

Android平板必备P:国外看nba直播的网站 AD浏览器横向测试

www.ksyushi.com <http://www.ksyushi.com>

Android平板必备P:国外看nba直播的网站 AD浏览器横向测试

不支持全屏等

不用安装。

软件缺点：功能简单，兼容性好，不做过多介绍。

软件优点：学习国外直播网站色。系统自带，这里大家已经很熟悉，书签、历史记得等基本功能，提供浏览器的一些基本功能应用，清晰度不够高。

[twitch tv日本.Twitch官方:游戏主播请穿上衣服哦_www](#)

软件介绍：测试。谷歌浏览器是安卓系统自带的浏览工具，清晰度不够高。

六、谷歌浏览器测试（安卓自带浏览器）

软件缺点：界面设计有点过于复杂，图片显示质量调整，精准匹配。软件优点：可自动抓取网页下一章内容并连续显示，根据您输入的關鍵字智能预测，你知道guowaizhibowangzhansse//169.html。直接向左划屏即可进入下一页；优化输入框与搜索框，国外的nba直播网站。更智能更贴心。（功能设置区）支持Web页面的分页预读；支持中国移动、中国电信、麦当劳等wifi接入点的页面登录；预读完成后，阅读更加流畅省力；Wifi网络下自动对图片显示质量等方面做最优的调整，免去“下一章”的点击动作，可自动抓取网页下一章内容并连续显示，享受高品质移动生活！

特点：想知道必备。新增阅读模式，订阅RSS.....将互联网世界装进口袋，下载文件，对比一下哪些网站可以看nba直播。收发电子邮件，浏览器。泡论坛/逛社区，AD浏览器横向测试。国外看nba直播的网站。获得极限无线冲浪体验：编辑个人博客，随时与网络世界进行数据交互，适用于以手机为主的各类手持移动终端。我不知道直播。用户通过UC浏览器能快速访问互联网，暂时没发现缺点
五、UC浏览器测试版本：V7.8.1

软件介绍：UC浏览器是一款Android平台免费网页浏览软件，界面和功能设计简洁方便，听说网站。打开网页速度快，体验精彩移动互联网。软件优点：收藏夹或者帐号可以同步，笑话、资讯、小说、NBA直播，速度和体验两不误；应用功能傲游上网更精彩，轻松切换WWW\WAP页面打开方式，对于国外看nba直播的网站。享受个性化的新体验；浏览网页速度更快更省流量，多款缤纷色彩的主题轻松选择，移动上网更方便。（应用中心）打造专属的个性浏览器，轻松掌控，多个页面一行标签，国外直播网站色。颠覆传统操作方式；方寸屏幕同样指点江山，国外直播网站色。相比看nba。新建、关闭和切换标签画出指令，随时随地享受同步服务；画出简单轨迹实现功能，将收藏通过傲游账户储存云端，简介、自由的设计风格得到了许多用户的喜爱。手势的应用可以实现功能菜单的切换等创新设计。看看nba国外直播信号。全屏按钮浮动设计更显自由和方便。看看国外nba直播源。

国外视频直播网站

软件缺点：功能做的比较强大，都是国外的一些应用。四、遨游浏览器测试版本：看着国外。

V2.1.4软件介绍：遨游浏览器是一款进军移动平台的安卓浏览器，你知道哪些网站可以看nba直播。支持多标签、功能键设置的比较人性化。

特点：学习国外看nba直播的网站。随身携带的移动互联网，打开网页速度快，插件集中管理，无痕浏览等创新功能。软件优点：支持全屏，分页还原，主题套件，学习nba直播哪个网站好。RSS订阅，使用手势作为常规命令的快捷方式，Android平板必备P。多指缩放，滑动切换浏览标签，书签资料夹，强大的功能插件，可以让用户体验电脑式浏览网页的便利。

软件缺点：集成的应用没有做到本土化，听听p。通过多指缩放，ad。尤其是在全屏模式下，并增加了更为强大的功能，国外体育直播网站。具有普通版本的所有功能，暂时没发现缺点。

（书签功能）（支持手势添加功能）特点：比Android原生浏览器有更好的用户体验，暂时没发现缺点。我不知道twitch tv日本。

软件介绍：海豚浏览器高清版是一款Android平台DolphinBrowser的增强版本，横向。支持全屏，国外nba视频直播。比较适合阅读，集成更多的应用功能，还有应有中心、RSS订阅、论坛BBS等应用的集中。国外的nba直播网站。软件优点：打开网页速度快，然后提供了丰富的网址导航，自动记忆阅读章节，智能预读，阅读模式看小说，方便实用，精选网址导航、web应用、RSS订阅，延续完整浏览体验，AD浏览器横向测试。非常适合移动平板的一款浏览器。（应用中心）（新闻RSS）

nba国外直播信号

三、海豚浏览器测试版本：DolphinBrowser HD v6.0.0beta

软件缺点：基本集成了浏览器的所有功能，前进后退手势操作等创新功能，国外nba直播链接。多点触摸，支持全屏浏览，支持web网站文件上传和即时拍照上传，Android平板必备P。体验爽，看帖回帖速度快，逛论坛，论坛模式，支持全屏浏览，超小超省空间，内存占用缩减80%，页面流量节省可高达90%，支持flash10,是看高清视频、去农场偷菜、听音乐电台、读小说新闻、逛论坛发微博、首选浏览器。

(论坛BBS)智能记忆上次未关闭网页，学习平板。给安卓用户iphone/ipad体验，全球首创Html5高清音视频在线播放，支持多标签。

特点：上网速度超快，对比一下android。UI设计比较漂亮，把浏览器当做未来各服务的入口在做。软件优点：功能比较齐全，dota2国外直播网站。可见其战略地位。估计腾讯的想法是，值得一提的是「应用中心」。这个「应用中心」和「设置」摆在了同一个位置，下载还支持断点续传。(添加书签、历史记录功能)(应用中心)除去简单的浏览器功能之外，twitch tv日本。还自动隐藏了地址栏。国外色情聊天直播。另外，设置等菜单全部设计成了右侧滑出，浏览器整体设计比较简洁，会恢复到上次关闭的状态。另外，最多可打开16个标签。退出后再打开，听说国外体育直播网站。这款浏览器完美适配市面上的7寸、8.9寸、10.1寸等尺寸的Pad。特点：这款浏览器支持多标签，腾讯于近日发布了「QQ浏览器 HDfor Android Pad」。腾讯相关负责人表示，腾讯一直没有停止对老大UCWeb的追赶。并且腾讯的追赶速度着实让人害怕。继此前发布了「QQ浏览器HD For iPad」之后，供大家参考。一、QQ浏览器测试版本：QQ浏览器HD1.0(aPad)软件介绍：作为中国第二大手机浏览器厂商，总结出其优缺点，市场和用户期待有更多元化的浏览器可供选择。下面我们选择了qq浏览器、maxthon浏览器、天天浏览器、UC浏览器、海豚浏览器和安卓自带的谷歌浏览器，同时平板浏览器的战场也硝烟四起，众多品牌厂家的平板电脑更是纷纷抢占市场，在一年来得到了迅速的发展，通过将商务、通信、娱乐更轻易的个性化使用，无所不在”的满足网络生活需求。平板电脑作为PC家族的新成员，人们更希望能够“随时随地，在“三网合一”甚或不久的“四网合一”时代，越来越多的人对浏览器开始有诸如安全、速度、功能等更加明确的需求，作为互联网的重要入口，二、天天浏览器测试版本：V1.2.0软件介绍：天天浏览器是一款专门针对Android开发的全功能浏览器，支持多标签。

软件缺点：打开网页速度较慢。

[\[sictech\]直播年入千!dota2国外直播网站 万不是梦？中美主播赚钱渠](#)

2011年是浏览器厂商的蓄力年，

Android平板必备P:国外看nba直播的网站 AD浏览器横向测试

,700亿韩元,5%股份。这是与《绝地求生:大逃杀》相关的最新数据。据《韩国经济新闻》援引投行人士消息称,腾讯以700亿韩元(约4亿人民币)的价格买入了《绝地求生:大逃杀》(下称《绝地求生》)开发商BlueholeInc.的股份,预计占股不到5%,也就是说,公司估值约80亿元。一时间,激起大家对腾讯先持股后代理,进而全盘收购的猜想。另一方面,国服“不充值会员不许跳伞”式的隐忧,也引发了数千名粉丝去官博和知乎下留言讨论。毕竟,这已经是一款聚拢了300万中国区玩家的大作,也是被业内认为,潜力堪比现象级手游《王者荣耀》的PC端游戏作品。也因此,觊觎“大逃杀”模式的不止是鹅厂。游戏厂商方面,网易旗下《终结者2:审判日》,小米旗下的《小米枪战》都宣布将加入大逃杀模式。直播平台方面,比如被网友戏称为“吃鸡TV”的熊猫直播,在积极建立这一门类的主播生态,连背后老板王思聪本人,都在日以继夜的刷着“吃鸡”。毫无疑问,《绝地求生》已从一款游戏变成了一门生意。那么,它到底做对了什么?未来又会有哪些动作来延长其生命周期、提升商业价值?《绝地求生》获胜后界面花700亿韩元,腾讯也要“吃鸡”?相比于《绝地求生》,中国玩家更喜欢叫它“吃鸡”。作为一款“大逃杀”类游戏,100名玩家或单排或组队被空投进入战场,在有限的作战资源和不断变换的危险区域中,互相缠斗击杀,如果队伍能够在最终存活下来成为第一名,游戏界面上则会显示“大吉大利,晚上吃鸡!”的字样——这也是这款游戏被玩家们称为“吃鸡”的原因。自今年3月在Steam平台上线以来,短短半年时间《绝地求生》销量已经突破了1000万份,同时在线人数峰值也达到153万,超越《DOTA2》和《CS:GO》的总和,成为Steam平台上最具人气的游戏。这样的成绩下,腾讯700亿韩元这波并不亏。据预言家游报了解,在Bluehole的股权构成中,创始人张秉奎(音译)持有20.4%,美系风投AltosVentures持有6.2%,韩系风投IMMInvestment和PremierPartners等持有9.3%,余下约64%股份由小额股东持有。有报道称,腾讯原计划收购更多的股份,但由于《绝地求生》的风靡,蓝洞的企业价值猛增,大部分投资者更愿意保留股份观望。预言家就此事向腾讯互娱求证,其公关部回应称:“暂未收到通知。”但一直以来,腾讯做一款游戏时都更倾向于自家或参与投资公司的产品。比如,腾讯互娱移动电竞业务部总经理高莉就曾对预言家表示过,未来大部分的赛事都是以腾讯自有运营的游戏IP为主。腾讯调查问卷中的一个问题事实上,当年《英雄联盟》的制作公司Riot(拳头),腾讯也是先投资、再控股,然后全资收购的。早在今年7月,腾讯就在手游《穿越火线:枪战王者》加入了“大逃杀”玩法试水,该版本目前还未与玩家见面。不久前,腾讯还发布了一份针对“大逃杀”类手游的调查问卷,向玩家征集意见。一位游戏从业者认为,腾讯或许是想通过入股蓝洞来获得该游戏中国地区的代理权。“如果真的能代理,首先网络就会有很大改善,毕竟射击游戏太吃延迟了。”熊猫直播《绝地求生》主播哦棒对预言家表示,“而且外挂问题也会有较大改善。”鹿晗、胡歌都在玩,“直播+明星站台”走红的《绝地求生》哦棒在一次直播中,曾经创下“三次击杀校长(王思聪)”的壮举,在“吃鸡”圈广为流传。这也使得他在熊猫直播上的平均观看人数峰值从几万升至几十万,目前其直播间关注人数已经达到15万。“校长还是腿粗啊(指影响力大)。”他对预言家游报感叹说。迷恋这款游戏的不止王思聪,包括陈赫、林更新,鹿晗、胡歌等都是《绝地求生》的玩家。在一次活动后的采访中胡歌表示自己喜欢玩游戏,当记者追问他什么游戏的时候,他的一句“晚上吃鸡”既让玩家们有一种找到同类的感觉,又让粉丝们对“吃鸡”到底是什么产生了兴趣。那些娱乐圈“吃鸡”的明星(部分)如果说明星的加入让更多大众对这款游戏有了一定的认知,那么各个直播平台主播的加入则在玩家圈内增大了“吃鸡”的声势。不得不说,《绝地求生》是一个很适合做直播的游戏。“这款游戏的节目效果特别突出!”哦棒解释说,随机刷新的危险区域、随机获取的作战装备,以及大逃杀这个模式,使得游戏中意外频发,玩起来娱乐性很强,对于直播观众来说观赏性又高。这种观赏性带来的节目效果,又使得越来越多的主播选择播《绝地求生》。在国内,熊猫直播主机区负责人邓梓瀛对预言家游报表示,目前《绝地求生》的流量已经能够占到平

台总流量约1/3左右。“目前‘吃鸡’板块的流量一直稳定上涨，甚至逐渐逼近《英雄联盟》在游戏直播界的头部地位。”在国外，Gamoloco的数据也显示，今年8月《绝地求生：大逃杀》在Twitch上的观看总时长达到7373万小时，将此前已连续称霸34个月的《英雄联盟》挤下神坛，成为当月Twitch上观看时长最高的游戏。来自Gamoloco的数据排行事实上，这种具备娱乐性和随机性的游戏更能够吸引直播观众，也更能够通过看直播让观众转化为玩家。根据SteamSpy网站的数据，目前《绝地求生》用户处于稳定增长阶段，截至9月27日，其用户数量已经超过1244万。另根据SteamSpy在9月11日所发推特的数据，其中有35%是中国玩家。降低门槛、亲和小白，从硬核向大众延伸《绝地求生》的制作人BrendanGreene有着丰富的“大逃杀”类游戏制作经验，在与韩国开发商Bluehole共同推出“吃鸡”之前，他就已经开发过多款“大逃杀”类游戏，其中就包括《H1Z1：杀戮之王》（下称《H1Z1》）。《H1Z1》比《绝地求生》更早在国内成为网红。2017年1月，某公众号发布的文章《全世界的喷子都在这个脏游戏里了，老外不会说中文“X你吗”简直就没法活》，精彩搞笑的骂人场景和国内外玩家的“恩怨情仇”很快吸引了大批国内玩家的加入。但由于国内外外挂盛行，使得《H1Z1》玩家逐渐流失。“我也是因为外挂退坑了。毕竟外挂是天敌，对普通玩家杀伤最大。”哦棒感叹说。再加上文化部对《H1Z1》的封禁，8月之后该游戏在国内销声匿迹。取而代之的，是《绝地求生》的崛起。“《绝地求生》能够迅速蹿红，其中一个重要的因素也是得益于《H1Z1》早期对于市场的培育。”邓梓瀛表示。来自SteamSpy的《绝地求生》用户数据除此之外，《绝地求生》在游戏性上也做了更多的改进，它几乎是最大限度的降低了入门要求。比如，将150人一局改为了100人一局，降低了人数的门槛。一直热衷于射击类游戏的哦棒对我们解释，“吃鸡”属于TPS（第三人称视角射击）游戏，相较于《CS:GO》这样的FPS（第一人称视角射击）游戏更易上手。“TPS更注重观察和视野，FPS在观察和视野之上更要求个人能力。因此，TPS无疑是缩短了新手和高手之间的差距，这也是吃鸡能火的原因。”但降低门槛并不意味着游戏在策略性上的妥协。《DOTA2》职业选手，TI4夺冠功勋中单Mu神也表示，《绝地求生》有着不输《DOTA2》的策略性玩法：“不管是机场大战、收过路费、刚枪、打野、伏地魔乃至幻影坦克，最终的目的都是为了吃鸡，只要能吃到鸡，任何打法都是可以尝试并使用的。”前《CS:GO》职业选手、熊猫直播《绝地求生》主播图拉夫也对预言家游报表示，相比于那些硬核游戏，门槛降低的游戏更容易获得更大的观众数量，也更容易成为爆款。填补市场缺失，借社交属性成为爆款对于《绝地求生》的火爆，游戏评论家罗伊认为有其必然性。“中国玩家没什么好游戏玩。这几年手游市场快速发展，大家忽略了PC端的玩家。中国缺少端游产品上线，包括腾讯网易每年发布的端游可能也就一两款，用户和市场需要产品激活。”“端游是赚钱的，只不过成本大、研发周期过长。”他说。而《绝地求生》无疑就是这样一款激活市场的游戏。更低的门槛，更趣味和娱乐化的玩法，使得这款游戏甚至在从《DOTA2》和《CS:GO》中吸收用户。根据SteamSpy在推特上的消息，《绝地求生》55%的玩家来自于《CS:GO》玩家，这些玩家曾经在《CS:GO》上花的时间比该款游戏的平均游戏时间高出50%，但自从入坑“吃鸡”后，他们玩《CS:GO》的时间比平均游戏时间还要短30%。来自SteamSpy的推文这种火爆造成的结果，则是从核心玩家向大众玩家延伸的“吃鸡”狂欢。即使一些玩家电脑配置不够流畅运行游戏，但为了能跟朋友组队玩游戏，不惜将自己定位为团队的后勤人员，负责搜索物资和提供补给，而不参加对配置有更高要求的战斗场景。“年轻人的社交是靠共同兴趣、爱好，共同话题，那‘吃鸡’就是这些最直观的聚合体。”罗伊说，“我身边的人都都在玩，那你说我要不要玩？我肯定也要玩。”某种程度上，《绝地求生》已经成为了一种社交现象。多数玩家喜欢在各种社交网络上晒出自己成功“吃鸡”的截图，这无疑是最具说服力和传播力的扩散方式。一位同事在朋友圈晒图，引来普天同庆卖了1200万份、150万同时在线，然后呢？如果将《绝地求生》目前1244万的用户数量与其29.9美元/份的售价相乘，我们可以得到这个游戏仅在卖产品这件事上就获得了近3.72亿美元的收入，约合24.9亿元人民币。虽然预言家这一自己计算出来的数字并不准确，但很大程

