



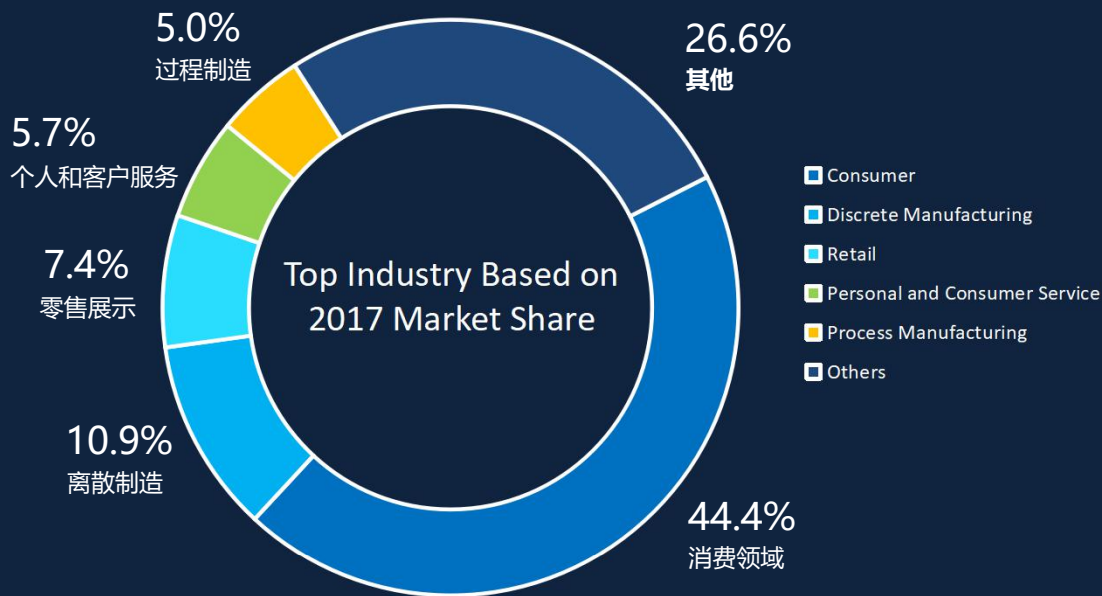
遇见未见
我的世界

2017 虚拟走向现实

3Glasses 深圳虚拟现实技术有限公司

IDC:2017年AR-VR总产值将达139亿美元

IDC: Worldwide Spending on Augmented and Virtual Reality Forecast to Reach \$13.9 Billion in 2017



