






產品種類結構

單位:新台幣佰萬元; %

產品種類 \ 期間	2022年前三季		2021年前三季		2020年前三季	
家用音訊系統 	6,818.5M	67.6%	3,858.3M	53.7%	3,761.1M	59.6%
個人音訊系統 	1,804.1M	17.9%	1,885.3M	26.2%	1,176.1M	18.6%
喇叭單體 	293.9M	2.9%	297.6M	4.1%	249.9M	4.0%
穿戴式音訊 	424.8M	4.2%	153.0M	2.1%	217.2M	3.4%
聲學模組	19.8M	0.2%	17.7M	0.3%	16.7M	0.3%
模具 	36.6M	0.4%	46.5M	0.6%	62.5M	1.0%
其他	691.0M	6.8%	930.8M	13.0%	826.3M	13.1%
合計	10,088.7M	100.0%	7,189.2M	100.0%	6,309.8M	100.0%

EASYTECH

銷售客戶

單位:新台幣佰萬元; %

前十大客戶 / 期間	~2022年Q3		~2021年Q3		~2020年Q3	
韓系	4,269.1M	42.3%	2,855.6M	39.7%	3,193.6M	50.6%
歐美系	2,313.4M	22.9%	2,239.4M	31.1%	1,169.6M	18.6%
日系	2,761.9M	27.4%	1,033.9M	14.4%	994.4M	15.7%
陸系	343.8M	3.4%	489.5M	6.8%	634.4M	10.1%
前十大以外	400.5M	4.0%	570.8M	8.0%	317.8M	5.0%
總金額	10,088.7M	100.0%	7,189.2M	100.0%	6,309.8M	100.0%

EASYTECH

損益表

單位：新台幣仟元；%

項目\期間	2022 年第三季		2021 年第三季	
營業收入	4,188,594	100.0%	2,775,992	100.0%
營業毛利	569,469	13.6%	253,505	9.2%
營業費用	367,847	8.8%	217,945	7.9%
營業淨利	201,622	4.8%	35,560	1.3%
營業外收入	59,117	1.4%	34,251	1.2%
稅前利益(損失)	260,739	6.2%	69,811	2.5%
所得稅費用(利益)	10,685	0.2%	(49,072)	-1.8%
稅後淨利(損)	250,054	6.0%	118,883	4.3%
基本每股稅後盈餘(元)	4.10		1.95	

EASITECH

損益表

單位：新台幣仟元；%

項目\期間	2022 年前三季		2021 年前三季	
營業收入	10,088,741	100.0%	7,189,201	100.0%
營業毛利	1,058,201	10.5%	635,124	8.8%
營業費用	829,110	8.2%	703,135	9.8%
營業淨利(損)	229,091	2.3%	(68,011)	-1.0%
營業外收入	93,249	0.9%	50,216	0.7%
稅前利益(損失)	322,340	3.2%	(17,795)	-0.3%
所得稅費用(利益)	12,026	0.1%	(26,313)	-0.4%
稅後淨利(損)	310,314	3.1%	8,518	0.1%
基本每股稅後盈餘(元)	5.09		0.14	

EASITECH

SONY 360 Reality Audio



影院窗口期 (Theatrical Window) 75天降為3週

電影院和電影公司的協議規定是，從院線到串流需間隔75天——這個間隔天數又稱為「影院窗口期」(Theatrical Window)，用意是保障電影院某一段時間的獨家放映權。

以前窗口期曾一度長達90天，而AMC和環球的協議一次大舉把窗口期從2.5個月縮短成3週，《CNBC》評論為「歷史性的協議」，也代表電影院龍頭放下對放映權的執著，轉而在串流當道的時代另覓生存之道。

聲霸/家庭劇院 複合成長率

單位:億美元

調研機構	Soundbar			家庭劇院		
	IMARC	Y2021	Y2027	CAGR		
	34E	56E	9.19%			
Mordor Intelligence	Y2021	Y2026	CAGR			
		83E	8.06%			
Custom Market Insights	Y2021	Y2030	CAGR			
	51E	98E	8.5%			
Globenewswire				Y2020	Y2027	CAGR
				150E	481E	18.1%

高清大電視+聲霸+串流 視聽金三角

Key Players

家電品牌	音響品牌	電商/通路品牌
Samsung	Bose	Plantronics
Sony	Sennheiser	Insignia
LG	Sonos	VIZIO
Philips	Polk Audio	
Panasonic	Klipsch	
Xiaomi/TCL	Edifier	

