

虚拟现实 未来可期

11月1日,从工业和信息化部获悉,工业和信息化部、教育部、文化和旅游部、国家广播电视总局、国家体育总局近日联合印发了《虚拟现实与行业应用融合发展行动计划(2022—2026年)》(简称《行动计划》)。《行动计划》提出到2026年的发展目标、五大重点任务以及七方面的保障措施,引发了市场广泛关注。

虚拟现实是新一代信息技术的重要前沿方向,是数字经济的重大前瞻领域。经过多年发展,我国虚拟现实产业初步构建了以技术创新为基础的生态体系,正迈入以产品升级和融合应用为主线的战略窗口期。

发展目标

《行动计划》提出,到2026年,我国三维化、虚实融合沉浸式影音关键技术重点突破,新一代适人化虚拟现实终端产品不断丰富,产业生态进一步完善,虚拟现实在经济社会重要行业领域实现规模化应用,形成若干具有较强国际竞争力的骨干企业和产业集群,打造技术、产品、服务和应用共同繁荣的产业发展格局。

创新能力显著增强。多技术融合、产学研用高效协同的系统化创新体系基本形成,近眼显示、渲染处理、感知交互、网络传输、内容生产、压缩编码、安全可信等核心技术取得重要突破,研究制定虚拟现实标准体系,建设制造业创新中心,建设广播电视和网络视听虚拟现实制作实验区、虚拟现实赋能舞台艺术数字化制作实验区。

产业生态持续完善。我国虚拟现实产业总体规模(含相关硬件、软件、应用等)超过3500亿元,虚拟现实终端销量超过2500万台,培育100家具有较强创新能力和行业影响力的骨干企业,打造10个具有区域影响力、引领虚拟现实生态发展的集聚区,建成10个产业公共服务平台。

融合应用成效凸显。在虚拟现实重点应用领域实现突破,开展10类虚拟视听制作应用示范,打造10个“虚拟现实+”融合应用领航城市及园区,形成至少20个特色应用场景、100个融合应用先锋案例。

做优“虚拟现实+”



《行动计划》指出,推进关键技术融合创新,围绕近眼显示、渲染处理、感知交互等关键领域,做优“虚拟现实+”内生能力,强化虚拟现实与5G、人工智能、数字孪生等新一代信息技术的深度融合。支持产业链上下游协同、面向特定场景、具备商用潜力的应用技术研发。

虚拟现实+工业生产领域,《行动方案》指出,支持虚拟现实技术在设计、制造、运维、培训等产品全生命周期重点环节的应用推广。支持工业企业、园区利用虚拟现实技术优化生产管理与节能减排,实现提质增效降本。构建虚实融合的远程运维新型解决方案,加速工业企业数字化、智能化转型。

虚拟现实+文化旅游领域,推动文化展馆、旅游场所、特色街区开发虚拟现实数字化体验产品。开展行

前预览、虚实融合导航、导游导览、艺术品展陈、文物古迹复原等虚拟现实创新应用。

虚拟现实+教育培训领域,《行动方案》提出,在中小学校、高等教育、职业学校建设一批虚拟现实课堂、教研室、实验室与虚拟仿真实训基地,开发一批基于教学大纲的虚拟现实数字课程。服务国家重大战略,推进“虚拟仿真实验教学2.0”,支持建设一批虚拟仿真实验实训重点项目,加快培养紧缺人才。

虚拟现实+体育健康领域,打造线上线下相结合的数字化、智能化、沉浸化的新型体育运动解决方案,构建大众健身新业态。推动虚拟现实在医学教育、临床诊治、康复护理、成瘾戒断、心理辅导、关怀探视、手术导航等场景应用落地。

虚拟现实+商贸创意领域,《行动方案》明确,发展线上线下同步互动、有机融合的商贸活动体验新模式,打造商贸新场景、新业态。

虚拟现实+智慧城市领域,探索虚拟现实在城市治理中的融合应用,形成城市可视化管理解决方案。面向交通出行、餐饮购物、文娱休闲等场景,打造虚实融合、高效便捷的个性化智慧生活信息服务。

