

MITSUBISHI ELECTRIC CORPORATION
PUBLIC RELATIONS DIVISION
7-3, Marunouchi 2-chome, Chiyoda-ku, Tokio, 100-8310, Japan

ZUR SOFORTIGEN VERÖFFENTLICHUNG

Nr. 3265

Bei diesem Text handelt es sich um eine Übersetzung der offiziellen englischen Version dieser Pressemitteilung, die nur als Hilfestellung und Referenz bereitgestellt wird. Ausführliche und/oder spezifische Informationen entnehmen Sie bitte der englischen Originalversion. Im Falle von Abweichungen hat der Inhalt der englischen Originalversion Vorrang.

Kundenanfragen

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

Presseanfragen

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

**Mitsubishi Electric entwickelt eine Benutzeroberfläche und App,
mit der gesprochene Wörter bei Live-Videoaufnahmen sofort als
3D-Text gerendert werden**

Nutzt AR-Technologie für ausdrucksstärkere Videokommunikationen in Social Media

TOKIO, 5. März 2019 – [Mitsubishi Electric Corporation](http://www.MitsubishiElectric.com) (TOKIO: 6503) hat heute seine neu entwickelte SwipeTalk Air™ Benutzeroberfläche (UI) vorgestellt, die als weltweit erste Benutzeroberfläche mithilfe von AR-Technologie (Augmented Reality) gesprochene Wörter bei Live-Videoaufnahmen sofort als 3D-Text rendern kann. Der Text kann ganz einfach durch Streichen mit dem Finger über den Bildschirm des Tablets oder Smartphones positioniert werden. Das Unternehmen gab außerdem die Entwicklung der SwipeTalk Air App für iOS® bekannt, die die Benutzeroberfläche, Videoaufnahme und andere Funktionen in sich vereint und so besonders ausdrucksstarke Videos ermöglicht, die Social Media bereichern sollen.

Vom 8. bis 17. März wird auf der digitalen Technologieausstellung SXSW (South by Southwest) in Austin, Texas, ein Prototyp von SwipeTalk Air vorgestellt. In Zukunft werden die Bedienung und Funktionen weiter verbessert, bevor die Benutzeroberfläche und die Anwendung als Teil kommerzieller Produkte und Services veröffentlicht werden.

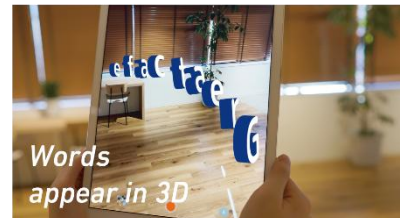
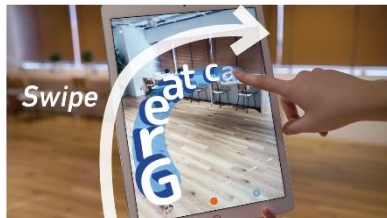


Person spricht und die Person hinter der Kamera streicht mit dem Finger (linke Abbildung),
um sofort 3D-Text im Video zu rendern (rechte Abbildung)

Hauptmerkmale

- 1) *Gesprochene Wörter werden auf der Benutzeroberfläche an der Stelle gerendert, an der mit dem Finger über den Bildschirm gestrichen wird*

Auf der Benutzeroberfläche werden gesprochene Wörter sofort als 3D-Text in einem Video gerendert, während die Person hinter der Kamera mit dem Finger über den Bildschirm des Geräts streicht. Das Gerät wird auf die Person gerichtet, die ein paar Worte sagt. Sobald mit dem Finger über den Bildschirm gestrichen wird, wird der Text sofort in dem Bereich angezeigt, über den gestrichen wurde.



Schritte zur Verwendung der SwipeTalk Air Benutzeroberfläche

Videoaufnahme und -bearbeitung sind nahtlos integriert, sodass die Liveaufnahme nie unterbrochen werden muss und Benutzer intuitiv Text eingeben können.



Screenshot von Video mit integriertem Audiotext, das mit der SwipeTalk Air App erstellt wurde

2) *Die App enthält viele Funktionen zum Erstellen ausdrucksstarker Videos*

Mit ihr werden neue Video-Ausdrucksmöglichkeiten realisiert, indem Buchstaben überall auf dem Bildschirm mitten in der virtuellen Luft platziert werden können. Da der angeordnete Text selbst bei Änderung des Kamerawinkels fixiert bleibt, eröffnen Videos, in denen dieser Text und die aufgenommenen Objekte kombiniert werden, neue Ausdrucks- und Verwendungsmöglichkeiten, ausgehend von den Ideen der Benutzer. Dank der schnellen Textpositionierung können Benutzer ganz einfach hochkreative Videos erstellen.

