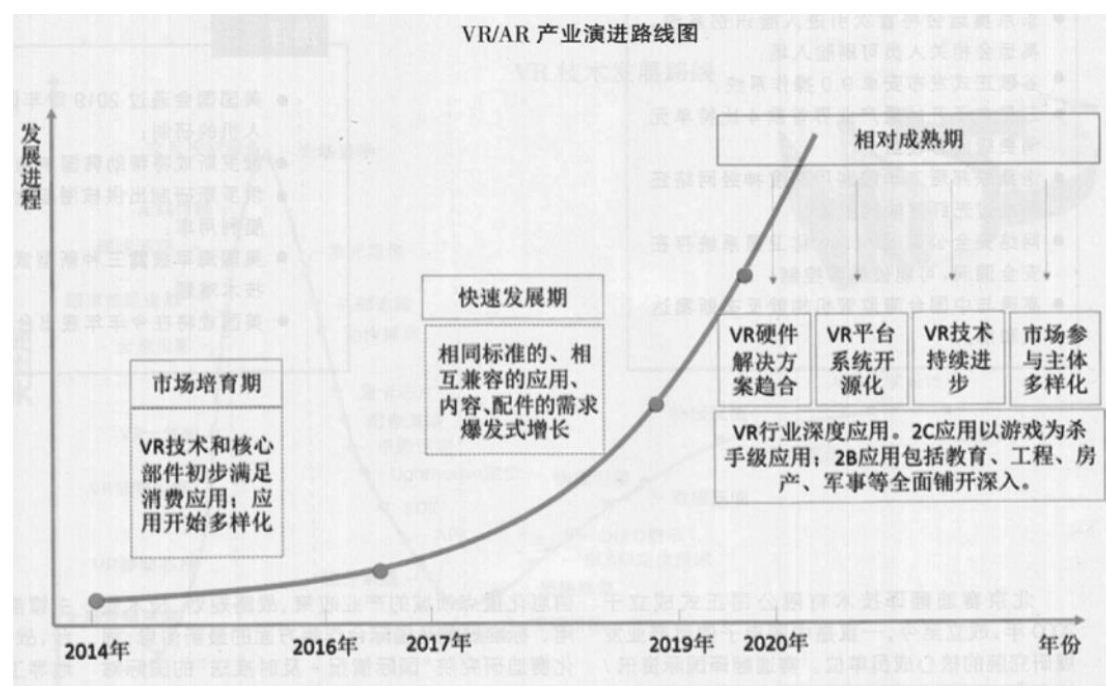


社交产品在 AR 方向上的竞品分析

WU YIZE

行业概况



AR 行业自相关概念被提出以来已有了可观的发展，从最初概念的提出开始，由电影等艺术作品所带来的前景渲染的带动下，AR 领域科技所带给用户的体验感就一直备受关注。随着硬件设施的升级换代以及相关技术的逐步完善，如苹果 ARKit 以及谷歌 ARCore 的推广。在官方的支持下，也预示着 AR 方向的应用在未来的一段时间内会更加趋于成熟，AR 应用市场的前景是极其乐观的。

