

融媒体时代“VR+”新闻作品实现路径研究

郑晓利

西安培华学院, 中国·陕西 西安 710125

【摘要】融媒体时代, 媒介融合的趋势愈加明显。近些年来, VR 迅猛发展, 它在各行各业都有着广泛的应用。VR 不仅是一种技术, 更是一种媒体, VR 与新闻的结合碰撞给新闻带来了更多的可能性, 其沉浸式的观看方式极大地改变了用户的体验。因此, 融媒体时代新闻作品要与 VR 技术深度融合, 增强新闻作品的沉浸感。本文将通过对现有的“VR+”新闻作品进行研究分析, 透过 VR 技术的视角探究“VR+”新闻作品的实现路径。

【关键词】融媒体; “VR+”新闻; 实现路径

Research on the Realization Path of "VR+" News Works in Integration Media Era

Zheng Xiaoli

Xi'an Peihua University, Xi'an 710125, China

[Abstract] In the media era, the trend of media convergence is becoming more and more obvious. In recent years, VR has developed rapidly, and it has been widely used in all walks of life. VR is not only a kind of technology, but also a kind of media. The combination of VR and news brings more possibilities to news, and its immersive viewing mode has greatly changed the user experience. Therefore, in the era of fusion media, news works should be deeply integrated with VR technology to enhance the sense of immersion of news works. This paper will study and analyze the existing "VR+" news works and explore the realization path of "VR+" news works from the perspective of VR technology.

[Key words] Financial media; "VR+" news. Realize the path

【基金项目】2021 年度西安培华学院校级科研项目阶段性成果, 项目名称: 融媒体时代“VR+”新闻作品实现路径研究, 项目编号: PHKT2154。

1 研究背景及意义

1.1 研究背景

2019 年国家领导人在主持中央政治局第十二次集体学习时提出了“四全媒体”的概念, 即全程媒体、全息媒体、全员媒体、全效媒体。这里的全息媒体就是指信息传播的形式不再拘泥于简单的图文, 音视频、H5、动画、VR 等新媒体技术更能为受众带来全新的体验。在融媒体时代, 四全媒体就是融合新闻发展的方向, 并且在人工智能技术、云技术、VR 等新型技术手段的支持下, “万物皆可作为媒介”的发展趋势愈加明显^[1]。

随着社会的发展, VR 技术逐渐进入大众视野。它是以计算机技术为核心生成的、与一定范围真实环境在视、听、触感等方面高度近似的数字化环境。用户借助必要的设备与数字化环境中的对象进行交互, 由此产生某种亲临现场的感受和体验。目前, VR 技术已经在多个领域有了广泛的应用, 包括“VR+”医疗、“VR+”军事、“VR+”工业、“VR+”游戏等等。同时 VR 也正在广泛地影响着新闻业, VR 技术逐渐渗入新闻报道, 产生了“VR+”新闻。

1.2 研究意义

VR 是一种技术, 更是一种媒体。VR+ 新闻, 成为一种全新的新闻报道方式, 相比传统新闻报道增加了有趣的“沉浸感”, 实现了新闻传播的虚拟互动, 突破传统新闻的时空局限, 增强新闻受众的真实体验感。VR 与新闻的结合和碰撞给新闻发展带来了更多的可能性^[2]。本文旨在通过研究“VR+”新闻作品的实现路径, 希望能为更多制作“VR+”新闻作品的人提供有益参考, 从而更好地推进“VR+”新闻作品的设计与产出, 有效提升传播力度, 推进 VR 技术与新闻传播的有效结合, 引导大众使用新媒体手段讲述身边发生的人和事, 为“VR+”新闻的发展提供更多的可能性。

2 国内外研究现状及其综述

进入融媒体时代, 新闻作品实现路径相关研究文献大量增加。张玮野(2017)指出, 传统新闻方式不能满足新时代的需求, 要借助 VR 技术, 增强新闻的“沉浸感”^[3]。滕照东(2019)指出, 科学技术的发展推动了新闻行业变革, VR+ 新闻模式是转型的方向^[4]。王金红、钱坤鹏、梁帆(2020)提出, 5G 时代为广电媒体融合提供机遇, 新闻传播要充分利用 VR 技术。张瑞峰(2017)提出, VR 技术改变了新闻作品的形式、传受关系、制作方式等, 利用 VR 技术的同时也要加强新闻内容建设和跨界融合。已有的文献论述了 VR 技术与新闻媒体融合的价值与意义, 也论述了 VR 技术与新闻媒介融合的对策, 为本文研究提供了重要的参考价值。