Source : IDC 《Worldwide Semiannual Augmented and Virtual Reality Spending Guide》

VR行业现状和趋势

行业

1. 行业标准逐渐形成，专业VR准入门槛变高，依靠模仿粗制硬件的山寨厂商将逐渐被淘汰
2. VR生态布局成为行业发展共识

产品

1. PC VR为现行VR深度体验工具，Mobile VR 成为传统手机厂商标配外设
2. VR移动化为未来发展趋势

内容

1. VR内容的数量和质量将在2017年得到快速提升
2. VR内容进一步拓宽，游戏、视频、直播三分内容制作天下



两大VR硬件类型的发展趋势（1/2）

移动VR（含Mobile VR/一体机）



趋势

- 凭借方便可移动特点，快速普及
- 良好体验尚未成熟，预计2018年进入爆发期

产品特点

- 价格易接受，易普及，属入门级产品
- 产品模式先进，便携性好
- 性能较弱，体验粗糙

产品应用

- 影音视频
- 轻度游戏和旅游观光领域
- 移动互联网轻应用

两大VR硬件类型的发展趋势（2/2）

主机 / PC类



趋势

- 持续普及, 以显示效果, 交互体验, 续航能力, 便携性为方向不断优化
- 无线VR移动化及周边技术VR移动化, 向移动方向优化

产品特点

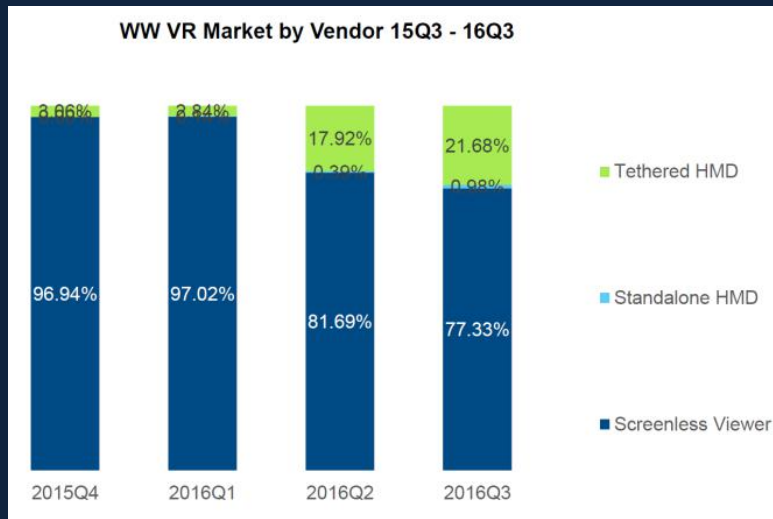
- 主流VR产品, 用户体验较好
产品模式先进, 便携性好
- 内容相对丰富
- 价格高、便携性差

产品应用

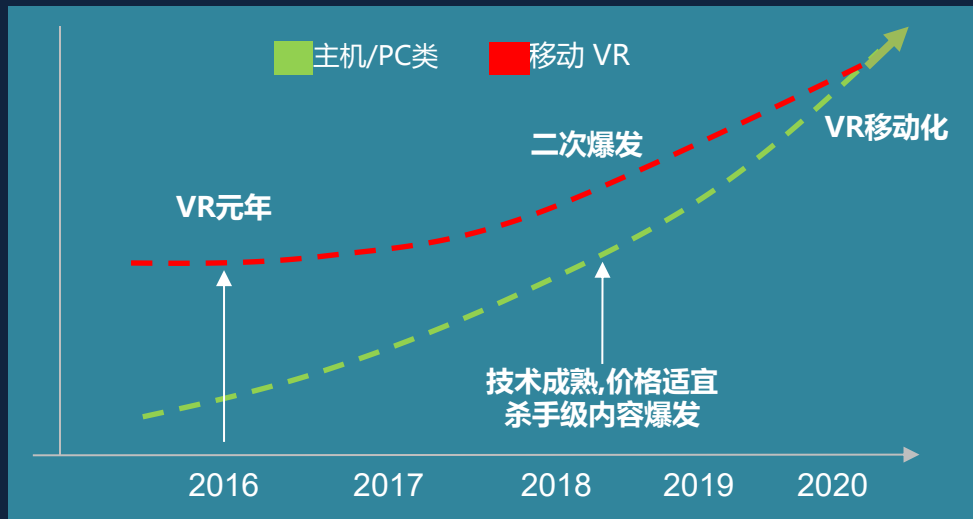
- C端: 专业玩家和游戏发烧友, 以游戏大作、电影为主要内容轻度游戏和旅游观光领域
- B端: 游艺、娱乐、教育、医疗行业

VR头显出货量及发展预期

Source: IDC data



PC头显的销量从2%增长到22%，强沉浸体验的PC端头显的市场占有率在不断扩大。



伴随VR供应链、屏幕、传输线、CPU、电池续航能力及交互设备等成熟，定制化元器件的VR向移动化发展

轻便

超长待机

便宜 内容丰富

不眩晕

无线

未来速 随时随地 一样的VR？

舒适 轻量

自由移动

高沉浸感

安全

高性价比

任意交互

全方位定位

VR移动化≠移动化VR

VR移动化



以定制化VR供应链为
核心的专业VR
(无线/方便/自由移动/高性价比)

