



科技行业 11 月元宇宙：大厂 布局 手部交互升级



大厂相继宣布转型带动产业发展，创作平台与技术升级优化，场景拓展近期大厂转型有效提振行业信心，为元宇宙的发展提供路径指引，同时吸引生态链企业加入，有望加速行业成熟：FB 宣布改名 Meta，计划每年投资超 100 亿美元建设元宇宙；微软推出 MeshforTeam，切入元宇宙办公赛道；Google 计划重组 GoogleLabs，专注于包括 AR/VR 等具备长期发展潜力的设备；字节相继投资光舟半导体、众趣科技、梦途科技；腾讯表示公司具备大量发展元宇宙的技术和能力；阿里巴巴达摩院宣布增设 XR 实验室。为助力内容创作，多家巨头推出并完善 AR/VR 创作者平台，应用场景持续延伸，同时手部交互等核心技术亦取得较大突破。建议关注元宇宙长线投资机会。

内容及生态：巨头推出并完善 AR/VR 创作平台，应用场景持续延伸优化据青亭网与 Steam，10 月 Steam 活跃 VR 玩家约 222 万，占 Steam 总玩家数量的 1.85%，环比+0.05pct，生态保持活跃。创作平台方面，Meta 公布机器感知与 AI 平台 Presence, SparkAR 明年将推出创作者链接功能；全球 ARCorebyGoogle 认证设备超 10 亿台，深度 API 在超 3.8 亿台 Android 设备上被使用；高通推出骁龙 SpacesAR 开发者平台；英伟达发布 OmniverseAvatar；Niantic 收购 API 解决方案商 Hoss，发布 AR 开发平台 Lightship，估值达 90 亿美元。场景方面，元宇宙游戏逐渐形成研发变现正循环，Meta 推出 HorizonHome 强化社交，教育、健身持续优化。

硬件：大厂相继布局手部交互技术，触觉、视觉、声学多模态感官调

动本月我们观察到大厂在手部反馈布局消息频出。Meta 推出触觉手套原型，精细化手部模拟，升级触觉反馈，希望实现应用场景中触觉、视觉、声学结合的多模态感官调动，增强沉浸感。除此之外彭博社还发文称 Meta 正在研发智能手表。我们认为手表或与健身等应用、肌电反馈等技术相结合，在虚拟世界与现实世界中打通健康管理功能。与此同时，微软公布最新 VR 手柄 X-Rings，模拟虚拟物体的抓握力度；苹果公布搭配 VR 指环/手套专利，高通收购手部追踪创企 ClayAir，逐步融入相关技术，腾讯参股企业 Ultraleap 发布第五代手部追踪软件 Genimi，提升了不同环境中的鲁棒性。

本期聚焦：SLAM 及其 ARVR 应用

SLAM 指在运动过程中通过视觉、惯性等传感器，重复观测到的环境特征定位自身位置和姿态，再根据自身位置构建周围环境的增量式地图，从而达到同时定位和地图构建的目的。SLAM 在 VRAR 中都有广泛的应用场景，AR 中可以实现：1) 现实物体与虚拟物体有效交互，将虚拟坐标系与真实坐标系准确叠加，并反映出现实环境的高低起伏与遮挡，2) 捕捉细节信息，实现语义理解，与 AI 技术结合优化智能辅助功能。除此之外，Meta 同样在研发 VR 中利用摄像头 SLAM 和身形图像的深度学习系统，计算三维头部姿态、人物背景分离，即使用户在摄像头视场中不可见，也能给出自我姿态估计。

投融资：全球 AR/VR 持续投融资保持活跃

21 年以来，全球 AR/VR 投融资整体保持活跃，据 VR 陀螺，21 年 1-10

月发生 AR/VR 投融资事件 274 起，同比提升 59%，10 月为 26 起，同比提升 37%；21 年 1-10 月 AR/VR 投融资金额 459.8 亿元，同比提升 114%，10 月为 52.7 亿元，同比提升 257%。资本进场有望带动产业快速发展：AR 设备厂商 MagicLeap 获得 5 亿美元战略融资，最新估值为 20 亿美元；VR 内容分发商 SideQuest 完成 300 万美元种子轮融资，月活超 100 万；AR 光波导公司理湃光晶完成数千万人民币 A+轮融资。

风险提示：元宇宙技术开发进度不及预期，商业化存在不确定性，政策监管风险。

关键词: AR 健身 声学 苹果 阿里巴巴

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_30270