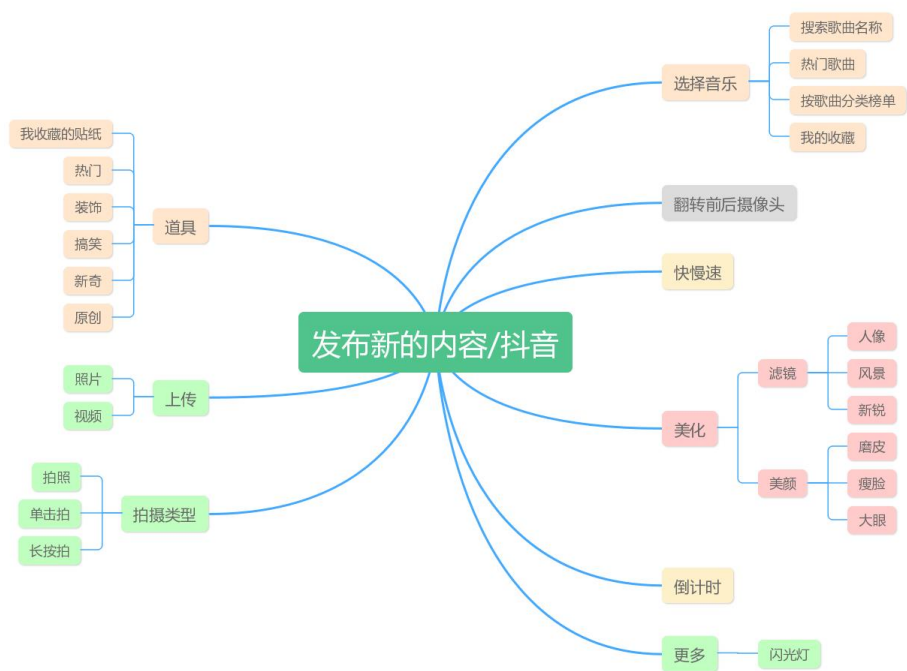
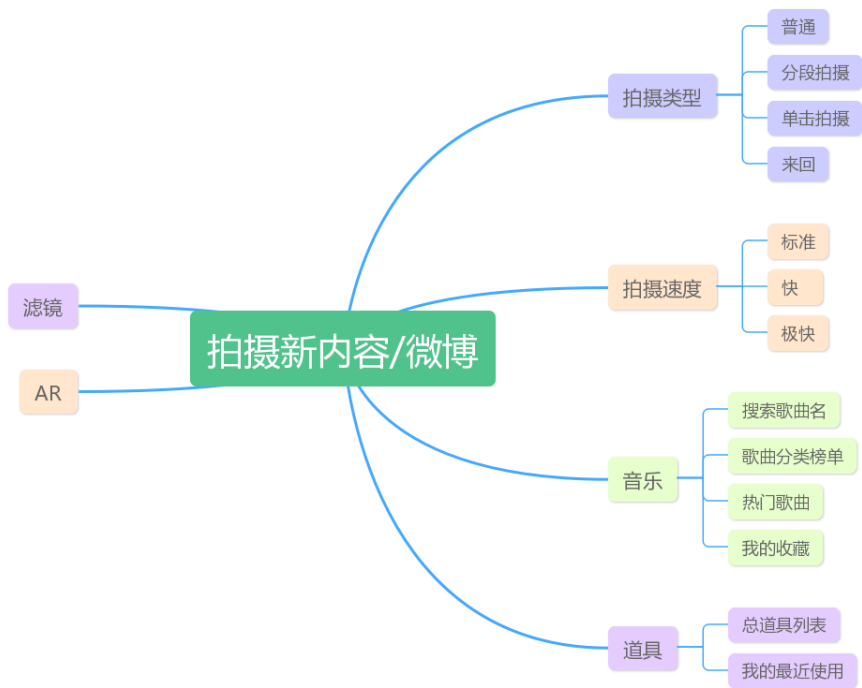
以当前市场来说，主流的 AR 应用更多的集中在对于传统现有行业的辅助上，以社交领域作为主要讨论对象，如在抖音、微博的发布新消息功能中，我们可以通过引入 AR 模型，贴图来结合 AR 技术来进行消息的发布。然而 AR 技术所能应用的场景绝不仅仅只是增加短视频内容亮点，结合 AR 技术的社交产品、地图引导产品也都有很大的发展前景，在移动 App 的应用市场中，我们也可以见到一些类似的产品，尽管就目前而言其日活并不可观，但其带来的 AR 技术的应用方式还是值得学习的。