多家上市公司响应



行业利好政策一经发布,投资者热情高涨,投资者互动平台上有关“虚拟现实产业”的提问激增。上市公司也在积极回应市场关切。

天地在线从2021年底开始,加速推进自身在虚拟数字业务方面服务能力的搭建和业务布局,现已拥有标准化的虚拟数字内容生产流程和精细化的内容制作工具。目前公司的虚拟数字业务主要分为服务类和平台类两大业务模块。其中,服务类业务主要包含提供身份型、IP偶像、数字员工等基于客户需求的数字人策划与运营服务,提供CG特效、数字短片等服务;平台类业务分为沉浸式虚拟数字商业综合体“Infinite Box”及数字藏品发行平台“无线数藏”两大商业化产品。

2021年8月份,数字政通正式发布“晶石”数字孪生平台。截至目前,已经在20多个项目上得到应用。全新升级的“晶石”CIM平台,助力构建元宇宙城市底座,推动城市治理智能化、精细化、立体化,实现城市运行“一网统管”。截至目前,“晶石”相关订单已近5亿元。

自2021年下半年开始,蓝色光标基于“人货场”三条赛道,强化底层技术研发

攻关,持续推进虚拟人、虚拟物和虚拟场景的不断迭代。随着《行动计划》的推出,相信承载虚拟现实技术、内容与运营的载体,可以获得突飞猛进的发展,将在流量侧,为内容、技术与营销行业融合创造更多的空间,也将为更多品牌带来更多可能。

中文在线相关工作人员表示,公司一直在虚拟现实领域布局并推进项目商业化落地,如公司和PICO已联合出品头部国创动画《灵笼》番外篇,未来将在PICO虚拟现实终端设备上线。此外,公司与VecR签订战略合作协议,双方将基于公司海量的优质内容和VecR在虚拟现实领域的技术优势,以文化内容为基础,在IP商业开发、VR内容制作、VR内容发行、VR线上活动运营等领域深度合作。

“同时,公司参股公司湖北中文在线已推出诸多虚拟现实商业化产品,并拥有VR图书馆、VR党建、VR教室、VR心理等方面的计算机软件著作权,旗下产品平台先后的高校、公共图书馆,中小学及政府机关等领域广泛使用。”上述中文在线相关工作人员说。(本文综合自央广网、券商中国、证券日报、中国水运网等媒体综合报道)



近年来,虚拟现实技术的应用领域日益丰富。VR看房、VR旅游、AR车辆管控系统……虚拟现实技术解锁的多种应用新场景正变成现实。随着中国虚拟现实产业发展稳中向好,市场规模持续扩大,行业应用愈加丰富,而文旅行业或成其中受益者之一。

虚拟现实为文旅行业带来便利。疫情期间,大众对于“出门看看世界”的意愿显著提升,并形成新的特征:更倾向安全的出行方式或是不出行,于是足不出户通过虚拟现实进行沉浸式“云旅游”逐渐成为新风尚。这对于大众来说,既节省了时间成本,更节省了经济成本;对于文旅行业来说,虚拟现实的应用精准高效的为人们提供便利,为数字经济按下“快进键”。

虚拟现实带动文旅行业“活起来”。将VR+智慧文旅带入博物馆、名胜古迹,让人们能从虚拟现实“摸到、看到、闻到”真正的历史古迹,能够让历史真正的实现“活起来”。所谓“活起来”的不仅是博物馆中的文物,更是人与历史的联动,人们从浅入深,从历史的“链接”逐渐扩展成情感的“链接”。这更能引发观者对于古文化、历史文化的思考,也正是人们在追寻历史足迹、重温革命记忆、延续中华传统血脉中播种下一颗颗充满生机的种子。

虚拟现实成为文旅行业智能变革的重要推手。从二维显示到三维呈现,从固定屏幕到虚拟环境手、眼、行相协调的自然交互……虚拟现实突破时空局限,沉浸在历史或未来、宏观或微观的逼真虚拟环境中,可见,这些应用拓展了人类的感知效能,改变了行业的产品形态和服务模式,将成为人类认识世界、体验世界和改造世界的新手段,由此催生出巨大的产业空间。

虚拟现实由「虚」向「实」

□魏望依