

证券代码：300264

证券简称：佳创视讯

深圳市佳创视讯技术股份有限公司

投资者关系活动记录表

编号：2024-001

投资者关系活动类别	<input checked="" type="checkbox"/> 特定对象调研 <input type="checkbox"/> 分析师会议 <input type="checkbox"/> 媒体采访 <input type="checkbox"/> 业绩说明会 <input type="checkbox"/> 新闻发布会 <input type="checkbox"/> 路演活动 <input type="checkbox"/> 现场参观 <input type="checkbox"/> 其他（请文字说明其他活动内容）
参与单位名称及人员姓名	招商证券 刘晓珊、博基资产 雍国铁、银河基金 杨宁、海通证券 孙小雯、财通基金 杨牧笛、生命保险 何佳天、周洁、Polymer Capital 李忠翰、中信证券 李雷 徐宏皓、中庚基金 陆伟成、海雅金控 荣广宇、鹏华基金 董威、博时基金 陈雨薇、泾溪投资 郭丹妮
时间	2024年01月05日 13:30
地点	公司会议室
上市公司接待人员姓名	董事会秘书 邱翊君、证代 李剑虹
投资者关系活动主要内容介绍	<p>董事会秘书邱翊君先生介绍公司基本情况、VR业务发展历程、产品服务类型、业务布局等。</p> <p>佳创视讯成立于2000年10月，是深圳市首批认定的国家高新技术企业和火炬重点高新技术企业，是广东省战略新兴产业骨干培育企业和深圳市软件百强企业。2011年9月，公司在深圳证券交易所创业板挂牌上市，现注册资本为43085.7518万元。公司专注于大视频领域产品服务及解决方案的研制与合作，自2016年起结合公司音视频技术储备与研制经验，与虚拟现实国家重点实验室等达成战略合作，顺应市场需求趋势与发展规律，开始推行“VR+”战略，在原有业务基础上加入VR内容生产销售、VR应用</p>

平台研发与运营等业务。初期以VR视频生产及运营为切入口，以VR视频生产及运营为切入口，后续陆续推出VR直播服务、VR直播摄像机、虚拟数字人、元宇宙泛娱乐平台、盘古数隆元宇宙商业社区等相关产品服务，丰富了公司VR内容服务与游戏业务产品矩阵，提升公司在VR端到端内容应用领域的市场竞争力。其中，面向B端的产品服务主要有VR商业拍摄、赛事活动直播，虚拟文旅、展会、商业社区等业务；面向C端的产品集成于幻境线元宇宙泛娱乐平台，包括VR秀场直播、数字虚拟人、VR休闲游戏等；介绍苹果MR相关项目内容及进展情况。

公司三个项目与苹果MR设备Apple Vision Pro相关：

1、VR相机LOOPS CAM（幻镜）播放适配项目

相机拍摄内容与苹果MR播放标准适配，满足专业级8K@60fps@90fps沉浸内容在苹果MR设备上播放支持，目前已使用离线源测试通过，正在开展实时源的适配工作；

2、幻境线平台及VR直播应用重构项目

将幻境线平台及VR直播业务应用基于苹果MR重构，以支持应用在Apple Vision Pro上运行，并针对该设备的交互逻辑新增和改进原产品功能。目前于设备上进行了白盒测试。

3、线下全感剧场项目与空间休闲游戏GummyBang

线下全感剧场项目是基于Apple Vision Pro开发的线下大型沉浸式互动体验内容开发与运营。GummyBang是一款基于Apple Vision Pro设备开发的空間计算休闲游戏，该游戏同时作为全感剧场技术验证通过苹果实验室实机测试和1V1辅导审核，达到可发布状态，有计划在Apple Vision Pro上市时作为首发内容发布。

目前上述三个项目分三个账号与苹果方开展技术辅导与验证测试工作，应用内容均分为Unity版本与Xcode版本，实机上总共大约做了5-6人次的测试适配。（现场演示了部分开发中及测试中的项目内容）

问:VR直播一般大概需要几台VR相机?

答: VR主播秀场类直播仅需一台相机，即开即播。赛事、演艺等VR直播服务需根据活动规模和机位需求确定相机数量。

问: 公司在Apple Vision Pro设备进行开发适配的项目是否都会首发上线?

答: GummyBang游戏计划首发上线; 幻境线及VR直播重构后将上线AppleStore; VR相机是内容采集设备，在苹果MR上所做的工作是硬件及编解码、播放标准相关，因此该项目本身与首发无关，该产品后续将向终端消费市场投放销售，由该产品拍摄的内容支持在苹果MR设备上使用; 全感剧场计划是线下体验，商业模式类似《消失的法老》项目，内容完全基于苹果MR设备性能及交互能力原创，预计每场次1个半小时体验，第一个项目计划在一线城市公司自己运营。根据商业运营情况，内容和运营后续可能拆分，即独立内容制作团队持续制作更新内容，所制作的内容可向AppleStore发布或销售给第三方，运营团队独立后将不限于运营原创内容。

问: 全感剧场内容是否持续开发中? 完成程度情况?

答: 目前技术验证环节已通过实验室实机测试基本完成，后续主要工作是美术资源堆料与程序适配及调优，场地联调受限于没有实机尚未开展相关工作。

问:全感剧场内容取向?

答：计划是玄幻加科幻类。

问：项目人员是否公司内部？团队人员多少？

答：都是公司内部人员，整个VR/MR相关项目参与人员占公司约三分之一，目前基于苹果MR设备的几个相关项目是团队近期工作重心。

问：公司能否及时拿到苹果MR设备？有何影响？

答：因该设备苹果官方尚未明确中国大陆境内上市计划，无法明确官方来源的具体就位时间，因此公司也做了自行于海外采购的计划。设备就位时间对全感剧场线下联调及运营（需几十台）有较大影响，对其它项目的研制工作影响不大。

问：VR相机对比行业内使用较多的方案有何区别和优势？

答：公司的LOOPS CAM 3D相机，是市面上唯一一款同时具备实现机内实时拼接渲染合成功能的180° 8K@60帧 3D相机，且正在针对Apple Vision Pro的能力进行90帧升级适配。可满足单机专业级沉浸式直播影音内容制作需要，提供了更轻便的体积重量与更好的易用性。市场应用较多的佳能或全景相机方案，由于单目采集且需要额外挂接服务设备或云服务，景深感、延时性、PPD等指标有局限性，无法提供分辨率、沉浸感足够高的实时内容；而在同等内容质量下，相较使用RED等设备开展直播的方案，LOOPS CAM使用更便捷，售价也更具竞争力。

问：VR相机LOOPS CAM是否销售？

答：一代主要用于公司自身幻境线VR直播运营，目前未向C端销售。二代产品计划提供给终端用户，性能、功能优化，成本进一步降低，预计2024年Q2-Q3发布上市。

问：是否销售到海外？

	<p>答:有商业布局。</p> <p>问: 公司在Apple Vision Pro的着重点?</p> <p>答: 全感剧场的运营、GummyBang及后续独立内容及游戏的持续制作开发与上线。</p> <p>问:公司VR相机LOOPS CAM跟苹果设备自身的采集比较?</p> <p>答: 我们认为苹果自采集内容由于未达其播放标准上限, 更适用于家庭记录等轻量化使用场景, 公司的VR相机LOOPS CAM可以用于直播、影视剧等专业制作场景。</p> <p>问: 全感剧场新的迭代内容需要开发多久?</p> <p>答: 全感剧场内容体量较大, 预计半年左右更新一款新内容, GammyBang类休闲游戏计划每月发布一款新内容。</p>
附件清单 (如有)	无
日期	2024年01月08日