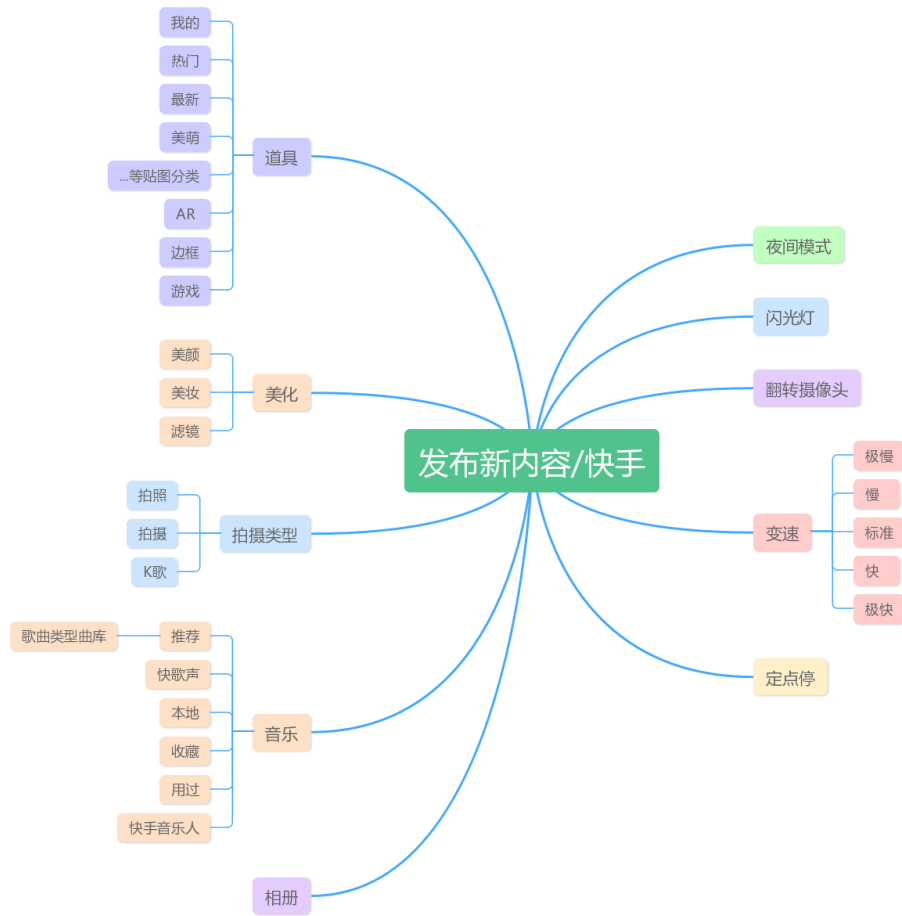
竞品选择

在社交领域的领头羊企业中，笔者选择了抖音、微博、快手作为主要分析对象。当然除去这些领头羊企业，笔者也在一些小流量的 AR 应用中见到与上面典型的 AR 应用场景所不用的应用模式，笔者认为其发展前景也非常乐观。这里以神奇 AR 和 VRChat 作为分析的对象。

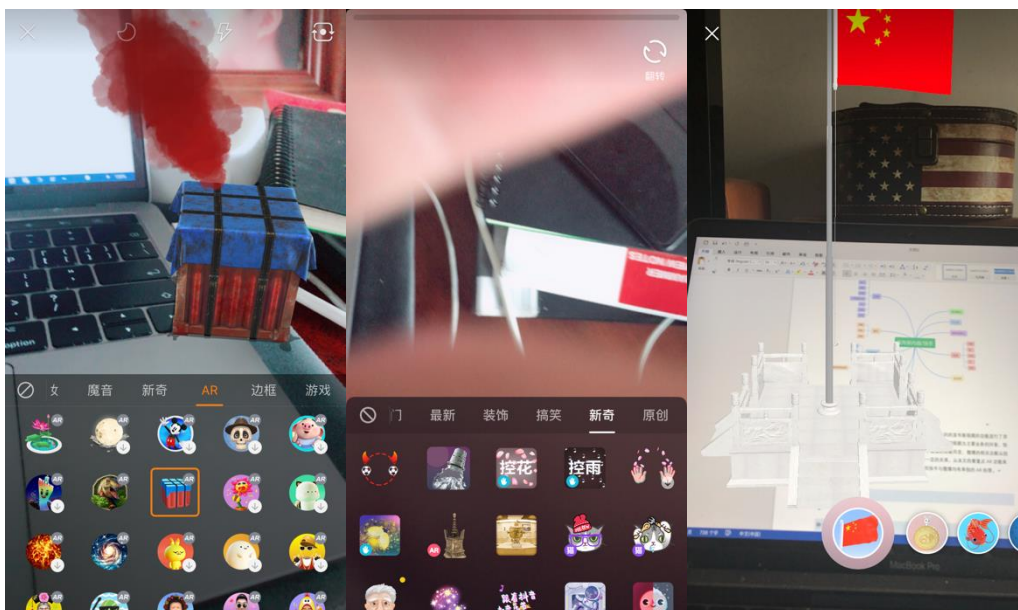
基础功能分析

抖音/微博/快手





首先笔者对于抖音、微博、快手三家用户量比较多的产品的发布新视频的功能进行了详细的结构描述，从基本功能结构上看，在短视频的发布上面，以短视频为主要业务的抖音、快手其发布新视频的基本功能结构是极其类似的。相较于微博的功能而言，微博的相关功能从结构上略显简单，当然这也与其并不是从短视频出身有一定的关系。从本文的着重点 AR 功能来看这几款社交产品，抖音中并没有单独的 AR 模块，而快手与微博均有单独的 AR 标签。



