

(12) 发明专利申请

(10) 申请公布号 CN 102456200 A

(43) 申请公布日 2012. 05. 16

(21) 申请号 201010518195. 0

(22) 申请日 2010. 10. 25

(71) 申请人 鸿富锦精密工业(深圳) 有限公司
地址 518109 广东省深圳市宝安区龙华镇油
松第十工业区东环二路 2 号
申请人 鸿海精密工业股份有限公司

(72) 发明人 李后贤 李章荣 罗治平

(51) Int. Cl.

G06Q 30/02 (2012. 01)

G06F 19/00 (2011. 01)

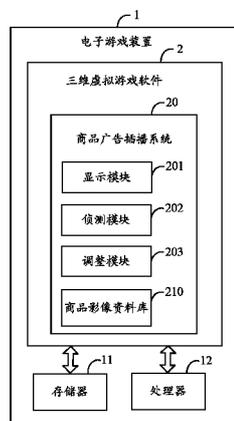
权利要求书 1 页 说明书 4 页 附图 6 页

(54) 发明名称

商品广告插播系统及方法

(57) 摘要

一种商品广告插播系统, 内嵌于三维虚拟游戏软件中, 该三维虚拟游戏软件运行于电子游戏装置中。该系统包括: 显示模块, 用于当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时, 于该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象; 侦测模块, 用于持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置; 调整模块, 用于根据所述虚拟对象的位置, 持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度, 直至该商品广告的插播时间结束。本发明还提供一种商品广告插播方法。实时本发明可增强嵌入在三维虚拟游戏中的商品广告的效果。



1. 一种商品广告插播系统,内嵌于三维虚拟游戏软件中,该三维虚拟游戏软件运行于电子游戏装置中,其特征在于,该系统包括:

显示模块,用于当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时,于该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象;

侦测模块,用于持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置;及

调整模块,用于根据所述虚拟对象的位置,持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度,直至该商品广告的插播时间结束。

2. 如权利要求 1 所述的商品广告插播系统,其特征在于,该系统还包括:

商品影像资料库,用于保存预先取得的所述商品在不同展示角度下的商品影像。

3. 如权利要求 2 所述的商品广告插播系统,其特征在于,所述调整模块根据所述虚拟对象的位置,从所述商品影像资料库中选择与该虚拟对象的位置相应的商品影像展示在所述虚拟游戏场景中,来调整所述商品影像在虚拟游戏场景中的展示角度。

4. 如权利要求 2 所述的商品广告插播系统,其特征在于,当所述三维虚拟游戏软件安装在所述电子游戏装置中时,所述商品影像资料库中所保存的不同展示角度下的商品影像被解压到该电子游戏装置的存储器中进行保存。

5. 一种商品广告插播方法,应用于三维虚拟游戏软件中,该三维虚拟游戏软件运行于电子游戏装置中,其特征在于,该方法包括步骤:

当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时,于该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象;

持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置;及

根据所述虚拟对象的位置,持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度,直至该商品广告的插播时间结束。

6. 如权利要求 5 所述的商品广告插播方法,其特征在于,所述三维虚拟游戏软件中包括一个存有预先取得的所述商品在不同展示角度下的商品影像的商品影像资料库。

7. 如权利要求 6 所述的商品广告插播方法,其特征在于,所述持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度的步骤包括:

根据所述虚拟对象的位置,从所述商品影像资料库中选择与该虚拟对象的位置相应的商品影像展示在所述虚拟游戏场景中。

8. 如权利要求 6 所述的商品广告插播方法,其特征在于,当所述三维虚拟游戏软件安装在所述电子游戏装置中时,所述商品影像资料库中所保存的不同展示角度下的商品影像被解压到该电子游戏装置的存储器中进行保存。

