

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

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

n° 3265

Ce texte est une traduction de la version anglaise officielle de ce communiqué de presse. Il est fourni à titre de référence et pour votre confort uniquement. Pour tout détail ou spécificité, veuillez vous reporter à la version anglaise d'origine. La version anglaise d'origine prime, en cas de divergence.

Demandes de renseignements des clients

Contacts presse

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

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

Mitsubishi Electric développe une interface utilisateur et une application pour convertir instantanément les paroles en texte 3D durant les enregistrements vidéo en direct

Exploite la technologie RA pour rendre la communication vidéo sur les réseaux sociaux plus expressive

TOKYO, le 5 mars 2019 – [Mitsubishi Electric Corporation](http://www.MitsubishiElectric.com) (TOKYO : 6503) a annoncé aujourd'hui le développement de SwipeTalk Air™, sa nouvelle interface utilisateur (UI), présentée comme la première UI à utiliser la technologie de la réalité augmentée (RA) pour convertir instantanément les paroles en texte en trois dimensions durant les enregistrements vidéo en direct. Le positionnement du texte est appliqué d'un simple glissement de doigt sur l'écran du smartphone ou de la tablette. L'entreprise a également annoncé le développement de l'application SwipeTalk Air sur iOS® qui intègre l'interface utilisateur, l'enregistrement vidéo et d'autres fonctions rendant les vidéos plus expressives sur les réseaux sociaux.

Un prototype de SwipeTalk Air sera présenté dans le cadre de l'exposition des technologies numériques du SXSW (South by Southwest) à Austin, au Texas, du 8 au 17 mars. L'opérabilité et les fonctions seront mises à jour plus tard, avant le lancement de l'UI et de l'application sur des produits et services commerciaux.

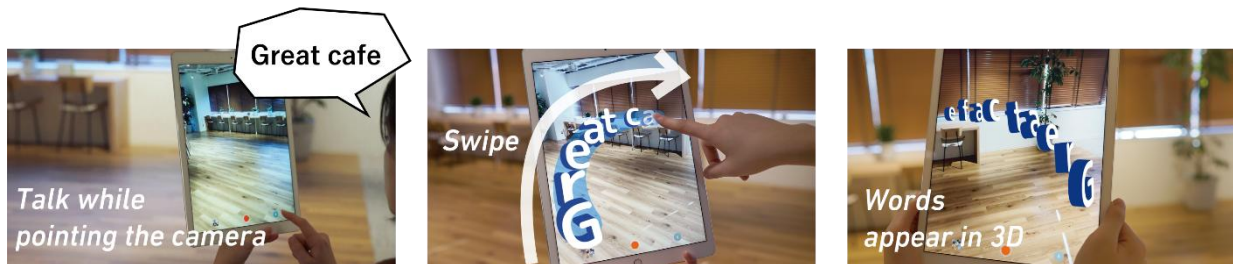


Le sujet parle et le caméraman passe le doigt sur l'écran (à gauche)
pour convertir instantanément les paroles en texte 3D dans la vidéo (à droite)

Principales caractéristiques

1) L'UI convertit les paroles en texte qui s'affiche en suivant la trajectoire du doigt sur l'écran

L'UI convertit immédiatement les paroles en texte 3D dans les vidéos lorsque le caméraman passe un doigt sur l'écran de l'appareil. L'appareil est orienté vers le sujet, quelques mots sont prononcés, une ligne est tracée sur l'écran, puis le texte apparaît instantanément dans la zone balayée.



Étapes d'utilisation de l'interface utilisateur SwipeTalk Air

L'enregistrement et le montage vidéo sont parfaitement intégrés ; ainsi l'expérience de capture de l'instant présent n'est jamais interrompue et les utilisateurs peuvent profiter pleinement de l'insertion intuitive de texte.



Capture d'écran d'une vidéo et d'un texte audio intégrés créés avec l'application SwipeTalk Air

2) *Une application qui intègre diverses fonctions pour créer des vidéos plus expressives*

Elle contribuera à offrir un nouveau moyen d'expression vidéo qui consistera à placer des lettres n'importe où dans l'espace virtuel de l'écran. Comme le texte intégré restera en place, même en changeant l'angle de la caméra, prendre des vidéos qui combinent ce type de texte et des objets filmés ouvre la voie à de nouveaux usages et moyens d'expression au gré des idées des utilisateurs. Grâce au positionnement de texte en un glissement de doigt, l'utilisateur peut produire des vidéos pleines de créativité en toute simplicité.