3 “VR+”新闻作品分析

3.1 “VR+”新闻作品的优势及适用题材

“VR+”新闻的优势突出, 可以模拟不同的新闻场景, VR 技术建模新闻场景降低人力成本, “VR+”新闻可以突破时间和空间限制, VR 新闻让观众实现了从被动接受到直接参与转变, 用户可以从自己的视角出发, 真正参与到新闻现场中来, 提升受众的新闻体验质量, 具体对比见图 3-1。在 VR 新闻中, 受众不再是隔着屏幕远看, 或者说捧着纸张想象, 而是成为了新闻事件的目击者、甚至当事人, 获得了身临其境的现场感体验, 从而触发受众的同理心, 形成共情效应。

虽然 VR 新闻拥有诸多的优点, 相比传统新闻模式来说, 事实上并不是所有新闻报道均适合 VR, 那么哪些新闻题材特别适合以 VR 的方式予以呈现呢? 至少有以下 3 种: 第一, 纪实类新闻报道, 比如说战争、自然灾害等; 例如纽约时报首个 VR 新闻选择了新闻故事: 《The Displaced (流离失所)》, 报道了战争对儿

童影响。第二,直播类新闻报道,比如说体育赛事、重要会议等;例如2016年两会期间,新华网专门开设了VR栏目。第三,景观展示类报道,比如说自然风光、人文风情、时装秀等。我们可以知道关注“现场感”、追求“视觉效果”的新闻,更需要用VR的形式来报道。

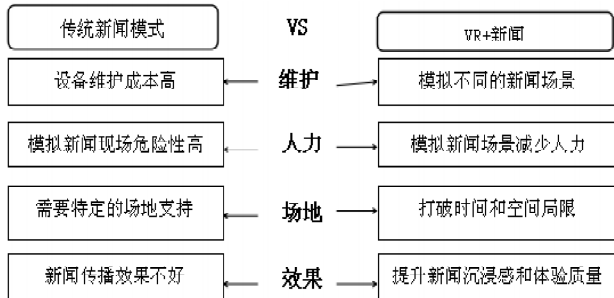


图 3-1: 传统新闻模式与“VR+新闻”的对比

3.2 “VR+”新闻作品的分类

从VR实现技术角度来看,我们可以将“VR+”新闻作品划分为两类。第一类是三维全景类的新闻作品,基于图像的建模与绘制技术,就是IBMR技术。比如说全景图、全景视频等。它是基于图像的建模与绘制(IBMR)技术,从有限的已知图像可以称为采样图像,得到可以在任意观点上看到的新的图像,它不依赖于三维几何建模,而是利用照相机采集的离散图像或摄像机采集的连续视频作为基础数据,经过图像处理生成真实的全景图像,然后通过合适的空间模型把多幅全景图像组织为虚拟实景空间。比如2016年两会期间新华网专门开设的VR栏目,以及VICE杂志制作的报道纽约街头游行的VR作品—纽约百万人大游行。

第二类是借助三维开发软件来制作的新闻作品,比如说建模类的软件可以通过建模的方式构建三维场景,虚拟现实引擎可以制作交互类的VR作品等。这类作品是基于三维几何模型的方式,所以相对来说比较难,但是目前它的技术体系已经相对成熟,而且它的商用化非常发达,已经有很多成熟的商业软件,比如建模软件、渲染的软件、引擎交互的软件都可以帮助我们来完成这些任务。其实我们可以用现有的这些成熟的软件来开发“VR+”新闻作品。比如美国气象频道的报道“带你沉浸式感受冰川融化带来的后果”,该报道通过虚幻引擎虚拟的形式以及MR技术,带领观众穿越时间展现气候变化启发的后果,从而引发人们对于全球气候变化的思考。

4 “VR+”新闻作品实现路径

对于“VR+”新闻作品的制作,我们可以针对不同的新闻主题选择不同的形式,比如有真实现场可以取景的,我们可以选择全景拍摄类的方式,如果无法通过真实世界来表达的,我们可以通过软件制作类的方式进行虚拟。

