



政府拨款1800万元 研发**真实虚拟结合**科技

赵倩玉 ● 报道

不少人玩任天堂的Wii游戏机玩得上瘾，因为在玩Wii的时候，不会打网球的人只要在真实空间里挥动网球拍，就能成为虚拟世界的网球高手，这样的游戏比普通电玩更有真实感，也更过瘾。

这种在“真实与虚拟空间结合”(Co-space)概念下产生的科技玩意，还包括最近风靡本地的iphone。

在全球互动数码媒体工业朝这方向迈进的时刻，新加坡也希望能在这方面分得一杯羹。

互动数码媒体处 (IDMPO) 昨天宣布拨出1800万元，作为13个Co-space研究款项，鼓励更多人进行这方面的研发工作。

Co-space 指的是 Co-existing space，也就是高度结合现实与虚拟世界的网络概念，不只限于娱乐，也是军事训练中的重要环节。

互动数码媒体处执行董事叶剑寿认为，我国有很好的基础设施，而亚洲地区的互动数码媒体不断取得突破，新加坡有相当的优势可成为这个概念的研发与试验点。

互动数码媒体处一共收到85个由本地高等学府提出的计划书，然后交由国际学者组成的评审小组评选出最优秀的13个给予拨款。

评审小组主席约翰·希利·布朗在说明Co-space的意义和

影响时说，这是一种“利用科技把科技从生活中抽走”的概念，例如未来人们可能根本不需要用键盘，用手指直接敲打桌面就可以打字。

在13份计划书中，他最欣赏的一个是研究如何通过一个人过去的行为和他与别人接触的经验，来建立这个人在网络世界里的“信任资料”。这对经常进行网络交易者，例如ebay用户实用价值很高。

互动数码媒体处由多个政府机构组成，媒体发展管理局 (MDA) 主导，从2006年开始之后的5年内拨款5亿元，策略性地发展互动数码媒体。这是互动数码媒体处第二年为互动数码媒研究拨款，去年共有14个计划获得总共2200万的拨款，有的研究已经有所收获。

其中一个由南洋理工大学开发的“电脑辅助动画”(CACAni) 软件，能把现有的二维动画制作成本降低40%。一般上的日本动画一秒钟需要8个画面，动画师必须手工画出每一个画面，这样的工作非常耗时，往往一个星期只能画出一个场景。有了电脑辅助动画软件后，动画师只需要画出一个动作的第一幅和最后一幅，软件就能自动把中间的变化画出来。

负责这项研究的谢福顺博士还准备利用三维游戏科技，进一步降低动画制作的成本，并设立小规模试验，预计明年就能推向市场。