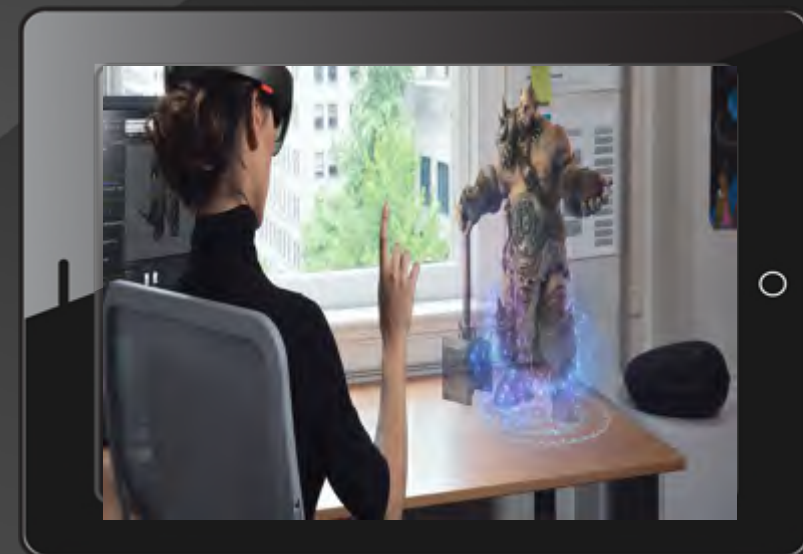
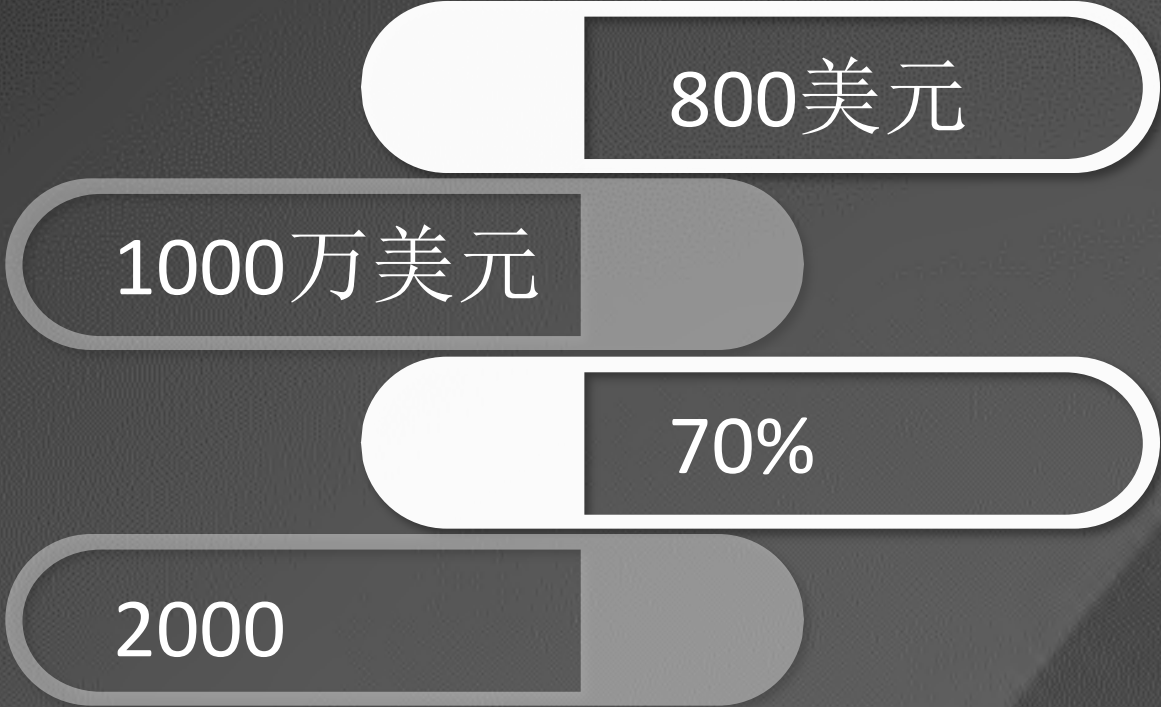


