

2017-2022年中国VR行业市场现状分析及发展前景预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国VR行业市场现状分析及发展前景预测报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/detail/300175.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、报告目录及图表目录

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统它利用计算机生成一种模拟环境是一种多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。

2015年，我国实施“创新驱动战略”，国家和各级政府积极推动互联网+、大数据、人工智能等发展，VR作为全球科技圈最热门的新技术、新领域，预示市场未来的一个全新的消费领域，受到了各方资本的追捧。

2014—2016 中国 VR 行业融资概览

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 虚拟现实相关概述

1.1 虚拟现实介绍

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 虚拟现实发展特征

1.2 虚拟现实发展历程

1.2.1 萌芽阶段

1.2.2 实现阶段

1.2.3 逐步完善阶段

1.3 虚拟现实的类型

1.3.1 桌面式虚拟现实

1.3.2 沉浸式虚拟现实

1.3.3 分布式虚拟现实

1.3.4 增强虚拟现实

1.4 虚拟现实产业链分析

1.4.1 产业链全景

1.4.2 产业链上游

1.4.3 产业链中游

1.4.4 产业链下游

第二章 2015-2016年虚拟现实产业发展环境分析

2.1 政策环境

2.1.1 “互联网+”行动

2.1.2 三网融合政策

2.1.3 相关产业政策

2.2 经济环境

2.2.1 国民经济发展态势

2.2.2 工业经济运行状况

2.2.3 电子信息产业规模

2.2.4 信息经济作用

2.2.5 信息化发展水平

2.3 社会环境

2.3.1 主流消费群特征

2.3.2 娱乐消费需求

2.3.3 大众市场认知

第三章 2015-2016年虚拟现实产业发展分析

3.1 2015-2016年国际虚拟现实产业分析

3.1.1 各区域发展状况

3.1.2 各国研究进展

3.1.3 消费者认知分析

3.1.4 产品应用现状

3.2 2015-2016年中国虚拟现实产业现状

3.2.1 产业发展成就

3.2.2 产业政策分析

3.2.3 商业模式分析

3.3 2015-2016年中国虚拟现实产业竞争分析

3.3.1 市场主体分析

3.3.2 企业布局情况

3.3.3 企业动态分析

3.4 2015-2016年中国虚拟现实市场分析

3.4.1 市场发展状况

3.4.2 市场需求点分析

3.4.3 市场发展趋势

3.5 虚拟现实技术存在的问题

3.5.1 硬件交互及体验亟待提升

3.5.2 内容制作成本高

3.5.3 适用场景未充分开拓

3.5.4 行业缺乏统一标准

3.6 虚拟现实产业发展策略

3.6.1 技术研发建议

3.6.2 政策支持建议

3.6.3 规范市场秩序

3.6.4 制定产品标准

第四章 2015-2016年虚拟现实关键技术分析

4.1 技术概况

4.1.1 技术标准分析

4.1.2 技术发展阶段

4.1.3 专利申请规模

4.2 显示技术

4.2.1 广角立体显示

4.2.2 投影技术

4.2.3 结构光技术

4.2.4 光飞时间技术

4.2.5 多角成像技术

4.3 跟踪技术

4.3.1 体感识别技术

4.3.2 手势识别技术

4.3.3 眼球跟踪技术

4.4 输入输出技术

4.4.1 立体声

4.4.2 触觉反馈技术

4.4.3 语音输入输出

第五章 2015-2016年虚拟现实产业发展基础分析

5.1 电子产业发展周期

5.1.1 电子产品周期

5.1.2 PC产业周期

5.1.3 智能手机周期

5.1.4 3D电影发展周期

5.1.5 新技术共同点

5.2 互联网为虚拟现实提供新的实现模式

5.2.1 互联网产业发展基础

5.2.2 互联网经济发展规模

5.2.3 互联网细分市场格局

5.2.4 互联网产业发展趋势

5.2.5 在虚拟现实中的应用

5.3 云计算为虚拟现实提供技术支持

5.3.1 云计算产业发展概况

5.3.2 云计算产业发展规模

5.3.3 云计算产业发展特征

5.3.4 在虚拟现实中的应用

5.4 虚拟现实时代要求更高的数据价值

5.4.1 大数据产业发展概况

5.4.2 大数据产业发展规模

5.4.3 大数据产业发展特征

5.4.4 在虚拟现实中的应用

5.5 虚拟现实时代创造新的交互方式

5.5.1 人机交互产业发展概况

5.5.2 人机交互产业技术发展

5.5.3 人机交互产业发展趋势

5.5.4 在虚拟现实中的应用

第六章 2015-2016年增强现实产业发展分析

6.1 虚拟现实与增强现实产业关系分析

6.1.1 侧重点不同

6.1.2 技术不同

6.1.3 设备不同

6.1.4 交互区别

6.1.5 应用区别

6.2 2015-2016年增强现实产业发展现状

6.2.1 技术特点分析

6.2.2 技术发展瓶颈

6.2.3 产业发展阶段

6.2.4 主要产品发展

6.3 2015-2016年增强现实软件市场分析

6.3.1 国内外市场比较

6.3.2 产业链介绍分析

6.3.3 软件市场商业模式

6.4 2015-2016年增强现实头戴显示器市场分析

6.4.1 国内外市场比较

6.4.2 头戴显示器产业链

6.4.3 市场参与主体

6.5 2015-2016年增强现实产业发展前景及趋势

6.5.1 产业发展前景

6.5.2 产业发展趋势

6.5.3 产业规模预测

第七章 2015-2016年虚拟现实核心元器件市场分析

7.1 芯片市场

7.1.1 芯片市场发展综述

7.1.2 芯片的重要性分析

7.1.3 芯片市场竞争格局

7.2 显示屏市场

7.2.1 显示屏市场发展综述

7.2.2 显示屏的重要性分析

7.2.3 显示屏市场竞争格局

7.2.4 显示屏市场规模

7.3 传感器市场

7.3.1 传感器市场发展综述

7.3.2 传感器的重要性分析

7.3.3 传感器件市场竞争格局

第八章 2015-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.1 2015-2016年虚拟现实设备产业发展综述

