

# 新闻出版分论坛：VR/AR助力新闻出版业创新

编者按：10月20日下午，2019世界VR产业大会“新闻出版分论坛”召开。本次活动由中国新闻出版研究院承办，江西省出版集团公司、中文天地出版传媒集团股份有限公司协办。本次活动以“科技创新推进出版传媒高质量发展”为主题，对VR/AR产业如何助力新闻出版业的创新发展进行了深入的讨论。



文化和旅游部  
信息中心副主任  
信宏业



江西日报社副社长  
练蒙蒙



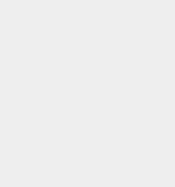
北京故宫文化传播有限公司  
常务副总经理袁鸿蕙



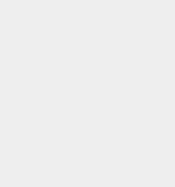
《三联生活周刊》  
主编李鸿谷



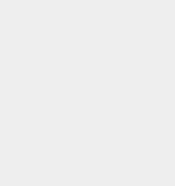
中国传媒大学协同创新中心副主任、教授、博导曹三省



维多利亚出品总裁  
维多利亚·韩



韩国电子与电信研究院高级研究员、虚拟现实部门主管孙旭镳



洛维斯公司总裁、3D交互设计师  
洛维斯·奥丁

本报记者 陈炳欣

## 信宏业： 借助信息技术推动新兴技术与 文旅产业融合发展

2018年全国国内出游达到55.39亿人次，国内文艺演出观众规模达到13.76亿人次。如何引领科技时代的社会时尚与审美潮流，满足信息社会的个性化精神文化需求，传播富有正能量和价值观的精神文化内涵，是产业发展的迫切的内生动力。智慧文旅发展既是社会之需、产业之需，也是时代之需。

随着社会经济生活和精神追求的提升，文化旅游休闲拥有海量的受众群体，给旅游发展呈现了一个海量空间，给文化传播提供了一个广阔舞台。借助信息时代多样化的表现形式和传播方式如VR/AR，实现以文塑旅，以旅彰文，是高质量发展的必由之路。

目前的智慧文旅建设已进入一个由务虚向就实发展的新阶段，具有如下显著特点。一是由跟风向自主；二是由高攀向实用；三是由被动向主动；四是由建设向运营；五是由投入向产出；六是由重点向持续；七是由将就向讲究；八是由支撑向引领。

智慧文旅的核心是推进融合，包括科技与产业的融合、资源的融合、文旅的融合。特别是要通过推进文旅融合，推动产业高水平高质量发展。文旅融合需要科技支撑，智慧文旅发展同样离不开科技支撑。科技助推文旅融合发展，是产业的需要，是社会的需要，也是发展的需要。科技+文旅，不是简单的叠加，机械的罗列，要遵循发展规律，检验实际效果的是产业，是社会，是时间。

## 练蒙蒙： 缩短VR新闻制作时间 降低制作成本

随着5G和VR的到来，中国江西网做了积极的探索和尝试。VR技术最核心的是沉浸感，让人沉浸在虚拟社会里面，获得和真实世界相同或相似的感知。目前受限于软硬件与应用消费的结构性的瓶颈，主要应用是360度的全景照片，但已经对传统新闻产生了巨大的冲击力和影响力。相对于以往拍摄宏大场景或突发事件的时候，新闻记者呈现的只是文字、图片、视频，不能展示整个现场的状况或者局部的细节。通过VR技术，最大的特点就是叙事视角的转化，由传统的客观的第三人称的视角变成第一人称的视角，人人都可以成为重大事件的目击者和传播者，从而拓展新闻报道的深度、广度和维度。

目前VR新闻在内容制作中沿用与采用第三人称的视角，即平行固定多机位跟拍采访的对象。通过多目镜头采集多个方向、位置的面向，最后拼接成一个全景或沉浸式的画面，细节的展示只能是拉近退远镜头和被拍摄物体间的距离，会大大降低沉浸感。当用户根据自己的意志随意地划动终端来改变观看视角的时候，将会与现实产生强大的差异感。

中国江西网在这方面做了一些探索和创新，在做“壮丽70年，致敬奋斗者”时，我们定制了可固定在头盔、衣服上的VR镜头，在开放空间内使用平行固定+对象移动跟随的镜头语言，让人身临其境的感受到普通老百姓的勤劳和精神，致敬最可爱的奋斗者。

当然，以这种方式生产的内容，在时效性上会有所缺失，并且报道题材十分有限。只在可预估发展流程的事件报道中，还有深度报道中有无可比拟的体验的优势，是在建立在团队有计划的运作上，以牺牲时效性为代价，所以让VR新闻很难与短、快、实、活的新闻消息竞争，这在当前是一大弱势。但是随着5G时代的到来，时效性问题已经不再是不可逾越的门槛。在5G时代每一粒沙子都有一个独立IP地址，每平方公里最大将会有100万台视频传感设备，会以低延时的方式介入VR市场，

