

三星电子中国研究院熊君君 DCC 峰会开讲：VR 带给家庭娱乐交互的新体验



4月30日下午, 2016DCC 中国(厦门)数字产业峰会论坛进行了“数字家庭娱乐”环节的主题讲话, 三星电子中国研究院视觉智能 lab 总监熊君君先生分享了 VR 领域未来对家庭娱乐交互带来众多影响的内容。

以下为讲话内容:

各位嘉宾下午好!非常荣幸能参加这次峰会, 这次峰会的主题是数字改变中国, 我们说虚拟现实与家庭娱乐相结合, 我们是不是可以说有可能虚拟现实将改变家庭娱乐的体验, 家庭娱乐的形式, 将给家庭娱乐带来一种新的冲击一种新的改变。我们分享的主题是虚拟现实会给下一代家庭娱乐的交互带来一种新的体验。

今年是虚拟现实的元年，现在的虚实现实的设备有三种形式，一种是三星推出来的头部 VR 产品，这种产品是需要有一个手机和 VR 进行结合，因为我们现在智能手机的用户是一个很大的群体，我们只要有很小一部分可以用上这样 VR 的设备，那么这就是一个很大的市场。当然我们也为手机游戏的发烧友准备了 VR 的一体机的产品。我们相信游戏的发烧友对于 VR 的产品一定有他们自己特殊的要求，所以我们专门为游戏发烧友们研发了 VR 的一体机，这一款设备现在还没有公布。

我们从这张图上可以看到 VR 经济转型的阶段，最早是 1960 年，就是 20 年左右的时间，但是没有产生伟大的公司，其实是 1989 年到 2000 年推出了一些产品，但是这样的产品也是昙花一现，很快就没有了。现在进入了虚拟现实的第三个发展阶段，是 2014 年，但是我们也可以看到这个高潮才只是刚刚开始，我们相信虚拟现实的发展与壮大还有很长的路要走。我们也对虚拟现实的市场进行了分析，一些咨询公司认为到 2020 年全球的 AR 和 VR 的市场规模达到一千亿美元，虚拟现实达到 3000 亿美金，那么虚拟现实的机会更多是在游戏，增强现实的机会是在增强现实硬件里。虚拟现实将改变我们数字娱乐新的一种体验，首先他会在多个方面，可以说会在全方面改变数字娱乐的体验，比如说电影，电影院里面都有一个屏幕，但是虚拟现实的时代可能不需要这个屏幕，现在我们在欧洲的一些国家里已经有这样的虚拟现实的电影院，戴着头盔就可以看到电影，椅子也可以坐着也可以躺着，也可以上下的动，就有像 4G 电影的体验。再一点就是现场直播，我们知道三星今年在发布会上总共有 5 千名人依托 AR 的设备体验到了，应该说是

一次非常盛大的发布会。我们还有 **NBA**，还有演唱会，尤其是演唱会，演唱会的门票很难买到，而且好的座位也很少，如果我们能够用上 **VR** 的设备，我们可以把 **VR** 的采集设备架到比较好的位置，大部分人就可以参加一个好的演唱会。

还有一个就是游戏，虚拟现实可以说为游戏开辟了更加广阔的空间，游戏的概念和定位有很多，而像这种过山车的游戏可以说是一种全新的体验，尤其是满足个人的娱乐以外，如果说我们这样一种游戏有一个单机的游戏，也可以有多机的游戏，如果游戏除了满足个人的娱乐之外，还可以解决一些其他的问题，这样的游戏应该说是解决社会痛点的问题，这样的游戏就是一款伟大的游戏。比如说在中国现在有很多的留守儿童，而且有很多的异地分居者，他们现在的交互方式是通过打电话，但是通过虚拟现实的设备，连接了以后，让他们在一个共同的空间里去做一些游戏，我相信对于留守儿童的心理健康是会有很大的帮助，这样一款游戏和设备实际上不仅仅是一款游戏，解决的是一些社会问题，所以有很大的空间。

大家可能觉得分享和关系不是很大，但是我们其实在三星发布 **AR** 设备的时候，同时也发布了一个采集设备，这是我们所定义的 **VR** 的生态系统，我们所定义的生态系统是一个封闭的系统，我们首先有一个采集设备，采集 **360** 的 **2D** 和 **3D** 的视频进行分发，在这个环节里，有很多游戏的内容，实际上是通过 **VR** 这样一个网站进行分发。在 **HC** 发布的时候，我们同时也发布了 **Gear360**，可以产生 **360** 度的全景视频，

同时我们对专业的人员或者说像体育赛事直播，我们正在开发这样一款设备，能够产生 360 度 3D 的效果。

我们在 Gear AR 已经经历了三代，我们可以看到，它的性能已经是做的最好了。我们的 Gear 360 是一个非常便携的产品，有两颗 1500 万象素组成的，重量也是非常的轻，这样的一个便携式的设备，如果用在体育设备上，携带起来是非常的方便，这样可以给用户非常完美的体验。Gear VR 是我们基于移动的一款产品，我们这里面也有一些自己的核心技术，但是这些我们都是已经把它打成包，放到 SDK 里面。在 Gear VR 在中国上市的时候，我们游戏的开发者用 SDK 是非常的方便的。

现在大家都会说延迟的问题，实际上延迟一方面是屏幕的闪烁，还有一个就是 VR 的头晕会带来很大的影响，我们在这里运用了时间的扭曲艺术，可以降到 20 毫米以下，提高了用户的体验。

我们说了这么多，对于 AR 还是 VR 还是虚拟现实，即将或者已经给数字娱乐带来了很大的变化，在这个变化面前我们所说的巨大的机会就是游戏。但是并不能说已有的一些游戏可以通过简单的变化就直接用到 VR 里面，其实一款高质量的 VR 游戏还是需要很大的投入。现在 VR 的用户数量其实并不是很大，因为我们投入很多，做一款 VR 的游戏是收不回成本的。如果当时没有好的游戏就不可能吸引更多的 VR 的用户，所以这是一个需要投资的问题。

还有一个就是电视的直播，电视直播虽然说能带来很好的体验，但是他对采集设备和编辑设备有很高的要求，我们在 2013 年和 2014 年

的时候我们做一些尝试，当时的采集设备不是很好，所以效果不是很好，因说他也不是简单的放一个摄像头就可以了。其实需要很多的技术来突破的。

再一个是视频，在中国有明星秀这样的一些推广。这样丰富的内容如果能够转到 AR 设备里也需要很多的工作要做。还有一个就是零售，大家可能就会想到阿里巴巴正在一款基于 VR 购物的体验，其实也是有很多的工作要做，如我们需要有很多的商品东西，我们的商品是成千上万的。

还有就是对房地产也是很大的需求，比如我们有一个装修样板间的问题，而且可能是一个星期左右的时间就可以做完，所以通过这个我们可以发现，虚拟现实已经朝我们走来。虽然不是那么的及时，但是向我们展示了巨大的市场空间，展现了很大的业务权益，可以改变用户在家庭娱乐的体验。

我们也很愿意跟大家一起培育 VR 的成长和壮大，我们三星可能在今年会将我们的 VR 设备投入到中国的市场，投入的时候也希望在座的游戏厂商为它开发设备，让 VR 的生态可以更加健康的发展。

谢谢大家!