- 1) 在抖音中，AR 内容分布在每一个道具的具体分类中，比如在上图（中），一些模型分布在道具的“新奇”标签中，并且 AR 资源会在左下角有小的 AR 图示。然而在抖音中 AR 资源的数量并不出众，笔者仅在“新奇”标签下发现了 5 个带有 AR 标签的模型。集中在比较火热的如恐龙模型、愤怒的小鸟模型等。同时也有可以换脸的足球运动员模型 1 个，选中之后会在上方有换脸的图片选择，但是缺乏提示，同时换脸的图库只能从图片中由苹果筛选为人像的图片中进行挑选，可能缺乏一定的调整空间。
- 2) 在快手中（上图左），存在单独的一个 AR 标签，并且 AR 模型的数目相对而言较多。同时快手提出了尬脸舞的概念，将 AR 模型与换脸的结合推广的更为生动，可以选择的模型也较多，在 AR 方向上的体验较为良好。
- 3) 在微博（上图右）中，AR 模块的设置非常明显，直接在拍摄主页面的右边栏中既有显示。其 AR 模型数量较多，展示方式则是在屏幕下方全部横向排列进行选择。这对于模型比较多时候的选择体验极其不友好，更不用提在滑动时，滑动速度稍慢则会进入被判定为下载该模型资源的逻辑，会造成一定的使用卡顿。

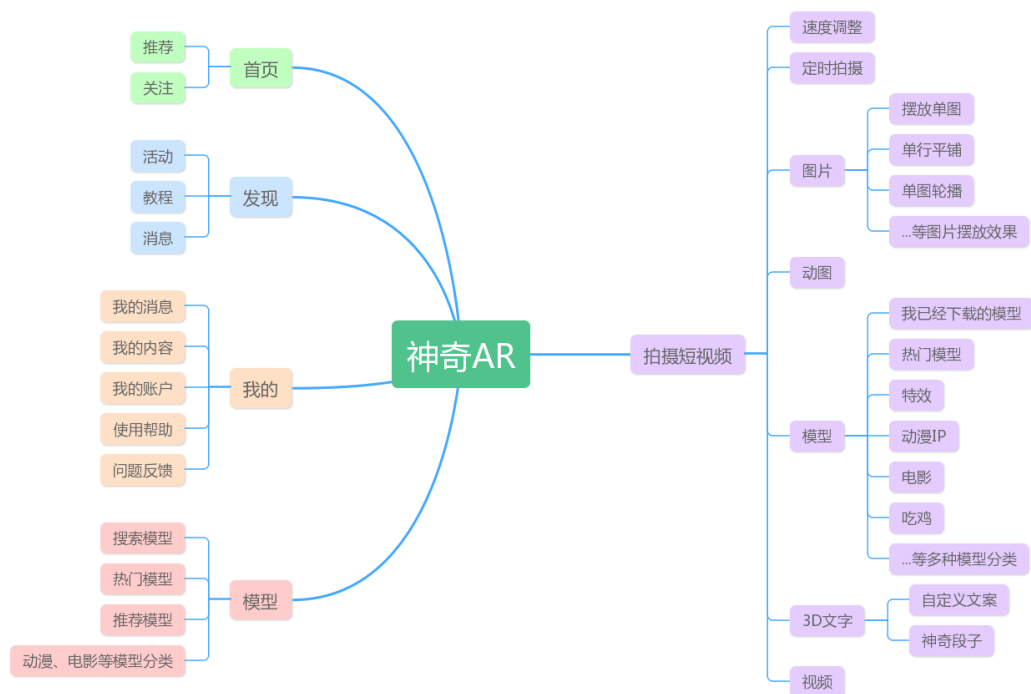
对于 AR 模型在放置后的移动和缩放操作这三款产品都均类似，采用的是双手指进行缩放和旋转模型，拖动屏幕进行操作的模式。然而在实际用户体验上，旋转操作与拖动屏幕进行位移的操作往往无法同时进行，这对于拍摄 AR 模型的移动其实是造成了一定的局限性，对于用户创作而言是有一定影响的。下文中会提及另外一款 AR 方向短视频内容的 App，其产品对于 AR 模型的操作方式在笔者看来是优于上述三款 App 的。

