



國內外文化內容科技應用 產業動態及政策情報搜集 雙周報

第十六期
2018.9.1-2018.9.15

文化內容科技
應用旗艦計畫

指導
單位



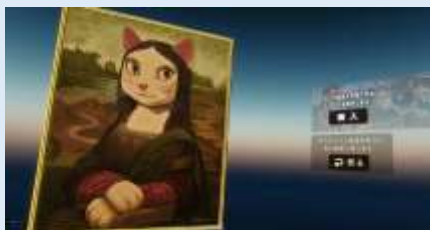
文化部
MINISTRY OF CULTURE

執行
單位

MIC

產業情報研究所

【擴增實境/虛擬實境】



大日本印刷公司推「DNP Virtual Gallery」，以 VR 欣賞藝術

世界最大規模之綜合印刷公司 –「大日本印刷公司」，推出了一款可透過「VR 虛擬實境」的方式來瀏覽藝術品，名為「DNP Virtual Gallery」，它打破了實體藝術展示的種種困難與諸多限制，用戶可在最近的距離下看到此藝術品的每一個細節，並且將不會有妨礙他人的問題產生，同時當用戶對某一件藝術作品非常之讚賞時，可以直接進行購買申請，「大日本印刷公司」將會透過高分辨率輸出技術「Primo Art」來複製並輸出一份藝術品

資料來源：trampuncle (2018-9-12)

<https://trampuncle.com/vr-dnpvirtualgallery/>

【擴增實境/虛擬實境】



歐洲發行量最大的報紙《Bild》使用 AR 擴增實境技術

《Bild》是歐洲發行量最大的報紙，透過導入 AR 功能，足球迷可以體驗與體育足球消息有關係的 AR 內容，只要透過官方的 AR 應用，報紙就會 30 秒的 AR 的足球影片出現來觀看瀏覽。

資料來源：trampuncle (2018-9-3)

<https://trampuncle.com/ar-bild/>

【擴增實境/虛擬實境】



英國原創歌手攜手 TheWaveVR 舉辦沉浸式音樂會

英國創作型歌手兼唱片製作人 Imogen Jennifer Heap 與音樂社交平台 TheWaveVR 合作，舉辦了一場沉浸式音樂會。Imogen 表示：「對於那些在無法親自到場觀看音樂會的觀眾來說，他們能夠以一種獨特的方式享受音樂，在 VR 中與我互動，感受不一

樣的表演形態。」通過利用全息捕捉公司 Depth Kit 的技術，TheWaveVR 將能在舞台上呈現 Imogen 的虛擬形象。與此同時，Imogen 在倫敦的工作室進行現場演出。而定制的 MI:MU 手套將能追蹤她的一舉一動。

資料來源：87870 (2018-9-5)

<http://news.87870.com/1809/33790.html>

【擴增實境/虛擬實境】



Google 與奧斯卡獲獎導演創作 VR 短片《Age of Sail》

Google Spotlight Stories 推出了時長最長、情節最複雜的 VR 短片，最終版本的時長為 12 分鐘。由奧斯卡獲獎導演 John Kahrs 執導的 VR 短片《Age of Sail》講述了一位老水手 William Aver 在北大西洋漂流，慢慢失去了自我的故事。在途中，他遇到並拯救了一位神秘的小女孩，這讓他在人生最黑暗的時刻得到了救贖和希望，在洛杉磯動畫工作室 Chromosphere 以及其他專業工作者協力打造下，此片在第 75 屆威尼斯電影節獲得眾多關注。

資料來源：87870 (2018-9-4)

<http://news.87870.com/1809/33775.html>

【擴增實境/虛擬實境】



The Void 與 ILMxLAB 達成合作 將開發 5 款全新 VR 體驗

The Void 宣佈已經與盧卡斯影業旗下的沉浸式娛樂部門 ILMxLAB 達成合作，雙方將開發五款基於華特迪士尼動畫工作室和漫威工作室 IP 的全新 VR 體驗。

資料來源：sina (2018-9-14)

