

MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION

PUBLIC RELATIONS DIVISION

7-3, Marunouchi 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 100-8310, Giappone

DA PUBBLICARE IMMEDIATAMENTE

No. 3265

Il presente testo è una traduzione della versione inglese ufficiale del comunicato stampa e viene fornito unicamente per comodità di consultazione. Fare riferimento al testo inglese originale per conoscere i dettagli e/o le specifiche. In caso di eventuali discrepanze, prevale il contenuto della versione inglese originale.

Richieste dei clienti

Industrial Design Center
Mitsubishi Electric Corporation
www.MitsubishiElectric.com/ssl/contact/company/rd/form.html
www.Mitsubishielectric.com/en/about/rd/index.html

Richieste dei media

Public Relations Division
Mitsubishi Electric Corporation
prd.gnews@nk.MitsubishiElectric.co.jp
www.MitsubishiElectric.com/news/

Mitsubishi Electric sviluppa un'interfaccia utente e un'app per eseguire il rendering istantaneo delle parole come testo 3D nelle registrazioni video in tempo reale

Si avvale della tecnologia AR per offrire comunicazioni video più espressive nei social media

TOKYO, 5 marzo 2019 - [Mitsubishi Electric Corporation](http://www.MitsubishiElectric.com) (TOKYO: 6503) ha annunciato oggi la sua interfaccia utente (UI) di recente sviluppo SwipeTalk Air™, considerata la prima interfaccia utente del mondo che utilizza la tecnologia di realtà aumentata (AR) e che è in grado di eseguire il rendering istantaneo delle parole pronunciate convertendole in testo tridimensionale durante le registrazioni video in tempo reale. Il posizionamento del testo viene realizzato semplicemente scorrendo un dito sullo schermo di un tablet o di uno smartphone. L'azienda ha inoltre annunciato lo sviluppo dell'app SwipeTalk Air su iOS® che integra l'interfaccia utente, la registrazione video e altre funzioni, per produrre video estremamente espressivi grazie ai quali, secondo le previsioni, i social media saranno più divertenti.

Un prototipo di SwipeTalk Air sarà esposto in occasione della fiera della tecnologia digitale South by Southwest (SXSW) di Austin, in Texas dall'8 al 17 marzo. In futuro, il funzionamento e le funzioni saranno ulteriormente migliorati prima del lancio dell'interfaccia utente e dell'applicazione nei prodotti e nei servizi commerciali.

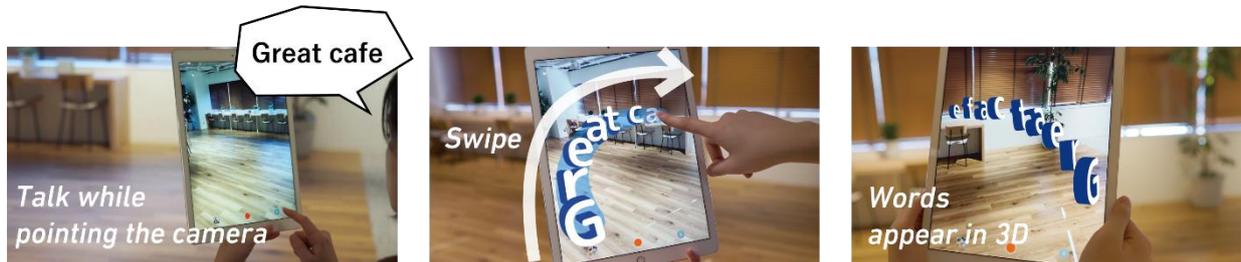


Il soggetto parla e la persona addetta alla telecamera fa scorrere il dito (a sinistra)
per fornire il rendering del testo 3D nel video (a destra)

Caratteristiche principali

- 1) *L'interfaccia utente esegue il rendering delle parole mano a mano che il testo passa scorrendo sullo schermo*

L'interfaccia utente esegue il rendering immediato delle parole come testo 3D in un video, mano a mano che la persona addetta alla telecamera fa scorrere il dito sullo schermo del dispositivo. Il dispositivo è puntato sul soggetto che pronuncia alcune parole, una linea scorre sullo schermo e quindi il testo viene visualizzato istantaneamente nell'area di passata.



Passaggi per l'utilizzo dell'interfaccia utente SwipeTalk Air

La registrazione e l'editing del video sono perfettamente integrati, in questo modo l'esperienza di cattura del momento in tempo reale non viene mai interrotta e gli utenti possono divertirsi a immettere il testo in maniera intuitiva.



Screenshot di un video con testo audio integrato creato con l'app SwipeTalk Air

2) *Nell'app sono integrate varie funzioni che consentono di creare video molto espressivi*

L'app contribuirà a realizzare nuove espressioni video grazie al posizionamento delle lettere in uno spazio virtuale a mezz'aria, in qualsiasi punto dello schermo. Quando il testo sarà visualizzato fisso in un punto, anche quando si modifica l'angolazione della telecamera, le riprese video che combinano il testo e gli oggetti registrati renderanno possibili nuovi modi di esprimersi e nuovi impieghi in base alle idee degli utenti. Grazie a un rapido posizionamento del testo, gli utenti possono facilmente produrre video pieni di creatività.