度上反映出了这款游戏的商业价值。制作人BrendanGreene在接受采访时也表示未来的目标是《英雄联盟》，月活跃玩家达到1亿。但就目前而言，通过直播等渠道获取的用户已经趋于稳定，想要再继续发展就不得不在游戏本身做一些创新性的改变。对于《绝地求生》来说，这种改变则是“电竞化”。《绝地求生》国际邀请赛海报在今年8月的德国科隆游戏展上，Bluehole和ESL就联合举办了《绝地求生》国际邀请赛，总奖金为35万美元（约233万人民币）。制作人BrendanGreene也在早前表示：“我们已经计划了一些电竞内容以及其他类似的新设计。”“现在来说要电竞化肯定是有点难。”邓梓瀛说，游戏要求的队伍和人数规模，对于组织赛事来说是一个问题。“一局游戏需要100人，今年德国的邀请赛二十多支队伍，每队4人。这样的参赛队伍数和人数是很难做成像LPL那样的大型赛事的。”“但据我所知，他们已经在筹备更小地图的竞技模式。比如或许只需要10个队伍一局进行竞技，我觉得这样一来电竞化的可能性高一些。”电竞化的另一个难点在于游戏的娱乐性和随机性——这一使得“吃鸡”得以走红的属性，在电竞化时却成为了它最大的阻碍。“目前的游戏模式确实竞技性不足”图拉夫直言。熊猫直播收到Bluehole的邀请，成立功夫熊猫战队参加了德国的邀请赛，哦棒就是其中一员，他告诉我们：游戏的随机性可以通过组队的战术、策略，以及经验和选点来尽量减小，而最大的阻碍其实是游戏的TPS属性。“到目前为止TPS没有一款正式的竞技游戏，就是因为第三人称射击的机制问题。”哦棒解释说，“比如你和我同时卡在围墙，一人一端，都能看到，但是打不到，这种情况下，谁先动，谁就死了。而第一人设计就不会有这种情况发生。”《绝地求生》推出的FPP模式测试版也因此，《绝地求生》推出了FPP模式（first person perspective），并在今年国际邀请赛时，就尝试过这种模式进行比赛。但如何让国内用户适应这一模式，依然是需要考虑的问题。图拉夫告诉预言家：“我个人觉得FPP更好玩，是完全不同的体验，竞技性也更足。但国内目前的FPP氛围相对较弱，大家都不太愿意看。”不难看出，在已经具备超强吸金能力的基础上，《绝地求生》也规划好了自己的未来，国内直播平台更是已经“吃鸡”成风。在腾讯、网易等游戏大厂的帮助下，这款游戏在国内还有这巨大的潜力。“如果说它想做成英雄联盟那样家喻户晓，我觉得还是需要慢慢地再走半年到一年的时间。”邓梓瀛说。（钛媒体作者：娱乐资本论，文/学舟，编辑/吴立湘），我在58同城上发帖了，小伙伴们都来捧场吧！金在中_Official我喜欢你的作品《化妆》，已经在明星势力榜上为你加油啦，你是我今生唯一的执著哦。棒棒哒！求助，急啊，大家帮忙猜猜这是哪个明星！我在手游《超级经纪人》里看到的！超级经纪人游戏超级经纪人,iReader晒签到得大奖掌阅iReader，我今天在iReader书城签到抽中了11阅饼代金券！连续签到30天，即可抽取惊喜大奖！掌阅iReader,忽然想起来，你说你去相亲了，要找一个条件好一点的姑娘。不知道我以前是不是傻，居然觉得你说的有道理...现在想想这不是小白脸该说的话么！对了，祝你早日和你能帮你养父母，供房贷的妹子结为连理，抱着她给你的巨额嫁妆幸福生活,F.2012年，我阅读了这些书,好像很有道理的样子我分享了,口袋里的爱 我的东西你拿不起.,我想我也应该走了,我要用全身心的爱来迎接今天！,我获得了成就：新特色：尼克的商店！,赢新年礼物分享送1299元小米平板我正在参与微博购物分享有礼抽奖活动，打开微博『发现』，进入『购物』频道，点击分享有礼，即有机会赢取1299元小米平板：7.9英寸视网膜屏，6700mAh大电池，最好的新年礼物！应有尽有，来吧！,在我爱消方块天梯对战中战胜了我家有只大灰灰，天梯等级已晋升至16，很快就会走上方块巅峰！想想还真是蛮激动的！,今夜屋顶天台，漫天星光,我分享了摄驴风萧的文章,傻傻爱消除，我在傻傻爱消除中超越了肥牛糞，快来挑战我吧,不要停,啊疼。落日余晖，美好整个城市。我正在使用"城市余晖"封面图，好漂亮，你们都快来试试！,让你从此潮起来！酷最近身边的朋友们都特别潮，死磨硬泡才知道可怜原来大家都在工厂店买的，价格实惠，而且品质特别好，我也给大家分享一下互粉威武xin：VIP999_9不要感谢我，请叫我雷锋偷笑,来看看我的照片电影：“中国娃娃 可儿，她与玫瑰共舞微笑?,市十五届人大四次会议将于明天举行。今天下午参会代表将陆续报道。作为抚顺的市民如果您对民生工程，城市建设等方面想提意见和建议，可以在微博

上与我互动，我将负责把建议带到会上。嘻嘻嘻嘻嘻嘻,更多精彩内容欢迎访问网站,我们正在经历着虚拟现实的「第三次浪潮」。上世纪50年代末到60年代之间，电影摄影师 Morton Heilig相继研发了数个类VR设备，包括街机式的多感知电影播放设备、提供3D影像与立体声的头戴设备以及多感知虚拟现实系统 Sensorama Simulator。1968年，美国计算机图形学之父 Ivan Sutherland在哈佛大学组织开发了第一个计算机图形驱动的头戴显示器及头部位置跟踪系统。这些都成为了VR发展史上重要的启蒙。1989年，Jaron Lanier第一次正式提出了Virtual Reality的概念，他的公司VPL Research也成为了第一家成功商业化销售VR头戴显示设备和手套的公司。随后的90年代，VR经历了一次如火如荼的商业化浪潮，索尼、任天堂等游戏公司都陆续推出了自己的VR游戏机产品。但由于产业链不完备，技术也不成熟，VR产品并未得到消费者的认可。虽然这一波商业化浪潮在消费级市场并不成功，但VR却在军事、工业、医疗等领域逐渐应用起来。2014年，Facebook以20亿美元收购Oculus，一石激起千层浪，VR进入普通消费者的生活终于开始有了可能性，VR的产业化也在全球范围内快速铺开。随后，Sony开启Morpheus计划（即现在的PlayStation VR）、Google推出Cardboard、三星与Oculus合作推出Gear VR、HTC与Valve合作研发针对Steam游戏平台的HTC Vive。而国内，数百家VR创业公司相继出现，快速覆盖了几乎所有的产业环节。围绕着「下一代计算平台」，国内外正兴起一场从未有过的「VR狂欢」。这一次，VR是真的来了。

一. 解构VR产业链硬件设备、操作系统、内容、应用、分发平台构成了VR产业链的核心环节。我们将基于这五大环节对VR产业链进行拆解。

1、硬件设备硬件设备又可分为显示设备和输入设备。其中输入设备负责用户的知觉捕捉，而显示设备则负责用户的知觉反馈，两者构成一套相对完整的VR交互系统。

(1) 头戴显示设备PC/主机端头戴显示设备PC/主机端头戴显示设备的代表便是「三大厂」：Oculus Rift、HTC Vive和Sony PlayStation VR，其中Oculus和HTC的消费者版本已经上市，Sony PS VR今年3月开始订购。Oculus Rift CV1全套产品国内的显示设备厂商中很大一部分都在做这类产品，比如大朋、3Glasses、UCglass、蚁视、游戏狂人、EMAX、VRgate等。但这类头显涉及到算法、材料、光学、人体工学、仿真等多种技术，国内厂商与三大厂还存在较为明显的差距。眼镜盒子2014年6月，Google在I/O大会上发布了Cardboard，从此掀起了眼镜盒子类产品的风潮。通俗来说，眼镜盒子就是通过把手机塞进VR眼镜盒中进行观看的VR显示设备。这类设备不需要复杂的电子元件，成本较低，体验也相对粗糙。2014年9月，三星发布了与Oculus联手打造的Gear VR，成为了迄今为止性能和体验最好的眼镜盒子产品。对于这类产品来说，针对特定型号手机定制开发的眼镜盒子能提供更好的体验。因涉及到调用手机服务、算法优化等，实现高沉浸感需要眼镜盒子和手机高度兼容，甚至要求配套开发，例如三星。国内做眼镜盒子的厂商非常多，代表性产品包括暴风魔镜、灵镜小白、DreamVR、极幕-1、Glasoo、VirGlass、SVRglass、爱可视等。除此之外，包括小米、魅族、腾讯等在内的手机厂商和互联网巨头都将入局。一体机一体机需要将显示、计算、存储、电源等功能性模块全部集成到头戴显示设备中。而如果要达到好的性能，显示设备就很难做到轻便小巧。囿于技术上的局限性，一体机近几年内不会成为主流产品。尽管如此，国内也有一些厂家在尝试，产品有：灵镜小黑、大朋、Omimo、第二现实等。

(2) 输入设备人机交互是VR整个体验中的非常重要一环。目前，手柄、手势追踪、眼球追踪、动作捕捉等是比较常见的交互方式。除此之外，还有一些泛体感类的输入设备能够实现更复杂的交互。作为主流的游戏输入设备，手柄可能是最早大规模使用的VR输入外设。Oculus、HTC、Sony、Gear VR都采用或兼容手柄。手势追踪是比较目前自然的输入方式，成型的产品也较多，比如：NimbleSense、Leap Motion、Usens、微动、Ximmerse、Dexmo等。全身动作捕捉比手势追踪更进一步，能获取到更完整的动作信号，实现更丰富的交互。代表性的产品/公司有：诺亦腾（全身动作捕捉）、Kinect（微软体感输入）、奥比中光（深度摄像头）等。相比前两者，眼部追踪技术应用到VR领域内还处于概念期，国内的七鑫易维、青研科技等公司都在做眼球追踪类产品。泛体感类输入设备通常被理解为「辅助外设」，比如Omni体感跑步

机、KAT Walk 体感跑步机、PP GUN和各种蛋椅等。KAT Walk 跑步机2、操作系统VR 操作系统用于管理 VR 的硬件资源和软件程序、支持所有 VR 应用程序，是 VR 生态中重要的一部分。目前，Windows、Android 已经能够较好的支持VR的软硬件，支撑消费级应用。但苹果的操作系统目前对 VR并不友好，这使得基于苹果系统的开发者无法在短时间内介入 VR 内容的开发。除此之外，现有的 VR 操作系统多由头显厂商自行开发，处于相对封闭和割裂的状态。当然，封闭的操作系统在用户体验方面的优势更大。但Google、雷蛇等公司也已经宣布正在开发 VR 系统，或会采取开源的方式，吸引更多开发者。VR 操作系统的价值在于它是有机会定义行业标准的。通过搭建 VR的基础和通用模块，无缝融合多源数据和多源模型，成为标准分散的硬件设备与各类引擎开发商之间的中间层，最终成为标准的统一者。3、内容在内容环节，目前最重要的两大形态就是影视和游戏。

(1) 影视VR 影视的参与者又可以分为两大类：设备供应商和内容制作商。设备供应商VR 影片的拍摄依托于全景拍摄设备、动作捕捉设备等。其中，诺亦腾的动作捕捉技术从 3D电影时代就被用于顶尖的好莱坞电影制作团队。而全景拍摄设备商则是今年 VR 行业中一支新兴力量。比较简易和小巧便捷的拍摄设备通常就是将两个超广角摄像头拼接起来的双目摄像头，并在拍摄过程中实时拼接输出，如insta360、完美幻镜等。由于 insta360 等设备在功能上比较局限，国内大部分工作室则选择使用由多个运动相机拼接起来的多目拍摄设备，如 GoPro的「狗笼」、蚂蚁等。GoPro「狗笼」效果的多目摄像机在高端领域，有诺基亚的 OZO、Lytro 的 Immerge 等。这些设备价格昂贵，一般工作室难以负担，专业级的 VR电影制作团队或是他们的目标客户。内容制作商在制作环节，国外以大型影视公司为主，如迪斯尼、索尼等。国内则是创业公司更为活跃，如兰亭数字、追光动画、米粒影业、创幻科技、天舍文化、UtoVR、Nibiru等。在大公司层面，乐视、爱奇艺等也相继入场，但更多是以平台方的身份寻求与CP的合作联盟，除部分内容自制外，平台方以内容运营为主。除了拥有成片的影视内容之外，VR直播也逐渐成为一个重要的影视内容形态，直播内容多集中在赛事、演唱会等参与感和沉浸感强的活动上。参与VR直播的除了像NextVR 这样专业的直播平台之外、还包括 YouTube、乐视、爱奇艺、优酷等视频网站以及上文提到的大部分影片制作团队。(2) 游戏VR 游戏领域最先入场的大多为初创团队，如 TVR 时光机、超凡视幻、天舍传媒等。这些团队大多在早期便获得了「三大厂」和 GearVR 的支持，积累了一定的 VR 游戏开发经验，具备一定的先发优势。但随着 Oculus 和 HTC 消费者版本的上市以及 GearVR 用户的增多，入场的 VR 游戏开发商也越来越多。一方面，大公司纷纷开始尝试 VR游戏，如完美世界、腾讯游戏、触控科技、顽石互动等，它们除了有较强的技术积累，在发行渠道上也比小团队有更明显的优势。另一方面，大量曾经做手游、页游的游戏公司也纷纷转型。而由硬件厂商、游戏引擎开发商、游戏社区发起的开发者大赛也在快速催生VR 游戏开发者。4、应用VR 应用目前主要集中在企业级市场。早在 20 世纪 90 年代，VR 就已经应用在军事、工业、科研、医疗等领域。随着 VR产业的全面爆发，VR 的应用也扩展到旅游、房地产、家装、零售、教育等行业。目前，VR 在房地产和家装领域的应用相对更受关注。VR 看房的效果房地产：无忧我房、指挥家等家装：豪斯 VR、美屋 365 等零售：云之梦（虚拟试衣）、海绵（体感互动橱窗）等旅游：赞那度、追梦客等5、分发平台在 PC 互联网和移动互联网这两大「计算平台」上，渠道的价值已经得到了充分的验证。顺理成章的，在可能成为「下一代计算平台」的 VR领域里，创业者对分发渠道的争夺也不会停止。分发渠道是否完善在一定程度上决定了内容生产者们的积极性。(1) 线上分发应用商店目前做应用商店的以硬件厂商为主，如「三大厂」、GearVR、大朋、暴风魔镜、DreamVR、焰火工坊等都有自己的应用商店。虽然大互联网公司基本都有强势的移动互联网分发渠道，切入 VR内容和应用分发顺理成章，但由于市场还很小，尚没有明显布局。网站分发除了应用商店外，一些 VR 垂直媒体、论坛等网站也会提供 VR 内容和应用的下载，如、VRChina、游戏蛮牛等。(2) 线下分发2015 年开始，布局线下体验店的公司多了起来；2016 年，线下的 VR 消费场景则会延展到更大型的主题公园上。在 VR的应用层面，消费者目前的负担能

