

产业生态分论坛:虚拟现实助力全球生产生活复苏



本报记者 王伟

10月20日,由宏达通讯有限公司(HTC)承办的2020世界VR产业大会云峰会产业生态分论坛在HTC Vive Sessions平台上举行。论坛以“助力后常态 夯实新虚拟”为主题,首次以全虚拟方式呈现,为全球参与者带来一种全新的互动式参会体验。论坛上,来自各行业的领袖共同探讨关于产业发展的见解以及热点技术发展,围绕VR产业、产品、内容、平台、行业应用等多个层面进行深度讨论。据统计,分论坛中国在线累积观众超过800万。

在分论坛上,HTC Vive宣布与京东智联云将在虚拟现实领域、人工智能领域、云计算领域、物联网领域等开展深入业务合作。

据介绍,HTC将提供XR Suite软件产品的支撑,京东智联云提供整体云上智能解决方案,与XR Suite产品深度结合,共同开发基于中国市场需求的XR Suite应用方案,共同探索与研究虚拟现实技术及应用发展新方向。做为京东技术与服务对外输出的核心通道,京东

◎专家观点

HTC董事长、CEO王雪红:

虚拟现实技术 有助工作效率的提高

新冠肺炎疫情为全球经济尤其是线下经济带来严峻考验。在此期间,虚拟现实技术发挥沉浸感和交互性的天然优势,为全球各地的人们突破物理空间障碍提供了重要支撑。虚拟现实技术帮助人们拉近彼此的距离。在疫情期间,HTC利用VIVE团队开发的会议软件VIVE Sync举办了董事会,参会人员可以走到董事们的身边,我们互相拥抱,交流对事情的看法,把原来不可能的相聚变成可能。

虚拟现实技术不仅让人们的工作更有效率、社交更加便捷,还有望改善人的心理和生存环境,带给人们“内外兼具”的提升。当前,虚拟现实正在影响全球影视工业。世界三大影展的威尼斯影展和戛纳影展都设有VR单元,以鼓励电影创作与前沿技术深度融合,打造全世界沉浸艺术创作者的角逐舞台。今年,威尼斯影展改为线上举办,并选择HTC VIVE作为合作伙伴,让全球影迷可以通过虚拟现实平台零时差观赏入围的VR电影。

此外,得益于虚拟现实技术,在全球博物馆因为疫情闭馆时,人们仍然可以在家中观赏殿堂级艺术作品。2019年,HTC与巴黎卢浮宫合作,制作《蒙娜丽莎》的VR内容。虽然达芬奇的《蒙娜丽莎》是镇馆之宝,但这幅画并不大,就算人们在卢浮宫现场,往往也会被人群挤到远处观看。但是,通过虚拟现实技术,世界各地的人们不仅

可以在家中近距离观赏蒙娜丽莎,蒙娜丽莎还能从画中走出来,与人们对话。

HTC欧洲、中东及非洲区总经理格雷厄姆·惠勒:
VR提升远程办公的效率

围绕“新冠肺炎疫情之后,你用虚拟现实技术做什么”的问题,我们中国的团队对4000人进行调研。他们发现,在疫情之前大多数人都是用VR来游戏和看视频,而疫情发生后,用VR进行学习和运动的使用率大幅上升。

另一组来自欧洲的数据显示,疫情加速了远程办公的普及。在2008年,欧洲仅有7%的上班族进行远程办公或者在家办公,这一数字在2018年上升到了10%,而这一数字在疫情发生之后的2020年,大幅上升。但是许多员工认为,在家办公时如何保持专注、如何保持生产率以及如何获得工作幸福感,是他们遇到的困难。

而VR会议是解决上述问题最好的解决方案。比如,我们团队就使用VR线上软件来开例会,在会议中我们可以看到对方的虚拟形象,还能进行互动。我们针对音频会议、视频会议、多地视频连线会议、远程协作以及面对面合作这几种工作方式进行了调研,最终发现VR会议的工作效率是集中工作方式中比较靠前的选项。

HTC全球教育事业部威爱科技集团CEO、
北京软件行业协会执行会长孙伟

虚拟现实技术在教育领域的应用 尚处发展初期

教育的辅助产品一直在进化

中,从黑板+笔记本、投影仪、Microsoft的PPT到虚拟现实技术等。未来可以支持老师和学生交互的VR沉浸式教育,将成为教育信息传递的标配。随着技术的进步和资金实力的提升,或许只需要30年甚至更短的时间,沉浸式教育将成为教育的标配,因此教育领域虚拟现实技术具有巨大商业机会。

目前,虚拟现实在教育领域的应用还处于发展初期,还存在头显设备比较昂贵、体积较大、重量较重等问题,还需要较长的用户教育过程。未来,当VR头显设备进化到如今1/4的重量,1/4的尺寸,显示屏的显示精度更高,价格更有竞争力时,虚拟现实在教育领域将得到更快速的普及。