总的看来，AR 内容以及创作为一个新的领域还在逐步发展的上升空间中，在这些主流的 App 产品中，可以看到对于 AR 内容所分得的资源还是有限的，这一定程度上可能受制于各大移动应用端的设备配置问题，能流畅运行 AR 应用对于硬件设施的需求可能是一个影响大批用户的关键因素。另外一点也可能是与现有的 AR 技术尚不发达，所能达到的模型效果有限，模型不精致，内容产出困难有关。

	抖音	微博	快手
单独的 AR 标签	不存在	存在	存在
AR 模型的数量	较少	较多	较多
AR 模型操作方式	拖动屏幕进行移动， 双手指进行缩放和旋转	拖动屏幕进行移动， 双手指进行缩放和旋转	拖动屏幕进行移动， 双手指进行缩放和旋转
特殊 AR 功能	一个模型具有换脸功能	无	以尬脸舞为宣传点的 多个 AR 换脸模型
单次能放置的 AR 对象	1 个	1 个	1 个

上面是对于上述三款社交领域中用户量比较大的社交产品的 AR 相关内容的观察，考虑到 AR 应用本身可能需要较大的储存空间作为基础，那么对于一些以 AR 作为主要卖点，专门制作 AR 内容的应用 App 来说，又会是什么样的体验呢？笔者选取了神奇 AR 与 ARChat 两款小众的 AR 应用 App 作为主要分析对象进行观察。

神奇 AR



神奇 AR 是一款以创作 AR 短视频为主的 AR 短视频社交应用，其主要卖点在于对于 AR 方向上的支持是极好的，并且 AR 方向内容丰富，且支持第三方自定义模型的上传，这一点对于提高 UGC 内容的质量有很大的帮助。

为了与上文提到的主流社交 App 的 AR 功能做对比，我们仍然从拍摄新视频的主要功能进行观察，看一看以 AR 为主要卖点的 App 在功能上与 AR 作为辅助功能的 App 中有什么具体的不同点。

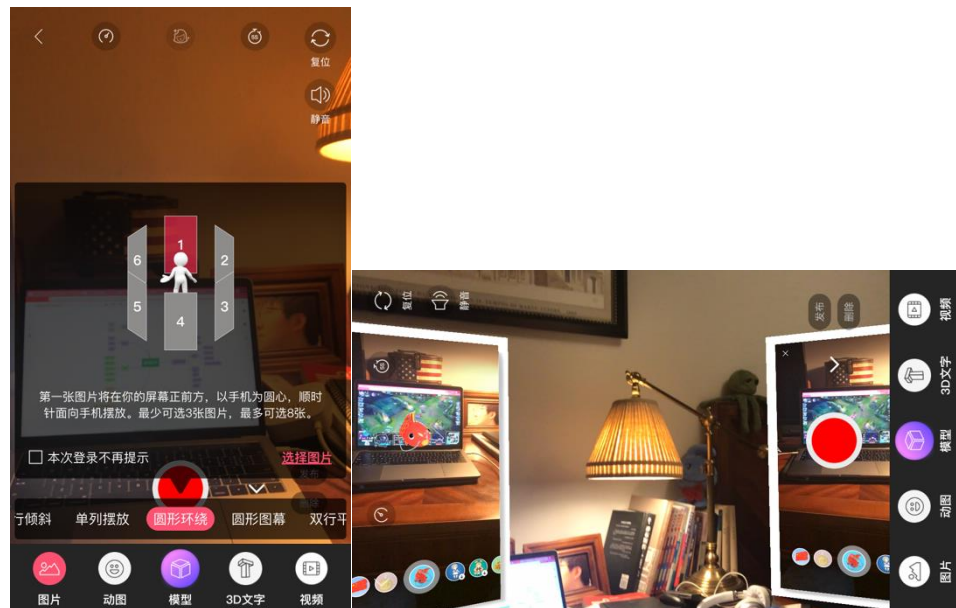
1) AR 模型

在神奇 AR 中，AR 模型的数量可以说是海量的。在其分类中，有特效、自然、动漫 IP、任意门、幻境、虚拟偶像、电影、吃鸡、豪车、游戏、节日、气氛等众多分类，共有 AR 模型百余个，供用户可以选择的范围非常广泛。同样值得提出的是其中的 AR 模型不乏与知名 IP 相关的内容，如吃鸡等，笔者认为这些卖点正是上文中很多主流产品所涉及的不够多的。而且该 App 支持自定义第三方模型的上传，虽然 App 开发者目前对于上传的标准标注的还不是很明确，并且渠道较困难，但笔者相信这也是未来发展的一大方向。