<http://vr.sina.com.cn/news/cp/2018-09-14/doc-ihixzkm8596829.shtml>

【擴增實境/虛擬實境】



Facebook 正在將電影侏羅紀世界的恐龍變成增強現實體驗

Facebook 推出一系列電影「侏羅紀世界：殞落國度」主題的擴增實境恐龍，提供購買電影的藍光或 DVD 的顧客下載，這是 Facebook 首次嘗試將 AR 與實體零售產品結合。用戶打開 Facebook 或 Messenger 的應用程式，掃描 QR 碼之後，點擊螢幕就能將恐龍放置在現實生活中。這不是 Facebook 最大的品牌 AR 體驗，但提供 AR 恐龍作為贈品，是 Facebook 首次希望使用 AR 來誘使人們購買東西。

資料來源：the Verge (2018-9-7)

<https://www.theverge.com/2018/9/7/17828856/facebook-jurassic-world-fallen-kingdom-augmented-reality>

【擴增實境/虛擬實境】

幫助人們放鬆身心！EvolvVR 推出 VR 冥想課程

EvolvVR 與社交 VR 平台 AltspaceVR 合作推出了 VR 瑜伽和冥想課程，並提前進行了效果測試。繼測試成功後，本月開始，EvolvVR 將每週開設五個課程，對所有人開放(任何年齡段均可)。EvolvVR



的 CEO 和創始人表示：「VR 為探索精神和身心狀態提供了更多可能性。」未來 EvolvVR 希望將 45 分鐘的免費課程帶入更多社交 VR 平台，並後續推出更多付費課程。

資料來源：sina (2018-9-14)

<http://vr.sina.com.cn/2018-09-14/doc-ihixyeu7477384.shtml>

【擴增實境/虛擬實境】



微軟印度團隊展示 MR 廣告

微軟印度的一支新創團隊 The Garage 開發了一種在混合現實場景中顯示贊助內容，類似於發生在虛擬世界之中的戶外廣告板，概念是，在 VR 或 AR 空間中進行廣告宣傳。提供易於使用的軟體開發工具包 (Software Development Kit, SDK) 來在混合現實場景中插入贊助性內容。

資料來源：limitlessiq (2018-9-13)

<http://vr.sina.com.cn/news/cp/2018-09-13/doc-ihkahyhw5845979.shtml>

【人工智慧/大數據】



日本女高生 AI 聊天機器人 Rinna 推展當地觀光

微軟日本開發，設定形象是女高中生的聊天機器人 Rinna (りんな) 12 日起展開了與關東及九州等地區的合作計畫，微軟日本將在網路上發布和 Rinna 一起體驗各地旅行的遊戲，加強宣傳地方的觀光，只要在 LINE 上面將她加為好友，就可以參與遊戲。

資料來源：limitlessiq (2018-9-14)

<https://www.limitlessiq.com/news/post/view/id/6625/>

【人工智慧/大數據】



對抗仇恨言論 Facebook 推出看得懂表情包的新 AI 系統

Facebook 宣佈開發出了一款名為 Rosetta 的新型人工智慧 (AI) 系統，可用於檢測圖片和影片 (video frame) 中的仇恨性言論。Rosetta 可以讀懂圖片、影像和文字，分辨其是否是違反 Facebook 內容審核指南的內容。

資料來源：sina (2018-9-12)

<http://tech.sina.com.cn/it/2018-09-12/doc-ihixyeu6559722.shtml>

【人工智慧/大數據】



愛奇藝取消顯示影片觀賞量數字 並改用 AI 分析實際情況

中國影音平台愛奇藝現在已經決定要隱藏觀賞量數據，因為中國的刷榜服務導致這些觀賞數失去參考價值；取而代之的，愛奇藝將透過 AI 分析的方式，針對消費者的喜好量身打造個人化的影片推薦榜單，並以此分析影片的實際受歡迎程度。

資料來源：cool3c (2018-9-5)

<https://www.cool3c.com/article/137565>

【人工智慧/大數據】



Google 免費釋出可辨識兒童色情內容的 AI 工具

有別於其他業者所使用的 PhotoDNA 技術無法辨識未知的內容，Google 釋出的 AI 工具，可讓非政府組織、業者透過 API 存取，辨識尚未被認定的兒童色情內容。這項工具是 Google 現有自用的 AI 圖片辨識技術，以深度神經網路為基礎的圖像處理技術，可以更快過濾出兒童色情犯罪的圖片供人工檢閱。

資料來源：ithome (2018-9-5)