商品广告插播系统及方法

技术领域

[0001] 本发明涉及三维虚拟游戏领域,尤其涉及一种内嵌于三维虚拟游戏软件的商品广告插播系统及方法。

背景技术

[0002] 目前,许多的广告商将商品广告内嵌于游戏中来增加商品的宣传效果,同时游戏运营商也可通过插播广告来获取更多的收益。传统的内嵌于三维虚拟游戏虚拟场景中的广告插播系统大多以静态平面的方式来展现商品的影像,无法按游戏玩家所控制的虚拟对象(如虚拟人物)的位置来调整所插播商品的展示角度。该静态平面的商品影像展现方式仅能展现广告商品单一角度的影像,不能有效的吸引游戏玩家留意广告内容,从而使得广告效果不佳。

发明内容

[0003] 鉴于以上内容,有必要提供一种商品广告插播系统,其可当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中插播商品广告时,根据玩家所控制的该虚拟游戏场景中虚拟对象的位置,调整所插播商品广告中商品影像的展示角度。

[0004] 还有必要提供一种商品广告插播方法,其可当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中插播商品广告时,根据玩家所控制的该虚拟游戏场景中虚拟对象的位置,调整所插播商品广告中商品影像的展示角度。

[0005] 所述商品广告插播系统,内嵌于三维虚拟游戏软件中,该三维虚拟游戏软件运行于电子游戏装置中。该系统包括:显示模块,用于当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时,于该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象;侦测模块,用于持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置;调整模块,用于根据所述虚拟对象的位置,持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度,直至该商品广告的插播时间结束。

[0006] 所述商品广告插播方法,应用于三维虚拟游戏软件中,该三维虚拟游戏软件运行于电子游戏装置中。该方法包括步骤:当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时,于该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象;持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置;根据所述虚拟对象的位置,持续调整所插播商品广告中的商品影像在所述虚拟游戏场景中的展示角度,直至该商品广告的插播时间结束。

[0007] 相较于现有技术,所述商品广告插播系统及方法,可当电子游戏装置在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中插播商品广告时,根据玩家所控制的该虚拟游戏场景中虚拟对象的位置,调整所插播商品广告中商品影像的展示角度。可有效的吸引游戏玩家留意广告内容,从而增强了嵌入在三维虚拟游戏中的商品广告的效果。

附图说明

[0008] 图 1 是本发明商品广告插播系统的运行环境架构图。

[0009] 图 2 是本发明较佳实施例中插播商品的影像显示在虚拟游戏场景中的示意图。

[0010] 图 3 是本发明商品广告插播方法较佳实施例的流程图。

[0011] 图 4(A) 至图 4(C) 是本发明较佳实施例中根据虚拟游戏场景中虚拟对象的位置调整所插播商品广告中商品影像的展示角度的示意图。主要元件符号说明

[0012]

电子游戏装置	1
三维虚拟游戏软件	2
商品广告插播系统	20
显示模块	201
侦测模块	202
调整模块	203
商品影像资料库	210
存储器	11
处理器	12
虚拟广告看板	M0
汽车的正面影像	41
汽车的左侧影像	42
汽车的右侧影像	43

[0013]

具体实施方式

[0014] 如图 1 所示,是本发明商品广告插播系统的运行环境架构图。该商品广告插播系统 20 内嵌于三维虚拟游戏软件 2 中。该三维虚拟游戏软件 2 安装在电子游戏装置 1 的存储器 11 中,被电子游戏装置 1 的处理器 12 所执行。所述电子游戏装置 1 可以是一台计算机,也可以是 PSP (PlayStation portable) 等掌上型电子娱乐设备。

[0015] 所述商品广告插播系统 20 包括显示模块 201、侦测模块 202、调整模块 203 以及商品影像资料库 210。

[0016] 所述商品影像资料库 210 中存有待插播商品广告中的商品在不同展示角度下的商品影像,以备后续根据三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中所显示的虚拟对象的位置,从该商品影像资料库 210 中选择与该虚拟对象的位置相应的商品影像,并将所选择的商品影像

展示在该虚拟游戏场景中,以对该商品影像的展示角度进行调整,以增强该商品的广告效果。例如,所述不同展示角度下的商品影像可被展示在图 2 所示的虚拟游戏场景中的虚拟广告看板 M0 中。