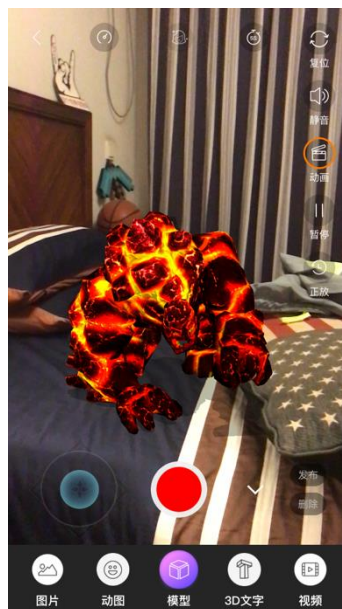
2) 放置图片、视频

神奇 AR 支持在场景中添加多张图片以及视频素材。多张图片的添加还可以按照已经给好的摆放模式进行环状摆放或者自由摆放，如下图所示的最终效果给 UGC 内容的创新增添了更多的空间。更令人感到满意的一点是这些图片与视频素材的嵌入与 AR 模型的嵌入是互不冲突的操作，即可以在一个场景内部添加多种元素，这也是上文中提到 App 中所不存在的。



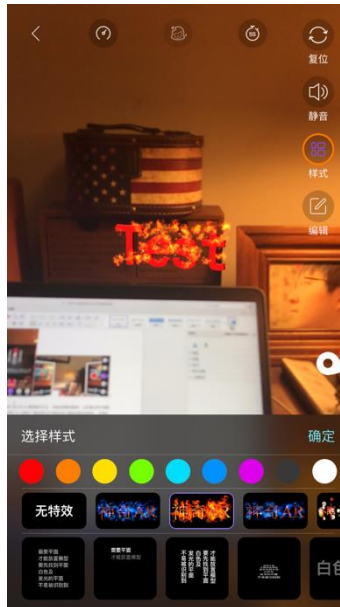
3) 模型的操作

与上文提到的 App 的 AR 模型操作方式，用拖动屏幕来移动，以及通过双手指旋转和缩放不同，神奇 AR 中提供了模拟摇杆的功能来进行模型的移动和转向。在实际的操作体验中，模拟摇杆的操作方式类似在传统双摇杆游戏中进行人物操控的感觉，对于模拟人物模型在移动时的转向更加自然和流畅，笔者认为值得学习的操作互动方式。以及在最近的更新中，添加了针对模型不同部位的点击会触发不同动作的菜单，也是一个不错的卖点。



4) 3D 文字的输入

神奇 AR 支持 3D 文字的输入，文字特效的选择。同时也提供了很多现成的段子供用户选择。这种可以输入文字的 AR 形式也拓宽了 AR 短视频创作的可能性和空间。