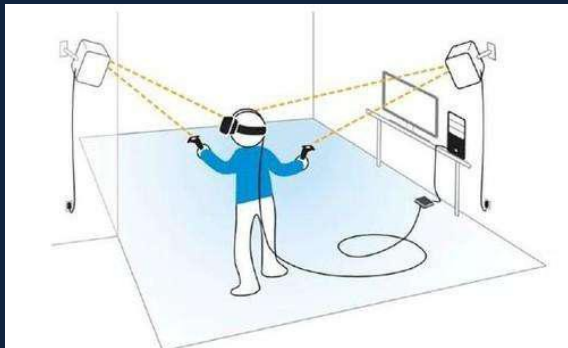
移动化VR



以手机生态为核心供应链
局限于手机性能的VR

VR移动化 是未来VR的必然趋势

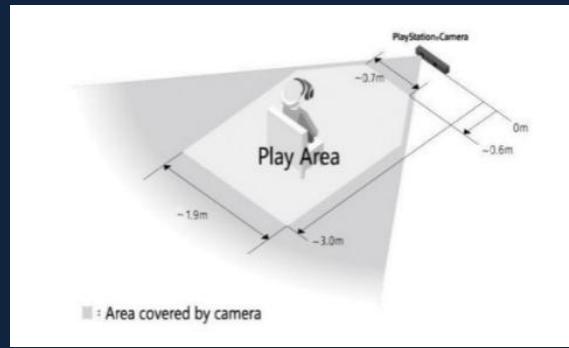
定位交互方式



HTC
Vive



下一个是？
Oculus



Sony PSVR

Microsoft WinHEC

Dec 8. 2016 ShenZhen

3Glasses 牵手微软

3Glasses 成为 Microsoft 公司 Windows 10 Mixed Reality Partner，也是微软公司目前在中国的唯一有自主知识产权和自有品牌的VR硬件合作伙伴。

3Glasses创始人兼CEO王洁（左）与微软 Holographic 项目总监 Alex Kipman（右）



3Glasses & Windows 10 MR 生态系统

Windows 全球用户

Windows Mixed Reality Platform 系统应用



3Glasses 蓝珀 S1

唯一量产的支持Holographic系统的VR头盔

Windows PC

开发工具

Windows 10 底层操作系统

Windows Holographic |

蓝珀 S1 & Holographic 的领先优势

海量用户 率先获取

- 01. 全球超4亿的Windows10用户
- 02. 蓝珀S1作为首个支持holographic并已上市供货的VR头显，可率先提供开发者支持，优先获取用户

无限视窗 创新体验

- 01. 首批接入20000+款应用
- 02. 虚拟视窗在三维空间中随心放置、任意调整，支持多任务并行

颠覆传统 尽情想象

- 01. 脱离传统键盘鼠标操作，通过头盔、手柄在全新UI系统实现更强交互，给予更大想象空间
- 02. 一次开发全平台运行

无需安装，直接驱动

- 01. Holographic直接通过Windows底层驱动头盔，头盔即插即用，便捷方便



2017 共同定义VR交互标准



3Glasses

深圳市虚拟现实技术有限公司

3Glasses 深圳市虚拟现实技术

2005

3Glasses前身经纬度科技成立

2012

虚拟现实公司立项

2014

D1亚洲首款，全球第二款量产主机端VR头盔

2015

D2全球首款2K屏&最轻(246g)量产主机端VR头盔

2016

蓝珀S1 全球首款双眼超2K头盔 内容聚合平台推出VRSHOW.com

15年的虚拟现实技术沉淀

153项专利，中国VR专利最多的创业公司

集结海归及国际跨国企业工作经验的优秀团队

中国主机端VR市场占有70%

中国最早VR商用的公司

目前中国唯一能够全球出口主机端VR头显的企业

开拓出全球第一个VR产业的商业模式：VR线下体验点模式

立足国内 放眼全球





技术专利布局

完全自主知识产权

153件专利

截至2017年3月

70%发明专利

3Glasses 产品迭代更新

3Glasses D1 开发者版



2014.12

亚洲首款, 全球第二款量产VR头盔

3Glasses D2 开拓者版



2015.06

全球首款2K屏&最轻(246g)量产VR头盔

3Glasses 蓝珀 S1 消费者版



2016.03

全球首款双眼超2K TFT-LCD头盔
全球第一款VR定制屏幕

全球硬件合作伙伴集结

S1表现领先业界

Model	3Glasses 蓝珀S1	Oculus Rift	HTC Vive
Resolution 分辨率	2880*1440	2160*1200	2160*1200
PPI	704	433	433
Refresh rate 刷新率	120Hz	90Hz	90Hz
Weight重量	358g	470g	555g
Interactive Devices 交互设备	3Wand	Oculus Touch	Vive controller
Eyecare 护眼	Blue Light Cut	X	X