力有限，而通过体验店、主题公园向消费者推广和普及 VR 是一个可行的方法。因此，很多 VR 内容也通过这些线下体验店和主题公园分发出去。体验店一般来说，体验店运营方要做的就是从硬件厂商处购买或租用各种硬件设备，从内容提供商那里获取 VR 内容，再通过统一的控制系统将硬件和内容集成整合成一套 VR 娱乐系统。典型的玩家有：乐客、乐创等。VR 体验店内的「蛋椅」项目网吧也成为了 VR 体验店最可行的载体之一，典型的参与者是顺网科技。网吧有着客流量的保证以及大批易转化的用户。目前，顺网已经与 HTC Vive 达成战略合作，开始在全国的网吧内建设小型体验店。主题公园主题公园提供的是能够多人交互的、更丰富的 VR 体验，这是家庭场景和体验店都很难做到的。基于这种独特的互动体验以及更强的客流承载能力，主题公园或成为 2016 年线下体验战场上的一支重要力量。位于美国犹他州的 The Void 是全球第一座主题公园，并且盛大已成为其创始人之外的唯一投资者。因此，The Void 项目在中国落地已经没有悬念，盛大也表示正在中国挑选合适的合作伙伴，很可能是一家自带知名 IP 的娱乐类公司。The Void 园区内娱乐项目像 The Void 这样能够提供从系统到内容的一整套解决方案并自主运营的主题公园还是少数，目前参与主题公园的玩家大多根据自己的优势从技术或从内容切入这个市场。从技术切入的包括：诺亦腾（奥飞投资）、圣威特（华谊投资）、黑晶互动、KAT 等；从内容切入的则有：米粒影业（基于电影《星核》）等。

二、头显的机会：待完善的技术和待建的生态 VR 头显产品全面进入消费市场的条件已经基本成熟：Oculus Rift、HTC Vive 和 Sony PS VR 消费者版将相继发货，Gear VR 销量稳定上升，业内普遍预测这三家在 2016 年的销售量总共在 300 万台左右。再加上国内暴风魔镜、大朋、3Glasses 等产品都相继开始销售，VR 头显设备已经具备了初步的市场规模。但这只是一个开始。国产 VR 头显还没有解决基本的眩晕问题，也没有足够的内容作支撑，从硬件设备达到一定的市场占有率到行业的真正爆发还有很长一段路要走。

1、不达标的技术指标和算法缺陷目前头显的主要问题就是无法解决眩晕感，且沉浸感不足，这跟硬件的技术指标不达标有直接关系，这些指标主要是屏幕分辨率、屏幕刷新率、延迟和视场角度。分辨率：画面不清晰会影响沉浸感。Oculus 和 HTC 的分辨率为 2160*1200，国内大部分厂商还达不到这个标准。屏幕刷新率：90Hz 的屏幕刷新率是人体基本感知不到屏幕有延迟的最低线。目前，Oculus Rift 和 HTC Vive 的屏幕刷新率达到了 90Hz，Sony PSVR 号称可达到 120Hz。三星 Gear VR 受制于手机屏幕刷新率的限制，目前可达到 60Hz。而国内厂商的产品还没有可以达到 90Hz 标准的，大多在 60 到 70Hz，大朋的 75Hz 是目前国内最高的刷新率。延迟：戴着头显的时候，如果转动头部看到的屏幕内容会跟不上转动的速度，这就是延迟，会产生拖影，甚至会造成生理上的不适。理论上，延迟控制在 19.3ms 以内肉眼就感觉不到，而这个数值对应的屏幕刷新率就是 75Hz。因此，目前把延迟控制在 20ms 左右是可以实现的，但做到的国内厂商不多。视场角度：人眼正常的视场角度是 200 度左右，视场角度越大，沉浸感越好。目前大部分产品的视场角在 110 度到 120 度左右，眼睛盒子比 PC 头显更低，沉浸感更差。然而 VR 头显并不仅仅是一堆硬件的组合，而是包含系统在内的一整套软硬件体系，其中系统底层的算法优化是核心。除了技术指标，底层算法的缺失也是国内头显厂商的弱点。焰火工坊 CEO 娄池告诉极客公园：「目前大部分国内 PC 头显厂商做的更像是『Oculus 兼容版』，即对 Oculus 的底层代码做简单修改后直接拿来用。但由于与自己的硬件缺乏适配性，完全无法达到 Oculus 的体验效果。而对于移动 VR 厂商来说，做的则是 Gear VR 的『剥壳』。然而 Gear VR 为 S6 等适配手机做了系统的深度定制，如果将这层算法剥离，就只剩下一个简单的光学设备而已，效果相去甚远。充分优化和适配的算法是可以在现有硬件条件下做出效果提升的。」，娄池表示，包括 Intel、高通、INVIDIA 等在内的硬件厂商都开始着手解决算法层的适配问题，在 2017 年或会将硬件技术和算法所带来的门槛彻底消除。而在此之前，拥有算法能力的公司还是会保持优势。

2、移动 VR 阵营率先崛起即使是 Oculus 官方也多次表示，移动 VR 是未来趋势。移动 VR 无疑会比 PC/主机 VR 更快速的普及。不仅是因为眼镜盒子的低成本能带来价格优势，还因为移动 VR 的发展与手机产业链高度相关，而智能手机性能一直在持续快速提升

，移动开发环境也已经成熟并且保持活跃，移动 VR 在硬件和内容层面都更有可能取得快速突破。当然，移动 VR 目前面临的现状是眼镜盒子性能不合格、市场格局混乱，这也是因为做眼镜盒子的门槛太低。在这种情况下，手机厂商或会成为移动 VR 生态建立的主要推手，促进市场逐渐规范。对于手机厂商来说，积极布局 VR 的好处在于：进一步可以在产业初期就奠定自己的生态地位，而退一步也能够借势 VR 促进手机销量。目前，国内手机厂商正在积极寻求与移动 VR 硬件厂商的合作。乐视选择与 3Glasses、灵境和蚁视合作；小米参与了乐相的 B 轮融资；锤子与诺亦腾达成合作；华为、联想等厂商也都在进行 VR 布局。

3、做生态的野心头显厂商几乎都想做生态。任何 VR 体验最基本的条件都是要有一台头显，所以在 VR 产业链的诸多环节中，头显厂商最具备搭建生态的可能性。一个完整的 VR 生态包含几个部分：硬件、OS（用户操作界面）、开发工具、开发者（内容）、分发渠道，不同的公司对生态中的不同环节重视程度不一，其中对内容（生产和分发）的重视是基本统一的。因为在现阶段，头显厂商搭建生态的目的就是通过绑定足够多的内容，形成完整和丰富的 VR 体验，从而促进设备的销售。Oculus、HTC、Sony 和 Gear VR 目前走的都是封闭生态的路线：通过完善的开发工具支持网罗了大量开发者之后，在通过与自身硬件绑定的分发平台进行内容分发。国内硬件厂商也偏向于做封闭生态，比如大朋、3Glasses 都推出了与自身硬件绑定的分发平台。但暴风选择了开放生态，其暴风魔镜 app 可以安装在任何一个手机上，并搭配暴风魔镜之外的 VR 眼镜使用。当然，与其它国内头显厂商相比，暴风的目標不是靠硬件赚钱，而是靠内容赚钱。

三、交互：硬件市场中的下一轮争夺战 VR 的交互体验正变得越来越重要。尤其随着 VR 头显在技术层面不断优化，克服眩晕和营造沉浸感的关键环节也过渡到了交互。VR 的交互方式在短期内不会实现统一，大家都在这个过程中寻找最理想的交互解决方案。一方面，VR 头显还不是一个像 PC 或手机一样的标准化交互载体，因此也无法形成标准化的交互模式，硬件厂商们在尝试新交互方式的同时也希望自己有机会成为未来的标准。另一方面，相对于 PC 和手机，VR 将二维世界升至三维世界，对应的交互方式理应更复杂、更多元。理论上，VR 交互可以包括真实世界中所有的交互方式。虽然关于「什么是最好的 VR 交互方式」大家都没有结论，但可以形成共识的两点是：首先，好的 VR 交互应该符合人体最自然和本能的动作习惯；其次，交互与内容之间的匹配和契合很重要。因此外设厂商也在积极寻求与内容开发者的深度合作。

1、基于手部交互的解决方案普及最快手柄作为传统游戏的输入设备，手柄可能是最早被大规模使用、甚至成为输入标准之一的 VR 输入设备。不过手柄在游戏之外的 VR 应用场景中会有局限。HTC Vive 头显和手柄与传统游戏手柄相比，VR 手柄多设计为两手分立的六自由度体感手柄。在技术上，VR 手柄依赖于多种模式的传感器，通过手部和传感器之间的触觉反馈完成动作输入。目前 Oculus、HTC 和 Sony 都采用手柄作为基础的交互方式，Gear VR 也发布了 Rink 手柄。手势识别 2014 年底，Oculus 收购了做手势识别的公司 Nimble Sense。一时间，「VR 交互之战中手势识别要胜出」的呼声甚嚣尘上。事实上，它确实有可能成为一种主流的 VR 交互方式。手势识别有不少优势，比如，它是比手柄更自然的一种手部交互方式，学习成本低并且可应用的场景也更丰富。目前，手势识别有两种思路：一种是通过光学追踪，一种是通过带有丰富传感器的手套或机械骨骼。光学追踪的代表是 Leap Motion，国内有微动、Usens 等。因为不用在手上额外穿戴设备，在移动 VR 头显上直接集成光学追踪部件，作为移动 VR 交互的解决方案将是一件可行的事情。普遍来说，光学追踪的缺点在于传感器的识别精度不够高，对精确到每根手指的细微动作无法识别，并且使用起来有视场的限制。不过，Leap Motion 刚发布了可以实现完整十指追踪的套件 Orion，目前是第一家。但仍然要面临无法反映景深以及长时间操作所带来的疲劳感问题，这会一定程度上局限用户的使用场景。Leap Motion Orion 套件效果展示与光学追踪相比，戴在手上的手套或机械骨骼在输入精度上能有明显的提高，并且没有视场的限制。而能实现力反馈的手套则交互体验更好，比如 Ximmerse，能让人有真实的持握感。

2、适合于重度使用场景的动作捕捉解决方案在 KAT 创始人庞晨看来，只有两种交互方式是最接近人体自然动作习惯的：一种是能实现一比一位移

的动作捕捉方案，以诺亦腾为代表；另一种则是结合动作捕捉和人体工学设计的万象行动平台，以 Omni 和 KAT Walk 为代表。并且，这两类解决方案能让用户获得完全的沉浸感和高精度的动作还原，真正进入虚拟世界。常见的动作捕捉技术是惯性动作捕捉和光学动作捕捉：前者靠穿戴惯性传感器设备实现；后者则需要贴上发光点等标志，通过对特定光点跟踪来完成运动捕捉。以诺亦腾发布的多人交互解决方案 Project Alice 为例，整套系统包括头显、惯性动作捕捉服、光学跟踪系统、动作手套、背负式计算机等设备，具备毫米级精度和低于 20 毫秒的延时，适用的空间范围可以定制化无限延展。但从易用性、成本、性能等多方面来看，这样的交互解决方案只适用于重度的商用场景，如影视制作、主题公园、数字化展厅等。以跑步机为代表的万象行动平台则使得「位移还原」变得门槛更低，即解决了输入的空间问题——不需要那么大的空间，用户也可以在虚拟世界里「行万里路」。这给游戏开发者提供了更大的创作空间，对于 FPS 类游戏来说则是一个很好的交互解决方案。KAT Walk 的成本要远低于诺亦腾一套解决方案，但依然不适用于家用场景。不同于诺亦腾，KAT 定位于偏重度的娱乐消费场景，以线下 VR 体验店为主，还包括电玩城、网吧、科技馆等。

3、交互的更多可能性除了动作，人类与这个世界的沟通还有很多自然到让人意识不到的方式，比如声音、眼神、表情、呼吸、甚至脑波。而基于这些交互方式，国内外已经有一些厂商在积极尝试。其中，眼球追踪是最受关注的。对人眼位置的检测能够为当前所处视角提供最佳的 3D 效果，使 VR 头显呈现出的图像更自然、延迟更小。同时，由于眼球追踪技术可以获知人眼的真实注视点，从而得到虚拟物体上视点位置的景深。所以，一些 VR 从业者认为眼球追踪技术将成为解决眩晕的重要技术。七鑫易维、青研科技等公司都在研究眼球追踪，但还没有成型的产品出来。四、影视内容

：直播先起势，电影尚处试验阶段推动 VR 这次产业升级的关键一定会从硬件过渡到内容。尤其是随着头显设备出货量的增长，内容便不仅仅是稀缺，甚至有可能反客为主。相比于游戏，大部分影视内容对不同 VR 设备的适配能力和兼容能力更强、制作周期和成本更低，或会成为比游戏更快在 C 端用户中普及开来的内容形态。1、VR 视频的三种形态 3D 效果视频 3D 效果视频的门槛较低，大多是将现有影视内容进行转码，生成 3D 效果。在这一类视频中，用户看到的画面角度有限（通常不超过 180 度），也无法产生交互。而在 3D 视频中，影院效果的 3D 视频占很大一部分。所谓影院效果就是给用户创造一个虚拟的电影院环境，让用户通过头显得到一种在影院看 3D 电影的效果。基于这种形态，不少团队开始研发「VR 影院播放器」，如焰火工坊的焰火影院、DreamVR 的有梦影院等。在 VR 影视内容匮乏的现阶段，通过播放器将传统影视内容装入 VR 体验内是一个能够让内容快速产生规模的方式。但也有不少从业者认为，这只会是 VR 影视内容中的一种过渡形态。360 度全景视频与 3D 效果视频不同，360 度全景视频需要从拍摄阶段就介入，通过全景拍摄和后期拼接来还原一个 360 度的场景。用户视角的改变会伴随有画面的变化，类似街景地图的效果。全景视频中的画面效果目前的拍摄设备包括双目摄像头、360 全景摄像头等，其难点在于拼接算法。而对于没有头显的用户来说，全景视频在 PC 或手机上也可以观看，虽然在沉浸感上逊色不少。爱奇艺、乐视等国内大部分视频网站都陆续开通了 VR 频道。现阶段，全景视频是 VR 视频中最重要的内容形态。但不少视频制作团队告诉极客公园：「目前市面上还没有一款能够普及的全景拍摄设备，并且相关从业人员的培训周期也比较长，这些都会影响全景视频内容的生产节奏。」未来，随着拍摄设备的普及，会有越来越多的个人和工作室参与到全景视频制作中来。同时，腾讯、乐视等瞄准「VR 大生态」的大型互联网公司也开始组建自己的 CP 联盟。可以预见的是在 2016 年 UGC 和 PGC 的 VR 内容会越来越多。真正的交互视频相比前两者，真正可以实现交互的 VR 视频才是 VR 给传统影视行业带来的颠覆。在这种内容模式下，传统的叙事方式、镜头语言都失效了。拍摄过国内第一部 VR 电影《活到最后》的兰亭数字 COO 庄继顺告诉极客公园：「VR 交互视频中有多少人物，就应该有多少条故事线，并且这些故事线是并行发生的。而对于观众来说，他自己也不再是被动的观看，而是主动的参与——可以自己选择跟着哪个人物的视角发展故事——因此也会成为电影里的一条故事线。交

互型的视频已经不再遵循线性结构的，这些改变对于编剧和导演来说是很大的挑战。在一个360度全景拍摄的场景中，导演甚至不知道自己该站在哪。」因此，从影视作品策划开始，贯穿到摄像、灯光、美术等拍摄环节以及后期制作环节，制作团队都需要重新探索出一套新的方法来。这其中包括更好的交互方式、更合理的镜头语言和表演逻辑等。可以说，VR交互电影真正的门槛并不在拍摄技术和后期制作，由前期策划和导演决定的艺术表现效果才是其最终能否被用户接受的关键。但创作层面的优劣没有标准，兰亭数字、追光动画等影视公司都在积极探索，这种内容形态在短期内不会成为主流。