聲霸(Sound Bar)市場成長歸功於訂閱制串流服務的崛起

成長原因	說明
數位媒體革命-串流服務	串流服務如Netflix, Disney+ Hotstar, Hulu, Roku, Apple TV, and Amazon Prime, 大幅取代傳統電視收視習慣DVB、Cable TV及實體電影院，一躍而成為客廳娛樂中樞。
高速網路傳輸	高速網路傳輸，不延遲且低成本代價傳送視訊及音訊，大幅度驅動 高清大尺寸電視及聲霸的需求牽引成長
線上及電商的通路興起	聲霸在線上及電商因為大量採購及受益於不滿意可以退換貨的政策，量大及快速增加銷售實績，減少傳統實體店面體驗式消費的衰退，而且降低銷售及通路成本，可以降價回饋消費者。
歐美為主力但亞洲成長最快	訂閱制數位消費及智慧電視(不具視訊盒但內建Google TV, Youtube及Netflix等App)，因亞洲人口眾多及中產階級興起而成長最快。

Report from Global Market Insights

三星Sound Bar稱霸全球

依據台灣三星電子官網資料顯示，三星電子連續14年蟬連全球第一大電視製造商，旗下Soundbar產品亦氣勢如虹，榮獲全球音響市場第一名的殊榮。根據國際調查研究機構Futuresource Consulting自2014年的資料顯示，三星持續穩居Soundbar市場龍頭寶座，該數據亦指出，**三星銷售額居全球之冠，市占率高達21.8%，2019年銷售量占同業16.5%**。

依據Globenewswire(2020.08)報告指出，2020年全球家庭劇院市場(Home Theaters Market)規模為150億美元，最主要之銷售市場分別為北美、歐洲及亞洲地區，美國和加拿大對高品質音訊和音響系統的需求增加，推動了北美地區市場的增長，其中美國家庭劇院市場規模預估有40億美元，**超過40%的美國家庭擁有家庭劇院系統；而歐洲地區為第二大的家庭劇院銷售市場**，但亞洲地區因居民個人可支配所得增加則為成長動力最強之發展地區。

2016年全球Soundbar出貨量約為3000萬套，據調研機構預測，到2022年，出貨量將達到7000萬套，增長率平均維持在14%~16%。歐美等海外市場，佔據了Soundbar出貨量的94%以上。**美國市場調研發現，約25%的電視使用者購置了Soundbar。**

跨入新藍海-1 TWS輔聽耳機

助聽器消費化趨勢明確TWS具備切入輔/助聽器領域的軟硬體條件... 穿戴裝置於老年人醫療保健應用更多樣化以生理數據監測與緩解生理問題為兩大功能



跨入新藍海-2.1 會議系統音訊設備

語音會議系統

設置多顆麥克風從各方位接收聲音，360°全室覆蓋。透過 DSP 數位降噪處理技術，即時優化聲音，有效減少背景噪音。

Videobar 音視訊一體機

具有鏡頭、功能大的低失真揚聲器和先進的麥克風系統，回聲消除與背景噪音抑制功能。可營造出音訊、視訊俱佳的會議體驗。

跨入新藍海-2.2 Teams認證耳機

這些立基於Microsoft Teams認證計畫的產品，基本上要有以下幾個基本原則：

第一，高品質視訊與通話

第二，隨插即用

第三，深度整合Teams：尤其是機身就擁有 Teams快捷鍵。

第四，可靠保障

跨入新藍海-3 薄型美學極簡風揚聲器

Furniture
speaker

wall/picture
speaker system

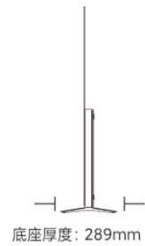
跨入新藍海-4 品牌電視頂級款基座/背板內嵌聲霸

特別的声学设计, 配备9个发声单元: 20W重低音, 对称式双无源辐射器, 有效减少振动干扰;

扬声器

扬声器功率: 70W (左右2×15W、中置20W、低音炮20W)

扬声器数量 (主/被动) : 9 (左右各2、中置×2、低音炮1 主动2被动)



