



第七届全国数字娱乐与艺术研讨会在我校举行

来 源：计算机学院 陈婉君 日 期：2012-10-22 点击率：1811

10月19-21日，第七届全国数字娱乐与艺术研讨会在我校顺利召开，来自国内外20余个高校、研究所和企业的80余位专家学者参加会议。我校副校长陈杰出席开幕式并致辞。

会议邀请了浙江大学鲍虎军、上海交通大学刘允才、北京创新研究院王鸿翼、北京交通大学苗振江、上海交通大学马利庄、台湾中华大学Tze-Yun Sung、英国朴茨茅斯大学Honghai Liu、北京师范大学李小明等国内外知名学者及多名企业代表作了题为《3D Structure Reconstruction from Videos》、《3D Motion Analysis from images》、《游戏是娱乐与教化之艺术产品》、《基于运动捕捉的媒体娱乐与艺术》、《高校动画创作设计与后期编辑技术》、《固态投影机 (solid-state projector) 的发展与未来》、《Towards a unified Framework for intelligent Robotics》和《VR based Neural Rehabilitation》的特邀学术报告。会议代表参观了国家数字娱乐产业示范基地和浙江省数字媒体智能处理技术研究重点实验室。西湖区科技局负责人和国家数字娱乐产业园企业代表介绍了数字娱乐产业发展情况。会议期间还举行了中国系统仿真学会数字娱乐仿真专业委员会工作会议。

本次会议由中国系统仿真学会数字娱乐仿真专业委员会主办，我校与杭州师范大学共同承办，得到浙江省数字媒体智能处理技术研究重点实验室和浙江省信息处理与自动化技术“重中之重”学科的资助，为中国杭州动漫游戏与数字文化周系列活动之一。会议旨在促进“产学研用”相结合、数字娱乐与艺术相结合，其主要议题包括：数字娱乐建模与仿真、虚拟现实、增强现实、混合现实、人机交互、计算机视觉、人工生命、真实感与非真实感图形、计算机动画、虚拟人物与智能代理、互动媒体技术、游戏引擎、手机娱乐技术、游戏与影视特效、游戏物理、游戏教学、视频编辑、互动媒体设计、计算机艺术、计算机美术、智能CAD、虚拟雕塑技术、虚拟娱乐与文化、卡通与科教电影和数字娱乐教学等。

我校计算机科学与技术学院、软件学院近年来非常重视适应浙江省新兴产业的发展，创办了数字媒体技术本科专业和硕士学位点，成立了数字媒体技术研究所和工程中心，申报成功浙江省数字媒体智能处理技术研究重点实验室，在数字媒体技术科学研究和人才培养方面都得到长足的发展，在国内产生了较大的影响。



“两学一做”学习教育



党风廉政建设



第四轮学科评估



本科教学审核评估



2011计划专栏



高校科研经费使用公开

[| 招标信息](#) [| 精品课程](#) [| 精弘苑](#) [| 工大校友](#) [| 媒体工大](#) [| 视频新闻](#) [| 工大校报](#) [| 学生社区](#) [| 信息服务](#) [| 信息公开](#) [| 相关链接](#) |



浙江省杭州市下城区潮王路18号 | 邮编 310014 | 查号台 0571-88320114
版权所有 © 浙江工业大学 | 信息化办公室维护 | 网络管理 www@zjut.edu.cn

官方微信集锦 浙ICP备06055204号 浙公网安备 33010302002621号