<https://www.ithome.com.tw/news/125656>

【新媒體/商業模式】



Apple 為新聞訂閱服務尋找合作夥伴

據 recode 報導 Apple 打算推出新聞和雜誌內容訂閱服務，以月費任看的方式提供豐富資訊，同時 Apple 目前已經開始與 New York Times、Wall Street Journal 和 Washington Post 商討有關服務的合作細節，加上 Apple 在 3 月收購數位雜誌訂閱服務 Texture，可以讓用家付出單一月費，就可以看到來自不同媒體的付費資訊，因此被認為是「Netflix 式新聞雜誌訂閱服務」。

資料來源：unwire.hk (2018-9-7)

<https://unwire.hk/2018/09/09/applel-texture-news-subscription/fun-tech/>

【新媒體/商業模式】



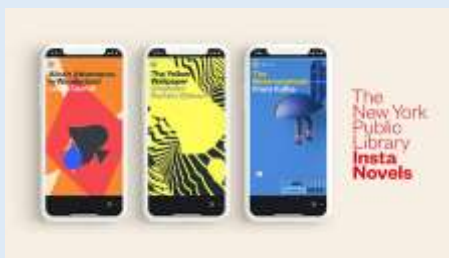
YouTube 測試讓非營利組織更容易接受捐款的工具

YouTube 稍早宣佈推出了一系列工具，讓非營利組織可以容易接受頻道觀眾的捐款，並且已經在少數頻道上進行測試。進入這樣的頻道時，桌機版會在右上角出現一個「立即捐款贊助」的區塊，包括目標金額、已募得金額、剩餘天數、和組織的相關資訊；而在手機版則是出現在影片正下方。點下「捐款」鍵後，可以選擇金額，由 YouTube 進行代收和金流相關的處理。在測試期間，YouTube 將吸收所有的交易費用

資料來源：(2018-8-31)

<https://chinese.engadget.com/2018/08/31/youtube-giving-fundraising-tools/>

【新媒體/商業模式】



紐約公共圖書館和廣告公司 Mother 合作推出新計劃「Insta Novels」

紐約公共圖書館與 Instagram 合作，將經典小說拍攝轉化為視覺展示的動畫小說，並透過 Instagram Stories 發表數位故事，增加閱讀樂趣，同時吸引新一代年輕讀者。在 Instagram 上的小說，每張圖片會顯示 15 秒，為讓讀者有足夠時間閱讀，在每

頁右下留出空間，讀者可以長按便可以暫停自動跳下一頁的功能，到某些詩句的頁數時，會以動畫顯示，同時也會提醒讀者「放開手指」播放。除了封面外，每頁右下方讓人長按的位置上亦有一張小插圖，是館方特別找設計師來繪製的，插圖連續播放會變成如同動畫的閱讀體驗

資料來源：imo (2018-9-7)

<http://moeimo2016.blogspot.com/2018/09/mother-insta-novels.html>

【政策情報】
中國-文化與旅遊部

六部門聯合印發通知加強網路直播服務

中國「掃黃打非」辦公室、工業和信息化部、公安部、文化和旅遊部、國家廣播電視總局、國家互聯網信息辦公室等 6 部門聯合發布《關於加強網絡直播服務管理工作的通知》，使各地有關部門進一步加強網路直播服務許可、備案管理，強化網路直播服務基礎管理，建立監管機制。通知首次明確了行業監管中網路直播相關業者的各自責任，涉及經營電信業務及網路新聞信息、網路表演、網路視聽節目直播等業務的，應分別向相關部門申請取得許可，並履行公安備案手續。要落實用戶實名制度，加強網絡主播管理，建立主播黑名單制度，健全完善直播內容監看、審查制度和違法有害內容處置措施。

資料來源：中國文化與旅遊部 (2018-9-11)

https://www.mct.gov.cn/whzx/bnsj/whscs/201809/t20180907_834705.htm

【政策情報】
法國-文化部

版權：動員文化世界捍衛創作

歐洲議會通過了版權指令草案。該文本確保改革將提高創作者通過利用其作品的數位平台獲得報酬的能力，更好地分享價值，為出版商和新聞機構創造鄰接權，以確保他們的在網上複製文章時，為創作者建立公平和比例報酬的權利，可以獲得更好的報酬。

資料來源：法國文化部 (2018-9-11)

<http://www.culture.gouv.fr/Actualites/Droit-d-auteur-mobilisation-du-monde-culturel-pour-defendre-la-creation>