此外,虚拟现实还可以赋能直播带货,可以解决直播带货场景单一、场景设置昂贵、场景替换费时费力费钱的痛点。目前,虚拟现实+直播带货已经有了很好的应用结合。

百度VR产品总经理丁志刚:

VR产业链 逐步走向完善

4G网络对短视频以及直播行业带来的影响是深远的,促进了短视频和直播行业的发展速度,也影响了人们的娱乐和购物习惯。5G的VR商业化落地对VR的推动作用可以参考“4G网络对短视频和直播的影响”。具体来说,在5G网络赋能下,我们有机会通过HTC Vive Sessions这样一个VR的平台进行办公会

议,得到更好的工作体验,提高工作效率。

此外,随着5G+VR结合的新业态蓬勃发展,也会吸引更多资本进入VR产业,促进VR产业链从显示面板、光学器件、芯片、终端、软件生态建设逐步走向完善,进一步带动下一个增长点的到来。比如,未来的VR内容将更加垂直和细分,满足人们的不同需求;VR应用将更好地与现实世界进行融合和拓展,满足人们对美好生活的向往。

APW总经理沙峰:

以更开放的心态 拥抱VR新业态

在新冠肺炎疫情爆发期间,全球许多人们都不得不得迫在家里办公和学习,这让更多的人们有时间、有空间去了解VR技术,使用VR产品。早前,大家可能会有一种刻板板的印象,VR只是一种游戏的新方式。但是,在疫情发生后,大家开始使用VR技术进行购物、会议、看房和社交,很多年轻人也逐渐喜欢上了这样一种沟通交流的方式。

我认为,无论是传统型企业还是新兴企业,都可以以更开放的心态去拥抱VR这样的新兴技术和业态,比如使用VR技术进行远程会议和团建活动,这样我们的企业才能够与时俱进,因为变化和创新是一个企业永远的课题。在疫情期间,我们公司就对VR技术有了更深入的认识、更多的实践。通过实践,我们十分看好VR技术赋能新基建,诸多具体应用场景存在无限可能。

娱乐游戏分论坛:5G+VR将成娱乐游戏产业增长点



本报记者 沈丛

10月21日,由中国信息产业商会承办,北京动感时空技术服务有限公司协办的“2020世界VR产业大会娱乐游戏分论坛”在南昌举办。分论坛上,来自中国信息产业商会、中国联通中讯邮电咨询设计院、中国电子技术标准化研究院等单位的专家,就VR赋能娱乐游戏创新方面的话题进行了深入的探讨。

近年来,XR影像、VR直播拍摄、全息投影等VR技术纷纷在人们的生活中惊艳亮相,这让人们认识到,VR技术的市场应用大有可为,不仅使得人们的生活变得方便快捷,也给人们的娱乐生活增添了很多新的乐趣。

娱乐与游戏是VR技术重要的应用领域和市场增长点,VR娱乐与游戏对VR技术在传统行业中的普及具有示范性的作用,对VR软硬件、网络、系统的适配与协同具有聚合性效应,是VR技术创新的先行者和VR产业创新的排头兵。

据统计,2019年全球VR/AR游

戏总营业收入达到64亿美元,比2018年上涨了26%。中国VR游戏产业收入和用户量继续保持增长,分别同比增长49.3%和22%,呈现了强劲的增长势头和发展潜力。

这几年,伴随着5G通信、高清显示、高性能视觉等计算技术的突飞猛进,也使得VR技术在传统娱乐与游戏产品的体验度得到了跨越式提升。当前,全球VR产业已加速与各传统产业进行深度融合,赋能传统应用的关键节点。与此同时,VR企业纷纷抓住这一新机遇,开辟VR娱乐游戏产业的创新突破和跨越式发展的新局面,目前也已成为娱乐游戏产业的核心议题。VR游戏与娱乐产业在实现自身增长的同时,也拉动了内容、文创、软件和硬件、动漫、通讯、云平台等相关产业的发展。

在未来的发展中,如何能够完善新型基础设施与VR产业进行融合、大力拓展重大VR应用场景、着力深化国际产业合作等问题,成为众多VR企业下一步需要努力的目标。

◎专家观点

中国联通中讯邮电咨询设计院创新业务部

副总经理马怀波:

5G将赋能电子竞技产业

5G给VR产业带来的改变究竟有哪些?首先,在视频应用方面,5G的出现推动了视频显示逐步走向4K、8K。其次,5G帮助AR、VR的应用走过技术低谷期,得到激活,甚至是新的爆发。由于5G呈现迭代分布式的发展,因此随着5G的完善,VR应用也会逐步成熟。

在游戏娱乐产业方面,5G可以赋能电子竞技产业,赛事远程直播、赛事的网络保障、游戏体验的分工等方面都会得以大大改善。例如,在赛事远程直播方面,由于专业的场馆数量比较少,且较为集中,为了比赛搭建一个临时的场馆,将会耗费很大的时间成本以及运输成本。如果采用远程5G直播技术,以异地直播的方式,能够有效解决电竞等行业面临的上述问题。