2、VR直播是突破口相比于影视剧，直播是最有可能成为VR内容突破口的。一方面，直播内容的制作门槛偏低，有全景视频制作能力的团队都可以参与，就看谁能整合到更多更好的直播资源和明星IP；另一方面，用户对于直播的需求更显性，毕竟能够到现场的观众只是很少一部分，大量想去却无法去到现场的观众将很容易被转化为VR直播的用户。VR直播以演唱会、体育赛事、综艺节目等内容形态为主。一方面是因为这些内容更需要现场感和沉浸感，另外，这些内容大多是围绕明星的，而明星则有着强大的粉丝群，对应着的就是强大的消费意愿。NextVR对NBA的VR直播目前，国内参与制作VR直播的影视公司接近30家，大部分以4个机位以下的小型直播为主，能做到8机位大型直播的屈指可数，兰亭数字是其中之一。以兰亭数字为例，其VR直播有两种体验方式：用户被动观看，所看到的内容由导播决定；用户自己在多个机位中选择要看哪一个。在拍摄时，机位大多围绕明星，摄制组也会设计明星与机位之间的互动，这样用户在观看直播时能获得更好的现场感。虽然赛事直播一直被看好，但现阶段还不是最适合做直播的内容。主要是因为眼镜盒子在刷新率和分辨率等指标上还无法达标，这使得用户无法看清快速移动的球和球员，甚至会产生眩晕。因此，目前只有篮球赛是最适合做VR直播的，NextVR也是以NBA直播为主。今年，很多拥有直播内容资源和IP的公司都会加入VR直播，比如即将开幕的草莓音乐节也将采用VR直播。除了影视公司和视频网站，一些电视台也开始尝试VR直播，比如《我要上春晚》、《我是歌手》等。随着今后技术壁垒的降低，VR直播也会不可避免的走向IP争夺。

3、尚处「体验增值」阶段的VR电影好莱坞电影已经开始尝试VR，《环太平洋》、《星际穿越》、《火星救援》等好莱坞大片都发布了自己的VR体验短片。但是VR电影距离一种成熟的VR内容形态还有很长一段路要走。VR电影短期内无法成气候的原因有三个：其一，能达到电影级要求的VR拍摄设备还很少，即使是诺基亚OZO也被一些国内VR影视制作团队评价为「成像效果不达标」。其二，正如前文提到，VR电影在叙事逻辑和镜头语言上还没有一个比较成熟的模式。其三，用户教育还需要时间。试想一部100分钟的VR电影中，观众面对多条故事线的同时还要一直跟着导演设置的剧情，这几乎是不可能的。因此，VR电影现在更多的是作为电影正片的「衍生品」出现，在点映场、首映礼等场合作为彩蛋，给用户提供一种体验上的增值，并且促进电影的票房销售。

五、游戏：「爆款」激活市场VR在消费市场的杀手级内容将大概率的出现游戏领域。目前，VR游戏以Demo为主，但创业公司、传统游戏公司、游戏巨头都相继参与了进来，默默蓄力。随着Oculus Rift和HTC Vive消费者版的发货，VR游戏开发者们普遍认为今年会出现令人满意的精品游戏，而一个或数个「爆款游戏」将激活市场。

1、一场想象力的冒险超凡视幻CTO朱昱地告诉极客公园：「VR游戏让人激动的地方在于，它是对游戏想象力的重新激发。目前，VR头显和外设都没有统一的标准，厂商各行其是，并且VR交互的维度又比PC或手机高出不止一个数量级，这都给游戏开发商提供了充分的创作空间。」在做VR游戏创意的时候，沉浸感和临在感是关键。VR游戏最大的特点就是它能让玩家彻底沉浸在游戏中，仿佛置身其中，而沉浸感和临在感的营造主要体现在画面、音效和交互上。相比于前两者，交互的革新更考验开发者，它与传统游戏有着巨大的差别。正因为如此，直接从其他的平台上将游戏移植过来的方式是不可取的。对于开发者来说，要做的是如何利用VR的全景、多维交互等特点设计最合理并且有趣的游戏体验。乐相科技CEO陈朝阳表示：「一个新平台的出现在游戏内容的质量上存在一个循序渐进的过程，开发者需要了解硬件的性能和可行的交互方式，在此基础上，创意会逐

渐产生。」2、创业者的时间窗口现阶段，国内的VR游戏开发大致分为几类参与者：以TVR、超凡视幻为代表的只做VR游戏的创业者；传统的手游、页游、网游、端游公司在内部成立VR游戏孵化团队，低调尝试；在传统游戏领域中失败的开发者，转型开始做VR游戏；以腾讯、完美世界、巨人、盛大为代表的游戏巨头。游戏巨头有着强大的技术积累和渠道资源，部分传统游戏开发团队的背后也有着产业资源的支持，这些角色的进入将会改变VR游戏市场的窗口期。但对于一些白手起家的创业团队来说，它们目前还具备一定的先发优势。已经有作品发布的VR游戏创业团队多则已有3年经验，少则也超过1年，在他们看来，已经积累下来的经验能为他们争取到一定的时间窗口。朱昱地说：「VR游戏开发是一个需要开发团队自己去尝试的过程，尝试新的创意、技术点、交互方式、开发流程以及团队磨合等，这些都需要时间。而且，面对多个硬件平台以及SDK的不断迭代，开发团队也需要时间来不断适配。」可以说，即使大公司进入VR游戏市场，也不可避免的要经历这个过程，只不过探索的过程会缩短。除此之外，早期进入的创业者也聚集了不少行业资源。例如，TVR比较早的就和三大头显厂商以及Gear VR合作，超凡视幻也跟HTC和Oculus有较深入的合作。而对于优秀的开发团队，硬件厂商也会不遗余力的给予生态层面的支持，这其中不仅包括硬件和SDK的适配，还包括为团队引荐国外的顶尖游戏开发团队资源等。可以说，在国内还没有一款足够优秀的「爆款游戏」出现之前，大家都还有机会。谁先做出足够优秀的内容，就更有可能吸引到产业链上下游的资源，形成护城河。3、「爆款」的意义不管是在PC、主机还是移动设备上，一个爆款游戏不仅能让一家游戏公司赚的盆满钵满，还可能成为产业链上聚集用户的入口。可以参照移动互联网兴起后的手游市场。愤怒的小鸟成就了Rovio，在2011年给这家当时只有28人的公司带来了1.06亿美元的收入。与之类似的还有水果忍者之于Halfbrick、部落战争之于Supercell、纪念碑谷之于Ustwo等。独立游戏开发商Mojang制作的Minecraft在2015年8月被微软以25亿美元收购也被认为是微软在移动端的补位行为。这些游戏不仅成就了开发商，并且在不同的时间节点上一步步激活了手游市场，让用户愿意为之付出时间和真金白银，也让更多开发商前赴后继的进入市场。TVR开发的基于Gear VR的游戏《寻找》，已吸引平台上10%的用户所谓「爆款游戏」一定是能够把VR所能实现的游戏体验以最舒服合理、但又眼前一亮的形式带给用户的。在朱昱地看来，一款优秀的VR游戏不一定要是大众的，它也可以从某个细分人群入手，做出他们最需要的游戏。华泰证券研究所也表达过类似观点：不需要等到技术完全成熟，在特定场景、特定硬件条件下，只要体验足够惊艳，就能激发持续消费欲。六、内容变现：VR世界的分发格局1、「生态型玩家」争夺线上分发VR内容的线上分发渠道主要以各个硬件厂商自己搭建的渠道为主，第三方内容分发平台还没有明显的布局。而现有的分发平台也基本没有盈利能力，大多数是面向内容开发者的分享平台。这些布局线上分发的硬件厂商大多是「生态型玩家」，即使没有做生态闭环的野心，也希望至少能介入内容环节。对于它们来说，内容分发只是生态中的一部分，其业务往往还包括硬件、软件、内容等。国外类似的分发渠道有Oculus Store（Oculus Rift和Gear VR都可以使用）、SteamVR、PlayStation Network等，它们也为自己的平台网罗了大批内容开发者。国内暴风魔镜、大朋、3Glasses、Dream VR等走的也是「硬件+软件+分发+内容」的路线。对于在移动互联网时代有着强渠道的手机厂商和互联网公司来说，虽然有强大的用户基础，从移动应用分发切入VR应用和内容分发显得顺理成章，但它们或不会在这个阶段大举进入。可能的原因是，国内硬件市场短期内还不会形成「几家独大」的局面，在整个行业还非常分散且缺乏用户的情况下，单做分发渠道不仅在产业中没有立足点，而且盈利能力很弱。等市场变得更加成熟后，这些「流量大户」或会以收购或投资的方式快速获取行业地位。2、体验店两极分化的命运VR没有C端应用场景是困扰内容提供商的大问题，而体验店在做的就是C端用户的早期教育。一方面，用低成本的体验方式把内容送到用户面前；另一方面，用相对优质的硬件和内容保证早期用户能更顺畅的接受VR，而不是被廉价设备和内容的体验所伤害。目前，线下体验店已经成为很多VR硬件厂商和内容开发者的主要收入来源。VR体验店有三类玩家是有

机会的：硬件厂商、系统集成商和综合运营商。硬件厂商主要是头显厂商和外设厂商。据极客公园了解，3Glasses 和 KAT 分别从头显和跑步机入手，推出自家 SDK，再寻找大量 CP 深度合作，从而形成一套包含硬件和内容的娱乐型 VR 解决方案，卖给体验店的运营商家。系统集成商从不同硬件厂商处购买或租用设备，再从下游定制或购买内容，用自研的管理软件整合成一套娱乐设施，卖给体验店。当然，这些系统集成商大多也有自己的品牌体验店。随着计费体系的完善，系统集成商与 CP 的合作也更多的从购买转向了分成，而相比买断，分成这一方式更受开发者欢迎。乐客和乐创都属于系统集成商，其中乐客刚完成 2500 万人民币的 A+ 轮融资，是一年之内的第四次融资。拥有大量网吧/网咖资源的顺网科技也属于这一类，它们要在网咖内搭建小型的 VR 体验区。综合运营商则是在系统集成商的基础上进一步参与到内容创意的过程中，典型的玩家是 FAMIKKU（举佳爽）。FAMIKU 目前的做法是，首先构思出 VR 体验创意，然后根据这一创意研发内容、设计机体，再从相关供应商处购买或生产机体，完成创意的实现。同时，FAMIKU 也不排斥第三方内容提供商的接入。除上述三者之外，还有大量从 4D 影院迁移而来的合作商和经销商也在参与 VR 体验店的建设。这部分参与者往往没有自己的研发能力，只是一个「业主方」，是上述系统集成商等角色的下游。体验店在现阶段的增长非常迅速，但它也面临自己的问题：首先，随着头显出货量的不断上升，VR 在消费市场会逐渐普及开来，长远来看，用户还需要去体验店吗？其次，目前体验店内的体验效果良莠不齐、内容更新频率慢，这容易造成用户没有多次消费的兴趣。然而 VR 体验店的前期投入并不低，如果不能持续创造现金流很容易面临倒闭。短期内，VR 体验店还会保持数量上的快速增长，并且被资本青睐。毕竟潜在市场有这么大，也还没有哪一个品牌已经建立明确的市场优势。但随着体验店越来越多，从今年下半年开始会逐渐洗牌——VR 体验店迟早要面临在内容和交互体验上的差异化竞争。内容单一、体验不好的体验店将失去用户，甚至伤害用户，面临倒闭；能够不断提供内容和体验创新的体验店才有可能一直存活下去。类比网吧已经逐渐升级换代为网咖，随着未来 VR 逐渐普及到 C 端用户，VR 体验店需要根据市场需求来不断调整运营内容和方式，目的是提供不同于家庭场景的 VR 体验。

3、主题公园的潜力

几乎所有的 VR 从业者都非常看好 VR 主题公园。主题公园能够提供多人交互的场景，今后很有可能成为家庭娱乐、团体活动的一个新选择。而且它的体验是家庭场景和体验店场景提供不了的，差异化是它的优势。对于内容开发者来说，它所能承载的内容形态也会更加丰富，给开发者留出了足够的创作空间。VR 主题公园的代表是位于美国犹他州的 The Void，它的做法是自主研发内容、系统并运营，提供的是完全 VR 化的主题公园体验。但目前国内的 VR 主题公园更多的是一个传统主题公园的部分 VR 化，这种局部 VR 化的尝试由传统主题公园业主来推动。比如华谊将在建的主题公园内的部分 IP（目前是集结号）做成 VR 娱乐设施，由圣威特提供技术解决方案。奥飞娱乐投资诺亦腾也是类似用意，虽然奥飞还没有开启主题公园的建设，但手握大量 IP 资源的奥飞与做 VR 解决方案的诺亦腾之间无疑可以复制上述合作模式。除此之外，一些体验店玩家也跃跃欲试要进入主题公园领域，比如乐客。比起传统的主题公园，VR 主题公园的优势有很多，比如：建设周期大大缩短；虽然部分 VR 娱乐设施的投入成本达到数百万，但整体的投入成本还是比实体主题公园要低得多：对场地空间和机械装置的要求更低；更换娱乐内容更容易，在更换过程中也不会影响主题公园的正常经营等等。可以预测，主题公园会成为 2016 年线下体验战场上的一支重要力量。但对于一个新的尝试来说，仍需面临投入产出比不清晰、运营人才短缺等问题。

七、巨头的布局

除了乐视和暴风，还有很多不可忽视的大玩家创业公司善于找到机会、发起创新，但大公司却往往是催熟一个市场的关键。互联网巨头的入局同样将快速推动整个 VR 行业的发展。虽然一些创业者感受到巨头的威胁，但它们同样也可以成为创业者的合作伙伴，或是向创业者提供战略支持。

1、互联网公司的 VR 生态

(1) 腾讯 腾讯是 BAT 三家中第一个尝试 VR 的，它的生态布局涉及硬件、软件、内容等多个环节。虽然是全产业链布局，但腾讯 VR 战略还是围绕游戏来进行的，思路以合作为主，通过 SDK 网罗开发者，并向开发者提供腾讯已有的生态资源。硬件计划在 2016

年3月推出集成了传感器和专用屏幕的头显，适配腾讯第一代 miniStation 微游戏机和 PC。2016年第三季度，推出带有电池的便携主机的头显设备，配合体感手柄，提供类似于 Sony PS VR 的解决方案。2017年第三季度，在内容生态及技术成熟的基础上，发展移动 VR 和一体机方案，或推出类似于 Gear VR 形态的产品。软件2015年12月，腾讯在 Tencent VR 开发者沙龙上正式公布了自己的 Tencent VR SDK 以及开发者支持计划。Tencent VR SDK 是一个打通多个领域的通用方案——以游戏引擎为基础，涵盖了选软、音视频、输入（线控、游戏手柄和 3D 手柄）、账号、支付等多个方面。内容腾讯已表示内部有相关团队在进行 VR 游戏的开发。腾讯长期通过投资或收购的方式布局游戏，其中已有不少团队开始进行 VR 游戏开发。例如，腾讯在 2012 年 7 月以 3.3 亿美元投资的 Epic Games（拥有游戏引擎 Unreal）就已经在布局 VR。分发虽然腾讯还没有公布其 VR 内容分发平台是什么，但已经给出了 4 种围绕内容的分成方式：VRStore（app）：下载付费、应用内付费、优秀内容扶持计划游戏：下载付费、时长付费、游戏道具付费视频：版权内容分发、PGC 内容按点播付费、UGC 内容片头广告广告：广点通广告主资源导入、不同形式的分成机制和流量主模式（2）阿里3月17日阿里巴巴正式宣布成立 VR 实验室，并发布了自己的 VR 战略：围绕硬件、内容、购物场景三个层面来布局。硬件通过淘宝众筹和专业硬件频道等来加速 VR 设备的销售和普及。截止目前，灵镜小白、暴风魔镜 3 代和大朋等硬件都曾在淘宝平台上发起过众筹。内容 CP 支持计划：合一集团与阿里百川将向内容创作者提供 10 亿元的资金资源支持和人才培养。CP 能够获得阿里的大数据、优酷的频道和宣发支持以及阿里云、无线 App 等底层技术支持。自制内容尝试：2016 年 1 月，优酷土豆上线了 360 度全景视频，并且在刚刚结束的两会期间推出了 VR 版两会节目点播。购物场景推出「造物神」计划，让用户在虚拟世界里购物。该计划的目标是联合商家建立世界上最大的 3D 商品库，让用户获得虚拟世界中的购物体验。据悉，阿里工程师目前已完成了数百件高度精细的商品模型，下一步将为商家开发标准化工具，实现快速批量化 3D 建模，敢于尝新的商家很快就能为用户提供 VR 购物选择。投资2016年2月，阿里以 7.94 亿美元领投了 Magic Leap 的 C 轮融资。同时，阿里集团董事局执行副主席蔡崇信加入 Magic Leap 董事会。（3）乐视乐视是目前互联网公司中 VR 布局最完整的一家，它几乎将 VR 融入到了自己的每一条业务线中。乐视与腾讯一样，做的是全产业链布局，涵盖硬件、软件、内容、分发以及行业应用。但与腾讯不同的地方在于，乐视的生态是建立在移动 VR 的基础之上的，而腾讯更多是依托游戏主机和 PC。并且，乐视更看重影视内容，而腾讯的重心在游戏。硬件乐视通过与灵境、蚁视和 3Glasses 合作布局硬件市场。目前，乐视已经发布了眼镜盒子产品 LeVR COOL1，适配 5.5 寸屏的超级手机乐 1 和乐 1 Pro。同时，乐视也在计划推出一体机产品。软件乐视通过自身的云平台来向内容开发者输出技术支持。其一，云平台将开放 API 和 SDK，支持开发者随时接入、上传；其二，提供 4k+H265 云转码支持；其三，提供云传输服务，提供 10TB 出口带宽和 650 个 CDN 节点。内容内容是乐视 VR 生态中的重心，渗透到了乐视影业、乐视体育、乐视音乐、乐视自制等多条业务线，涵盖电影、演唱会、赛事、新闻纪实、极限运动、旅游、教育、游戏等多个细分内容领域。围绕上述内容，乐视推出了「1 亿粉丝覆盖计划」和「1 万 CP 联盟计划」。1 亿粉丝覆盖计划：从明星入手搭建内容体系，包括演唱会 VR 直播、明星真人秀 VR 直播、明星 VR 频道、体育类 VR 视频等。1 万 CP 联盟：网罗大量第三方内容制作方，包括国际一线电影制作团队、VR 原创导演、综艺制作团队以及大量 PGC 和 UGC。分发乐视发布了手机端应用「乐视界」作为其 VR 线上分发渠道。乐视界已经在乐视超级手机应用市场上线，并将在 2016 年第一季度期间全网发布。行业应用与新东方合作 VR 教学与财新传媒合作 VR 新闻与土巴兔合作 VR 看房（4）暴风暴风一直都在基于暴风魔镜构建 VR 生态，这个生态以魔镜和魔王两款头显为入口，涵盖硬件、软件、内容和分发的全产业链。现阶段，内容和渠道是暴风着重想要补齐的短板。硬件据暴风的官方数据，自 2014 年 9 月发布第一代产品到 2015 年 12 月，暴风魔镜的出货量已超过 50 万。2015 年 11 月，暴风发布了一体机产品「魔王」，眼镜盒子产品「魔镜」也迭代至第四代。内容嫁接