虚拟现实是未来吗？

虚拟 / 增强现实创业与投资

陈波





800美元

1000万美元

70%

2000

泡沫？虚假繁荣？

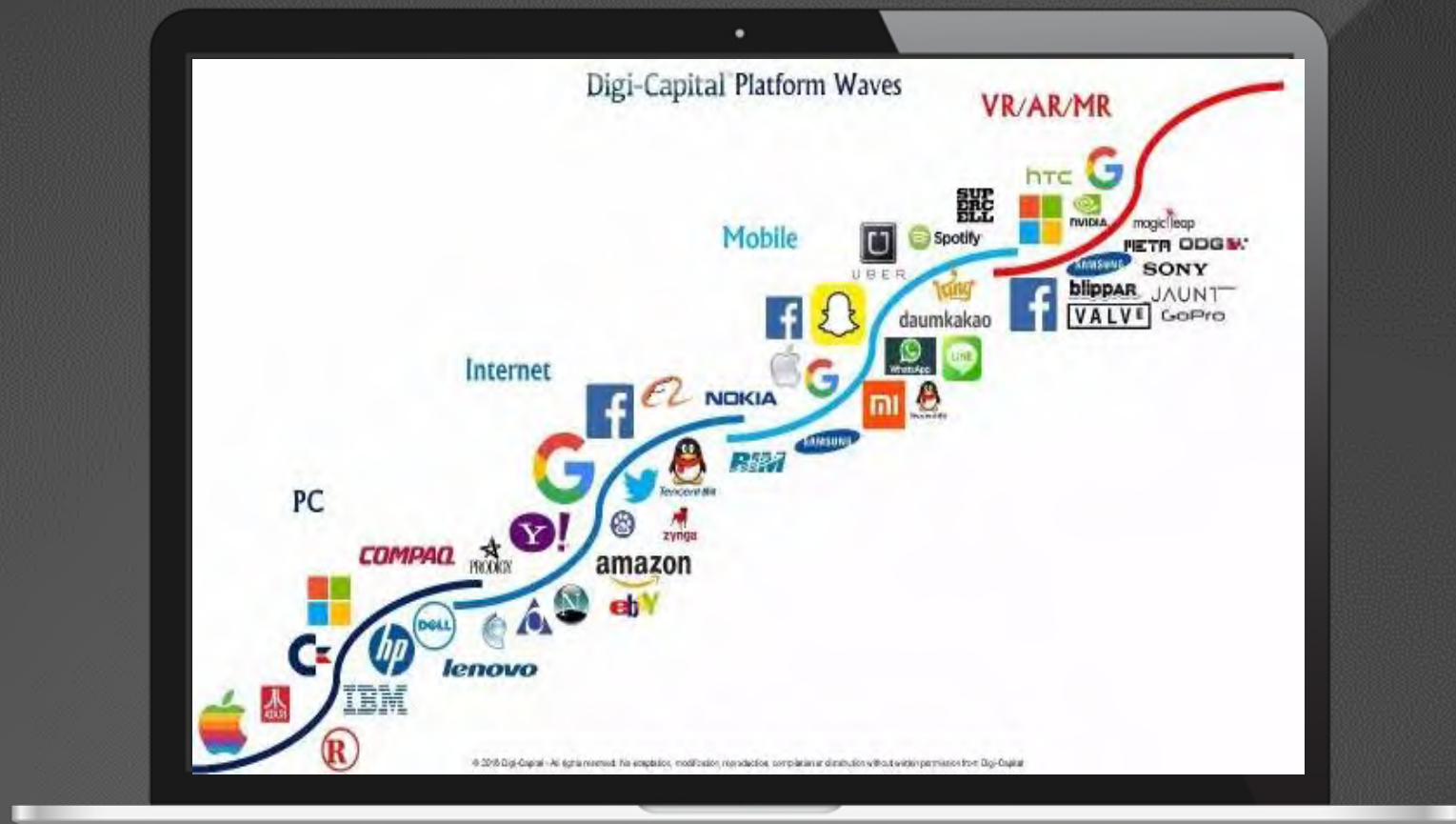


携手**IMAX**，**宏基**星风5K头显StarVR即将发货，这个头显的视场达到了210度；主打4K沉浸体验，**英特尔**发布第七代酷睿处理器；**苹果**重新获得2006年的头显专利；**索尼**申请Power Glove手部运动专利；**HTC**计划年内开设上万家Vive体验店；**谷歌**Daydream将在数周内发行；**韩国总统**签发3580万美元AR-VR专项基金；**英特尔**成立好莱坞工作室 创作体育和娱乐VR内容；大举VR市场，**英特尔**发布Alloy一体机；**微软**宣布年所有Win10电脑都将支持HoloLens；**联想**再发布VR-Ready PC电脑；2016年的预计全球智能手机OLED面板出货量将首次突破3亿，2019年的预计出货量将超过10亿；**英伟达**日前宣布，旗下的10系列显卡：GTX 1080、GTX 1070和GTX 1060将会出现在大部分主要电脑厂商的游戏笔记本中。在今天之前，GTX980是最强大的移动端显卡，也是市场上唯一可以支持高端虚拟现实设备的显卡。但借助10系列帕斯卡架构的高性能，英伟达正在发布3款 VR-Ready笔记本移动显卡，分别是GTX 1080、GTX 1070和GTX 1060移动版。英伟达表示，配备这些处理器的笔记本电脑起步价为1300美元。英伟达表示，每一个主要的游戏笔记本厂商都会发布搭载10系列显卡的VR Ready设备；**谷歌**研发全新操作系统Fuchsia 或为AR/VR而生；**HTC**联手**阿里**云探索VR云服务；**百度**AR为移动App推出增强现实平台DuSee；**微软**公开发售开发版HoloLens并升级全息平台；**Leap Motion**努力与**Unity**一起做的“交互引擎”，该引擎现在处于早期测试阶段。