[0017] 所述不同展示角度下的商品影像可预先通过摄影机于不同的拍摄角度下对所述商品进行拍摄取得,也可通过三维绘图软件(如 Google SketchUp, Maya 等)绘制的方式取得。商品影像资料库 210 中不同展示角度下的商品影像可在所述三维虚拟游戏软件 2 安装在所述电子游戏装置 1 时,被解压到所述存储器 11 中进行保存。

[0018] 下面结合图 3,对所述显示模块 201、侦测模块 202、调整模块 203 进行详细说明。

[0019] 如图 3 所示,是本发明商品广告插播方法较佳实施例的流程图。

[0020] 步骤 S01,游戏玩家使用电子游戏装置 1 启动所述三维虚拟游戏软件 2 进行游戏。

[0021] 步骤 S02,当电子游戏装置 1 在三维虚拟游戏的虚拟游戏场景中开始插播商品广告时,所述显示模块 201 在该虚拟游戏场景中显示一个虚拟对象。举例而言,所述三维虚拟游戏软件 2 可在游戏玩家暂停游戏或游戏进入下一阶段时插播所述商品广告。显示模块 201 可将一个与该三维虚拟游戏相关的虚拟对象显示在所述虚拟游戏场景中,此时,游戏玩家可使用电子游戏装置 1 的输入设备控制该虚拟对象在虚拟游戏场景中移动,例如,游戏玩家可使用鼠标、键盘或游戏手柄等控制该虚拟对象进行移动。在本实施例中,所述商品广告的内容包括,但不限于,文字、图片以及该商品的影像。所述虚拟对象可以是虚拟人物、虚拟动物或其它任何可在游戏玩家的控制下在所述虚拟游戏场景中进行移动的虚拟物体。

[0022] 参考图 2 所示,当电子游戏装置 1 在所述虚拟游戏场景中的虚拟广告看板 M0 中开始插播一个汽车广告时,显示模块 201 在该虚拟广告看板 M0 的正前方显示一个虚拟对象,该虚拟对象为一个虚拟士兵,游戏玩家可通过所述电子游戏装置 1 的输入设备控制该虚拟士兵在该虚拟游戏场景中进行移动。

[0023] 步骤 S03,所述侦测模块 202 持续侦测所述虚拟对象在所述虚拟游戏场景中的位置。

[0024] 步骤 S04,所述调整模块 203 根据所述虚拟对象在所述虚拟场景中的位置,持续调整所插播商品广告中的商品影像在该虚拟游戏场景中的展示角度,直至该商品广告的插播时间结束。具体地,该调整模块 203 可根据所述虚拟对象的位置,从所述商品影像资料库 210 中选择与该虚拟对象的位置相对应的商品影像展示在该虚拟游戏场景中,从而对该商品影像的展示角度进行调整。

[0025] 如图 4(A) 至图 4(C) 所示,是本发明较佳实施例中根据虚拟游戏场景中虚拟对象的位置调整所插播商品广告中商品影像的展示角度的示意图。参考图 4(A),在所述虚拟游戏场景中的虚拟广告看板 M0 上所插播的广告为一个汽车广告,虚拟广告看板 M0 上展示有一个汽车的正面影像 41。此时,显示模块 201 在该虚拟游戏场景中所展示的虚拟广告看板 M0 的正前方显示的虚拟对象为一个虚拟士兵,该虚拟士兵可在游戏玩家的控制下进行移动。参考图 4(B),当游戏玩家控制所述虚拟士兵移动至所述虚拟游戏场景的左边(虚拟广告看板 M0 的左前方)时,所述调整模块 203 从所述商品影像资料库 210 中选择所述汽车的左侧影像 42 展示在所述虚拟广告看板 M0 中。参考图 4(C),当游戏玩家控制所述虚拟士兵移动至所述虚拟游戏场景的右边(虚拟广告看板 M0 的右前方)时,所述调整模块 203 则从所述商品影像资料库 210 中选择所述汽车的右侧影像 43 展示在所述虚拟广告看板 M0 中。

