

## GAMES 2018 在中国科学技术大学成功举行

由中国计算机学会（CCF）主办、中国计算机学会计算机辅助设计与图形学（CAD&CG）专委会、中国科学技术大学数学科学学院、国家数学与交叉科学中心（合肥）几何与图形计算实验室承办的计算机图形学与混合现实前沿研讨会（GAMES 2018），于2018年5月5日-6日在中国科学技术大学成功召开。本次研讨会是GAMES在线活动（<http://games-cn.org>）开展以来的首次线下研讨会，大会主席为浙江大学鲍虎军教授，学术主席为中国科学技术大学刘利刚教授，组织主席为中国科学技术大学张举勇副教授。会议由虹软公司独家赞助。

本次研讨会的主题为计算机图形学、混合现实和人工智能等。会议邀请了7位专家做综述进展报告：浙江大学鲍虎军教授在题为“走向融合的混合现实和人工智能”的报告中，宏观地展现了混合现实与人工智能这两大前沿研究方向相互支撑、逐渐走向融合的发展趋势，并介绍他们正在开展的相关研究工作，探讨所面临的技术挑战。北京大学/山东大学陈宝权教授在题为“基于感知的计算机图形”的报告中，从“未来的图形越来越来源于感知”以及“对现实世界的感知也越来越自然的延伸和扩展到对图形的感知”两方面梳理近年来图形学研究的进展和趋势。微软亚洲研究院童欣研究员在题为“室内三维场景的理解与建模”的报告中，将近年来有关三维建模的研究工作作了详实的梳理和综述，并对该领域挑战、问题和趋势进行总结和讨论。51VR公司CTO王立峰博士在题为“无人驾驶图形仿真平台”的报告中，从无人驾驶的关键三部分-感知、决策及控制-讲述了计算机图形学在此可以发挥的关键作用，而VR、AR作为辅助手段也在其中具有广泛的商业前景。虹软公司CTO王进博士在题为“基于混合摄像头的感知和表达”的报告中，就人物感知、深度恢复、对象识别、混合绘制等方向的前沿研究成果进行汇报与展望。深圳大学胡瑞珍博士在题为“基于功能表示和应用的三维形状分析”的报告中，对近些年在三维物体和场景功能性分析方面的工作进展进行了梳理和综述，列举了功能性分析在实际问题中的应用，并讨论了三维物体功能性分析当前存在的挑战和潜在的未来研究方向。中国科学技术大学傅孝明博士在题为“几何映射计算理论与应用”的报告中，从几何映射的基本知识开始，分析求解高质量映射的难点，介绍典型的解决思路、常见的技术方案。

此外，还有来自全国九所不同学校和研究所的13位讲者做了最新成果汇报，报告了刚被录用的Siggraph 2018论文。还有五家企业在大会上展示了他们的最新产品，包括虹软（杭州）多媒体信息技术有限公司、华为媒体技术实验室、腾讯优图实验室、商汤科技、大象云等。

由陈宝权教授主持的“图形学的新使命”圆桌论坛中，鲍虎军教授、童欣研究员、王立峰博士、王进博士、刘利刚教授就当前计算机图形学、混合现实和人工智能方面的一些问题展开激烈而睿智的对话与交流。与会人员也纷纷踊跃发言，提出各种问题及阐述各自观点，与论坛讲者们展开了热烈的讨论与交流。

来自全国多所高校、研究所和企业的 260 多位教师、企业员工及学生参加了研讨会。由于会场容量有限，本次研讨会也通过 GAMES 在线直播平台进行了现场直播，通过在线直播参与研讨会的人数最高达 1000 多人。在短短的一天半的研讨会中，与会人员就计算机图形学混合现实和人工智能方面积极交流，大家互相交流讨论，受益匪浅，意犹未尽。

研讨会主页：<http://2018.games-cn.org>



大会与会者合影



研讨会宣传展架及签名墙



研讨会会场



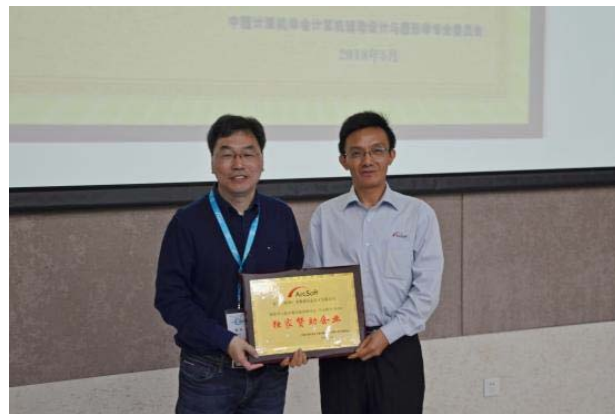
圆桌论坛“图形学的新使命”



研讨会花絮



会议程序册、笔记本及资料袋



授予独家赞助企业虹软公司致谢牌