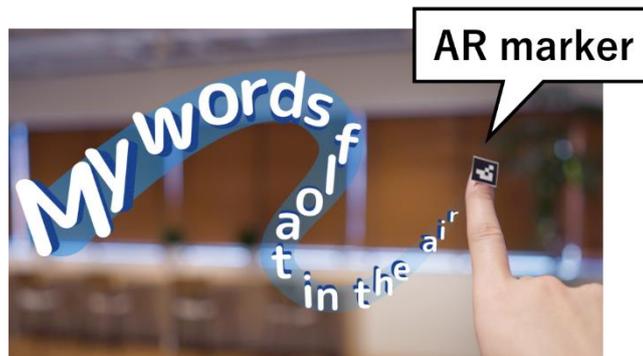


Immagine tratta da un video realizzato con l'app

Altre caratteristiche dell'app

1) *Visualizzazione del testo con l'uso di marcatori AR*

Quando il soggetto ha sul dito un marcatore AR (immagini riconoscibili dalla telecamera), il testo seguirà il percorso del dito in movimento del soggetto.



Rendering del testo con il tracciamento di un marcatore AR nell'immagine della telecamera



Posizionamento del testo utilizzando un marcatore AR (a sinistra: prima, a destra: dopo)

2) *Disegno di un'immagine AR*

Le linee possono essere disegnate nel video tracciandole sullo schermo per completare il testo con illustrazioni, quali frecce, motivi o decorazioni animate, migliorando così l'effetto e la chiarezza del messaggio.



Freccia e nuvoletta tracciate sullo schermo per una maggiore espressività del messaggio

3) *Traduzione multilingue*

Il testo posizionato può essere tradotto istantaneamente in una lingua straniera. Quando il testo visualizzato viene tradotto in un'altra lingua, esso viene ripetuto in quella lingua per abilitare la comunicazione e la collaborazione con persone che parlano lingue diverse.

Contesto

La pubblicazione di video sui social media è attualmente molto diffusa e le persone sono costantemente alla ricerca di nuovi mezzi per esprimersi tramite video. Inoltre, si registra una crescita della domanda di interfacce utente che permettono alle persone di registrare, modificare e condividere i video per informare gli altri di quanto accade loro in un dato momento. Dal 2013, l'Industrial Design Center di Mitsubishi Electric implementa il progetto Design X per permettere ai progettisti di creare liberamente concetti innovativi per i nuovi prodotti e servizi. La ricerca include interviste agli influencer dei social media per conoscere le nuove esigenze che gli utenti amano di più, ad esempio una rapida modifica e condivisione dei video. In precedenza, il centro ha sviluppato un precursore dell'interfaccia utente annunciata di recente: *Mitsubishi Electric sviluppa per la prima volta nel mondo una funzione di disegno ad attivazione vocale che visualizza le parole pronunciate nel punto in cui il dito viene tracciato sullo schermo*

<http://www.MitsubishiElectric.com/news/2016/0209.html> (9 febbraio 2016)

Brevetti

I brevetti in corso di registrazione, relativi alla tecnologia annunciata nel presente comunicato, sono uno in Giappone e uno all'estero.

Registrazioni dei progetti

Le richieste di progetto in corso di registrazione sono quattro in Giappone.

SwipeTalk e SwipeTalk Air sono marchi registrati di Mitsubishi Electric.

SXSW e South by Southwest sono marchi registrati di South by Southwest LLC negli Stati Uniti e in altri paesi e regioni.

iOS è un marchio registrato di Cisco Technology Inc.

###

Informazioni su Mitsubishi Electric Corporation

Con quasi 100 anni di esperienza nella fornitura di prodotti affidabili e di alta qualità, Mitsubishi Electric Corporation (TOKYO: 6503) è un leader mondiale riconosciuto per la produzione, il marketing e la vendita di apparecchi elettrici ed elettronici per i settori informatico e delle comunicazioni, spaziale e delle comunicazioni satellitari, dell'elettronica di consumo, delle tecnologie industriali, energetico, dei trasporti e delle costruzioni. Incarnando lo spirito del motto aziendale "Changes for the Better" e della visione ambientale "Eco Changes", Mitsubishi Electric si impegna a essere un'azienda "green" leader a livello mondiale, con l'obiettivo di migliorare la società con la tecnologia. L'azienda ha registrato un volume di vendite consolidato del gruppo di 4.444,4 miliardi di yen (in conformità ai principi contabili internazionali IFRS: 41,9 miliardi di dollari USA*) nell'anno fiscale terminato il 31 marzo 2018. Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web:

www.MitsubishiElectric.com

*Al tasso di cambio di 106 yen per dollaro USA fornito dal mercato dei cambi esteri di Tokyo il 31 marzo 2018