4.1 全景拍摄类

全景拍摄类分为全景图片和全景视频,一般我们直接用全景相机就可以完成全景图和全景视频的拍摄,但是如果我们仅仅需要拍摄全景图片的话,最为方便且效果又好的就是鱼镜头加单反相机或广角相机(比如GoPro)拍摄,再用拼接软件拼合,常用的拼接软件有PTGui、Autopano等。然后在Photoshop进行后期处理,就可以得到一张高质量的全景图。全景视频的拍摄因为要同时进行水平360°、垂直180°全方位的拍摄,必须要使用全景相机才能完成,常用的全景相机如三星的第二代Gear 360全景相机、Insta360 ONE X2一体式全景相机等,如果想拍摄更高质量全景视频可以选用专业级别的全景相机,比如Insta360 Pro2专业级全景相机,拍摄完成就可以导出拍摄的全景视频。

拍摄得到的全景图或全景视频怎么来传播呢?我们可以借助网页端的第三方平台来发布,比如在play2VR、UtoVR优质虚拟现实视频平台上传全景视频作品并生成二维码,用户只需扫描对应的二维码就可以通过终端体验到手机版的VR。再比如在720云平台我们还可以对多张全景图片进行整合,并且添加特效、音乐、热点、场景切换等简单的交互功能,从而生成一个内容丰富的、可以交互的VR作品,它同样也支持二维码、嵌入H5等方式来传播。这些都比较适合移动端的浏览。

4.2 软件制作类

目前大部分人运用虚拟现实引擎交互软件来开发VR系统,它有这种图形化的界面,操作方便,可以供一般人使用。比如Unity、Unreal Engine、VRP等,通过这种方式我们不仅可以可以将三维模型、图片、音频、视频、动画等多媒体资源整合到一个虚拟场景中,而且可以根据作品的需求利用脚本程序赋予用户与虚拟场景中的物体进行交互。除此之外,我们还能能够创建虚拟场景。我们常见的VR游戏就是通过这种方式来制作的,这给“VR+”新闻作品的实现提供了新的思路。比如气象频道制作团队运用通常用于游戏中的虚幻引擎Unreal Engine创造出令人身临其境的特效。该报道带领观众穿越时间,用让人身临其境的特效展现气候变化的潜在后果。

对于此类“VR+”新闻作品的创作,首先我们可以通过内容制作类软件得到我们需要的各种素材,例如图片处理软件(如Photoshop)得到的图片、音频处理软件(如Audition)得到的音频文件、三维建模软件(如3ds max、Maya等)构建一些需要的模型、甚至三维动画、场景,甚至全景拍摄得到的全景图片、全景视频等,然后通过Unity等软件我们对这些资源进行整合并通过脚本添加交互。因此,通过这种方式我们不仅可以展示全景图片与全景视频、虚拟场景等,还可以通过代码来完成预设的交互功能,这样就把这些资源或者素材整合成了一个完整的、有交互的“VR+”新闻作品。除此之外,我们也可以利用引擎软件强大的地形系统,它不仅能够模拟现实场景,更能够制作出任意我们想象中的景象,这样人们就能够构造出一些现实生活中难以体验到的、令人身临其境的场景特效,从而展现相应内容。最后虚拟现实引擎软件大多可以针对不同的平台进行发布。

5 总结

综上所述,我们透过VR技术的视角对“VR+”新闻作品的实现路径进行了分析,其中全景类作品制作简单,时效性相对而言更高,传播也更为方便,但是它只能基于现实场景进行表达,因而无法满足人们对于预设虚拟场景的需求。而软件制作类作品制作周期长,时效性难以保证,但是它能构造出不依赖于真实世界的创意作品,并且它的交互性极强。可以看出“VR+”新闻作品有着独特的优势,只是目前它的实现及传播上还存在很多不足,但是毋庸置疑它仍是未来传播的一个重要手段。

参考文献:

- [1] VR、AR与MR项目开发实战[M].北京:清华大学出版社,2018.
- [2] 孙婷.VR与新闻的融合研究[D].苏州大学,2020.
- [3] 张玮野.VR+新闻:融媒体时代传统新闻业转型的新方向[J].今传媒,2017,25(2):103-104.
- [4] 滕照东.VR+新闻:融媒体时代传统新闻业转型的新方向[J].采写编,2019(2):13-14.

作者简介:

郑晓利(1988.05-),女,汉族,河南省濮阳市濮阳县人,硕士研究生,西安培华学院传媒学院,研究方向:数字媒体技术。