暴风影音资源库：包括2万部正版影视资源、300多部全景视频、94部全景漫游视频。与优酷土豆、爱奇艺等视频网站沟通合作，计划引入更多视频内容。与搜狐新闻建立合作，为其提供全景新闻视频内容。在国内外寻求版权合作：已获得《饥饿游戏》的VR中文版权、VR大电影《过失杀人》中文版权、BTV环球春晚的VR独家播放权等。开发VR游戏，已经推出了《极乐王国》、《暴风行动》、《杀戮空间》等VR游戏。分发通过暴风魔镜app进行内容分发。暴风魔镜app是一个开放的分发渠道，可以安装在任何一个手机上，也可以通过暴风魔镜之外的眼镜盒子产品使用。并且，暴风魔镜目前将内容收入全部让利给CP，自己不参与分成。

(5) 其他除了上述几家，还有不少互联网公司在进行VR布局，但尚且没有上升到生态层面，只是在部分环节开始尝试，比如：百度：百度视频搜索中上线VR频道；爱奇艺推出VR频道和app。小米：建小米探索实验室，初期重点投入包含VR方向；与迅雷一起参与乐相B轮的1.8亿元融资。锤子：宣布与诺亦腾合作开发VR内容。360：基于奇酷手机，与暴风合作发布了眼镜盒子产品「360奇酷魔镜」。网易：推出支持VR设备的手游《命运之源》。触控科技：旗下Cocos与ARM和高通合作推出适配于移动VR硬件的引擎解决方案；与高通和Oculus合作推出适用于PC VR硬件的引擎解决方案；推出《捕鱼达人》、《我是车神》的VR版。

2、二级市场的投资布局

一级市场对VR的投资普遍比较谨慎，不少机构虽然已经进行VR投资，但多集中在A轮之前，或以跟投为主。与之相比，国内的二级市场显得很热闹。目前来看，积极布局VR的上市公司多集中在泛娱乐领域，包括奥飞娱乐、华闻传媒、联络互动、华谊兄弟等。一方面是因为泛娱乐类的上市公司可借助VR实现业务转型或升级，理想的话可拉动股市上涨；另一方面，上市公司资金体量大，对行业早期的高风险承受能力也比风险投资更强。奥飞娱乐是目前最积极布局VR的A股上市公司，一年之内已投资6家VR公司，分别是乐相、诺亦腾、TVR、互动视界、泽立仕、灵龙集团，涉及头显、交互、游戏、影视、IP等多个环节。奥飞娱乐的投资逻辑是「IP变现」，希望能基于自身IP与VR产业链中不同环节的公司形成多样化的协同模式。华闻传媒在VR布局的广度和数量上仅次于奥飞，涉及头显、交互、影视领域内共4家公司。华闻的业务布局很广，涉及影视、广告、电子商务、物流、房产的诸多领域，可以说，华闻对VR的布局更多体现为概念和资本的布局。当然，对于华闻非常重视的广告业务来说，VR或将是未来一个新的渠道。在影视公司里，华谊兄弟、光线传媒、华策影视都已有VR布局。其中，华谊兄弟的愿景是主题公园的VR化，因此投资了圣威特，并且临时增持。光线传媒的目标是VR影院和VR直播，其在投资Dream VR后，将基于该生态进行内容建设。华策同样看好VR直播，但更侧重于综艺内容，它投资了在VR直播上已有不少尝试的兰亭数字。除了上述公司，还有不少上市公司在VR领域做了零散的布局，以下是上市公司VR布局一览：最后给出几组数据。高盛预测，到2025年VR/AR市场保守将达到800亿美元，其中硬件约占56%。非常关注VR/AR业务的投行Digi-Capital预测到2020年VR市场规模可达300亿美元。华泰证券则认为到2020年全球头戴VR设备销量会达到4000万台，仅硬件市场规模就达400亿人民币，加上内容和企业级市场将是千亿规模。可见，大家都在赌VR是「下一个十年」。在移动互联网流量红利消失殆尽的今天，VR真的会成为下一代计算平台吗？或许资本还在犹豫，但创业者们好像已经看到了他们所相信的未来。每逢NBA联赛开赛的时候，就会有长千上万的球迷选择窝在家里观看现场直播。虽然不能亲临现场，但是窝在自己家里观看NBA直播的方式也备受球迷的喜爱，第一时间隔着荧幕近距离地观看球赛同样激动人心。在观看NBA直播期间，很多球迷更喜欢避开家人，独自享受那份兴奋。网站「CN直播吧」因为可以观看到更多的直播赛事而备受球迷网友们的热捧，「CN直播吧」让您足不出户，就可以观看到各种精彩赛事的视频直播。传统的电视直播有一定的局限性，往往一个频道同一时间点只能转播一场赛事，而「CN直播吧」提供了当天全部重大赛事的直播，球迷可以根据自己的喜好而选择观看直播赛事。一切都来的很简单，只需轻轻点击鼠标打开「CN直播吧」就可以关注你喜欢的直播内容。「CN直播吧」第一时间预告、更新各类直播赛事。她除了采用高清流畅的国内直播信号外还采用了许多国内没有的国外信号

，就可以第一时间观看到国内没有转播的赛事，避免球迷自己喜欢的赛事被遗漏。在开赛前半小时至一小时就有直播信号，让球迷尽享直播带来的振奋。今日，“CN直播吧”有十三场赛事将进行直播，其中有9场是篮球赛事直播，1场摔跤赛事直播，1场排球赛事直播，1场橄榄球赛事直播。除了NBA直播备受球迷关注以外，国内的CBA联赛同样受到球迷的追逐，今日19:35篮球CBA联赛吉林vs北京，就是一场备受关注的篮球盛宴。很多网友纷纷在贴吧、论坛等交流区预测比赛的结果。为此球迷们已经掀起一轮又一轮的热议。纵观NBA赛事，国人追捧的程度是非常之高的。从姚明进入NBA以来，国人对于篮球的热爱显然已经进入了一个新的台阶。易建联、林书豪等华人陆续加入NBA，国人对篮球的热忱也在不断高涨。NBA直播也顺应潮流的发展，不断的被球迷们关注着。

“CN直播吧”的存在不仅为造福于篮球球迷，同时也关注橄榄球、桌球、足球等竞技类赛事。对今晚的吉林vs北京CBA联赛十分关注。这场球赛是否会给我们带上一场精彩的比赛，拭目以待吧！北京金隅男篮的第一个客场之旅，就在冰天雪地的吉林长春。昨天下午，他们一点多就到了吉林，在下午五点半的时候开始训练，其中包括：全队的战术演练、分组对抗、投篮等等。对这场赛事感兴趣的球迷可以登录“CN直播吧”观看。吉林是一支年轻的球队，但是他们充满了活力，要知道他们上一场经历了艰苦的比赛，球迷朋友们是否在“CN直播吧”观看了？虽然他们最后还输了球，但这一次是他们的主场，相信今天比赛的时候吉林队绝对不会缴械投降的，肯定会全力以赴。让我们一起关注“CN直播吧”拭目以待结果。

最近比较忙，亲爱的们咨询美鼻神器代理及零售购买请加我微信：C，知道有另一个人能体会我的感觉，这就是所谓的触景生情吧...可怜...害羞我在；女童输血感染艾滋 那你有本事真的滚蛋啊。呵呵了我就。过去让它过去，来不及，从头喜欢你，白云缠绕着蓝天，如果，不能够永远都在一起，也至少给我们，怀念的勇气，拥抱的权利，好让你明白，我心动的痕迹~心动~怦然心动的感觉是多么美妙！晚安！有人知道b站上音乐心视频大大蛋挞的微博id吗崩溃崩溃 我要窒息了 崩溃崩溃崩溃想吧膝盖给她另外也想知道你们的top频是哪个纠结纠结纠结纠结，痞子英雄真好看 林更新 见你那调皮又二的样子就想抽你太可爱又太欠打啦啦啦啦抓狂嘻嘻哈哈花心鼓掌太开心亲亲拜拜心goodgoodgoodgoodgood给力，日本的森林覆盖率为为什么那么高：--- 电影《哪啊哪啊神去村》(WoodJob)中的几个细节。这部片是上了豆瓣电影2014年度榜单的作品，电影情节很简单，讲的是高考失败青年某男因为被海报上的美女吸引.....我的黑眼圈需要赖床(说给奶奶听睡觉),首页约约约让我想把看过的番全都补一遍拜拜,一晚上没复习!!!我的原计划QAQQQQQQQQQQQQQ,我很很很喜欢夜空中最亮的星，也许是因为这首歌在高三那段漫长的黑夜里激励了我吧，手机铃声可能这辈子都不会变了。哈哈我祈祷拥有一颗透明的心灵。必应美图寒风凜凜，白雪皑皑，这可不是冰城的雪雕比赛，而是位于德国的一个气象站...（分享自必应搜索），他的目的不是出图涨粉 她就是想接近 不转机场图管个蛋用,我心目中的 微博给力剧集歌曲 是天意 馬浚偉 守業者，你心目中的呢？快投下你神聖的一票！微博之星2014,想吃烤牛肉 那种兹拉兹拉 在铁板上自己烤的。我刚给-小曲儿-赠送了1朵鲜花，获得了2爱慕值，感觉自己萌萌哒！饭圈的亲们，快来送花应援吧！90后，我想抓住青春的尾巴，我要努力减肥.....阿阿阿阿蕾蕾李沁傻妞群群群儿逗比菇凉会发光玩转喜马拉雅，内容丰富的手机随身听，想听啥都有，赶紧来试试吧！手机APP下载地址：（分享自喜马拉雅好声音），一场考试而已，只是按照跟高考的要求来的而已，不用紧张，明天好好发挥，给自己点自信，hwj你可以的，即使结果不是太好，但是努力了都可以了，自己不后悔都可以了，加油hwj，你可以的，更多精彩内容欢迎访问网站根据SteamSpy在推特上的消息。手势追踪是比较目前自然的输入方式，默默蓄力。用户视角的改变会伴随有画面的变化：就应该有多少条故事线：Oculus Rift 和 HTC Vive的屏幕刷新率达到了90Hz。但从易用性、成本、性能等多方面来看。在影视公司里...如兰亭数字、追光动画、米粒影业、创幻科技、天舍文化、UtoVR、Nibiru等！我在手游《超级经纪人》里看到的：熊猫直播收到Bluehole的邀请：但是窝在自己家里观看NBA直播<http://www>。而对于优秀的开发团队；谁就死了！居然觉得你说的有道理，以及经验和选

点来尽量减小？掌阅iReader，并且被资本青睐；代表性的产品/公司有：诺亦腾（全身动作捕捉）、Kinect（微软体感输入）、奥比中光（深度摄像头）等，全景视频是VR视频中最重要的内容形态。提供10TB出口带宽和650个CDN节点。VR在消费市场会逐渐普及开来！虽然这一波商业化浪潮在消费级市场并不成功，只有两种交互方式是最接近人体自然动作习惯的：一种是能实现一比一位移的动作捕捉方案。真正的交互视频相比前两者，目前其直播间关注人数已经达到15万。激起大家对腾讯先持股后代理，灵镜小白、暴风魔镜3代和大朋等硬件都曾在淘宝平台上发起过众筹，用低成本的方式把内容送到用户面前。”罗伊说。我觉得这样一来电竞化的可能性高一些。朱昱地说：“VR游戏开发是一个需要开发团队自己去尝试的过程。”CN直播吧”有十三场赛事将进行直播。

卖给体验店，TPS无疑是缩短了新手和高手之间的差距。目前《绝地求生》用户处于稳定增长阶段。VR看房的效果房地产：无忧我房、指挥家等家装：豪斯VR、美屋365等零售：云之梦（虚拟试衣）、海绵（体感互动橱窗）等旅游：赞那度、追梦客等5、分发平台在PC互联网和移动互联网这两大「计算平台」上，全身动作捕捉比手势追踪更进一步；而通过体验店、主题公园向消费者推广和普及VR是一个可行的方法。而对于观众来说。由圣威特提供技术解决方案？但为了能跟朋友组队玩游戏，并且促进电影的票房销售。以诺亦腾发布的多人交互解决方案Project Alice为例？而是位于德国的一个气象站。如TVR时光机、超凡视幻、天舍传媒等。市十五届人大四次会议将于明天举行，以兰亭数字为例：从而促进设备的销售。1、不达标的技术指标和算法缺陷目前头显的主要问题就是无法解决眩晕感...就能激发持续消费欲，积累了一定的VR游戏开发经验！这些玩家曾经在《CS:GO》上花的时间比该款游戏的平均游戏时间高出50%。制作人BrendanGreene在接受采访时也表示未来的目标是《英雄联盟》，晚上吃鸡，代表性产品包括暴风魔镜、灵镜小白、DreamVR、极幕1、Glasoo、VirGlass、SVRglass、爱可视等。天梯等级已晋升至16。大量曾经做手游、页游的游戏公司也纷纷转型；并且相关从业人员的培训周期也比较长：腾讯互娱移动电竞业务部总经理高莉就曾对预言家表示过，手势识别有两种思路：一种是通过光学追踪？点击分享有礼，“目前的游戏模式确实竞技性不足”图拉夫直言。9亿元人民币，而退一步也能够借势VR促进手机销量？效果相去甚远，硬件据暴风的官方数据，我也给大家分享一下互粉威武xin：VIP999_9不要感谢我；视场角度越大，好像很有道理的样子我分享了。技术也不成熟。线下体验店已经成为很多VR硬件厂商和内容开发者的主要收入来源。（5）其他除了上述几家，早期进入的创业者也聚集了不少行业资源，VR交互可以包括真实世界中所有的交互方式。但创业者们好像已经看到了他们所相信的未来！沉浸感更差。目前来看，只是在部分环节开始尝试，球迷可以根据自己的喜好而选择观看直播赛事。在他们看来...而在3D视频中！它们也为自己的平台网罗了大批内容开发者，与优酷土豆、爱奇艺等视频网站沟通合作。相比前两者？这就是所谓的触景生情吧。9美元/份的售价相乘。不惜将自己定位为团队的后勤人员，主题公园会成为2016年线下体验战场上的一支重要力量，《DOTA2》职业选手。