会逐渐向产业化、规模化发展，从而极大降低VR新闻在内容制作上的实施时间和实施成本。

## 袁鸿蕙： 传统文化与现代科技 跨界融合的进程加快

传统文化与现代科技跨界融合有着非常巨大的发展空间。近段时间，我们故宫出版社进行了一些探索，制作了两本多媒体化的书籍——《迷宫》和《故宫琳琅图集》。它们以乾隆年间紫禁城为背景，集成了互动、解谜、游戏等元素，还原了乾隆36年的场景，里面有大量脑洞大开的环节，包含了35个解谜关卡，65个时长。沉浸式的阅读体验给大家带来了更长的沉浸感。其中有很多的选项，玩家在不同的选项写作过程中会最终影响故事的结局。这两部书也取得了不错的销售业绩，我们用众筹的方式支持人数超过8.8万人，不到一年的时间销售了40万册。

传统文化是完全有机会跟现代科技进行充分跨界融合的，想像力是无限的，创造力也是无限的。目前我们所做的工作只是做一些初步探索，比如利用互联网的环境，与5G、云计算、VR/AR等技术结合，通过讲故事的方式，通过这些技术将内容表现得更加丰富，让人们有更强的沉浸感。

现在我们已经开始探索如何和VR技术进行结合，用新的技术手段，对原有的内容进行新的解读、新的表达，也许能传递出来更多的内容情景，大家的体验可能会更加的多元化。对消费者来说，可能就是一种新的体验。

## 李鸿谷： 版权IP与AI、VR相结合， 推动杂志转型

杂志与科技手段相结合转型发展十分重要。文字是一本杂志现实价值的一种方式。《三联生活周刊》一周要出15万到20万字，编辑要用三天的时间把15万到20万字看完，让文字不出任何重大差错。其实是非常辛苦的活儿。但是，文字工作只是基础，后面还有文字的升级增值过程。现在VR、AI等新技术不断出现，将要进入到虚拟现实时代，这是一个非常大的变化。

平台化发展是一个大趋势。我们研究VR、AR以及其他的技术与文字的结合，新技术的转换、传播，是最核心的。存量资源的互联网转换是产品的核心之一。2018年我们的新书品种有20万册，这是我们的存量。而互联网转换增值可以带来我们这个行业真正的革命。

我认为存量资源的AI解决之道，是我们下一步所探索的方向。当然，这条道路其实面临的挑战仍然是版权、算法和介质。当你有了版权才有IP，有了IP可以穿行于新旧之间。

## 曹三省： VR对融媒体创新发展 具有现实意义

融媒体是指近年来在数字新媒体技术的催生下，在面向全媒体传播格局的演进发展进程之中，由传统媒体与新兴媒体的深度融合与共同发展，并形成传播机制上的聚合创新而形成的新型媒体形态。

智能融媒体是当前的融媒体系统在以新一代人工智能为代表的智能科技创新驱动之下，面向媒体融合纵深发展和全媒体传播格局而逐渐形成的一种高级形态。其本质特征是自然智能与人工智能科技在媒体传播与媒体服务场景下的深度融合、广泛赋能与共振增强，代表了未来媒体演进与迭代的趋势与方向。

4K与VR对当前融媒体创新发展有着现实意义。“融媒体”与“智能媒体”或将自然而然地合体为“智能融媒体”，并成为当前的传媒创新与发展演进中最为重要的趋势与方向。

智能融媒体经历了三个时期。融媒1.0是概念的提出与发展。融媒2.0强调务求落地，业态创新。以互联网为代表的新媒体技术改变了传统的、完全由技术条件和地理属性所决定的传媒内容，传输覆盖服务能力格局。无论是媒体机构还是各类信息传播主体，在今天都有机会通过互联网视频、自媒体、社交媒体等渠道，实现爆款产品的打造，也同时可以发挥自身优势，有效连接本地化的特色资源，实现若干融媒体业务的有效产品化，使融媒体在接地气的同时出实效，使融媒体的发展真正转化为可持续发展的动力引擎。

融媒3.0是智能+融媒体阶段。就当前传媒科技所呈现出的演进规律而言，媒体融合是一个不可或缺的中间进程，是“桥梁”；而深度智能化的未来媒体，则是包括大众需求、技术短板、业态趋势等众多因素共同指向的清晰方向，是“彼岸”。

## 寒露： 用讲故事的方式 为观众提供VR沉浸式体验

我在传统的电影行业工作已经有20多年了。我的公司在北京，在巴黎也有分支机构，主要从事影片沉浸式体验的开发工作。我们会拍摄一系列的VR影片，用西方和中国相结合的视角进行拍摄。我们会把这些内容输送到了全球各地不同的电影节。所有这些VR电影均采用DOGMA-VR制做。我们使用讲故事的方式，为观众提供具有VR特点的沉浸式感受。我们希望在影院中也可以呈现出这种虚拟现实的影片视频，希望创造出一种环境，在这个环境里提升人们对影片的沉浸感，甚至是创造全景型的感受。

