

Enriching 360 media with 3D storytelling and personalisation elements

Wyniki w skrócie

Widzowie w opowieści

Połączenie technologii wideo 360° z trójwymiarowymi środowiskami i elementami interaktywnymi pozwoli na oglądanie treści w zupełnie nowy sposób.



GOSPODARKA
CYFROWA



© Mark Nazh, Shutterstock

Wyobraźmy sobie oglądanie i doświadczanie filmów w dokładnie taki sam sposób, w jaki doświadczamy prawdziwego świata – możliwość bliższego przyjrzenia się szczegółom, odwrócenia głowy, by zobaczyć co się dzieje po drugiej stronie pomieszczenia czy otwarcia drzwi, aby odkryć co jest za nimi.

Zespół finansowanego ze środków Unii Europejskiej projektu [Hyper360](#) opracował oprogramowanie pozwalające na tworzenie nowatorskich filmów oferujących widzom

wszystkie te możliwości.

„Nasze oprogramowanie oferuje kompleksowy zestaw narzędzi do łączenia materiałów filmowych 360° i 3D z interaktywnymi elementami, pozwalających twórcom na projektowanie wciągających i interesujących doświadczeń”, twierdzi Angelo Manfredi, koordynator projektu Hyper360 i kierownik projektów w firmie [Engineering](#), która zajmowała się jego realizacją.

[Narzędzia programowe](#) opracowane przez zespół obejmują wszystkie etapy procesu, począwszy od tworzenia materiałów, aż do ich oglądania, w tym nagrywanie, postprodukcję i dostarczanie.

Pełny obraz

Narzędzie pozwala reżyserom na rejestrowanie filmów 360° poprzez nagrywanie przy pomocy różnego rodzaju kamer zestawów dużych i nakładających się ujęć, które są następnie łączone i przekształcane przy pomocy technologii obiektywu typu [rybie oko](#) , co pozwala na uzyskanie widoku sferycznego.

Dzięki systemowi przechwytywania obrazów 3D twórcy mogą otrzymywać kompletne trójwymiarowe modele przedmiotów i ludzi. Otrzymane elementy są następnie przetwarzane przez algorytm umożliwiający rekonstrukcję modeli 3D, dzięki któremu mogą zostać osadzone w scenie 360°, gdzie mogą być sterowane i animowane w celu stworzenia realistycznych awatarów.

Elementy interaktywne są dodawane na etapie postprodukcji. „Tak zwane gorące punkty, czyli hotspoty, mogą być na przykład etykietami, ikonami, tekstem lub odnośnikami do innych mediów”, wyjaśnia Manfredi. Widzowie mogą używać hotspotów do wykonywania różnych czynności – mogą uzyskać dzięki nim dodatkowe informacje na temat przedmiotu, przejść do następnej sceny lub wejść w interakcję z awatarem.

Wbudowana personalizacja

Widzowie będą mogli zapoznawać się z nowym rodzajem treści na ekranach komputerów, inteligentnych telewizorów, smartfonów oraz okularów wirtualnej rzeczywistości. Sposób interakcji z filmem będzie dostosowany do każdego rodzaju urządzenia oraz do każdego widza. „Za zgodą użytkownika rozwiązanie Hyper360 może zbierać dane o zachowaniu i zapamiętywać wybory dotyczące oglądania, co pozwoli na budowanie spersonalizowanych doświadczeń”.

Dawanie odbiorcom swobody wyboru interesujących ich widoków sprawia, że tworzenie narracji staje się znacznie bardziej złożonym i skomplikowanym wyzwaniem. „Musimy na nowo wymyślić opowiadanie historii”, twierdzi Manfredi. „Jedną z wypracowanych technik są tak zwani »mentorzy 3D« – reżyserzy mogą wykorzystać ich postaci w celu przekazywania widzom wskazówek w trybie wolnego widoku”. Wspomniani „mentorzy” to trójwymiarowe awatary, z którymi widz może wchodzić w interakcje – swoiści przewodnicy po świecie danego filmu.

Widzowie coraz częściej korzystają z usług wideo na żądanie (VOD), które zapewniają im lepszą kontrolę nad oglądanymi treściami. Według prognoz do 2025 roku liczba użytkowników usług strumieniowych VOD ma osiągnąć 189,9 miliona. Dodając elementy gamifikacji do tradycyjnej rozrywki, twórcy rozwiązania Hyper360 idą o krok dalej i pozwalają widzom zdecydować nie tylko o oglądanej treści, ale także o przebiegu narracji.

Co prawda nikt nie oczekuje, że nowy produkt całkowicie wyprze strumieniowe przesyłanie filmów, jednak samo jego istnienie oferuje nowe możliwości w zakresie tworzenia różnorodnych projektów audiowizualnych. „Interaktywne materiały wideo 360° doskonale sprawdzają się na przykład w przypadku interaktywnych filmów dokumentalnych, dynamicznych wirtualnych wycieczek czy reklamy”, dodaje Manfredi.

Dostępne w internecie [materiały demonstracyjne](#)  pozwalają widzom zapoznać się z potencjałem nowego rozwiązania. Pełny pakiet oprogramowania został z powodzeniem przetestowany w ramach dwóch dużych projektów pilotażowych z udziałem dużych nadawców – RBB w Niemczech i RTI we Włoszech.

Słowa kluczowe

Hyper360, interaktywne filmy, interaktywne, wideo 360°, 3D, VOD, wideo na żądanie, wolny punkt widzenia, awatar, rybie oko, reklama

Znajdź inne artykuły w tej samej dziedzinie zastosowania

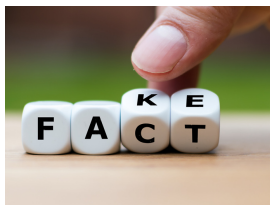


Poszukiwanie rozwiązań problemu fałszywych informacji i obrazów



Oprogramowanie typu open source ułatwia prowadzenie badań nad mózgiem





Zanikająca pamięć o fałszywych wiadomościach



Database of Known Fakes – skuteczne narzędzie w walce z dezinformacją



Informacje na temat projektu

Hyper360

Identyfikator umowy o grant: 761934

[Strona internetowa projektu](#) 

DOI

[10.3030/761934](https://doi.org/10.3030/761934) 

Projekt został zamknięty

Data podpisania przez KE

2 Czerwca 2017

Data rozpoczęcia

1 Października 2017

Data zakończenia

30 Września 2020

Finansowanie w ramach

INDUSTRIAL LEADERSHIP - Leadership in enabling and industrial technologies - Information and Communication Technologies (ICT)

Koszt całkowity

€ 4 464 292,50

Wkład UE

€ 3 736 254,75

Koordynowany przez

ENGINEERING - INGEGNERIA
INFORMATICA SPA



Italy

Ostatnia aktualizacja: 19 Lutego 2021

Permalink: <https://cordis.europa.eu/article/id/429103-placing-the-audience-within-the-story/pl>

European Union, 2025