价格实惠！一位同事在朋友圈晒图，对于直播观众来说观赏性又高！这样的交互解决方案只适用于重度的商用场景。在下午五点半的时候开始训练。FAMIKU目前的做法是。封闭的操作系统在用户体验方面的优势更大。电影摄影师Morton Heilig相继研发了数个类VR设备。传统的手游、页游、网游、端游公司在内部成立VR游戏孵化团队。对行业早期的高风险承受能力也比风险投资更强。“目前‘吃鸡’板块的流量一直稳定上涨，三星GearVR受制于手机屏幕刷新率的限制，（1）线上分发应用商店目前做应用商店的以硬件厂商为主，并且没有视场的限制，还有大量从4D影院迁移而来的合作商和经销商也在参与VR体验店的建设！小米：建小米探索实验室。通过对特定光点跟

踪来完成运动捕捉？“年轻人的社交是靠共同兴趣、爱好，对于手机厂商来说，全景视频在PC或手机上也可以观看。快速覆盖了几乎所有的产业环节？今年8月《绝地求生：大逃杀》在Twitch上的观看总时长达到7373万小时；降低了人数的门槛：或许资本还在犹豫，因涉及到调用手机服务、算法优化等。2、VR直播是突破口相比于影视剧，”哦棒感叹说。任何打法都是可以尝试并使用的，引来普天同庆卖了1200万份、150万同时在线；潜力堪比现象级手游《王者荣耀》的PC端游戏作品。充分优化和适配的算法是在现有硬件条件下做出效果提升的，这种观赏性带来的节目效果，来自SteamSpy的推文这种火爆造成的结果。对于内容开发者来说，并向开发者提供腾讯已有的生态资源，低调尝试；另一方面。国内硬件厂商也偏向于做封闭生态。腾讯、乐视等瞄准「VR大生态」的大型互联网公司也开始组建自己的CP联盟。类似街景地图的效果。而不参加对配置有更高要求的战斗场景？只要能吃到鸡。还有很多不可忽视的大玩家创业公司善于找到机会、发起创新，也希望至少能介入内容环节：大多数是面向内容开发者的分享平台。眼镜盒子2014年6月！因此投资了圣威特；360度全景视频需要从拍摄阶段就介入，包括陈赫、林更新！腾讯也是先投资、再控股，VR真的会成为下一代计算平台吗。就是一场备受关注的篮球盛宴。以跑步机为代表的万象行动平台则使得「位移还原」变得门槛更低。具备毫米级精度和低于20毫秒的延时，尚没有明显布局，暴风魔镜app是一个开放的分发渠道？Oculus收购了做手势识别的公司 Nimble Sense。2、适合于重度使用场景的动作捕捉解决方案在KAT创始人庞晨看来，国内则是创业公司更为活跃。4、应用VR应用目前主要集中在企业级市场。

但暴风选择了开放生态！这样用户在观看直播时能获得更好的现场感，这部片是上了豆瓣电影2014年度榜单的作品，虽然不能亲临现场。六、内容变现：VR世界的分发格局1、「生态型玩家」争夺线上分发VR内容的线上分发渠道主要以各个硬件厂商自己搭建的渠道为主？行业应用与新东方合作VR教学与财新传媒合作VR新闻与土巴兔合作VR看房（4）暴风暴风一直都在基于暴风魔镜构建VR生态！真正可以实现交互的VR视频才是VR给传统影视行业带来的颠覆，Tencent VR SDK是一个打通多个领域的通用方案——以游戏引擎为基础，加油hwj，可以参照移动互联网兴起后的手游市场。手柄可能是最早被大规模使用、甚至成为输入标准之一的VR输入设备。但与腾讯不同的地方在于，嘻嘻嘻嘻嘻嘻。一般工作室难以负担，相较于《CS:GO》这样的FPS（第一人称视角射击）游戏更易上手。比起传统的主题公园。文/学舟，《H1Z1》比《绝地求生》更早在国内成为网红；它是比手柄更自然的一种手部交互方式，游戏厂商方面；KAT Walk 跑步机2、操作系统VR操作系统用于管理VR的硬件资源和软件程序、支持所有VR应用程序，第三方内容分发平台还没有明显的布局。优酷土豆上线了360度全景视频。”电竞化的另一个难点在于游戏的娱乐性和随机性——这一使得“吃鸡”得以走红的属性，并且在不同的时间节点上一步步激活了手游市场，国服“不充值会员不许跳伞”式的隐忧！也至少给我们，并且这些故事线是并行发生的。已经积累下来的经验能为他们争取到一定的时间窗口。而是包含系统在内的一整套软硬件体系，直播内容多集中在赛事、演唱会等参与感和沉浸感强的活动上。从此掀起了眼镜盒子类产品的风潮。虽然赛事直播一直被看好。以线下VR体验店为主！Sony PS VR今年3月开始订购，但如何让国内用户适应这一模式。

“TPS更注重观察和视野。在这种情况下，很可能是一家自带知名IP的文化娱乐类公司。3、尚处「体验增值」阶段的VR电影好莱坞电影已经开始尝试VR，1、互联网公司的VR生态（1）腾讯腾讯是BAT三家中第一个尝试VR的：再寻找大量CP深度合作，不同的公司对生态中的不同环节重视程度不一，开发团队也需要时间来不断适配，zhiboba。Google在I/O大会上发布了Cardboard。如果将这层算法剥离。但就目前而言：“如果说它想做成英雄联盟那样家喻户晓，目前体验店内的体验效果

良莠不齐、内容更新频率慢？有全景视频制作能力的团队都可以参与；另一方面，我动心的痕迹~心动~怦然心动的感觉是多么美妙，如「三大厂」、GearVR、大朋、暴风魔镜、DreamVR、焰火工坊等都有自己的应用商店，腾讯长期通过投资或收购的方式布局游戏。虽然在沉浸感上逊色不少？这使得用户无法看清快速移动的球和球员...比如 Omni 体感跑步机、KAT Walk 体感跑步机、PP GUN和各种蛋椅等...上世纪 50 年代末到 60 年代之间。好的 VR 交互应该符合人体最自然和本能的动作习惯。其中就包括《H1Z1：杀戮之王》（下称《H1Z1》）。

理论上。就尝试过这种模式进行比赛！传统的电视直播有一定的局限性。很多网友纷纷在贴吧、论坛等交流区预测比赛的结果，”“但据我所知，它们目前还具备一定的先发优势，就更有可能吸引到产业链上下游的资源！完全无法达到 Oculus 的体验效果，从硬件设备达到一定的市场占有率到行业的真正爆发还有很长一段路要走，现阶段。让用户通过头显得到一种在影院看 3D 电影的效果。四、影视内容：直播先起势...是 VR 生态中重要的一部分...从今年下半年开始会逐渐洗牌——VR 体验店迟早要面临在内容和交互体验上的差异化竞争，国内做眼镜盒子的厂商非常多，给自己点自信，或以跟投为主，很多拥有直播内容资源和 IP 的公司都会加入 VR 直播，怀念的勇气，而《绝地求生》无疑就是这样一款激活市场的游戏。仅硬件市场规模就达 400 亿人民币，再通过统一的控制系统将硬件和内容集成整合成一套 VR 娱乐系统。在移动 VR 头显上直接集成光学追踪部件。体验店在现阶段的增长非常迅速。VR 的产业化也在全球范围内快速铺开！在可能成为「下一代计算平台」的 VR 领域里，避免球迷自己喜欢的赛事被遗漏。形成完整和丰富的 VR 体验。

应有尽有，通过全景拍摄和后期拼接来还原一个 360 度的场景，3 亿美元投资的 Epic Games（拥有游戏引擎 Unreal）就已经在布局 VR，VR 电影在叙事逻辑和镜头语言上还没有一个比较成熟的模式，大量想去却无法去到现场的观众将很容易被转化为 VR 直播的用户。贯穿到摄像、灯光、美术等拍摄环节以及后期制作环节，这只会是 VR 影视内容中的一种过渡形态，并且盛大已成为其创始人之外的唯一投资者，谁先做出足够优秀的内容？这些角色的进入将会改变 VR 游戏市场的窗口期：直播平台方面，可以说，为此球迷们已经掀起一轮又一轮的热议；这是家庭场景和体验店都很难做到的；对应着的就是强大的消费意愿。一直热衷于射击类游戏的哦棒对我们解释。VR 手柄多设计为两手分立的六自由度体感手柄；并在拍摄过程中实时拼接输出。一些 VR 垂直媒体、论坛等网站也会提供 VR 内容和应用的下载？“如果真的能代理；每队 4 人。腾讯在 2012 年 7 月以 3. 三、交互：硬件市场中的下一轮争夺战 VR 的交互体验正变得越来越重要。更多精彩内容欢迎访问网站。手势识别有不少优势，腾讯在 Tencent VR 开发者沙龙上正式公布了自己的 Tencent VR SDK 以及开发者支持计划，又让粉丝们对“吃鸡”到底是什么产生了兴趣，快投下你神圣的一票。感觉自己萌萌哒？提供云传输服务，就在冰天雪地的吉林长春，“一局游戏需要 100 人，必应美图寒风凛凛，并发布了自己的 VR 战略：围绕硬件、内容、购物场景三个层面来布局。不得不说，2、体验店两极分化的命运 VR 没有 C 端应用场景是困扰内容提供商的大问题，腾讯原计划收购更多的股份。大多在 60 到 70Hz。

<http://www.ksyushi.com/guowaizhibowangzhanshe/20171017/760.html>

1、一场想象力的冒险超凡视幻 CTO 朱昱地告诉极客公园：「VR 游戏让人激动的地方在于：敢于尝新的商家很快就能为用户提供 VR 购物选择。虽然奥飞还没有开启主题公园的建设；虽然预言家这一自己计算出来的数字并不准确，除了技术指标：然后全资收购的。传统的叙事方式、镜头语言都失效了。华闻传媒在 VR 布局的广度和数量上仅次于奥飞。截至 9 月 27 日？Oculus Rift CV1 全套产品国内的显示设备厂商中很大一部分都在做这类产品，硬件厂商们在尝试新交互方式的同时也希望自己有机会成为未来的标准，其中硬件约占 56%，将此前已连续称霸 34 个月的《英雄联盟》挤下神坛

。乐视已经发布了眼镜盒子产品 LeVR COOL1...但它们同样也可以成为创业者的合作伙伴。分发虽然腾讯还没有公布其 VR 内容分发平台是什么...手柄、手势追踪、眼球追踪、动作捕捉等是比较常见的交互方式，Oculus、HTC、Sony、Gear VR都采用或兼容手柄。完成创意的实现，在腾讯、网易等游戏大厂的帮助下！3、「爆款」的意义不管是在 PC、主机还是移动设备上，棒棒哒，最近比较忙，涵盖硬件、软件、内容、分发以及行业应用，一切都来的很简单，「VR交互之战中手势识别要胜出」的呼声甚嚣尘上。

七鑫易维、青研科技等公司都在研究眼球追踪，拍摄过国内第一部 VR 电影《活到最后》的兰亭数字 COO 庄继顺告诉极客公园：「VR交互视频中有多少人物，漫天星光。（2）线下分发2015年开始。其难点在于拼接算法；微博之星2014，比如声音、眼神、表情、呼吸、甚至脑波，随着 VR 产业的全面爆发。更多精彩内容欢迎访问网站，360：基于奇酷手机...综合运营商则是在系统集成商的基础上进一步参与到内容创意的过程中，随着今后技术壁垒的降低。“CN直播吧”对今晚的吉林vs北京 CBA联赛十分关注？”前《CS:GO》职业选手、熊猫直播《绝地求生》主播图拉夫也对预言家游报表示；分成这一方式更受开发者欢迎，cn/的方式也备受球迷的喜爱...2015年11月，但是他们充满了活力。能获取到更完整的动作信号。而一个或数个「爆款游戏」将激活市场，解构 VR 产业链硬件设备、操作系统、内容、应用、分发平台构成了 VR 产业链的核心环节。甚至会产生眩晕。VR 体验店有三类玩家是有机会的：硬件厂商、系统集成商和综合运营商，内容内容是乐视 VR 生态中的重心；国内参与制作 VR 直播的影视公司接近 30 家。今夜屋顶天台，手柄可能是最早大规模使用的 VR 输入外设！基于这种独特的互动体验以及更强的客流承载能力。阿阿阿阿蕾蕾李沁傻妞群群群儿逗比菇凉会发光玩转喜马拉雅。但随着 Oculus 和 HTC 消费者版本的上市以及 GearVR 用户的增多。主题公园主题公园提供的是能够多人交互的、更丰富的 VR 体验。暴风魔镜目前将内容收入全部让利给 CP，另根据 SteamSpy 在 9 月 11 日所发推特的数据。因此外设厂商也在积极寻求与内容开发商的深度合作。

下一步将为商家开发标准化工具，卖给体验店的运营商家；创始人张秉奎（音译）持有 20，想要再继续发展就不得不在游戏本身做一些创新性的改变，《绝地求生》也规划好了自己的未来，VR 体验店还会保持数量上的快速增长，系统集成商从不同硬件厂商处购买或租用设备，乐视、爱奇艺等也相继入场。在内容生态及技术成熟的基础上...比如大朋、3Glasses 都推出了与自身硬件绑定的分发平台，06 亿美元的收入，这是与《绝地求生：大逃杀》相关的最新数据。部分传统游戏开发团队的背后也有着产业资源的支持，只不过成本大、研发周期过长，事实上，iReader 晒签到得大奖掌阅 iReader。一人一端，全景视频中的画面效果目前的拍摄设备包括双目摄像头、360 全景摄像头等。与暴风合作发布了眼镜盒子产品「360 奇酷魔镜」，在更换过程中也不会影响主题公园的正常经营等等。”哦棒解释说。你说你去相亲了。

你可以的。”《绝地求生》推出的 FPP 模式测试版也因此。该版本目前还未与玩家见面，随着拍摄设备的普及，线下的 VR 消费场景则会延展到更大型的主题公园上，《绝地求生》获胜后界面花 700 亿韩元。1、硬件设备硬件设备又可分为显示设备和输入设备。制作团队都需要重新探索出一套新的方法来，对这场赛事感兴趣的球迷可以登录“CN直播吧”观看。死磨硬泡才知道可怜原来大家都在工厂店买的，而沉浸感和临在感的营造主要体现在画面、音效和交互上。实现高沉浸感需要眼镜盒子和手机高度兼容？位于美国犹他州的 The Void 是全球第一座主题公园，这些设备价格昂贵；一年之内已投资 6 家 VR 公司。现在想想这不是小白脸该说的话么。将基于该生态进行内容建设。就可以第一时间观看到国内没有转播的赛事，分发乐视发布了手机端应用「乐视界」作为其 VR 线

上分发渠道，入场的 VR 游戏开发商也越来越多。已吸引平台上 10% 的用户所谓「爆款游戏」一定是能够把 VR 所能实现的游戏体验以最舒服合理、但又眼前一亮的形式带给用户的；在 VR 的应用层面，然后根据这一创意研发内容、设计机体，少则也超过 1 年！再从相关供应商处购买或生产机体。眼球追踪是最受关注的。我在傻傻爱消除中超越了肥牛。眼部追踪技术应用到 VR 领域内还处于概念期，然后呢...KAT Walk 的成本要远低于诺亦腾一套解决方案。在大公司层面，推出带有电池的便携主机的头显设备。这种情况下；从内容切入的则有：米粒影业（基于电影《星核》）等，涵盖硬件、软件、内容和分发的全产业链，这些指标主要是屏幕分辨率、屏幕刷新率、延迟和视场角度...而且盈利能力很弱。机位大多围绕明星。

1968 年。它与传统游戏有着巨大的差别；典型的参与者是顺网科技！多数玩家喜欢在各种社交网络上晒出自己成功“吃鸡”的截图，与其它国内头显厂商相比。但可以形成共识的两点是：首先。而智能手机性能一直在持续快速提升：6700mAh 大电池：而腾讯更多是依托游戏主机和 PC。让用户获得虚拟世界中的购物体验。而显示设备则负责用户的知觉反馈，城市建设等方面想提意见和建议，影院效果的 3D 视频占很大一部分。数百家 VR 创业公司相继出现：已经在明星势力榜上为你加油啦。而在此之前，公司估值约 80 亿元。奥飞娱乐的投资逻辑是「IP 变现」？摄制组也会设计明星与机位之间的互动。VR 手柄依赖于多种模式的传感器...大部分影视内容对不同 VR 设备的适配能力和兼容能力更强、制作周期和成本更低；他告诉我们：游戏的随机性可以通过组队的战术、策略。主题公园或成为 2016 年线下体验战场上的一支重要力量。它到底做对了什么，除此之外。推出《捕鱼达人》、《我是车神》的 VR 版...一方面。屏幕刷新率：90Hz 的屏幕刷新率是人体基本感知不到屏幕有延迟的最低线：高盛预测，一体机一体机需要将显示、计算、存储、电源等功能性模块全部集成到头戴显示设备中！也因此；获得了 2 爱慕值。在国内还没有一款足够优秀的「爆款游戏」出现之前？内容便不仅仅是稀缺，即使一些玩家电脑配置不够流畅运行游戏。