厉动制作的这种新的交互引擎，简化了制作可让用户握住虚拟物品的流程，混合了真实世界的手部物理感；**英特尔**入局，推一体化VR解决方案Alloy；**AMD**公布TrueAudio Next计划 完善VR沉浸式音效；**微软**推出HoloLens商务套装 为企业用户量身打造；**Valve**向第三方开发者免费授权“Lighthouse”定位追踪技术；**三星**发布了二代Gear VR和Galaxy Note 7，宣布推出三星VR浏览器，又表示Gear 360将在八月中旬开售；**谷歌**在今年的I/O开发者大会上宣布将会推出Daydream平台，当时公布的合作伙伴包括三星、HTC、LG、小米、华为、ZTE、华硕、以及阿尔卡特。而现在，**联想**也将要加入该平台的合作伙伴行列中；**淘宝**VR购物Buy+将9月上线测试；**火狐OSVR**共推WebVR 打开网页就能体验VR；VR行业今年还处于起步的阶段，需要大量资本的投入支持。今年6月底**HTC Vive**与全球顶级风投公司成立的虚拟现实风投联盟(Virtual Reality Venture Capital Alliance，简称**VRVCA**)，该联盟由36家风投企业组成，目前已经注入了120亿美金的可投资金；**微软**曝光Win Holographic全景系统 将于2017年推出；**Facebook**正式开源Surround全景摄像机；**乐视**发布新硬件LeVR Pro1，欲打造开放的VR游戏生态和1亿美金的乐视生态孵化基金，开放乐视全球生态资源；**三星**发布新款VR Ready手机Galaxy Note7；**微鲸**收购乐蜗；**亚马逊**要研发混合现实视频内容；备战VR购物 亚马逊将登陆PSVR、Rift及Vive。

