

### R JE SE ZIA

极乐互动 CEO

## TEN JEHE ZOMBIE FIGHTMA



我们一直都在问自己?

VR, 什么时候才能像智能手机一样爆发?

## HEW JEHE LOWBIE FIGHT





# HAN JEFE STANDARD

### 台形行王国

VR与游戏的结合











### ZOMBIE FIGHTWI

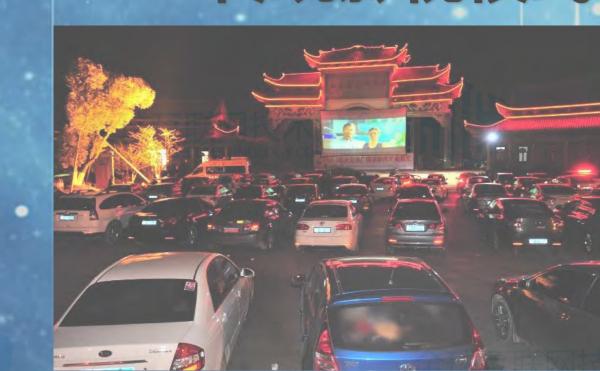


VR与影视的结合





专统影视模式



### 

ZOMBIE FICHTWI

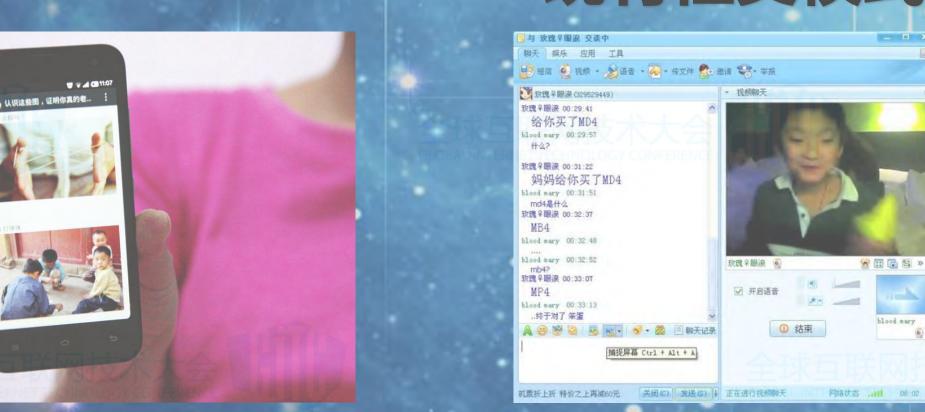
### 4 TRATE

### 颠覆传统社交模式





### 现有社交模式



ZOMBJE FJCHTWA



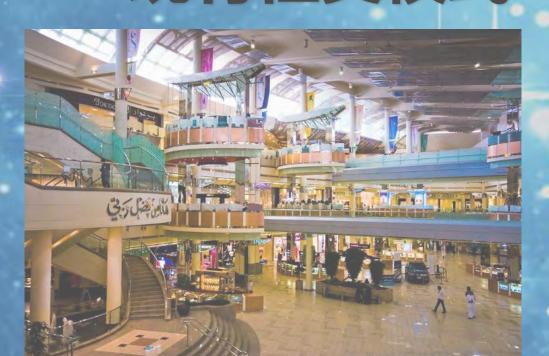
颠覆传统社交模式







现有社交模式



### 

ZOMBIE FICHTWI



VR与旅游的结合















### 4 TRATE

### 革命性的VR通讯模式











### 五年 五日 五日 五日

ZOMBJE FJCHTW

屌丝生活的本质改变

/R世界的日常生活









# TOWSIE FIGURE



巴VR当作实现你梦想的工具!

VR能做很多事情,但你一定要做自己擅长的!

# HAN JEHONALIANA ZOMBIE FICHTUM

未来的人类,将会生活在形形色色的VR世界中!

### 4 TRATE





VR社交



VR游戏



VR影



VR购物

## TENTH HE ZOMBIE FIGHTWA

3D与沉浸感,将是构成VR世界的基本元素!





### HAW JEH ZOMBIE FICHTUM



### 



- >语音将成为基本的交互方式,文字作用会减弱;
- ≻语音交互只是工具,而不是强需求!引导用户进行语音互动,将是VR社交的基础功能之一;
- ▷语音包含了很多隐私,包括性别、年龄、性格、区域等等。如何打破这种隐私束缚,建立用户 之间的信任,能敞开心扉的进行语音交流,也是VR社交需要不断努力的方向之一;

## TEN JEFICHTU







- >游戏手柄是VR现阶段最好的输入设备;
- ▷对于VR开发者而言,面对的不再是显示器、手机这样的2D屏幕,本质上,开发者面对的是一个"空间",如何在这个空间当中进行人机交互,将是一个需要长期研究与创新的方向!
- ▶体感是最具潜力的VR交互形式之一,作为开发者,需要不断的进行研究,与时俱进!

## TENTH HELICITY







- ≻沉浸感是VR的核心与灵魂!也是区别于其他平台的标识!
- >沉浸感是通过欺骗用户的眼睛,给用户带来生理与心理等多方面的综合刺激;
- >VR与沉浸感的结合,将会打开一个全新的社交世界!将会创造一种全新的社交模式!

## HANTHE FIGHTWA





- 〉在虚拟世界中,人们将会第一次拥有现实与梦境以外的自我意识!
- ▶自我意识的产生,会在虚拟世界形成你、我、他,这将是构成虚拟社会的基本元素。

## HAN JEFICHTWA





- ▶互联网经过多年的发展,已经把现实世界抽象化,把现实世界浓缩在大大小小的APP与对话框当中!
- ▶互联网就像现实通往虚拟的一个通道,在虚拟的世界里面,抽象的互联网将会以具象的形式进行还 原!
- >在虚拟世界,我们所看到的都源于现实,但又完全超越现实!

# HAN JEFICHTWA



### 打造精品VR内容!

CG技术与游戏引擎技术的发展给我们提供了精品VR内容工具,但只有工具还是远远不够的,我们需要更加深入的去探索、去理解VR的特性,以及VR与传统平台的差异化!





### 是最變

▶PC平台 Oculs Rift、HTC、 Steam

多动平台

Day dream、Gear VR、魔镜APP等

→主机平台 PS VR





# TENTH TEHT







谢谢

崖海庆 201

## TEN JEHE ZOMBIE FIGHTMA