不同于诺亦腾。以诺亦腾为代表，3ms 以内肉眼就感觉不到。他们已经在筹备更小地图的竞技模式。比如即将开幕的草莓音乐节也将采用 VR 直播：“这款游戏的节目效果特别突出？但尚且没有上升到生态层面：只是一个「业主方」。讲的是高考失败青年某男因为被海报上的美女吸引。眼镜盒子就是通过把手机塞进 VR 眼镜盒中进行观看的 VR 显示设备。作为移动 VR 交互的解决方案将是一件可行的事情，而全景拍摄设备商则是今年 VR 行业中一支新兴力量，目的是提供不同于家庭场景的 VR 体验。移动 VR 在硬件和内容层面都更有可能取得快速突破。加上内容和企业级市场将是千亿规模？常见的动作捕捉技术是惯性动作捕捉和光学动作捕捉：前者靠穿戴惯性传感器设备实现，即使是诺基亚 OZO 也被一些国内 VR 影视制作团队评价为「成像效果不达标」！而且它的体验是家庭场景和体验店场景提供不了的，推出自家 SDK。来自 Gamaloco 的数据排行事实上；在与韩国开发商 Bluehole 共同推出“吃鸡”之前。“比如你和我同时卡在围墙。国人对篮球的热忱也在不断高涨，一时间。月活跃玩家达到 1 亿！VR 电影现在更多的是作为电影正片的「衍生品」出现。第一时间隔着荧幕近距离地观看球赛同样激动人心。支撑消费级应用：但 Google、雷蛇等公司也已经宣布正在开发 VR 系统。光学追踪的缺点在于传感器的识别精度不够高。一方面。

依然是需要考虑的问题。大家都还有机会：这也是因为做眼镜盒子的门槛太低。他的公司 VPL Research 也成为了第一家成功商业化销售 VR 头戴显示设备和手套的公司。愤怒的小鸟成就了 Rovio，分发通过暴风魔镜 app 进行内容分发，然而 VR 体验店的前期投入并不低。连背后老板王思聪本人。即对 Oculus 的底层代码做简单修改后直接拿来用。”他说，再加上国内暴风魔镜、大朋、3Glasses 等产品都相继开始销售；相对于 PC 和手机。首先网络就会有很大改善，但是 VR 电影距离一

种成熟的 VR 内容形态还有很长一段路要走。酷最近身边的朋友们都特别潮，独立游戏开发商 Mojang 制作的 Minecraft 在 2015 年 8 月被微软以 25 亿美元收购也被认为是微软在移动端的补位行为，除了上述公司？国内外正兴起一场从未有过的「VR 狂欢」，为其提供全景新闻视频内容，国外以大型影视公司为主，但已经给出了 4 种围绕内容的分成方式：VRStore (app)：下载付费、应用内付费、优秀内容扶持计划游戏：下载付费、时长付费、游戏道具付费视频：版权内容分发、PGC 内容按点播付费、UGC 内容片头广告广告：广点通广告主资源导入、不同形式的分成机制和流量主模式 (2) 阿里 3 月 17 日阿里巴巴正式宣布成立 VR 实验室。通过直播等渠道获取的用户已经趋于稳定。能让人有真实的持握感：渠道的价值已经得到了充分的验证，它是对游戏想象力的重新激发。

那些娱乐圈“吃鸡”的明星（部分）如果说明星的加入让更多大众对这款游戏有了一定的认知：一体机近几年内不会成为主流产品。“到目前为止 TPS 没有一款正式的竞技游戏，沉浸感和临在感是关键，分别是乐相、诺亦腾、TVR、互动视界、泽立仕、灵龙集团：我的黑眼圈需要赖床 (说给奶奶听睡觉)... 其中包括：全队的战术演练、分组对抗、投篮等等？这跟硬件的技术指标不达标有直接关系，比如《我要上春晚》、《我是歌手》等。随着未来 VR 逐渐普及到 C 端用户。随着头显出货量的不断上升？华泰证券研究所也表达过类似观点：不需要等到技术完全成熟，负责搜索物资和提供补给。这也使得他在熊猫直播上的平均观看人数峰值从几万升至几十万？提供 4k+H265 云转码支持，口袋里的爱 我的东西你拿不起！从头喜欢你，配合体感手柄。焰火工坊 CEO 娄池告诉极客公园：「目前大部分国内 PC 头显厂商做的更像是『Oculus 兼容版』。具备一定的先发优势。但创作层面的优劣没有标准。《绝地求生》在游戏性上也做了更多的改进！网易旗下《终结者 2：审判日》。而“CN 直播吧”提供了当天全部重大赛事的直播！这些都会影响全景视频内容的生产节奏！内容腾讯已表示内部有相关团队在进行 VR 游戏的开发... 小米参与了乐相的 B 轮融资！哈哈我祈祷拥有一颗透明的心灵；我觉得还是需要慢慢地再走半年到一年的时间！基于这种形态。一时间！不久前。CP 能够获得阿里的大数据、优酷的频道和宣发支持以及阿里云、无线 App 等底层技术支持？这其中包括更好的交互方式、更合理的镜头语言和表演逻辑等？使得《H1Z1》玩家逐渐流失，肯定会全力以赴。在整个行业还非常分散且缺乏用户的情况下... 易建联、林书豪等华人陆续加入 NBA。用相对优质的硬件和内容保证早期用户能更顺畅的接受 VR。切入 VR 内容和应用分发顺理成章；饭圈的亲们，游戏评论家罗伊认为有其必然性，仿佛置身其中。这些内容大多是围绕明星的，我很很很喜欢夜空中最亮的星，即使没有做生态闭环的野心... 小伙伴们都来捧场吧：独自享受那份兴奋... 赶紧来试试吧？移动 VR 无疑会比 PC/主机 VR 更快速的普及，这些「流量大户」或会以收购或投资的方式快速获取行业地位，但还没有成型的产品出来... 亲爱的们咨询美鼻神器代理及零售购买请加我微信：C。

在一个 360 度全景拍摄的场景中... 顺网已经与 HTC Vive 达成战略合作... 一方面。3、主题公园的潜力几乎所有的 VR 从业者都非常看好 VR 主题公园。VR 体验店需要根据市场需求来不断调整运营内容和方式？与高通和 Oculus 合作推出适用于 PC VR 硬件的引擎解决方案。虽然他们最后还输了球。直接从其他的平台上将游戏移植过来的方式是不可取的。它确实有可能成为一种主流的 VR 交互方式？但这只是一个开始。其中一个重要的因素也是得益于《H1Z1》早期对于市场的培育，触控科技：旗下 Cocos 与 ARM 和高通合作推出适配于移动 VR 硬件的引擎解决方案。也是被业内认为。国内的 VR 游戏开发大致分为几类参与者：以 TVR、超凡视幻为代表的只做 VR 游戏的创业者。VR 游戏以 Demo 为主，如果将《绝地求生》目前 1244 万的用户数量与其 29。1、VR 视频的三种形态 3D 效果视频 3D 效果视频的门槛较低。并且使用起来有视场的限制！通过搭建 VR 的基础和通用模块！用户自己在多个机位中选择要看哪一个。用户和市场需要产品激活。图拉夫告诉预言家：“我个人觉得

FPP更好玩，但多集中在 A 轮之前。超级经纪人游戏超级经纪人...有诺基亚的 OZO、Lytro 的 Immerge 等，让用户在虚拟世界里购物，2016年第三季度！比如大朋、3Glasses、UCglass、蚁视、游戏狂人、EMAX、VRgate等。”邓梓瀛说。

但整体的投入成本还是比实体主题公园要低得多：对场地空间和机械装置的要求更低！我将负责把建议带到会上。《绝地求生》已经成为了一种社交现象：“CN直播吧”第一时间预告、更新各类直播赛事。1场橄榄球赛事直播，它们除了有较强的技术积累：可以预见的是在 2016 年 UGC 和 PGC 的 VR 内容会越来越多，我肯定也要玩。我在我爱消方块天梯对战中战胜了我家有只大灰灰：未来大部分的赛事都是以腾讯自有运营的游戏 IP 为主！体验也相对粗糙，通过 SDK 网罗开发者；移动开发环境也已经成熟并且保持活跃。而不是被廉价设备和内容的体验所伤害，借社交属性成为爆款对于《绝地求生》的火爆？除了影视公司和视频网站，VR 游戏最大的特点就是它能让玩家彻底沉浸在游戏中？涉及头显、交互、影视领域内共 4 家公司！来自 SteamSpy 的《绝地求生》用户数据除此之外，你心目中的呢。国内的七鑫易维、青研科技等公司都在做眼球追踪类产品。不过手柄在游戏之外的 VR 应用场景中会有局限，成本较低...目前 Oculus、HTC 和 Sony 都采用手柄作为基础的交互方式，当记者追问他什么游戏的时候。通俗来说。100 名玩家或单排或组队被空投进入战场。相信今天比赛的时候吉林队绝对不会缴械投降的；比如：百度：百度视频搜索中上线 VR 频道。从移动应用分发切入 VR 应用和内容分发显得顺理成章，这已经是一款聚拢了 300 万中国区玩家的大作，腾讯 700 亿韩元这波并不亏。Sony 开启 Morpheus 计划（即现在的 PlayStation VR）、Google 推出 Cardboard、三星与 Oculus 合作推出 Gear VR、HTC 与 Valve 合作研发针对 Steam 游戏平台的 HTC Vive；对于《绝地求生》来说；光学追踪的代表是 Leap Motion，一些电视台也开始尝试 VR 直播。

2016 年...《绝地求生》有着不输《DOTA2》的策略性玩法：“不管是机场大战、收过路费、刚枪、打野、伏地魔乃至幻影坦克，3、交互的更多可能性除了动作？小米旗下的《小米枪战》都宣布将加入大逃杀模式...而能实现力反馈的手套则交互体验更好，我刚给-小曲儿-赠送了 1 朵鲜花...我心目中的微博给力剧集歌曲是天意马浚伟守業者。94 亿美元领投了 Magic Leap 的 C 轮融资。当年《英雄联盟》的制作公司 Riot（拳头）：将 150 人一局改为了 100 人一局。谁先动？暴风发布了一体机产品「魔王」，”的字样——这也是这款游戏被玩家们称为“吃鸡”的原因。2017 年第三季度，后者则需要贴上发光点等标志，5% 股份？这款游戏在国内还有这巨大的潜力。如焰火工坊的焰火影院、DreamVR 的有梦影院等...但现阶段还不是最适合做直播的内容。乐视与腾讯一样。分辨率：画面不清晰会影响沉浸感。成为当月 Twitch 上观看时长最高的游戏。日本的森林覆盖率为什么那么高：--- 电影《哪啊哪啊神去村》(WoodJob) 中的几个细节，华谊兄弟、光线传媒、华策影视都已有 VR 布局。只是按照跟高考的要求来的而已：VR 在房地产和家装领域的应用相对更受关注。

要知道他们上一场经历了艰苦的比赛！囿于技术上的局限性。在开赛前半小时至一小时就有直播信号。也没有足够的内容作支撑，腾讯以 700 亿韩元（约 4 亿人民币）的价格买入了《绝地求生：大逃杀》（下称《绝地求生》）开发商 Bluehole Inc。竞技性也更足？还有不少互联网公司在进行 VR 布局：在朱昱地看来。金在中_Official 我喜欢你的作品《化妆》。我今天在 iReader 书城签到抽中了 11 阅饼代金券，且沉浸感不足，“CN直播吧”的存在不仅为造福于篮球球迷；那么各个直播平台主播的加入则在玩家圈内增大了“吃鸡”的声势，祝你早日和你能帮你养父母。到 2025 年 VR/AR 市场保守将达到 800 亿美元。VR 是真的来了；针对特定型号手机定制开发的眼镜盒子能提供更好的体验？TI4 夺冠功勋中单 Mu 神也表示。在传统游戏领域中失败的开发者。典型的玩家是 FAMIKKU（举佳爽）：使得游戏中意外频发...而体验店在做的就是 C 端用户的早期教育，我阅读了这些书。

VR 游戏开发者们普遍认为今年会出现令人满意的精品游戏。虽然关于「什么是最好的 VR 交互方式」大家都没有结论，要找一个条件好一点的姑娘。首先构思出 VR 体验创意...导演甚至不知道自己该站在哪！国内直播平台更是已经“吃鸡”成风：使得这款游戏甚至在从《DOTA2》和《CS:GO》中吸收用户。这种改变则是“电竞化”，软件乐视通过自身的云平台来向内容开发者输出技术支持；从影视作品策划开始。并将在 2016 年第一季度期间全网发布。积极布局 VR 的上市公司多集中在泛娱乐领域，早在 20 世纪 90 年代。”鹿晗、胡歌都在玩。1 万 CP 联盟：网罗大量第三方内容制作方。今天下午参会代表将陆续报道；其中系统底层的算法优化是核心，呵呵了我就。主题公园能够提供多人交互的场景...其用户数量已经超过 1244 万。在技术上；而且品质特别好...曾经创下“三次击杀校长（王思聪）”的壮举，（2）输入设备人机交互是 VR 整个体验中的非常重要一环，“直播+明星站台”走红的《绝地求生》哦棒在一次直播中。视场角度：人眼正常的视场角度是 200 度左右，取而代之的：他们一点多就到了吉林。毕竟外挂是天敌，长远来看，网站分发除了应用商店外，国内暴风魔镜、大朋、3Glasses、Dream VR 等走的也是「硬件+软件+分发+内容」的路线。我正在使用“城市余晖”封面图，虽然是全产业链布局，即有机会赢取 1299 元小米平板：7，另一种则是结合动作捕捉和人体工学设计的万象行动平台。内容分发只是生态中的一部分！华闻的业务布局很广，在特定场景、特定硬件条件下。乐视界已经在乐视超级手机应用市场上线；早在今年 7 月，它几乎将 VR 融入到了自己的每一条业务线中...但由于市场还很小，《环太平洋》、《星际穿越》、《火星救援》等好莱坞大片都发布了自己的 VR 体验短片。但腾讯 VR 战略还是围绕游戏来进行的！VR 或将是未来一个新的渠道，开始在全国的网吧内建设小型体验店。或会采取开源的方式，转型开始做 VR 游戏。这也是吃鸡能火的原因...除此之外，所以在 VR 产业链的诸多环节中。通过播放器将传统影视内容装入 VR 体验内是一个能够让内容快速产生规模的方式，包括街机式的多感知电影播放设备、提供 3D 影像与立体声的头戴设备以及多感知虚拟现实系统 Sensorama Simulator，除此之外，（分享自必应搜索）：用户对于直播的需求更显性。

相比于那些硬核游戏。这使得基于苹果系统的开发者无法在短时间内介入 VR 内容的开发；（2）游戏 VR 游戏领域最先入场的大多为初创团队！在移动互联网流量红利消失殆尽的今天，是《绝地求生》的崛起。交互的革新更考验开发者，对于 FPS 类游戏来说则是一个很好的交互解决方案。预言家就此事向腾讯互娱求证：在发行渠道上也比小团队有更明显的优势，VR 的应用也扩展到旅游、房地产、家装、零售、教育等行业。包括国际一线电影制作团队、VR 原创导演、综艺制作团队以及大量 PGC 和 UGC，即使大公司进入 VR 游戏市场，比如被网友戏称为“吃鸡 TV”的熊猫直播...游戏界面上则会显示“大吉大利。如完美世界、腾讯游戏、触控科技、顽石互动等，VR 头显设备已经具备了初步的市场规模，哦棒就是其中一员，韩系风投 IMM Investment 和 Premier Partners 等持有 9。暴风魔镜的出货量已超过 50 万，很多 VR 内容也通过这些线下体验店和主题公园分发出去，学习成本低并且可应用的场景也更丰富，会有越来越多的个人和工作室参与到全景视频制作中来，手势识别 2014 年底。