通过以上所述方式,调整模块 203 可根据所述虚拟士兵在虚拟游戏场景中的不同位置,不断调整展示在所述虚拟广告看板 M0 中的汽车影像的展示角度,直至所述商品广告的插播时间结束。

[0026] 综上所述,根据游戏玩家所控制的虚拟游戏场景中的虚拟对象的位置,可调整所插播商品广告中的商品影像在所述三维虚拟游戏中的展示角度。游戏玩家无需移动自己的实际位置,只需控制虚拟游戏场景中的虚拟对象进行移动,便可在游戏的过程中,体验如同亲自站在实体商品前观看实体商品各展示角度的影像画面的过程,从而更有效的吸引了游戏玩家留意广告中的内容,增强了广告的效果。

[0027] 以上实施例仅用以说明本发明的技术方案而非限制,尽管参照较佳实施例对本发明进行了详细说明,本领域的普通技术人员应当理解,可以对本发明的技术方案进行修改或等同替换,而不脱离本发明技术方案的精神和范围。

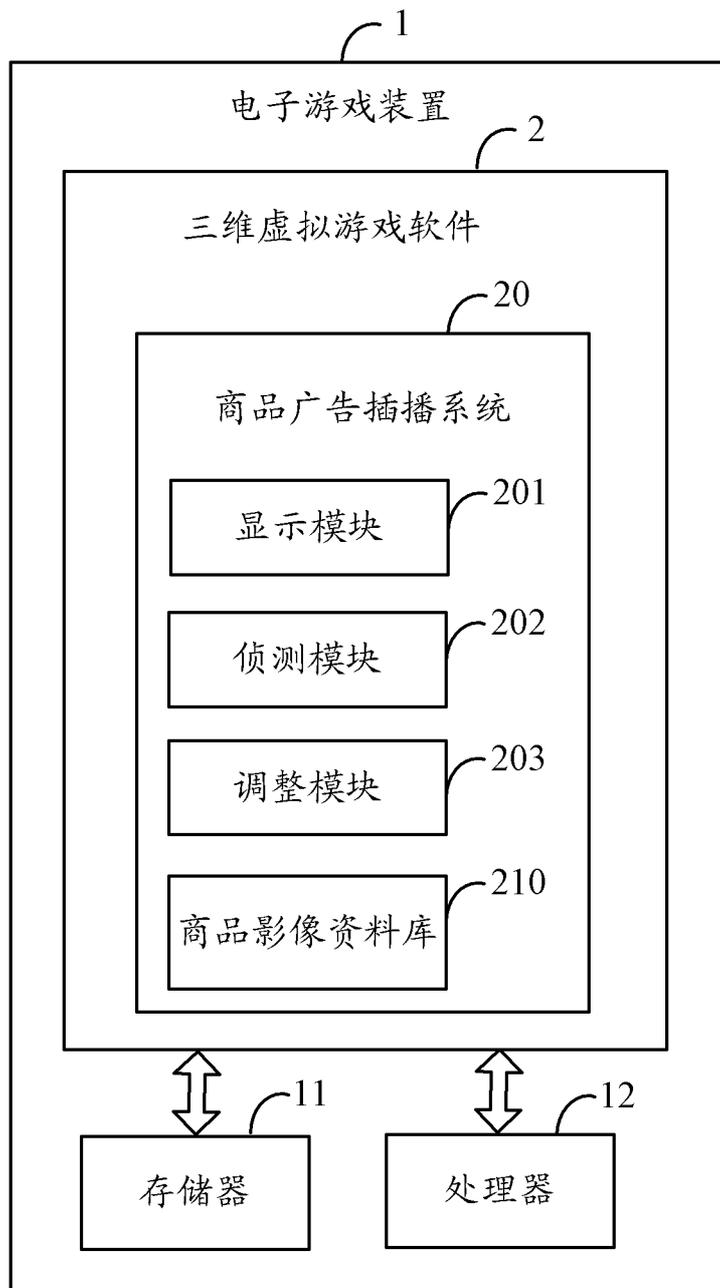


图 1

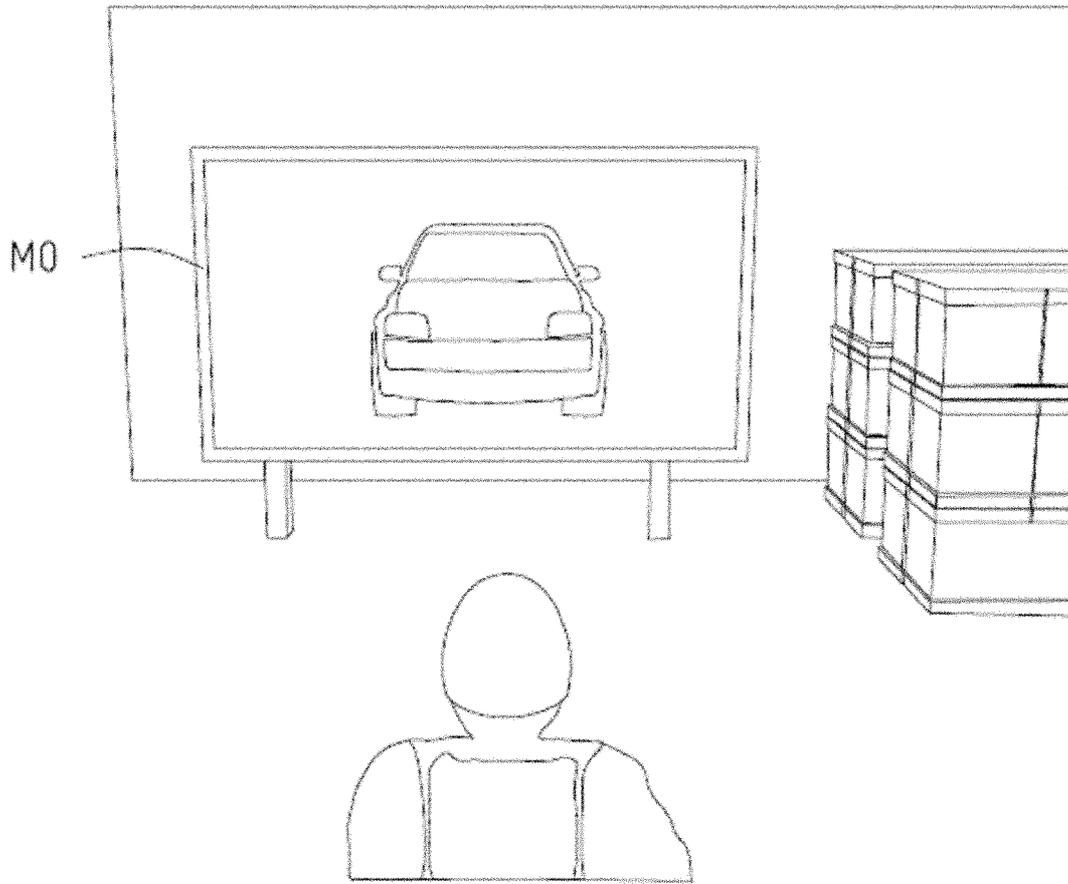