8.1.1 虚拟现实设备进化史

8.1.2 科技巨头积极布局

8.1.3 硬件设备发展状况

8.1.4 主流设备发展方向

8.2 2015-2016年虚拟现实输入设备发展状况分析

8.2.1 输入设备发展状况

8.2.2 动作输入设备方案

8.2.3 动作带入设备

8.2.4 动作控制设备

8.3 2015-2016年虚拟现实输出设备市场分析

8.3.1 主流设备产品特征

8.3.2 主流设备价格分析

8.3.3 主流设备市场排名

8.4 2015-2016年虚拟现实头戴显示设备发展分析

8.4.1 显示设备方案

8.4.2 产品市场规模

8.4.3 头戴显示设备类型

8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2015-2016年虚拟现实内容开发市场分析

9.1 2015-2016年虚拟现实内容开发市场综述

9.1.1 内容开发现状

9.1.2 VR应用领域

9.1.3 VR内容供给规模

9.1.4 VR内容需求现状

9.1.5 内容制作状况

9.1.6 内容市场规模

9.2 2015-2016年虚拟现实游戏开发分析

9.2.1 市场发展现状

9.2.2 市场需求状况

9.2.3 市场发展规模

9.2.4 市场开发规模

9.2.5 移动端游戏开发

9.2.6 硬件厂商布局

9.2.7 市场竞争格局

9.2.8 市场融资状况

9.2.9 市场发展动态

9.2.10 市场规模预测

9.3 2015-2016年虚拟现实动漫开发分析

9.3.1 市场发展综述

9.3.2 市场场景应用

9.3.3 市场发展现状

9.3.4 市场发展模式

9.3.5 市场发展缺陷

9.4 2015-2016年虚拟现实视频制作开发分析

9.4.1 市场发展综述

9.4.2 市场发展状况

9.4.3 市场发展规模

9.4.4 细分市场状况

9.4.5 市场空间预测

9.5 2015-2016年虚拟现实影视开发分析

9.5.1 市场开发现状

9.5.2 VR影视制作工具

9.5.3 VR影视制作趋势

9.6 2015-2016年虚拟现实直播开发分析

9.6.1 VR直播市场阶段

9.6.2 VR直播实现过程

9.6.3 VR直播应用领域

9.6.4 VR直播市场格局

9.6.5 VR直播市场动态

9.7 2015-2016年虚拟现实旅游开发分析

9.7.1 VR旅游需求驱动

9.7.2 VR旅游市场潜力

9.7.3 VR旅游盈利模式

9.7.4 VR旅游投资分析

9.8 2015-2016年虚拟现实其他开发内容分析

9.8.1 工业制造

9.8.2 医疗行业

9.8.3 智能汽车

9.8.4 航天军工行业

9.8.5 房地产行业

9.8.6 教育行业

9.8.7 城市规划

9.8.8 社交通讯

9.8.9 电子/虚拟商务和广告

第十章 2015-2016年虚拟现实内容分发市场分析

10.1 2015-2016年虚拟现实内容分发平台发展综述

10.1.1 主要平台类型

10.1.2 市场竞争格局

10.1.3 未来发展方向

10.2 2015-2016年虚拟现实内容分发模式分析

10.2.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式

10.2.2 硬件+O2O线上线下分发模式

10.2.3 内容付费+广告+线下体验模式

10.2.4 虚拟现实垂直分发模式

10.2.5 主题公园模式

10.3 2015-2016年大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析

10.3.1 腾讯

10.3.2 阿里巴巴

10.3.3 乐视

10.4 2015-2016年虚拟现实主要内容分发平台介绍

10.4.1 应用商店类

10.4.2 网站分发类

10.4.3 相关服务类

10.5 2015-2016年虚拟现实内容分发平台需求分析

10.5.1 开发软件需求

10.5.2 内容分发需求