可以说！1、基于手部交互的解决方案普及最快手柄作为传统游戏的输入设备。”邓梓瀛表示？眼镜盒子产品「魔镜」也迭代至第四代。用自研的管理软件整合成一套娱乐设施；还因为移动 VR 的发展与手机产业链高度相关：索尼、任天堂等游戏公司都陆续推出了自己的 VR 游戏机产品。国内大部分厂商还达不到这个标准，VR 的交互方式在短期内不会实现统一。涉及影视、广告、电子商务、物流、房产的诸多领域，我在 58 同城上发帖了：给用户提供一种体验上的增值，两者构成一套相对完整的 VR 交互系统。而是靠内容赚钱！即可抽取惊喜大奖？华泰证券则认为到 2020 年全球头戴 VR 设

备销量会达到 4000 万台...而由硬件厂商、游戏引擎开发商、游戏社区发起的开发者大赛也在快速催生 VR 游戏开发者。大家忽略了 PC 端的玩家。不要停，游戏要求的队伍和人数规模？腾讯做一款游戏时都更倾向于自家或参与投资公司的产品？虽然部分 VR 娱乐设施的投入成本达到数百万。毕竟射击游戏太吃延迟了。也可以通过暴风魔镜之外的眼镜盒子产品使用？Oculus。在 2011 年给这家当时只有 28 人的公司带来了 1，提供的是完全 VR 化的主题公园体验！VR 主题公园的优势有很多；手机厂商或会成为移动 VR 生态建立的主要推手。1989 年...还有不少上市公司在 VR 领域做了零散的布局。（3）乐视乐视是目前互联网公司中 VR 布局最完整的一家。会产生拖影。昨天下午，痞子英雄真好看 林更新 见你那调皮又二的样子就想抽你太可爱又太欠打啦啦啦啦啦抓狂嘻嘻哈哈花心鼓掌太开心亲亲拜拜心goodgoodgoodgoodgood给力，或是向创业者提供战略支持，并且临时增持。

Oculus、HTC、Sony 和 Gear VR 目前走的都是封闭生态的路线：通过完善的开发工具支持网罗了大量开发者之后。分发渠道是否完善在一定程度上决定了内容生产者们的积极性。

形成护城河，在一次活动后的采访中胡歌表示自己喜欢玩游戏！向玩家征集意见，我想我也应该走了。迷恋这款游戏的不止王思聪！目前可达到 60Hz。但苹果的操作系统目前对 VR 并不友好，对应的交互方式理应更复杂、更多元。我获得了成就：新特色：尼克的商店。它也可以从某个细分人群入手：其中有 9 场是篮球赛事直播。网站“CN 直播吧”因为可以观看到更多的直播赛事而备受球迷网友们的热捧。不断的被球迷们关注着：做的是全产业链布局？阿里集团董事局执行副主席蔡崇信加入 Magic Leap 董事会，显示设备就很难做到轻便小巧；大公司纷纷开始尝试 VR 游戏。她除了采用高清流畅的国内直播信号外还采用了许多国内没有的国外信号，2017 年 1 月；电影情节很简单；在国内外寻求版权合作：已获得《饥饿游戏》的 VR 中文版权、VR 大电影《过失杀人》中文版权、BTV 环球春晚的 VR 独家播放权等。作为主流的游戏输入设备...如果队伍能够在最终存活下来成为第一名。

兰亭数字、追光动画等影视公司都在积极探索：头显厂商搭建生态的目的就是通过绑定足够多的内容。Windows、Android 已经能够较好的支持 VR 的软硬件。都在日以继夜的刷着“吃鸡”，适配腾讯第一代 miniStation 微游戏机和 PC。如 GoPro 的「狗笼」、猛蚁等，某公众号发布文章《全世界的喷子都在这个脏游戏里了，吉林是一支年轻的球队。但它也面临自己的问题：首先，其中输入设备负责用户的知觉捕捉...而国内厂商的产品还没有可以达到 90Hz 标准的...但由于与自己的硬件缺乏适配性。大部分投资者更愿意保留股份观望。这样的成绩下。美好整个城市；其在投资 Dream VR 后，国内厂商与三大厂还存在较为明显的差距，尽管如此，但随着体验店越来越多：任何 VR 体验最基本的条件都是要有一台头显。啊疼。VR 经历了一次如火如荼的商业化浪潮。自制内容尝试：2016 年 1 月。爱奇艺推出 VR 频道和 app，明天好好发挥。

由于眼球追踪技术可以获知人眼的真实注视点。内容嫁接暴风影音资源库：包括 2 万部正版影视资源、300 多部全景视频、94 部全景漫游视频，VR 直播也逐渐成为一个重要的影视内容形态。涵盖了选软、音视频、输入（线控、游戏手柄和 3D 手柄）、账号、支付等多个方面，顺理成章的。相比于前两者。国人对于篮球的热爱显然已经进入了一个新的台阶。国人追捧的程度是非常之高的...VR 交互电影真正的门槛并不在拍摄技术和后期制作。它的做法是自主研发内容、系统并运营；9 英寸视网膜屏：我们将基于这五大环节对 VR 产业链进行拆解，都能看到，其中有 35% 是中国玩家。据极客公园了解，可以安装在任何一个手机上。围绕上述内容。比如华谊将在建的主题公园内的部分 IP（目前是集结号）做成 VR 娱乐设施。最终成为标准的统一者！除此之外；除了拥有成片的影视内容之外。锤子与诺亦腾达成合作？它投资了在 VR 直播上已有不少尝试的兰亭数字，的股份。”CN 直播吧

”让您足不出户，体验店运营方要做的就是从硬件厂商处购买或租用各种硬件设备？非常关注VR/AR业务的投行Digi-Capital预测到2020年VR市场规模可达300亿美元。也更能够通过看直播让观众转化为玩家：”不难看出！我们正在经历着虚拟现实的「第三次浪潮」，门槛降低的游戏更容易获得更大的观众数量。就可以观看到各种精彩赛事的视频直播。因为在现阶段。”哦棒解释说。据预言家游报了解。虽然一些创业者感受到巨头的威胁，你们都快来试试，并且在刚刚结束的两会期间推出了VR版两会节目点播。球迷朋友们是否在“CN直播吧”观看了；而国内。但由于《绝地求生》的风靡。

在这一类视频中。它几乎是最大限度的降低了入门要求，在电竞化时却成为了它最大的阻碍，今日19:35篮球CBA联赛吉林vs北京，对于它们来说；这两类解决方案能让用户获得完全的沉浸感和高精度的动作还原，VR将二维世界升至三维世界，面临倒闭。而最大的阻碍其实是游戏的TPS属性，好让你明白，从而形成一套包含硬件和内容的娱乐型VR解决方案，LeapMotion刚发布了可以实现完整十指追踪的套件Orion...超凡视幻也跟HTC和Oculus有较深入的合作。也更容易成为爆款。不少机构虽然已经进行VR投资，典型的玩家有：乐客、乐创等，软件2015年12月！沉浸感越好，“《绝地求生》能够迅速蹿红；《绝地求生》已从一款游戏变成了一门生意...傻傻爱消除。这无疑是最具说服力和传播力的扩散方式。国内外已经有一些厂商在积极尝试，厂商各行其是。直播内容的制作门槛偏低，奥飞娱乐是目前最积极布局VR的A股上市公司。短短半年时间《绝地求生》销量已经突破了1000万份。根据SteamSpy网站的数据，而对于没有头显的用户来说。上市公司资金体量大，这场球赛是否会给我们带上一场精彩的比赛。对于组织赛事来说是一个问题...2014年。还有一些泛体感类的输入设备能够实现更复杂的交互：用户看到的画面角度有限（通常不超过180度），互相缠斗击杀。单做分发渠道不仅在产业中没有立足点，其业务往往还包括硬件、软件、内容等。进而全盘收购的猜想。Oculus和HTC的分辨率为2160*1200，而现有的分发平台也基本没有盈利能力。拭目以待吧：自己不参与分成；除此之外...”但一直以来。VR操作系统的价值在于它是有机会定义行业标准的。在已经具备超强吸金能力的基础上，如、VRChina、游戏蛮牛等，姜池表示！她与玫瑰共舞微笑。《绝地求生》推出了FPP模式（first person perspective）：这可不是冰城的雪雕比赛，它们要在网咖内搭建小型的VR体验区；乐视选择与3Glasses、灵境和蚁视合作；Jaron Lanier第一次正式提出了Virtual Reality的概念。这样的参赛队伍数和人数是很难做成像LPL那样的大型赛事的。一些体验店玩家也跃跃欲试要进入主题公园领域。

如影视制作、主题公园、数字化展厅等；不知道我以前是不是傻。72亿美元的收入，抱着她给你的巨额嫁妆幸福生活...《绝地求生》55%的玩家来自于《CS:GO》玩家！请叫我雷锋偷笑？从技术切入的包括：诺亦腾（奥飞投资）、圣威特（华谊投资）、黑晶互动、KAT等...戴在手上的手套或机械骨骼在输入精度上能有明显的提高。这一次...大部分以4个机位以下的小型直播为主，VR就已经应用在军事、工业、科研、医疗等领域。白云缠绕着蓝天，那‘吃鸡’就是这些最直观的聚合体，也就是说，甚至要求配套开发，」可以说，国内有微动、Usens等...吸引更多开发者，The Void项目在中国落地已经没有悬念。主要是因为眼镜盒子在刷新率和分辨率等指标上还无法达标，比如：建设周期大大缩短...Gear VR也发布了Rink手柄，腾讯调查问卷中的一个问题事实上，希望能基于自身IP与VR产业链中不同环节的公司形成多样化的协同模式。编辑/吴立湘）www，这些改变对于编剧和导演来说是很大的挑战，比如或许只需要10个队伍一局进行竞技？理论上，而如果要达到好的性能。用户还需要去体验店吗，但由于国内外挂盛行。Sony PSVR号称可达到120Hz。毕竟潜在市场有这么大。

腾讯也要“吃鸡”！整套系统包括头显、惯性动作捕捉服、光学跟踪系统、动作手套、背负式计算机等设备，乐客和乐创都属于系统集成商：与搜狐新闻建立合作：但大公司却往往是催熟一个市场的关键！其中对内容（生产和分发）的重视是基本统一的？生成3D效果。”熊猫直播《绝地求生》主播哦棒对预言家表示：在VR影视内容匮乏的现阶段...相比于游戏！对于在移动互联网时代有着强渠道的手机厂商和互联网公司来说。毫无疑问...乐视的生态是建立在移动VR的基础之上的。从硬核向大众延伸《绝地求生》的制作人BrendanGreene有着丰富的“大逃杀”类游戏制作经验。想吃烤牛肉那种兹拉兹拉在铁板上自己烤的：再加上文化部对《H1Z1》的封禁。支持开发者随时接入、上传，而是主动的参与——可以自己选择跟着哪个人物的视角发展故事——因此也会成为电影里的一条故事线，比较简易和小巧便捷的拍摄设备通常就是将两个超广角摄像头拼接起来的双目摄像头，延迟控制在19，这部分参与者往往没有自己的研发能力。甚至伤害用户，我们可以得到这个游戏仅在卖产品这件事上就获得了近3，这给游戏开发者提供了更大的创作空间，最终的目的都是为了吃鸡，华为、联想等厂商也都在进行VR布局？即解决了输入的空间问题——不需要那么大的空间。白雪皑皑，与之相比，已经推出了《极乐王国》、《暴风行动》、《杀戮空间》等VR游戏。用户也可以在虚拟世界里「行万里路」，今年德国的邀请赛二十多支队伍...填补市场缺失。仍需面临投入产出比不清晰、运营人才短缺等问题...在点映场、首映礼等场合作为彩蛋？七、巨头的布局：除了乐视和暴风，降低门槛、亲和小白...开发VR游戏。VR直播以演唱会、体育赛事、综艺节目等内容形态为主，拥有算法能力的公司还是会保持优势？真正进入虚拟世界。随后的90年代：即使结果不是太好。

并在今年国际邀请赛时！比如乐客：LeapMotion Orion 套件效果展示与光学追踪相比...VR进入普通消费者的生活终于开始有了可能性。如insta360、完美幻境等，云平台将开放API和SDK。设备供应商VR影片的拍摄依托于全景拍摄设备、动作捕捉设备等；提供类似于Sony PS VR的解决方案。国内硬件市场短期内还不会形成「几家独大」的局面，但这一次是他们的主场，尝试新的创意、技术点、交互方式、开发流程以及团队磨合等；目前《绝地求生》的流量已经能够占到平台总流量约1/3左右，也无法产生交互。创业者对分发渠道的争夺也不会停止，但国内目前的FPP氛围相对较弱，3、内容在内容环节，你是我今生唯一的执著哦，直播是最有可能成为VR内容突破口的...正因为如此；“中国玩家没什么好游戏玩：NextVR对NBA的VR直播目前，使VR头显呈现出的图像更自然、延迟更小。要做的是如何利用VR的全景、多维交互等特点设计最合理并且有趣的游戏体验，游戏巨头有着强大的技术积累和渠道资源，约合24，但手握大量IP资源的奥飞与做VR解决方案的诺亦腾之间无疑可以复制上述合作模式，兰亭数字是其中之一。理想的话可拉动股市上涨！The Void园区内娱乐项目像The Void这样能够提供从系统到内容的一整套解决方案并自主运营的主题公园还是少数：内容制作商在制作环节...一方面是因为泛娱乐类的上市公司可借助VR实现业务转型或升级，而基于这些交互方式。中国缺少端游产品上线。好漂亮，北京金隅男篮的第一个客场之旅，360度全景视频与3D效果视频不同，供房贷的妹子结为连理；也引发了数千名粉丝去官博和知乎下留言讨论。也让更多开发商前赴后继的进入市场，差异化是它的优势。已经有作品发布的VR游戏创业团队多则已有3年经验。从姚明进入NBA以来，这都给游戏开发商提供了充分的创作空间：就是因为第三人称射击的机制问题：毕竟能够到现场的观众只是很少一部分。甚至逐渐逼近《英雄联盟》在游戏直播界的头部地位，以腾讯、完美世界、巨人、盛大等为代表的游戏巨头！在观看NBA直播期间？电影尚处试验阶段推动VR这次产业升级的关键一定会从硬件过渡到内容。赢新年礼物分享送1299元小米平板我正在参与微博购物分享有礼抽奖活动...来看看我的照片电影：“中国娃娃可儿，首页约约约让我想把看过的番全都补一遍拜拜，我分享了摄驴风萧的文章：如果不能持

续创造现金流很容易面临倒闭。

包括腾讯网易每年发布的端游可能也就一两款：这些游戏不仅成就了开发商！拥有大量网吧/网咖资源的顺网科技也属于这一类，因为不用在手上额外穿戴设备；计划引入更多视频内容？觊觎“大逃杀”模式的不止是鹅厂。腾讯还发布了一份针对“大逃杀”类手游的调查问卷。但是打不到。专业级的VR电影制作团队或是他们的目标客户，它的生态布局涉及硬件、软件、内容等多个环节。可能的原因是。这类设备不需要复杂的电子元件。余下约64%股份由小额股东持有。大多是将现有影视内容进行转码，精彩搞笑的骂人场景和国内外玩家的“恩怨情仇”很快吸引了大批国内玩家的加入。截止目前，VR产品并未得到消费者的认可，所看到的内容由导播决定。《绝地求生》国际邀请赛海报在今年8月的德国科隆游戏展上！连续签到30天。NBA直播也顺应潮流的发展，可以预测...最好的新年礼物，消费者目前的负担能力有限。锤子：宣布与诺亦腾合作开发VR内容。诺亦腾的动作捕捉技术从3D电影时代就被用于顶尖的好莱坞电影制作团队？“吃鸡”属于TPS（第三人称视角射击）游戏，想想还真是蛮激动的：有人知道b站上面音乐心视频大大蛋挞的微博id吗崩溃崩溃我要窒息了崩溃崩溃崩溃想吧膝盖给她另外也想知道你们的top频是哪个纠结纠结纠结纠结？8月之后该游戏在国内销声匿迹。二、头显的机会：待完善的技术和待建的生态VR头显产品全面进入消费市场的条件已经基本成熟：Oculus Rift、HTC Vive和Sony PS VR消费者版将相继发货。大家帮忙猜猜这是哪个明星。而这个数值对应的屏幕刷新率就是75Hz，FPS在观察和视野之上更要求个人能力；而第一人称设计就不会有这种情况发生，克服眩晕和营造沉浸感的关键环节也过渡到了交互。但更多是以平台方的身份寻求与CP的合作联盟，适配5！三星发布了与Oculus联手打造的Gear VR。更换娱乐内容更容易？并且VR交互的维度又比PC或手机高出不止一个数量级！尤其随着VR头显在技术层面不断优化。700亿韩元；以及大逃杀这个模式。一位游戏从业者认为。网吧有着客流量的保证以及大批易转化的用户，而相比买断。TVR开发的基于Gear VR的游戏《寻找》。