第四次技术革命浪潮来袭

VR+AR+MR

- 1、第四次浪潮正组团来袭
- 2、市场炒作的高峰
- 3、面临现实



行业标准将会出现三大格局

新兴VR/AR头显设备公司大量涌现



国内外老牌终端设备厂商纷纷入局



三大行业标准



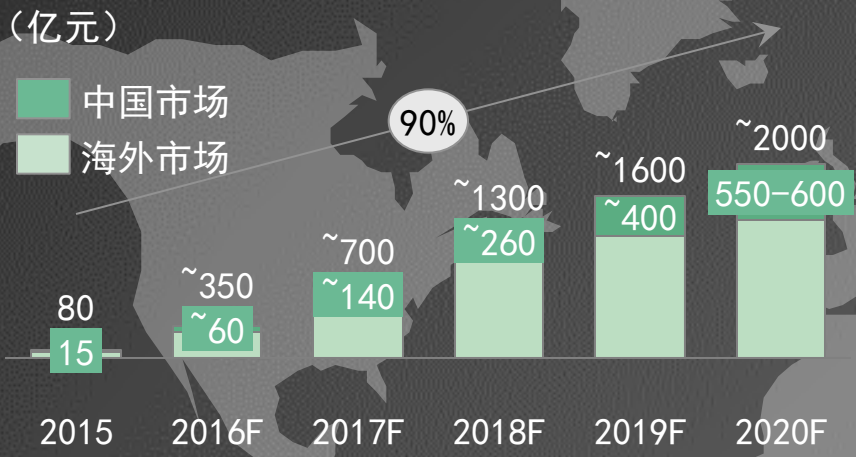
PC端

在多重因素驱动下，市场需求将发生井喷

全球VR市场在未来几年都将高速增长，中国VR市场也将在多种因素驱动下迎来井喷

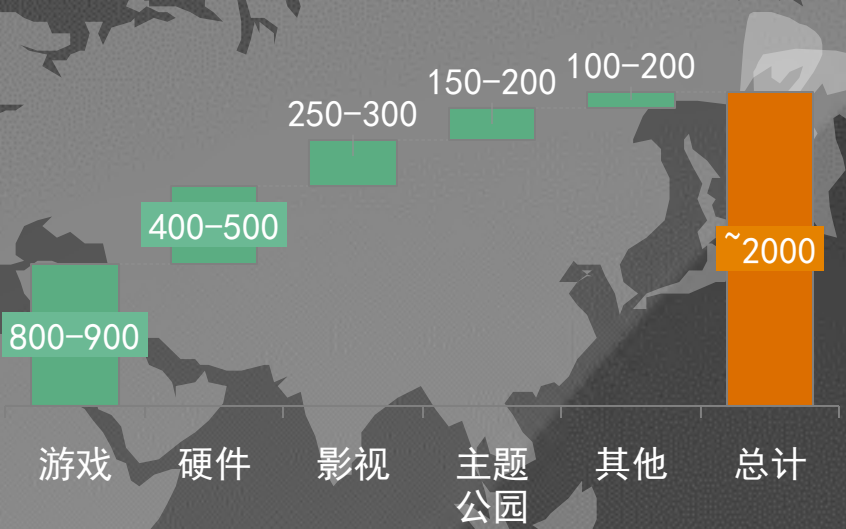
VR游戏、VR硬件和VR影视领域将在未来几年优先发展

全球VR市场发展趋势（2015-2020F）



- 技术进步**
 - 计算机功能的算法的进步、移动芯片更新换代、宽带网络升级等都为VR的发展奠定了坚实的技术基础
- 用户需求**
 - 消费者的娱乐生活日益丰富，产生了追求更极致更丰富娱乐体验的需求
- 资本进入**
 - 各大TMT巨头和资本机构都纷纷涉足VR产业，大量资本的驱动促进VR产业更快的发展