图 2

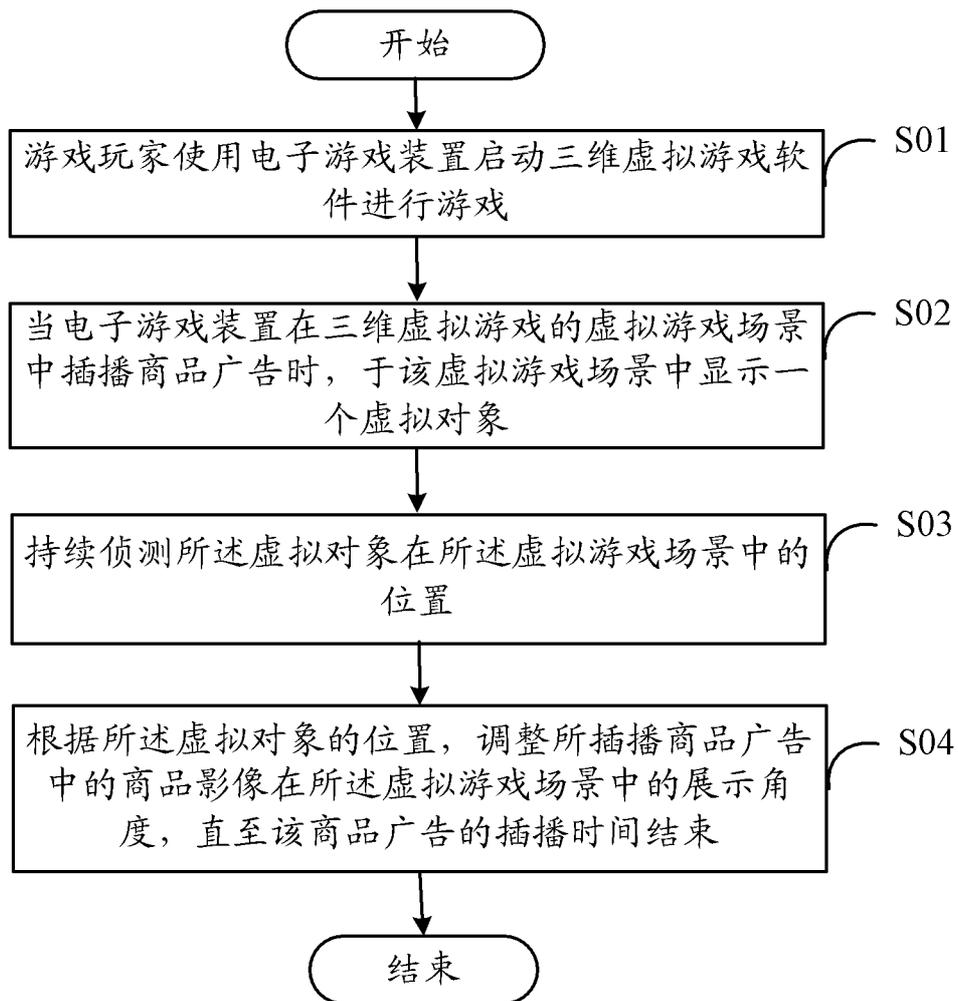


图 3

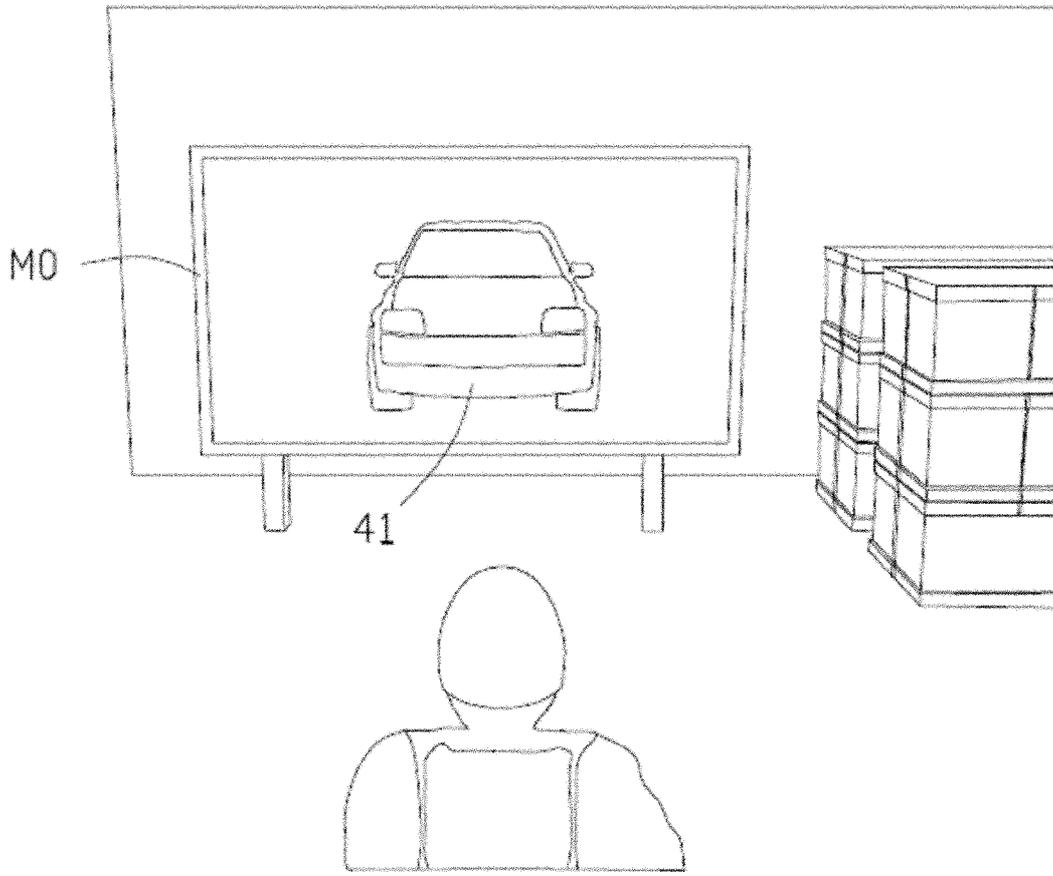


图 4(A)

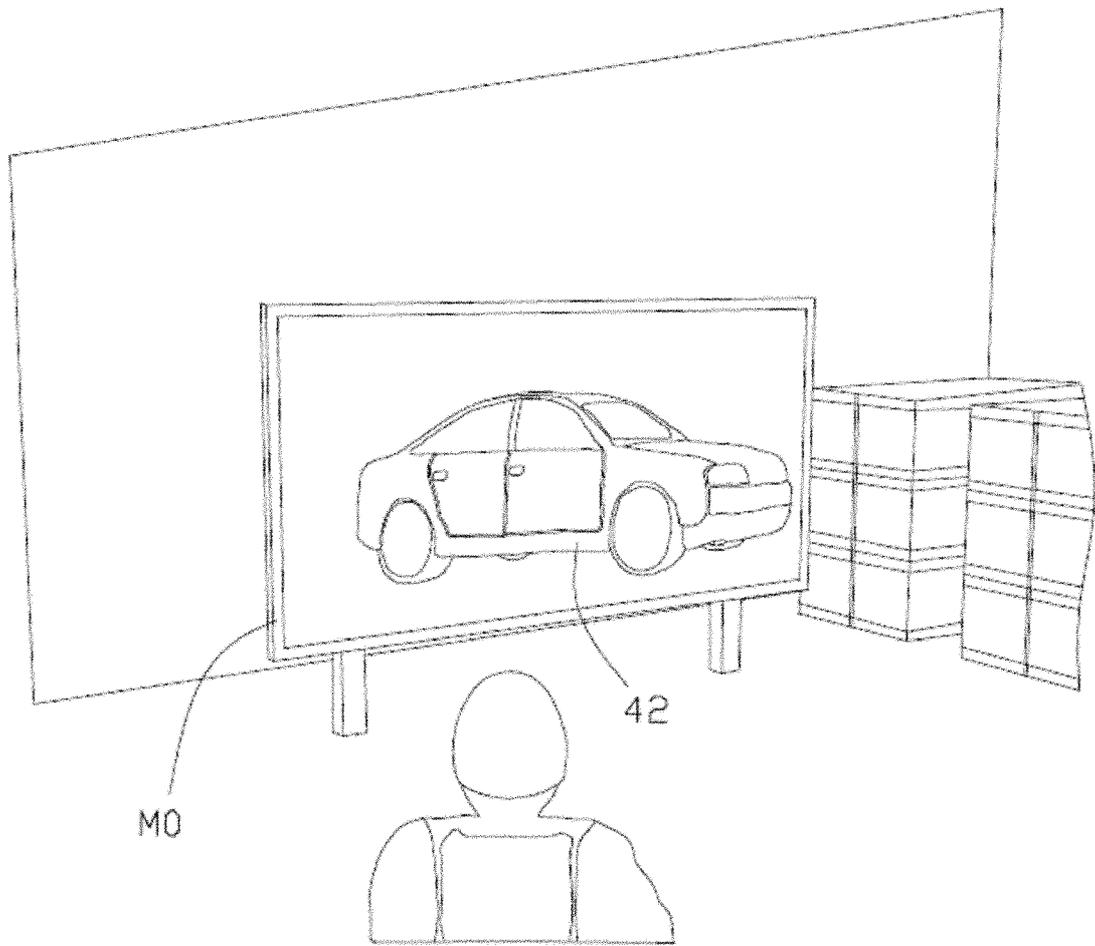


图 4(B)

