



从 2022CES 展看元宇宙：硬件、 技术、应用频出 产业发展持续 提速



国际消费类电子产品展览会（CES）由美国电子消费品制造商协会举办，集中展示了全球各大电子产品公司的新产品及新技术，包括消费电子产品、通讯软硬件、电子元器件等，目前已举办 54 届。CES2022 于 1 月 11 日在拉斯维加斯线上开展，索尼、微软、英伟达等国外厂商在会上发布与元宇宙相关的硬件、技术与应用。

一、硬件：VR、AR 及触觉交互设备新品发布

1) 索尼：发布新一代 VR 头显 PlayStationVR2。需要连接 PS5 来使用，搭载最新的眼球追踪、头戴设备反馈技术，功能和配置都大幅提升。索尼还推出了 PSVR2 自研游戏《地平线：山脉呼唤》；2) 松下：连发三款 VR 产品入局元宇宙。包括 VR 头显设备 MeganeX、穿戴式体感设备 PebbleFeel、蓝牙麦克风 mutalk。

3) OWO：推出 VR 触觉背心。穿戴者可在虚拟世界感受到淋雨、蚊虫叮咬等 30 多种触觉，支持和 VR 头显、PC、手机和主机兼容。4) TCL 发布 NxtWearAir，Inwith 发布智能隐形眼镜，Vuzix 和 MADGaze 分别推出新款 VR 智能眼镜。

二、技术：为元宇宙提供底层技术支持

1) 英伟达正式发布 Omniverse。面向 GeForceRTXStudio5 创作者发布免费版本，并和 3dsMax、Maya、Blender、虚幻引擎等联动。2) 高通&微软：合作开发 AR 芯片。联合推出定制骁龙 AR 芯片，并为微软

AR 眼镜提供技术支持。高通还与微软在 Mesh 应用中进一步合作。

三、应用：向 B&C 端多领域渗透

1) 三星在游戏 ZEPETO 中打造虚拟展厅。设立 “MyHouse” 虚拟展厅，可展示三星的家电等产品装饰布局，有助于用户了解三星的产品并提供家具定制解决方案。2) 现代&Unity 合作创造数字孪生工厂，促成汽车制作与购买。消费者亦可在购买前体验试驾、了解性能等功能。

风险提示

VR 技术发展不及预期；虚拟内容需求不及预期；政策监管风险；VR 内容增长不及预期。

关键词: AR 芯片

预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_35844

