

2016年8月视听产业月度发展要点

工业和信息化部赛迪智库电子信息产业研究所

===产业=====

表1 视听领域重点产品增长情况

细分领域	发布机构	适用区域	监测类别	时间跨度	规模	增长率	主要观点
彩电	奥维云网	中国	销量	2016年7月	347万台	11.9%	彩电销量347万台,同比增长11.9%,环比下降10.1%。
			销售额		101亿元	-0.9%	销售额101亿元,同比下降0.9%,环比下降7.7%。
			线上销量		115万台	35.7%	彩电线下实体零售下降,线上市场增长迅速,占整体市场的33.2%。
电视	海关总署	中国	出口量	2016年7月	806万台	31.9%	国内电视深受一些发展中国家青睐,7月国内电视出口数量创2016年新高。
AR&VR	IDC	全球	行业收入	2020	1620亿美元	--	预测增强现实(AR)和虚拟现实(VR)的营收将从2016年的52亿美元,增长到年的1620亿美元,2015-2020年间实现181.3%的复合年增长率。

===创新=====

表2 视听领域产品/服务创新情况与特点

企业	新产品发布/新技术进展	涉及领域	新产品发布/新技术主要特点
微鲸	发布了旗下最大尺寸的互联网电视—78寸天幕	互联网电视	外观方面,采用分体与曲面屏幕设计,屏幕曲率达到4000R。电视采用窄边框超薄设计,最薄处仅11mm,标配蓝牙体感遥控器。屏幕是78寸4K曲面,分辨率为3840*2160,支持HDR技术。配置方面采用MStar6A638处理器,支持H.265解码,配置HiFi印象,支持外接无线音响。内容上依托华人文化CMC,与阿里、腾讯、BBC等达成合作,支持电影、电视剧、部分赛事和演唱会的在线直播,加入了VR全景专区。

企业	新产品发布/ 新技术进展	涉及领域	新产品发布/新技术主要特点
TCL	联合腾讯视频发布电视新产品 P2	高清电视	在外观方面，采用雅致香槟金设计，边框采用航空铝材。在内部配置方面，搭载了 21 核主频为 1.8GHz 的 CPU，采用 T830 的 GPU，并拥有 13 个 GPU 核心。在显示技术方面，搭载了显示领域最新的全生态 HDR 技术，在硬件、软件、内容上全面符合 HDR 标准。在影视内容方面，免费获得价值 497 元的腾讯 VIP 视频资源包。
索尼	发布了 4KHDR 旗舰电视 Z9D 系列，包括 65、75 寸和 100 寸产品。	4K 电视	外观方面，背板采用几何网络设计。搭载了自主研发的 X1 Extreme 图像处理芯片，支持 HDR 动态图像重塑技术、4KHDR 14bit 平滑渐变。系统基于 Android6.0 开发，内容方面与华数 TV、搜狐视频、腾讯游戏、腾讯 QQ 音乐、百度等达成合作。
B&O	推出了全新的智能电视产品 Beovision 14, 包括 40 和 55 英寸。	智能电视	外形方面，使用了铝制边框，在底部面板装饰多层的木质装饰条。显示方面，支持 4K 超高清分辨率和 360° 自动控制调整功能，可基于房间里不同的环境光自动调整亮度。系统方面，内置 Android TV 系统，可以兼容 Google Cast 功能。配备扬声器底座，可以通过遥控器控制方向，可以搭配 B&O 的 BeoLab 18 扬声器使用，视觉上统一的同时为观看者带来顶级的音效。
小米	发布首款 VR 产品—小米 VR 眼镜玩具版。	VR 硬件	搭档 4.7 到 5.7 英寸手机，采用拉链式设计。正面采用双开口设计。配备金属螺纹按键，在与手机接触的按键上，配备了导电硅胶头，采用避让 Home 键的防滑设计，配备防眩光镜片。机身材质为莱卡面料（锦纶+ 氨纶）以及 EVA。不含头部绑带，产品重量为 208.7g。提供个性化材质配色，包括涂鸦、上色、加装饰等设计。
IDEAL ENS	公布中文名“启视 VR”，推出了 K2/K2 Pro 虚拟现实一体机设备。		主机部分（不含佩戴方案）重量为 295g，可连续佩戴 2 个小时以上。配置方面，头显搭载的是 2K 分辨率、90Hz 刷新率的 AMOLED 屏幕，整体时延至 17ms，视角可以达到 120°。主机采用的是三星 Exynos 7420/8890 处理器，配备 3GB 运行内存和 32GB 存储空间，支持最大 128GB 的 TF 卡扩展。内容方面，计划提供不少于 100+ 的 VR 游戏。

表 3 视听领域主要技术方案、产品/服务的比较

企业	主要技术方案、产品/服务	主要优点
创维	发表全球首款 AR 智能电视创维 OLED 新品 S9D，包括 55 英寸和 65 英寸两款。	将电视大屏与 AR 技术的完美融合，用真实世界信息和虚拟世界信息“无缝”集成的新技术，大幅提升了电视屏幕的显示效果。AR 体验被运用在儿童教育应用、AR 体感游戏、运动健身以及购物试衣应用等领域。采用了 OLED 屏幕，厚度仅为 4.7mm，加入了 Dobby Vision 技术。在内部硬件上，创维 S9D 搭载了多核处理器，处理器数量达 30，并配备了酷开系统 5.5。

