

VR开发的思维模式转变

浅谈虚拟现实的场景构建与交互设计



关注InfoQ官方信息
及时获取移动大会演讲
视频信息



[深圳站] 2016年07月15-16日
咨询热线: 010-89880682

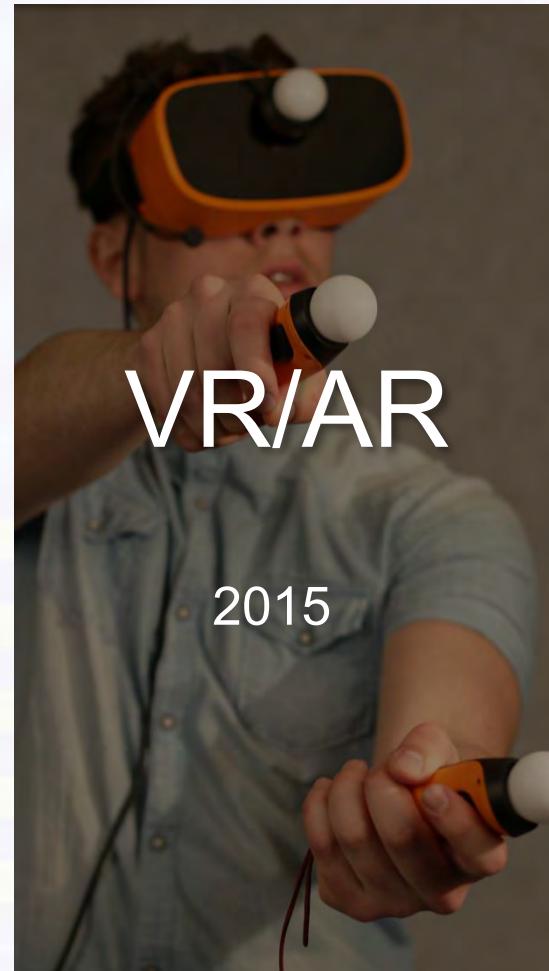


[上海站] 2016年10月20-22日
咨询热线: 010-64738142

- VR行业介绍
 - VR简介
 - VR市场未来前景
 - VR行业领域
 - VR国际厂商的布局
 - VR平台的布局
- VR开发的思路转变
 - 产品设计玩法的转变
 - 交互模式的转变
 - 音效设计的转变