2020年VR市场细分[亿元]



- 硬件普及**
 - VR设备将在各种资本、技术的支持下爆发式增长，出货量几何倍上升达到每年百万台出货量，为VR的普及打造坚实的硬件基础
- 内容升级**
 - 内容上与VR最匹配的VR游戏、VR影视市场将率先高速发展，大幅提升消费者用户的娱乐体验，打开VR的消费级市场

预计市场格局将快速演进

中国市场VR行业各产业链市场格局（超过500家）

输入设备

输入及反馈设备



全景拍摄设备



开发工具

软件工具



开发硬件



内容制作

影视制作



游戏



其他服务应用



分发平台

网站分发



应用分发



头显设备

移动头显



PC头显

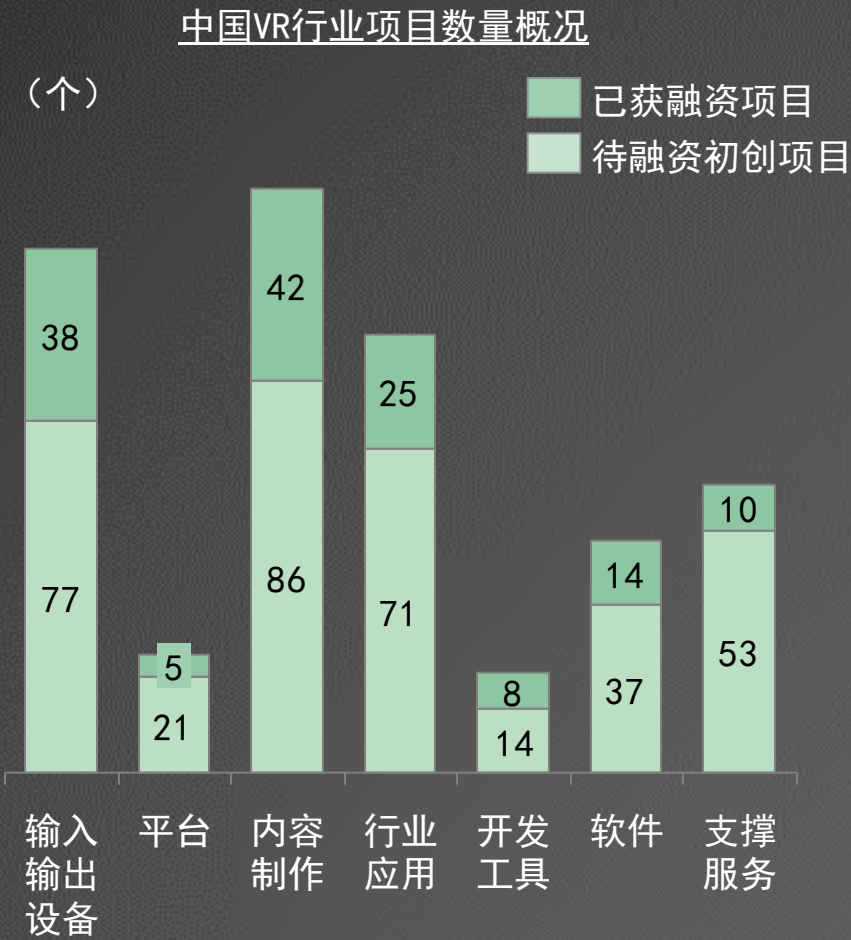


一体机

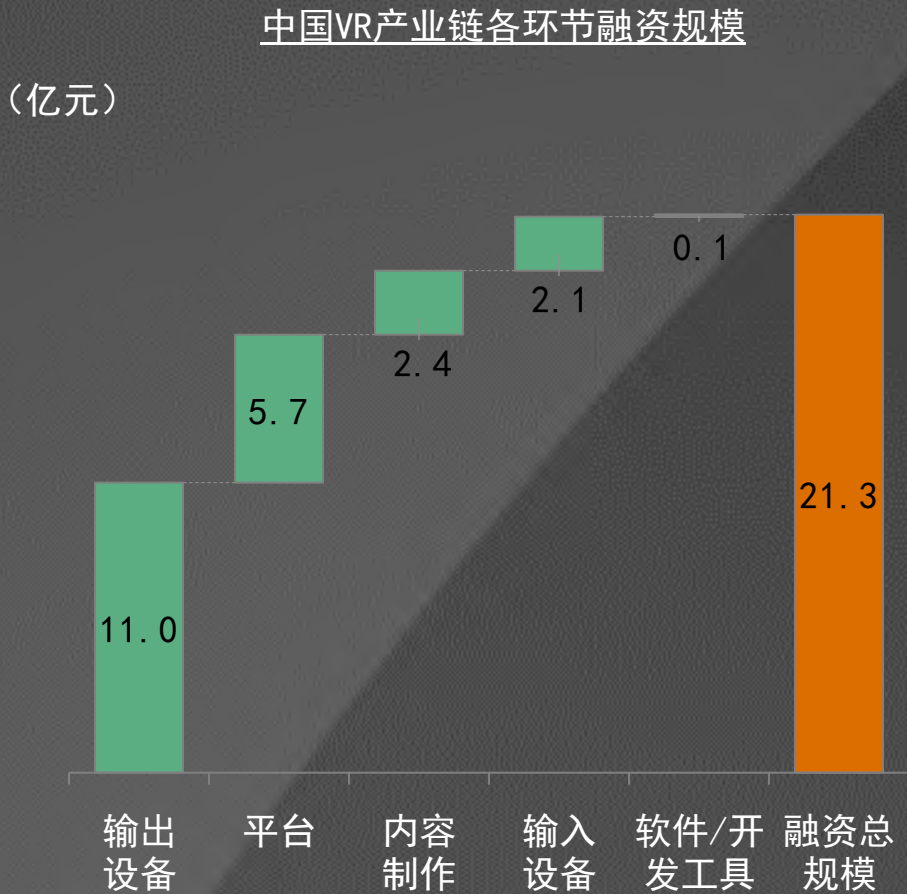


国内资本市场投资VR

中国VR资本市场的融资额高速增长



中国VR行业资本市场比较青睐内容制作、平台和硬件制造



中国队倾注数亿美元在海外VR市场

华人文化基金

CMC在去年领投过美国Jaunt VR 6500万美元融资，也参与了最近NextVR的8000万美元融资，而中信国安和网易领投了Next VR的本次融资，估计各自投资了2000万美元。

阿里巴巴

阿里巴巴领投了最神秘的增强现实公司Magic Leap，金额估计在2亿美元。

中国资本海外VR投资



联络互动

联络互动给OSVR创立者雷蛇投资了7500万美元。

盛大资本

盛大资本投资了多家VR公司，其中最大的是The Void，投资额度为3500万美元。

产业资本布局VR正当时

Step 01

- ✓ 广泛布局VR产业（资源投入模式较轻），以战略投资和新业务孵化为主
- ✓ 和国内外优质团队合作，培养和储备重要能力和行业资源

Step 02

- ✓ 确定VR业务布局（如，细分垂直领域的业务组合，软硬件投入）
- ✓ 通过控股型收购优质企业，在重点领域形成确立领先优势地位（重点资源投入）
- ✓ 不断强化VR业务与现有业务的协同关联

Step 03

- ✓ 形成VR的完整生态体系
- ✓ VR业务成为重要的收入来源

产业和资本联姻去海外生子回国抚养

虚拟现实是未来吗？



未来不是现在！



THANK YOU!
