就可以立即出現在合適的播放清單當中，加速新歌的傳播速度。

資料來源：Hypebot (2018-7-19)

<http://www.hypebot.com/hypebot/2018/07/spotify-opens-access-to-official-playlist-editors-to-all-guarantees-release-radar-placement.html>

【新媒體/商業模式】



愛奇藝收購天象互動娛樂 布局多元 IP

百度旗下影音平台愛奇藝收購專注手機遊戲的成都「天象互動數字(數位)娛樂」有限公司 100% 股權，持續布局影視遊戲 IP。過去愛奇藝曾推出《花千骨》、《楚喬傳》等影劇 IP 同名遊戲。愛奇藝創始人與 CEO 龔宇表示，期待擴大愛奇藝媒體平台與娛樂生態。

資料來源：新浪科技 (2018-7-17)

<https://sina.com.hk/news/article/20180717/0/5/2/%E7%9B%B4%E6%93%8A%E6%84%9B%E5%A5%87%E8%97%9D%E5%AE%A3%E4%BD%88%E6%94%B6%E8%B3%BC%E9%81%8A%E6%88%B2%E5%85%AC%E5%8F%B8%E5%A4%A9%E8%B1%A1%E4%BA%92%E5%A8%9B-9039555.html>

【新媒體/商業模式】

今日頭條宣布對所有內容原創者開放付費專欄



今日頭條宣布，對所有原創「頭條號」作者開放付費專欄，開通條件不設限，無論是知識、圖文、影音內容創作都能申請，平台不干預內容定價，也暫時沒有抽成計畫，並由演算法向受眾推薦分發，目前僅支持一次性付費，而發布財經、健康等專業內容須有相關資格證照。

資料來源：36 氪 (2018-7-23)

<http://36kr.com/p/5144656.html>

【政策情報】
英國-文化媒體體育部

5G 智慧旅遊測試平台 AR、VR 觀光互動

英國投入 500 萬英鎊資金，在巴斯、布里斯托等城市測試 5G 智慧旅遊項目，特別是針對觀光古蹟景點的 VR、AR、4k 360 度互動內容，例如由虛擬羅馬士兵導覽的古羅馬浴場，這些即時互動都要靠 5G 通訊技術完成。

資料來源：(2018-7-23)

<https://www.gov.uk/government/case-studies/5g-smart-tourism>

【政策情報】
英國-文化媒體體育部

英國 3 年 5G 城市計畫

英國計畫在 2018 到 2021 年進行「5G 城市連結計畫」，具體項目包含：

- 提供 5G 無線網路的基礎設施
- 協助企業進行 5G 測試、協助企業了解相關法規
- 讓 5G 經濟發展符合民眾需求

資料來源：(2018-7-23)

<https://www.gov.uk/government/case-studies/urban-connected-communities>

【政策情報】
德國-文化媒體部

德國公共廣播電視費裁決合憲

德國長期強制徵收的公共廣播電視費遭企業告上聯邦憲法法院，聯邦憲法法院近日裁決認定公共廣播費的徵收符合憲法，並明確指出公共廣播有促進媒體識讀素養的任務；文化媒體部長強調這筆費用保障公共廣播的獨立性，有其必要。德國廣播稅依家戶收取，法院也關心因此造成的重複收取問題，要求政府在 2020 年 6 月 30 日前更新相關法規，確保公平。

資料來源：(2018-7-19)

<https://www.bundesregierung.de/Content/DE/Pressemitteilungen/BPA/2018/07/2018-07-19-bkm-rundfunkbeitrag.html?nn=402566>