SHARP



TOSHIBA



BOSCH



VR内容变现 VR开发者支持服务平台



客户端覆盖最广&用户活跃度最高

www.vrshow.com

中国体验点开创者，渠道线下体验点中国占有率市场70%



9000万 +

5000+

2017
年末

6000万 +

5000+

2016
年末

3000万 +

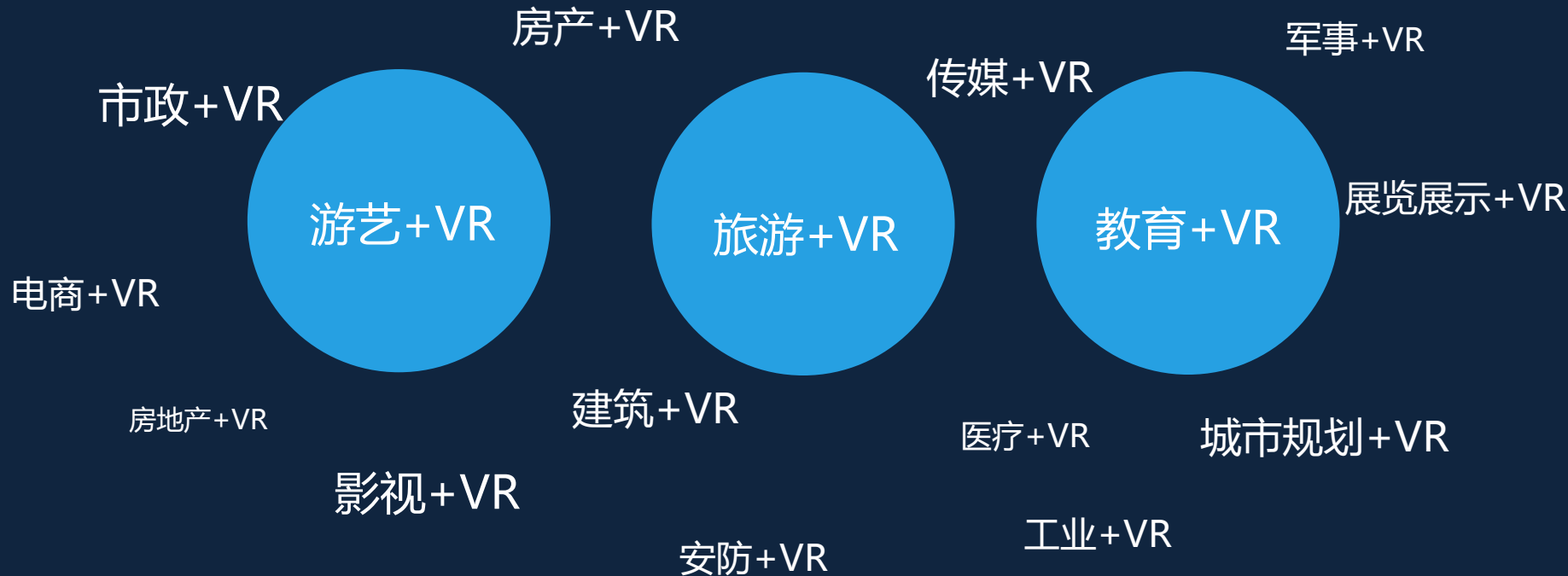
2500+

2015
年末

年体验人数

体验点

i+VR计划



VR Family



在一个全新的VR时代 在行业之初
以中国自主知识产权的原创技术 第一次和全球同步
中国原创VR品牌 第一次走出中国 扬帆出海

合作共赢



Thank You!



让更多人享受到虚拟现实的美好