

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产品深度融合,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

智联云将凭借京东在零售、物流、金融等领域多年深耕所积累的场景和技术优势,结合HTC Vive XR Suite套装技术,共同打造适合本土市场的智能化、场景化、生态化的应用场景。

HTC 内容制作副总裁大卫·萨皮恩扎,IVRE(Engage)首席执行官戴维·惠兰,VRChat 联合创始人兼首席执行官格雷厄姆·盖洛、MOR 联合创始人兼首席执行官罗宾·斯泰姆,Virbela 首席执行官亚历克斯·霍兰德、HTC 欧洲、中东及非洲区总经理格雷厄姆·惠勒、HTC 创新实验室副总裁德鲁·班福德围绕XR Suite 应用套装的具体应用分享了各自的成功案例。

在圆桌讨论环节,百度VR 产品总经理丁志刚,京东智联云副总裁许小剑、BCW 亚太区首席数字媒体战略顾问、董事总经理彭祯艺、APW 总经理沙峰和致远互联助理总裁兼市场中心总经理刘亦然围绕对新基建有哪些思考、5G 如何推动VR 产业发展等话题展开讨论。

◎专家观点

HTC董事长、CEO王雪红:
虚拟现实技术有助于工作效率的提高

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,还有望改善人们的心理和生存环境,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,但是这幅画并不大,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来玩游戏和看视频,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,在会议中我们能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,因此在教育领域虚拟现实技术具有巨大商业机会。

目前,虚拟现实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被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

◎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,应根据市场的需要和游戏特性,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原总工程师王立建:
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创智公司总经理胡超:

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电竞沉浸式体验场馆;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全玉伊:
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。



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的提升。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。