表 4 2016 年第二季度中国电视市场占有率

排名	品牌	市场占有率
1	创维	14.6%
2	海信	13.7%
3	TCL	12.3%
4	长虹	11.9%
5	乐视	11.7%

数据来源：IHS

表 5 2016 年 8 月视听领域重点企业市场行为

企业名称	事件类型	事件内容	涉及领域	简要分析
长虹	财报数据	四川长虹发布 2016 年上半年报。2016 年上半年营业总收入 327.75 亿元，同比增长 9.78%。	家电	2016 年上半年长虹实现利润总额 9.11 亿元，同比增长 318.63%；净利润 7.65 亿元，同比增长 695.33%。长虹的产品结构持续优化，CHiQ 电视、智能冰箱等高端产品占比不断提升，产品毛利提高，整体业绩持续向好，产业良性发展。
微鲸	获奖信息	微鲸最新旗舰机型 78 英寸“天幕”，获得金点设计大奖。	互联网电视	金点设计奖，是全球华人市场最顶尖设计奖项。微鲸的“天幕”获得金点设计大奖，展示了微鲸在互联网电视领域卓越的专业实力，也代表了其执着于精湛工艺和创新理念，不断超越自我、为用户带来更好体验的极致追求。
京东方	财报数据	京东方 A 发布中报，2016 年 1-6 月实现营业收入 264.48 亿元。	面板	京东方的营业收入同比增长 15.14%，但净利润亏损 5.16 亿元，同比下降 126.47%，对公司股价构成利空，连续的季度亏损也呈现扩大之势。
HTC	战略投资	HTC 通过子公司 HTC (BVI) Corporation 投资美国虚拟现实医疗公司 Surgical Theater，累积投资 1100 万美元。	VR	Surgical Theater 主要聚焦医疗虚拟现实软件应用，通过 VR 技术进行外科手术的影像指导，改善外科医生手术方式，帮助手术顺利进行。HTC 通过这次投资，开创了虚拟现实技术在医学中的应用。

应用

表 6 2016 年 8 月视听领域典型应用情况/案例

案例	主要内容
美国大学推出 VR 学位	随着 Oculus Rift 等成熟的 VR 头显设备的问世，VR 产业已经具备了形成市场的规模。美国亚利桑那州的大学 UAT(University of Advancing Technology) 推出 VR 学位证书，颁发给本校从事 VR 研究专业的学生们，在校学生可在 2016 年秋季之后获得 VR 学位。
火狐与 OSVR 合作，打开网页就能体验 VR	Firefox Nightly 可以允许用户使用任何支持 OSVR 的设备体验 WebVR，无需下载任何软件，仅仅打开相应的网站便可浏览 VR 内容。设备包括 OSVR HDK, Sensic, Vuzix, Oculus 和 HTC 头显；多种位置追踪器；雷蛇九头灵蛇体感控制器 (Razer Hydra)，Vive 控制器和 Nod Backspin 运动追踪手柄等。

事件

表 7 2016 年 8 月视听领域重大事件

事件名称	发改委专项建 VR/AR 国家工程实验室
事件描述	2016 年 8 月 30 日，国家发展改革委办公厅印发《关于请组织申报“互联网+”领域创新能力建设专项的通知》，指出建设虚拟现实/增强现实技术及应用国家工程实验室。
事件解析	通知里面指出，针对我国虚拟现实/增强现实用户体验不佳等问题，建设虚拟现实/增强现实技术及应用创新平台，支撑开展内容拍摄、数据建模、传感器、触觉反馈、新型显示、图像处理、环绕声、（超）高清晰度高处理性能终端、虚拟现实/增强现实测试等技术的研发和工程化，实现对行业公共服务水平的提升。通知表明了中国政府对虚拟现实产业的大力支持。

事件名称	里约奥运会成为首次采用 VR 技术的奥运会
事件描述	里约奥运会是第一届采用了 VR 技术进行转播的奥运会，国内的中央电视台，国外的 NBC 和 CBC 等电视台都推出了 VR 特别节目。
事件解析	这是奥运会第一次与 VR 结合。美国全国广播公司 (NBC) 在美国拥有电视和网络转播权，用户可使用 Gear VR 观看；中国央视网作为中国唯一的奥运会官方互联网/移动平台转播机构，独家订购了里约奥运会 VR 视频信号互联网用户在 PC 端可观看 VR 全景奥运会。直播项目需要大量的摄像机去进行拍摄，捕捉尽量多的细节和广阔的场景，现有 VR 技术还不能提供全部项目的数以万计甚至十万计的摄像机需求；此外，网络带宽也是一个硬伤。VR 技术还不能实现直播奥运会，而是转播。奥运与 VR 的第一次结合的效果有些不尽如人意，但相信随着 VR 技术的发展提高，这项技术将更好地应用于体育赛事转播中，给用户带来身临其境的观赛体验。