2005

2015



AR/增强现实



在不干涉现实场景
的基础上为用户呈现信息

MR/混合现实



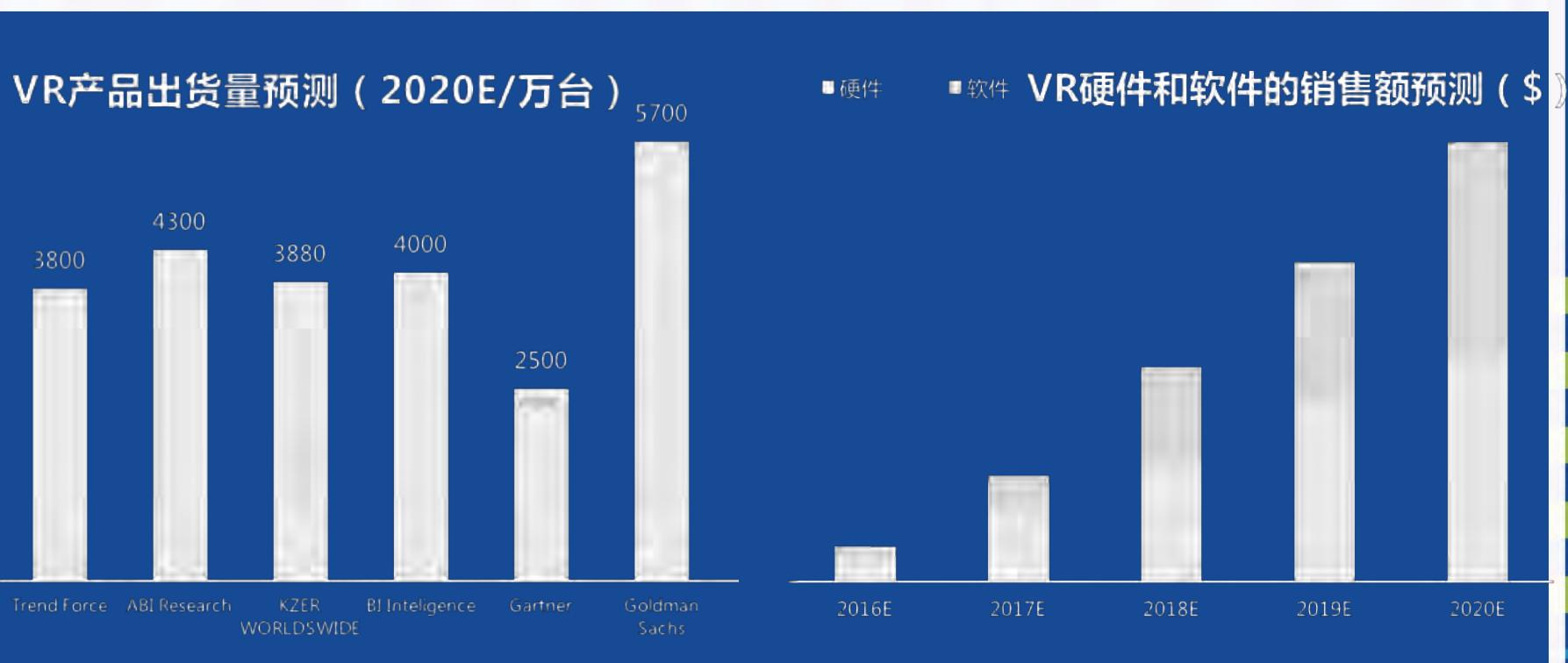
数字重绘现实场景
并加入全息投影
通过see through方式
获取外部信息

VR/虚拟现实



独立于现实场景之外
全沉浸式虚拟场景
通过摄像头和控制器
实现位置追踪

2016年保守估计VR销售额约23亿美元——高盛 & SuperData





Smartphone VR



All-In-One VR



PC VR



游戏



直播



军事



购物



医疗



房地产



教育



影视

Oculus



- 一个基于VR的闭环生态系统，包括平台、内容、硬件、用户
- 和三星合作推出Gear VR
- 组建了名为“Story Studio”的实验室，创作虚拟现实电影

2012 筹资

2015 Facebook收购

HTC



- HTC 与VALVE联合开发，是STEAM的延展，在PC游戏上优势较大
- HTC负责硬件开发生产，内容、分发平台和用户依赖STEAM

2015 Q4 DK 版本

2016 Q2 CV版本

Sony



- PS VR通过封闭平台，打造一流的产品体验
- 基于现有数以千万PS用户，PS4累销量超过2500万台
- 积累多年的开发者和独占游戏大作，以及成熟的盈利模式