网易影核互娱公司总经理曹安洁:

优质游戏体验是 推动VR生态发展的密匙

如今,游戏已经成为当代年轻人最重要的娱乐方式之一。作为游戏企业,如何通过VR技术来为消费者提供优质的游戏体验,是如今企业的发展方向。与此同时,优质的游戏体验也是推动VR生态发展的密匙。对于游戏开发商来说,在VR游戏的设计方面,需要做到三点:第一,要在游戏中让消费者体验到为VR而生的精巧交互设计;

第二,要让消费者在游戏中充分体会到丰富的游戏玩法;第三,游戏内容要有深度以及较强的可扩展性。在游戏运营方面,应根据市场的需求和游戏特性,因地制宜地制定运营方案,从而全方位提升消费者的游戏体验。

金山云高级副总裁、合伙人梁守星:

5G+VR云游戏将成市场新风口

5G时代,对于游戏产业来说是一个很好的发展时机。随着5G的普及和硬件设施的改善,云游戏的硬件问题得以解决,云游戏将成为现有游戏存量市场的新风口。如今,云游戏也已初具规模,2020年第一季度数据表明,自主研发游戏市场实际销售收入达到623.5亿元,云游戏收入占比0.48%为2.9亿元。随着5G时代的来临,将全面引爆云游戏行业。这将驱动大量边缘计算的需求,VR与云游戏的结合将引发游戏行业大变革。

广东虚拟现实科技有限公司联合创始人兼CTO戴景文:

MR全息互动 引领线下娱乐新潮流

混合现实Mixed Reality(MR)是VR产业发展中的一个延伸,拥有虚拟画面和现实真人实时互动的技术,是第四次工业革命最具代表性的前沿技术。目前,MR主要有三点市场优势:第一,MR设备拥有超高的销售转化率,人们在体验完MR相关设备后,能够体验到前所未见的体验感、愉悦感、参与感,因此人们愿意为此消费。第二,MR技术拥有全新的形态,可以避免同质化,让消费者感到非常新奇炫酷,从而

成为VR市场的新引流方式。第三,MR设备可以复用现有场地,从而提高商业空间利用效率。

中国电子技术标准化研究院总工程师王立建:

VR面临首要问题是标准的设立

每个新型产业在出现以后,都有标准缺失的情况,对于VR产业来说也不例外。这是由于技术发展太快,标准更新速度跟不上。而标准缺失会导致很多问题,例如,硬件之间不兼容导致无法互联互通,硬件软件之间不兼容导致不能互联互通等。任何新产业、新行业、新业态,所面临的首要问题都是标准的设立。

中国电子信息产业集团中电智公司总经理胡超:

云平台助力VR+云游戏发展

国内市场上,VR+云游戏正在快速发展。例如,如今的云平台可以为VR+云游戏提供强大算力;在安全体系方面,能够从芯片层为VR云游戏应用提供深度安全保障;在线下活动中,目前在30多个电子信息产业园区布局VR电竞沉浸式体验馆;设备支撑从计算机到外设的全产业各类设备;移动设备基于ARM平台,能够全面兼容各类移动游戏;在技术方面,能够拥有5G、区块链、AI等强大的技术融合能力。

深圳恒悦数字科技公司董事长张振流:

2019年度是 全球VR游戏产业的重要拐点

从2019年开始,VR游戏产业进入实现规模化盈余的新时期,营业收

入超过百万美元的VR游戏突破百款。与此同时,中国VR游戏市场实现超过50%的增速,VR游戏用户规模增速超过20%。此外,VR技术的进步还推动了VR游戏产业生态的成熟,VR电竞赛事、VR娱乐体验店面等游戏业务模式不断创新,游戏用户对VR游戏的参与度也在持续提高。

韩国游戏流通协会会长金玉伊:

VR将加速游戏产业的发展

现如今,游戏产业有了爆发式的增长,发展速度已经远远超过了人们的想象。游戏产业从最初的电脑游戏到手机游戏,仅仅用了30年的时间,展现出了惊人的发展潜力。随着5G产业的到来,未来VR产业也将迎来新的契机,希望所有虚拟现实从业者能够保持初心,通过不断研发VR、AR、MR等相关新产品,且不断地思想碰撞,共同为创造更加美好的世界而奋斗。

育碧创新实验室主任袁英子:

全球正在推动 实时化渲染的技术

如今,在VR游戏领域,全球正在推动实时化渲染的技术。传统上,3D动画的制作流程非常冗长,利用线下渲染技术,需要用几天才能得到一份作品。如今,实时化渲染技术不仅可以进行实时性的渲染,且在软件工作的时候可以直接看到结果。人们可以实现所见即所得,通过实时化渲染技术在进行一个实时的截图时,可以实时地移动光源、移动角色,甚至进行动画的制作。