

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：2024-002

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	西南证券 王湘杰 罗紫莹、国盛证券 李可夫、长城基金 周诗博 苏俊彦 刘疆 储雯玉、方位投资 张俊豪、港中文 王瞻
时间	2024年01月09日 16:30
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</p>

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:全感剧场是个产品还是工具?

答:是公司计划线下运营的游戏,首个项目公司将全链条运营。后续可能将内容制作与运营独立,即内容可向第三方销售授权进行分成,或上架AppleStor,运营也不限于仅运营自生产内容。

问:全感剧场计划怎样收费?

答:预计每场次体验1-1个半小时,单场容纳50-60人,收费4-5百元区间。

问:全感剧场是否会涉及用户间交互?

答:场内用户将以数字人形象标识,相互可感知可交互。

问:公司是否做主播运营?

答:公司不直接从事演艺人员经纪事业,但VR直播等业务会与相关机构合作,公司提供平台、设备、技术,相关机构提供演艺人员。

问:公司幻镜相机的行业地位如何?

答:公司的LOOPS CAM幻镜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,同时提供了更轻便的体积重量与更好的易用性。

问:幻镜相机的售价多少?

答:一代定价13万,除自主业务运营使用外,向数家合作平台提供使用;二代产品有向消费级市场直接销售的计划,性能、功能优化,体积重量进一步降低50%以上,售价暂未确定,预计2024

	<p>年Q2-Q3发布上市。</p> <p>问:一代幻镜相机为什么贵?</p> <p>答:高性能、高指标对应较高的物料成本,且非供应链既有方案,是公司针对使用场景特性定制开发的方案,因此模具、镜头模组、AI芯片和研发成本都高。</p> <p>问:幻镜相机二代的降本空间在哪里?</p> <p>答:芯片国产替代、设计方案改进,同时将通过消费级市场终端销售量产摊薄成本。</p> <p>问:幻镜相机的产品定位?</p> <p>答:1、主播直播,虚拟人等C端场景下的专业级高画质VR采集设备,且高度一体化集成设计可实现开机即播,保证画质与沉浸感的同时,易用性也大大提升;</p> <p>2、满足小型赛事、音乐会、演唱会等内容中心化B端场景下的VR专业直播服务需求,同时方案具备较高性价比。</p>
附件清单(如有)	无
日期	2024年01月10日