跨入新藍海-5 VR音訊裝置

在真實世界中，人耳所聽到的聲音，會隨著聆聽者與聲音來源的距離、相對角度而不斷改變。

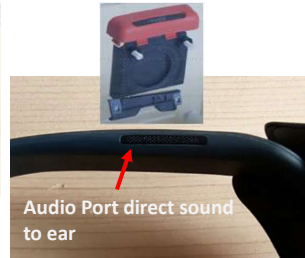
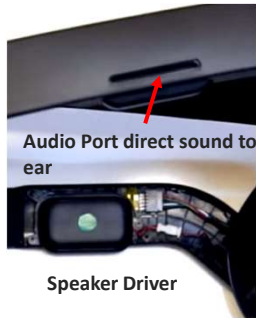
因此，為打造更逼真的虛擬實境(VR)用戶體驗，音訊處理晶片與演算法也必須能模擬這種物理現象。這一連串複雜作用所創造的聲音感知，都無法在現有的耳機設計下重現。

跨入新藍海-5 VR音訊裝置

Acoustic module for AR/VR



註:以上為相關產品示意圖,版權與產品非本公司所有或代工



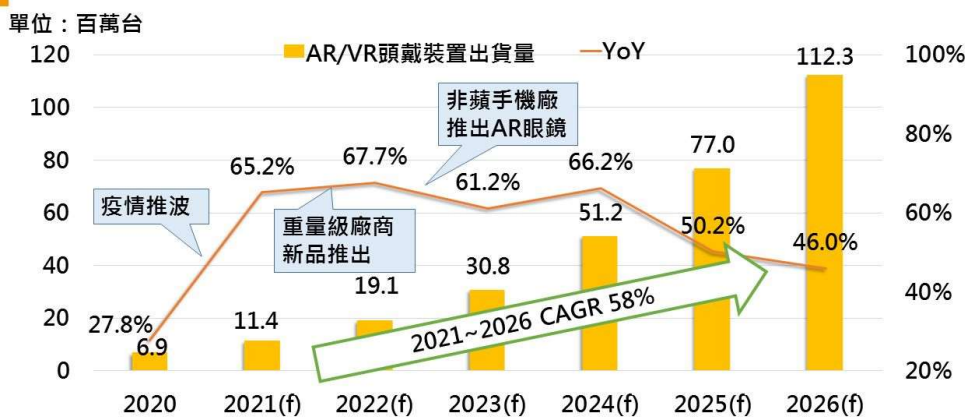
Audio Port direct sound to ear

Spatial Sound, directed to ear via open back concept on both Left and Right. Eastech can be participate in AR/VR value chain of 70-90M speaker

- Design and manufacture Audio Accessories improving immersive sound experience.
- Assist in integrating 3D Spatial Audio algorithms such as Dolby Atmos

跨入新藍海-5 VR音訊裝置

2021~2026年全球AR/VR頭戴裝置出貨量CAGR估達58%



資料來源：DIGITIMES Research整理，2021/11

DIGITIMES

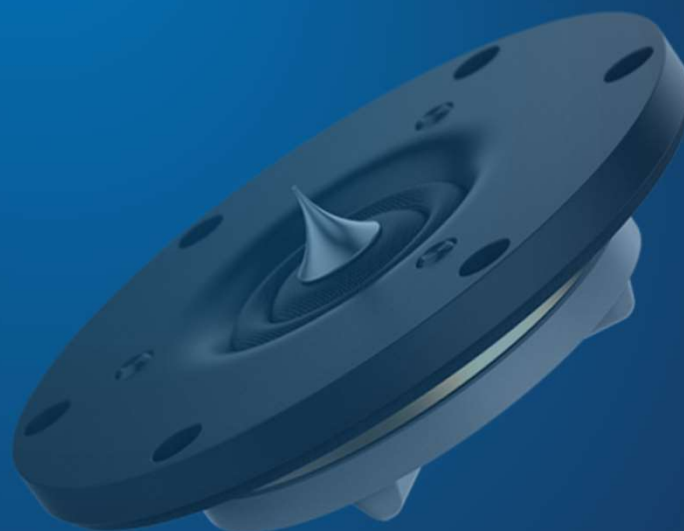
未來新產品新客戶策略

	音訊廠商		IT品牌 廠商	其他 行業
	舊客戶	新客戶	新客戶	新客戶
TWS輔聽器(非醫材類)				V
VR裝置之開放式/入耳式喇叭			V	
會議音訊系統/電話會議系統		V	V	
Professional Audio(專業用音訊)		V		
Videobar音視訊USB會議一體機		V		
NeckBand(繞頸式 Soundbar)	V			
畫框/相框無線揚聲器				V
品牌電視頂級款基座/背板 Soundbar一體機	V			
潮牌Soundbar(舊有客戶新產品線)	V			
Teams認證頭戴式耳機		V	V	

Q & A

EASTTECH

Eastech Holding Limited Group of companies



© 2021 Eastech Holding Limited. All Rights Reserved.