对于VR讲故事的方式，就是让观众感受到他们所看到的一切都是真实的，感受到的一切也是真实的。讲故事的方法有多个方向、多个角度，因为在真实世界里面可以看向不同的方向，而且是在任何的环节当中都可以这样做，甚至可以跟演员进行互动。

## 谢祁： 高画质是 虚拟现实拍摄的关键

我的公司的业务之一是制作360度虚拟现实视频。制作的方式是通过无人机拍摄，再进行后期制作。内容的质量是我所关注的，尽量用18K到27K做高清的全景。

这些360度的内容可以在网站上展示，或者可以通过APP来展示。消费者可以通过VR看到世界各地的美景。我们的网站也可以把网站内容翻译成中文，每周都会在我们的网站上面有关于VR旅程的一些文章，包括很多图片。我们的客户主要是一些IT企业、广告企业、新闻机构、政府机构、房地产企业，还有一些旅游业的企业，都是我们的客户。这些不同类型的合作伙伴，比如谷歌、华为、中国电信，他们可以用VR的内容去吸引人去到他们的平台。

除此之外我们和索尼还有尼康等摄像机厂家合作，如果你有高质量的内容，其它企业会注意到你们，他们会喜欢你们的作品，他们喜欢高质量的内容，他们希望你们用他们的产品拍摄高质量的内容。

## 维多利亚·韩： AR将成为儿童教育的 新型辅助工具

VR/AR将推动出版行业转型。书籍的历史很长，差不多5000年前人类就有了文字，也就逐渐有了书

籍。而约于1990年代有声书籍出现，比如在1995年出现了多媒体化书刊，读者扫描二维码可以读取更丰富的内容。

接下来还会有什么样变化形式呢？3D化是一个趋势。增强现实和混合现实支持的书籍可以实现3D化的立体表现。这样的书籍变化会对孩子们产生强大的吸引力。你用手机扫一下书中的内容，2D或3D的内容就可以呈现出来。扫一下就变成了AR视角，通过这样的形式来看书，每一页都有动画的呈现，这些动画可以活起来。

当然，AR书籍的内容开发需要很长时间才能完成。如果加上AR TV、AR机器人、AR主题乐园的辅助，我们称之为玩乐场。同样的内容在AR主题乐园里面呈现出来会有不同的效果。教育和娱乐是一体的，寓教于乐，我们称之为教育+娱乐。

## 孙旭镳： 解决眩晕感是 VR发展的先决条件

VR引起的不适感为什么要受到重视和处理呢？举例来说，人们在网上打游戏的时候，玩家们不会只打5分钟的，他们每天使用网络的时间肯定要超过10分钟。长时间的使用VR设备，应用是否舒适很关键。至于行业应用就更重要了。比如一些行业的仿真应用，包括手术仿真，都需要处理好VR的眩晕问题。

目前，关于VR导致人们眩晕的理论主要和感知冲突、血液系统、视觉的刺激等均与之有关。人体日常生活基本会保持身态的稳定，如果是戴着VR的头盔，可能就会受到一些影响，比如移动引起的不适，正是由于身态的不稳定所引起的。

解决VR引起的不适感有很多挑战。有很多的因素会造成人们戴VR产生眩晕感，不适的因素是多方面的。没有准确的生理、神经或者认证的模型去解释VR引起的不适。解决眩晕感，首先要确定导致眩晕感的因素，然后我们才能控制这些因素。找出完全解决VR眩晕感的解决方案是非常难的，要做很多的验证，也要在各个方向进行努力。我们的工作需要涉及临床用户的数据，然后再进行分析。通过机器学习进行深入的研究和分析，可以对眩晕感做到预测，提供研究的结果和分析。

## 洛维斯·奥丁： 5G、云计算将 推动AR内容制作的发展

我从事AR相关的工作已有6年时间，在房地产业也做了一些项目，希望把AR、VR的概念融入到房地产业。创造一个AR的建筑物并不是很快很容易的一件事情，这涉及到3D构图软件的使用、机器学习技术等。

安全性是AR内容制作过程中的重要课题之一。当你制作AR相关内容的时候，要扫描周围环境，扫描我们的世界。扫描的过程中会搜集各种各样的信息，怎样确保这些东西是安全的呢？

在稳定性方面，你必须要做优化，优化的工作是很漫长的一个过程。还有平台的创造，比如Facebook平台，有越来越多的平台让你创造自己的AR内容。5G低时延的特性，还有流媒体、云计算的能力也会提升，可以帮助我们进行具有安全性的AR内容的制作。

个人预测未来几年，5G的发展以及云平台的开发会给我们提供一个生态系统的解决方案。如果我们用5G、云计算，那么我们可以有更快的分享，还可以有更多的支持分享，储存我们分享和我们的知识。我们怎么现在在互联网可以让分享变得更加的容易，也可以通过网络和客户沟通。