10.5.3 云服务需求

10.5.4 大数据需求

第十一章 2015-2016年虚拟现实主要产品分析

11.1 头戴式Mobile VR产品

11.1.1 Gear VR

11.1.2 Cardboard

11.1.3 Dream VR

11.1.4 暴风魔镜

11.1.5 灵境

11.2 头戴式PC/主机VR产品

11.2.1 Oculus Rift

11.2.2 Project Morpheus

11.2.3 OSVR Hacker Dev Kit

11.2.4 Vive

11.2.5 LeVR COOL1

11.2.6 3 Glasses

11.3 头戴式AR产品

11.3.1 Google Glass

11.3.2 HoloLens全息眼镜

第十二章 2015-2016年虚拟现实行业国外重点企业经营分析

12.1 Facebook

12.1.1 企业发展概况

12.1.2 企业经营状况

12.1.3 企业发展愿景

12.1.4 虚拟现实布局

12.1.5 企业发展动态

12.2 Oculus

12.2.1 企业发展概况

12.2.2 虚拟现实产业链布局

12.2.3 虚拟现实市场定位

12.2.4 企业核心技术及优势

12.2.5 企业投资并购动态

12.3 Google

12.3.1 企业发展概况

12.3.2 企业经营状况

12.3.3 虚拟现实布局

12.3.4 投资并购动态

12.4 Microsoft

12.4.1 企业发展概况

12.4.2 企业经营状况

12.4.3 虚拟现实布局

12.4.4 企业发展动态

12.5 Apple

12.5.1 企业发展概况

12.5.2 企业经营状况

12.5.3 虚拟现实布局

12.5.4 企业发展动态

12.6 Sony

12.6.1 企业发展概况

12.6.2 企业经营状况

12.6.3 虚拟现实布局

12.6.4 企业发展动态

12.7 Samsung

12.7.1 企业发展概况

12.7.2 企业经营状况

12.7.3 虚拟现实布局

12.8 HTC

12.8.1 企业发展概况

12.8.2 企业经营状况

12.8.3 虚拟现实布局

第十三章 2015-2016年虚拟现实行业国内重点企业经营分析

13.1 暴风科技

13.1.1 企业发展概况

13.1.2 经营效益分析

13.1.3 业务经营分析

13.1.4 财务状况分析

13.1.5 虚拟现实布局

13.1.6 未来前景展望

13.2 乐视网

13.2.1 企业发展概况

13.2.2 经营效益分析

13.2.3 业务经营分析

13.2.4 财务状况分析

13.2.5 虚拟现实布局

13.2.6 未来前景展望

13.2.7 最新发展动态

13.3 歌尔声学

- 13.3.1 企业发展概况
- 13.3.2 经营效益分析
- 13.3.3 业务经营分析
- 13.3.4 财务状况分析
- 13.3.5 虚拟现实布局
- 13.3.6 未来前景展望
- 13.4 华力创通
- 13.4.1 企业发展概况
- 13.4.2 经营效益分析
- 13.4.3 业务经营分析
- 13.4.4 财务状况分析
- 13.4.5 虚拟现实布局
- 13.4.6 未来前景展望
- 13.5 华谊兄弟
- 13.5.1 企业发展概况
- 13.5.2 经营效益分析
- 13.5.3 业务经营分析
- 13.5.4 财务状况分析
- 13.5.5 虚拟现实布局
- 13.5.6 未来前景展望
- 13.6 顺网科技
- 13.6.1 企业发展概况
- 13.6.2 经营效益分析
- 13.6.3 业务经营分析
- 13.6.4 财务状况分析
- 13.6.5 虚拟现实布局
- 13.6.6 未来前景展望
- 13.7 上市公司财务比较分析
- 13.7.1 盈利能力分析
- 13.7.2 成长能力分析
- 13.7.3 营运能力分析
- 13.7.4 偿债能力分析
- 13.8 其他企业布局动态
- 13.8.1 华为
- 13.8.2 小米