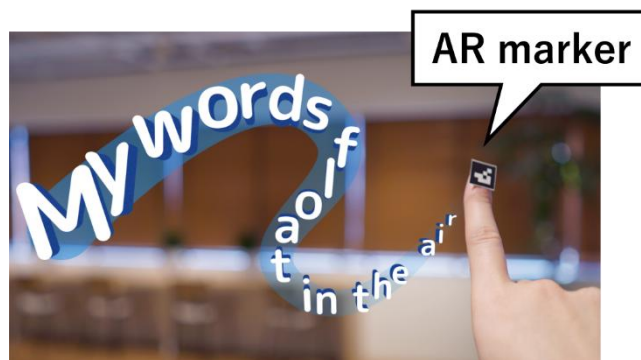


Image d'une vidéo prise avec l'application

Autres fonctionnalités de l'application

1) *Affichage de texte à l'aide de marqueurs de RA*

Lorsque le sujet porte un marqueur de RA (des images reconnaissables par la caméra) sur son doigt, le texte suivra le chemin tracé par le doigt du sujet.



Conversion du texte en traçant un marqueur de RA dans l'image filmée



Positionnement de texte à l'aide d'un marqueur de RA (à gauche : avant, à droite : après)

2) *Dessin sur image en RA*

Il est possible de tracer des lignes dans la vidéo en les dessinant à l'écran pour compléter le texte avec des illustrations, telles que des flèches, un motif ou une décoration de type cartoon pour renforcer l'effet et la clarté du message.



Flèche et bulle tracées à l'écran pour des messages plus expressifs

3) *Traduction multilingue*

Le texte placé peut être traduit instantanément dans une langue étrangère. Lorsque le texte affiché est traduit dans une autre langue, il est lu à voix haute dans cette langue pour favoriser la communication et la collaboration avec des gens parlant d'autres langues.

Contexte

La mise en ligne de vidéos sur les réseaux sociaux est aujourd'hui très commune ; les gens sont donc constamment à la recherche de nouveaux moyens de s'exprimer par le biais de vidéos. D'autre part, la demande pour des UI permettant d'enregistrer, de modifier et de partager des vidéos pour informer les autres de ce qui se passe sur le moment est croissante. Depuis 2013, l'Industrial Design Center (IDC) de Mitsubishi Electric a mis en œuvre son projet Design X pour permettre aux concepteurs de créer librement des concepts novateurs pour de nouveaux produits et services. La recherche comprend des entretiens avec des influenceurs sur les réseaux sociaux pour en savoir plus sur les nouveaux besoins des utilisateurs, comme une rapidité accrue pour éditer et partager des vidéos. Le centre avait déjà développé un précurseur à la nouvelle interface utilisateur présentée dernièrement : *Mitsubishi Electric développe la première technologie mondiale combinant des fonctions de reconnaissance vocale et de dessin pour permettre aux utilisateurs d'afficher leurs paroles*

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

Brevets

Un dépôt de brevet au Japon et un à l'étranger concernant la technologie présentée dans ce communiqué de presse.

Enregistrements de conception

Quatre dépôts d'applications de conception au Japon.

SwipeTalk et SwipeTalk Air sont des marques déposées de Mitsubishi Electric.

SXSW et South by Southwest sont des marques déposées de South by Southwest LLC aux États-Unis et dans d'autres pays et régions.

iOS est une marque déposée de Cisco Technology, Inc.

###

À propos de Mitsubishi Electric Corporation

Depuis près de 100 ans, Mitsubishi Electric Corporation (TOKYO : 6503) propose des produits fiables et de haute qualité. Ce leader international est reconnu pour la fabrication, le marketing et la vente d'équipements électriques et électroniques utilisés dans les domaines suivants : le traitement et la communication de l'information, le développement spatial et les communications par satellite, l'électronique grand public, la technologie industrielle, l'énergie, les transports et l'équipement dans le bâtiment. En se conformant à l'esprit de sa devise « Changes for the Better » et de son engagement environnemental « Eco Changes », Mitsubishi Electric s'efforce d'être une entreprise pionnière et propre en plaçant la technologie au service de la société. L'entreprise a enregistré un chiffre d'affaires consolidé du Groupe de 4 444,4 milliards de yens (conformément aux normes internationales d'information financière, 41,9 milliards de dollars US*) au cours du dernier exercice qui a pris fin le 31 mars 2018. Pour plus d'informations, veuillez consulter :

www.MitsubishiElectric.com

* À un taux de change de 106 yens pour 1 dollar US, taux indiqué par le Tokyo Foreign Exchange Market le 31 mars 2018