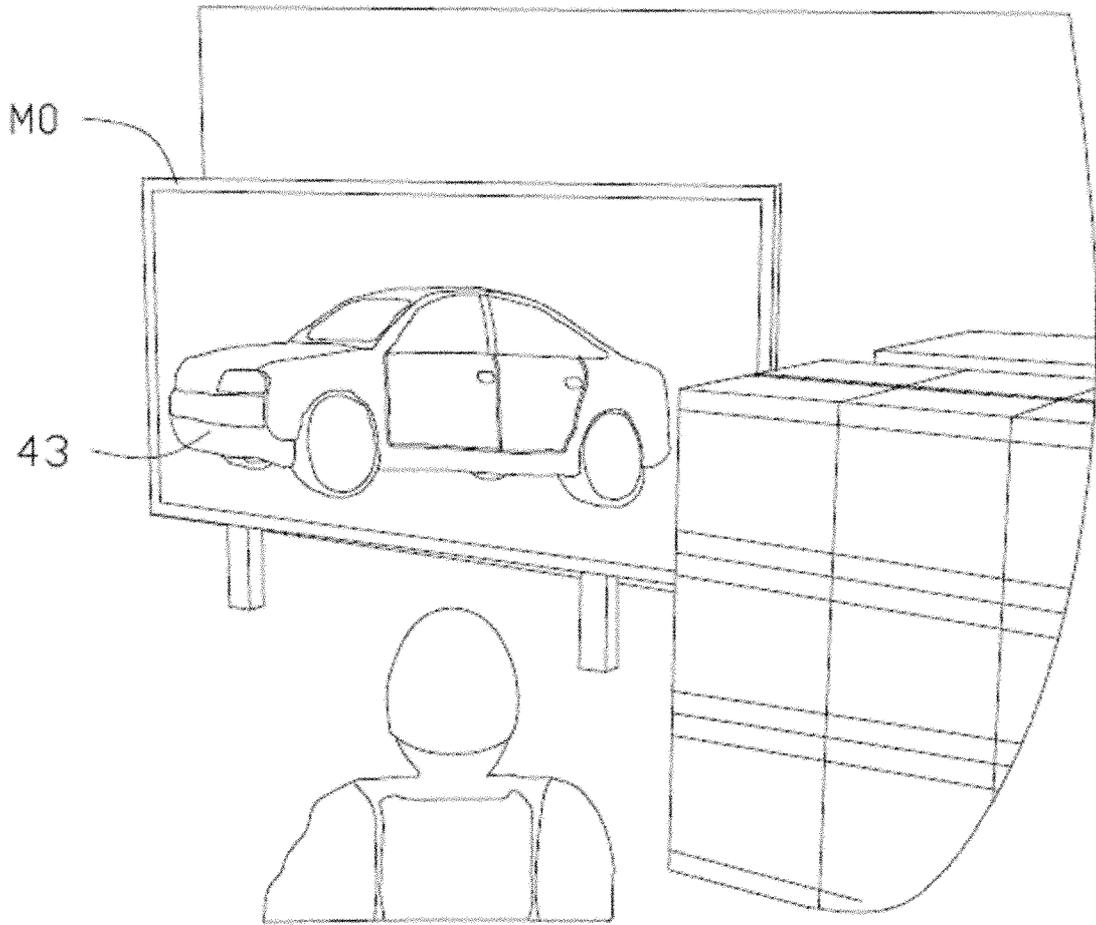


图 4(C)