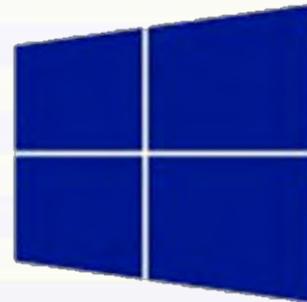
1994 初代PS

2016 PS VR



- 更好的移动性
- 丰富的平台方案
- 较低的价格
- 计算与图形性能仍在快速进步

- 更强的性能
- 拥有现阶段最成熟的应用和应用生态
- 较高的入门门槛

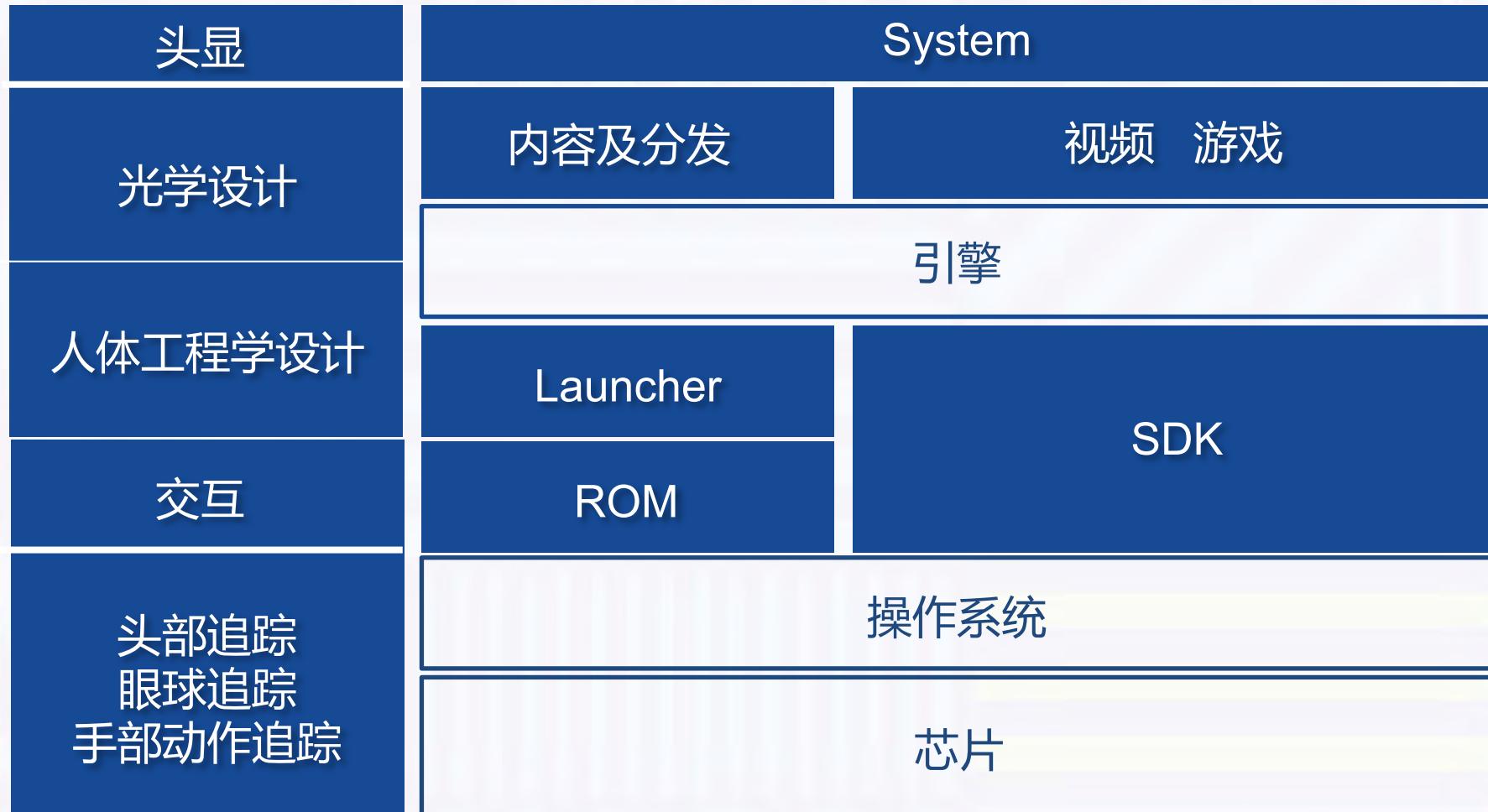


Widows10

- **VR行业介绍**
 - VR简介
 - VR市场未来前景
 - VR行业领域
 - VR国际厂商的布局
 - VR平台的布局
- **VR开发的思路转变**
 - 产品设计玩法的转变
 - 交互模式的转变
 - 音效设计的转变

2005

2015



总体概况

- VR 游戏在开发制作上的差异, 远远没有很多人想象的那么大, 更多的是设计上的思路转变. 所以, 想要开发 VR 游戏, 前提是能够开发一个3D 游戏, 核心还是游戏本身, VR 只是体验上的增强
- VR 游戏的开发80%的东西, 与 VR 并没有直接关系。但是, 这20%的差异, 却是 VR 的核心竞争力, 因为它可以带给你“前所未有”的体验, 为我们进行游戏玩法创新提供了非常大的发挥

- 很多人认为VR游戏能更好的表现沉浸感，带入感，就一定适合第一人称游戏。其实不然，需要关注的核心点是 Camera 和 Control的使用，这直接关系到玩起来晕不晕，能够玩多长时间。只有保证操作体验和沉浸感过关，游戏的玩法才有意义

VR新技术带来的游戏玩法新特征

- 头部追踪技术
- 凝视功能
- 360的全景视角
- 手势识别技术
- 空间定位技术

这些技术都会带来新的游戏设计思路

现有的交互模式

- 输入设备
 - 手柄
 - 键盘（触屏，按键）
 - 鼠标
 - 摄像头（包括体感摄像头）
- 输出设备
 - 显示器
 - 震动反馈
 - 震撼音效

在现有模式上，VR做了增加和改进，重点突出沉浸感

- 输入设备
 - 仿生手持控制设备（带有位置追踪）
 - 摄像头（空间定位和模式识别）
- 输出设备
 - 全封闭360全景显示，沉浸虚拟世界
 - 力触觉（Haptics）的感知
 - 完整的沉浸3D音效

对比来看在交互模式上的转变

- VR是在原有输入方式上进行了增强，突出VR沉浸仿生特点
- VR输出方式突出全封闭沉浸体验
- VR输出方式突出真实模拟听觉、视觉、触觉
- 画面的设计要突出全沉浸效果，而不是普通的2D，3D的简单设计

以上的交互模式改变将是我们在游戏设计中需要突出的重点

交互模式的转变

GMTC 全球移动技术大会
GLOBAL MOBILE TECH CONFERENCE



聚焦前沿技术 传递实践经验

主办方 Geekbang. InfoQ
极客邦科技

传统的3D游戏音效，一般是通过音量变化判断距离远近，通过频率变化判断相对移动

- 左右：通过左右声道的音量差异区分
- 前后：传统没有好的办法
- 距离：通过音量的衰减判断
- 高低：传统没有好的办法

注：Pico采用AM3D的专利技术实现

这些技术在传统的游戏中主要用来烘托环境，但是很少有单纯的基于音效的游戏设计，而VR由于添加了位置最终，能够带来新的音效设计转变

- 在VR中立体声耳机是可以随着头部转动的，这就意味着，我们可以通过两个声道配合转头来判定上下左右前后
- 头部除了转动之外，还可以小范围移动，这意味着我们可以感知移动距离

这些都是被自然的利用到游戏的音效设计中



THANKS



聚焦前沿技术

传递实践经验

主办方 **Geekbang** **InfoQ**
极客邦科技