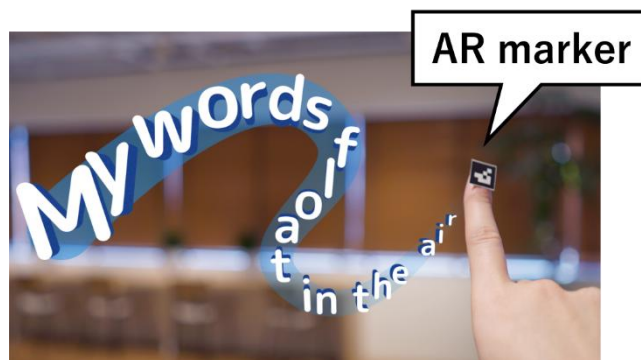


Bild eines Videos, das mit der App aufgenommen wurde

Weitere Funktionen der App

1) *Textanzeige mit AR-Markierungen*

Wenn die aufgenommene Person eine AR-Markierung (ein von der Kamera erkennbares Bild) auf dem Finger trägt, folgt der Text dem sich bewegenden Finger der Person.



Rendern von Text durch Nachverfolgen einer AR-Markierung in der Aufnahme



Positionieren von Text mit einer AR-Markierung (links: vorher, rechts: nachher)

2) Zeichnen von AR-Bildern

Linien können im Video gezeichnet werden, indem sie auf dem Bildschirm nachgezeichnet werden, um den Text durch Illustrationen wie Pfeile, Muster oder Cartoon-Verzierungen zu ergänzen und so der Botschaft des Videos Nachdruck zu verleihen.



Pfeil und Sprechblase auf dem Bildschirm für eine ausdrucksstärkere Botschaft

3) Mehrsprachige Übersetzung

Der positionierte Text kann sofort in andere Sprachen übersetzt werden. Wenn der angezeigte Text in eine andere Sprache geändert wird, wird er in dieser Sprache laut vorgelesen, um die Kommunikation und Zusammenarbeit mit Personen zu ermöglichen, die eine andere Sprache sprechen.

Hintergrund

Das Posten von Videos über Social Media ist mittlerweile sehr verbreitet, sodass ständig nach neuen Möglichkeiten gesucht wird, sich in Videos auszudrücken. Darüber hinaus wächst die Nachfrage nach Benutzeroberflächen, die es Nutzern ermöglichen, Videos aufzunehmen, zu bearbeiten und zu teilen, um anderen mitzuteilen, was gerade passiert. Seit 2013 setzt das Industrial Design Center (IDC) von Mitsubishi Electric sein Design X-Projekt um, das Designern die freie Entwicklung innovativer Konzepte für neue Produkte und Services ermöglicht. Zu den Forschungsergebnissen gehören Interviews mit Influencern aus Social Media, um mehr über die aktuellen Bedürfnisse von Benutzern zu erfahren, z. B. schnelles Bearbeiten und Teilen von Videos. Das Center hat zuvor einen Vorläufer der neu angekündigten Benutzeroberfläche entwickelt: *Mitsubishi Electric entwickelt die weltweit erste sprachgesteuerte Zeichenfunktion, die beim Ziehen des Fingers über den Bildschirm gesprochene Worte anzeigt*

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

Patente

Angemeldete Patente dieser Pressemitteilung: 1 in Japan und 1 außerhalb Japans.

Geschmacksmusteranmeldungen

Ausstehende Geschmacksmusteranmeldungen: 4 in Japan.

SwipeTalk und SwipeTalk Air sind Marken von Mitsubishi Electric.

SXSW und South by Southwest sind eingetragene Marken von South by Southwest LLC in den USA und anderen Ländern und Regionen.

iOS ist eine eingetragene Marke von Cisco Technology, Inc.

###

Über die Mitsubishi Electric Corporation

Mit fast 100 Jahren Erfahrung in der Bereitstellung zuverlässiger, hochwertiger Produkte ist die Mitsubishi Electric Corporation (TOKIO: 6503) ein anerkanntes, weltweit führendes Unternehmen in der Herstellung, im Marketing und im Vertrieb von Elektro- und Elektronikgeräten für die Informationsverarbeitung, Kommunikation, Raumfahrtentwicklung und Satellitenkommunikation, Unterhaltungselektronik, Industrietechnik, den Energie- und Transportsektor sowie Gebäudeanlagen. Im Sinne seiner Unternehmensphilosophie „Changes for the Better“ und Umwelterklärung „Eco Changes“ setzt sich Mitsubishi Electric als globales, im Umweltschutz führendes Unternehmen dafür ein, die Gesellschaft mit neuen Technologien zu bereichern. Das Unternehmen verzeichnete konzernweit einen konsolidierten Umsatz von 4.444,4 Mrd. Yen (gemäß den IFRS; 41,9 Mrd. US-Dollar*) im Geschäftsjahr zum 31. März 2018. Weitere Informationen erhalten Sie unter:

www.MitsubishiElectric.com

* Zum Wechselkurs von 106 Yen für einen US-Dollar, der am 31. März 2018 von der Tokioter Devisenbörse angegeben wurde.