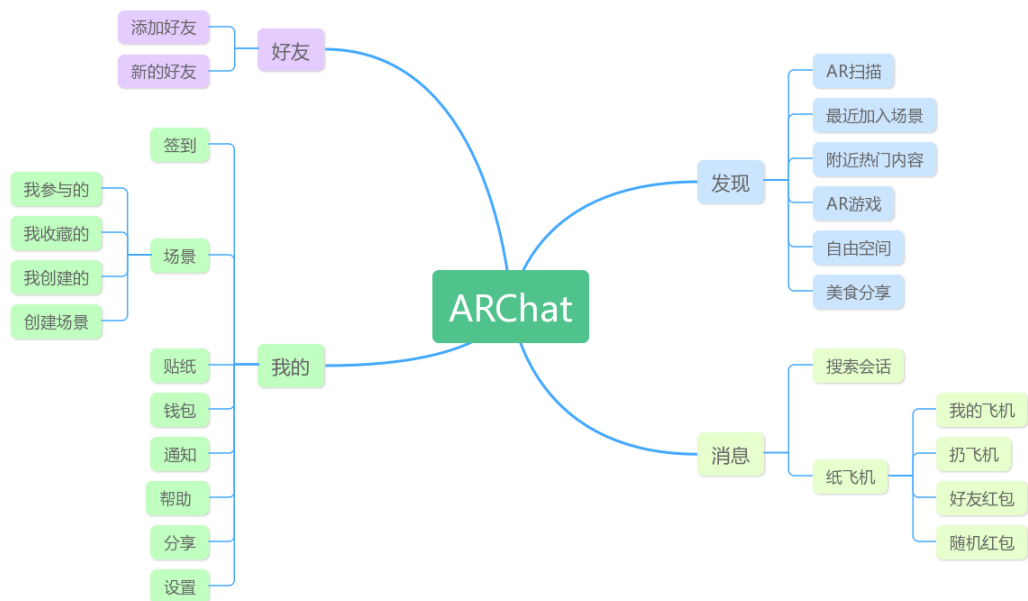


神奇 AR 作为一款短视频方向的社交软件，其短视频的展现形式与快手比较相近，是在首页以瀑布视频流的形式进行批量的展示。诸如快手这样瀑布流的展示方式和诸如抖音的沉浸式的视频展示方式谁可以带来更大的收益是另外的讨论，但从整体来看，由神奇 AR 所带来的 AR 模型的各种交互操作以及应用 AR 的方式已经表明了现有的大部分短视频社交在 AR 方向是还有很大发展空间的。

神奇 AR 最令笔者感到值得称赞的一点是关于教学社区的搭建。在引入了众多关于 AR 的操作之后，对于用户的引导就成了一个很重要的点。而神奇 AR 中有专门负责教学的板块，在教程中也有关于制作各类 AR 特效的视频，为用户创作带来更多空间。



ARCHAT



ARChat 是一款以 AR 技术打造的交友 App，不同于之前提到的几款以短视频作为主要卖点的社交产品，ARChat 注重打造的是通过创建不同的应用场景，在场景中以 AR 的方式与其他用户进行交流，拓展交友圈的应用体验。

1) AR 场景



在 ARChat 中，AR 功能场景是用户基于真实的地理位置，选择不同功能从创建的不同的 AR 世界，用户在这里可以创建自己的场景，也可以加入别人创建的场景。在 AR 场景中，用户可以点击在 AR 空间中的其他用户头像进行好友的添加，也可以在 AR 场景中正常的发起聊天。

2) 广场



在 ARChat 中，广场是基于用户所在的当前位置所生成的一个 AR 社交圈子，在广场里转动摄像头可以查看周围的人，并可以用点赞、发卡片的方式与周围人互动，以拓展用户的交友圈。

3) 纸飞机



ARChat 中提供了纸飞机的功能，纸飞机功能有些类似 QQ 邮箱中的漂流瓶，是一种非点对点的好友寻找功能。在 ARChat 中，用户需要写好纸飞机的内容，挥动手机，模仿扔纸飞机的操作，就可以完成扔纸飞机的动作。根据扔的方向与力度，投放给不同的用户。

4) AR 游戏



ARChat 中由官方提供了几款 AR 游戏，如跳一跳、百鬼夜行等游戏玩法。

总的来说，ARChat 提供的社交互动的玩法是 AR 方向上的一大创新，其社交思路更类似于陌陌、探探等基于地理位置信息的社交应用，更多的强调地理位置对于社交的重要性，更加主打同城区域的社交互动。尽管对于现有的 App 而言，存在用户量过少，优质场景低等体验上的问题，但是其对于 AR 社交的解决方案也是值得学习的对象。

总结

笔者分析了现有的主流社交 App 中的对于 AR 内容方向的体验和支持度，对于体验手感在上文给出了一定的观察，总的来说现有的主流应用中，对于 AR 内容的资源分配还是比较少的，从 AR 模型的数量，AR 分区的搭建到 AR 模型的放置操作等都有很多可以改进的空间。笔者认为这很大程度上还是受限于移动端硬件配置的限制不足，比如说在苹果系统上，对于 ARKit 的支持首先需要在某一型号以上的 Iphone 上才可以应用，这一门槛就导致了一大批用户无法正常体验 AR 内容，同样手机内存、处理器的限制也决定了 AR 内容的流畅度等体验程度。种种这些因素导致可能现阶段大规模的 AR 方面的投入性价比和回报率都不会太高。当然抛开硬件方面的限制，我们从一些小众的 App 中已经看到了未来 AR 应用发展的可能方向，以及在 AR 应用交互中更加用户友好的操作方式。总的来说，AR 应用仍然具有着光明的的前景和巨大的发展空间。