

appmagics 创始人伏英娜出席 DCC 峰会论坛:VR 风口下的创新与挑战



4月30日下午, appmagics 创始人伏英娜在 2016DCC 中国(厦门)数字产业峰会上作主题讲话, 关于“VR 应用创新的技术和挑战”议题上分享了自己的心得。

以下为讲话内容:

大家好!我是 appmagics 创始人伏英娜。前两天我们刚刚发布了我们的产品和 A 轮融资的消息, 今天很有幸在厦门 DCC 峰会的舞台上跟大家分享下 VR 风口到来的时候我的一些思考。

我们发布的主题是让虚拟照进现实, 其实虚拟现实这个词从去年下半年开始非常的火爆, 我不知道有多少人真正理解虚拟现实, 刚才三星的同仁讲过虚实现实现在有几个新的领域, 包括 PC 连接的虚拟现实设备, 三星是一个手持的移动的一体化 VR 设备, 当然还有最普及的谷歌

眼镜盒子，是把手机放进眼镜盒子来构建虚拟现实的设备。而我们的设备是在移动 VR 上，因为在我看来 PC 的 VR 受众会远远小于移动上的 VR。

刚刚介绍了一下 VR 相关的硬件，我想请问大家，VR 的软件有多少人使用过？虚拟现实的本质到底是什么？硬件是载体，只有软件和内容才能给用户带来虚拟现实的体验，而虚拟现实的体验到底是什么，本来这里我有一段视频，但是因为我这两天太忙，所以没有来得及给主委会的朋友们。实际上虚拟现实的本质在我看来是想象力的视觉表达，为什么这么说？因为思考能力最高的展现就是想象力，人类因为想象力而存在，我们的世界也因为想象力越来越美好。那为什么想象力在 VR 的世界可以让我们体会到更不可思议的感受，而这正是 VR 虚拟现实的魅力所在。

尽管人类有想象力，但我们每天脑海中呈现出来的画面很多无法出现在现实的世界里，而在虚拟现实的世界里是可以呈现出来，那这种呈现实际在我看来是构建了一个最不可思议的神奇世界，这是 VR 能够给每个用户，每个体验者带来最有价值的地方。

从想象力的视觉表达来说，VR 到底能呈现什么样的表达方式？这里面又分三种，虚拟现实、增强现实和混合现实。大家都知道，虚拟现实其实是我们用计算机构建一个虚拟化的世界，在这个虚拟化的世界里是与现实隔绝的。增强现实是与现实关联的，从去年开始火之后，AR 的卡片开始 OUT 了，一个是在手机上通过相机把虚拟的东西投射在现实

里，构成了增强现实的互动体验。这本身可以让我们感受到虚拟和现实融合的感受。而增强现实本身受限于卡片。那什么是虚拟现实最高级的展现和表达形式？是在现实之上，虚拟的仿真润融合会交互控制，就是混合现实。这种投射方式你可以让用户感知到更不可思议的表达。

其实我第二次创业做的不是软件，是 VR 和 AR 的自然人机交互的方案，后来我发现在硬件上有很多的坑，我当时认为硬件真的不是小公司能玩，或者创业公司能玩的，创业公司能做的事是怎样找到一个打破常规和在大公司的生态之外的或者在大公司的生态夹缝中的玩法，用四两拨千斤的玩法来突破。我刚才说到混合现实，混合现实给用户带来的感受就是呈现画面。当呈现画面的时候我们可以看到这些不可思议的表达方式是在现实之上叠加的。为什么 appmagics 只靠几个概念视频就让全世界轰动，就可以融资那么大的规模，就可以让每个视频在朋友圈里分享很广泛，是因为它把虚拟投射进了现实。这种混合现实能给人带来的那种想象力和空间是非常巨大的。这是我认为 VR 生态的未来。

我们互联网其实是从 95 年开始的，是信息化的十年，是把很多信息的沟通方式搬到了计算机之上。04 年的时候，那是互联网移动化的十年，这十年我们会发现互联网开始随时随身了，我们的网络连接无处不在，我们可以透过手机可以享受到我们原来在 PC 在计算机上可以体现的很多东西，现在移动互联网已经发展到非常普及的阶段了，每个人都已经随身携带着互联网。那么未来的互联网十年是什么，在我看来就是视觉化的十年，就是 VR 生态的未来。视觉化代表着我们已经不满足于互联网只是承载信息，只是提供静态或者图片文字视频混合的交流方

式，我们希望以一个更加像真实世界的互联网，这就是我的理解，未来是互联网视觉化的十年，所以站在 VR 的风口之上我们有很多创新和创业的机会，这些机会在我看来是基于技术而可见的。

那回到现在，我们的机会在哪里？用户如何感知虚拟现实？这个话题其实我想过很久，虚拟现实给用户带来的是一种体验，是一种很不可思议的体验，这种体验一定要在 VR 外设之上呈现吗？现在 VR 的硬件还不完善，发展才刚刚起步。但是在手机上，VR 外设的体验还是差异很大，我认为离消费者市场的普及还是有一段时间的。在这个时候我们能不能找到一种方式，让用户在移动设备上就可以开始感知虚拟现实，开始感知虚拟在现实之上的叠加给用户带来的体验。这个是我一直在思考的。

我认为答案就是在图象和视频之上，我刚才说了，未来互联网的十年是视觉化的十年，现在视觉化呈现的载体就是图象和视频，我们能不能在图象和视频之上开始感知虚拟现实。我们认为在现在的手机之上，在相机之上，在每个人都有的设备之上可以开始让用户感知虚拟现实，这种体现就是就是把现实叠加在虚拟之上。我们认为在人脸之上的虚拟的叠加会让用户更好的认知什么是混合现实，所以我们发布了 **Face Magic**。因为我们是人类，所以对人脸的关注是最明显的，我们怎么样能基于大众最关注的图象和视频之上产生整个认知，这就是我们在做的事。**Face Magic** 本身是一个 **SDK**，我们希望把前面所有的混合技术的方法让所有的伙伴，所有的移动互联网的 **APP** 具备这个能力，跟我们共同教育市场，让用户开始从内容之上认知什么是混合现实。

所以在这个风口之上，我们希望用 Face Magic 复员每个 APP 虚拟现实的能力，让这些 APP 和我们共同创造一个超现实体验的世界。我认为现在的时代是移动跨界和去中心化的时代，只有开放梦想才能合作共赢。刚才三星和索尼的朋友也有提到，现在在很多很多领域都有虚拟现实创新和创造的空间，那我们的看法是在视频直播、主播，在社交，在二次元等领域 VR 的空间非常大，我们希望把我们的技术积累通过 SDK 的方式和合作伙伴来共同开辟这个市场，来打造下一个互联网视觉化的十年。

我相信真正的黑科技魔法无异，这是 appmagics 的由来，我们希望通过合作共享的力量让每个合作伙伴都可以利用我们的 SDK，为用户提供超现实的体验，共同开辟这个市场，让每个人的生命都充满创意、欢乐和惊喜。谢谢大家!