13.8.3 小鸟看看

13.8.4 乐相科技

第十四章 2015-2016年虚拟现实产业投融资分析

14.1 2015-2016年国际虚拟现实产业投融资状况

14.1.1 资本布局状况

14.1.2 产业投融资规模

14.1.3 产业投融资特征

14.1.4 产业投融资动态

14.1.5 各子领域融资规模

14.2 2015-2016年中国虚拟现实产业投融资状况

14.2.1 产业投融资动态

14.2.2 产业投融资特征

14.2.3 与国际投资比较

14.3 2015-2016年虚拟现实产业投资机遇分析

14.3.1 产业投资机遇

14.3.2 产业投资热点

14.3.3 潜在市场投资机会

第十五章 2017-2022年虚拟现实产业发展前景及趋势预测

15.1 虚拟现实发展价值分析

15.1.1 促进通信网络升级

15.1.2 物联网终端布局完善

15.1.3 推动基础设施升级优良

15.2 虚拟现实产业发展趋势及前景分析

15.2.1 技术发展趋势

15.2.2 设备发展趋势

15.2.3 商业模式发展趋势

15.2.4 产业发展趋势

15.2.5 商业应用前景

15.3 2017-2022年虚拟现实产业预测分析

15.3.1 2017-2022年虚拟现实产业规模预测

国内 2017-2022 VR 市场规模

15.3.2 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测

15.3.3 2017-2022年虚拟现实内容市场规模预测

15.3.4 2017-2022年虚拟现实应用行业规模预测

图表目录：

图表 虚拟现实技术基本原理

图表 虚拟现实重要特征

图表 虚拟现实发展历程

图表 桌面虚拟现实系统的体系结构

图表 沉浸式虚拟现实系统的体系结构

图表 虚拟现实产业链全景图

图表 2009-2016年中国物联网重大政策和方针

图表 2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表 2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表 2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表 2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表 2015-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表 2016年规模以上工业企业主要财务指标

图表 2016年规模以上工业企业经济效益指标

图表 2010-2015年我国电子信息产业增长情况

图表 2015年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比

图表 2010-2015年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表 2015年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表 2015年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表 2015年我国电子信息产品进出口累计增速

图表 2015年我国软件业出口增长

图表 2015年电子信息制造业不同性质企业销售产值分月增速对比

图表 2015年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表 2015年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况

图表 信息经济对国民经济传导路径

图表 信息经济与经济增长的传导路径

图表 2002-2015年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表 2002-2015年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表 2013-2015年中国信息发展指数比较

图表 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表 2010-2015年中国社会消费品零售总额及城镇居民家庭人均可支配收入

图表 美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表 美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表 美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表 虚拟现实行业主流商业模式

图表 国内虚拟现实企业产业链布局

图表 2016年虚拟现实市场趋势

图表 2016年新兴技术发展周期

图表 投影技术原理

图表 微投显示主流技术比较

图表 电子产品发展周期回顾

图表 摩尔定律加速提升计算能力

图表 PC基础发展阶段

图表 现代化个人电脑发展阶段

图表 PC普及阶段

图表 计算机应用的发展阶段

图表 2012-2017年全球智能手机用户规模及渗透率

图表 3D电影起步阶段

图表 3D电影艰难发展期

图表 3D电影技术积累期

图表 3D电影爆发期

图表 成功智能硬件/技术共同点

图表 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件

图表 虚拟现实奇点临近

图表 2011-2018年中国网络经济市场规模

图表 2015-2016年中国网络经济市场规模

图表 2015年中国网络经济PC端细分领域占比

图表 2015年中国网络经济移动端细分领域占比

图表 2016年Q3中国网络经济细分领域占比

图表 2010-2016年全球云计算市场规模及增速

图表 2011-2015年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表 2010-2015年中国云计算行业市场规模及增速

图表 2009-2022年全球数据规模量及增速

图表 2011-2017年全球大数据市场规模及增速

图表 2009-2015年中国大数据市场规模及增速

- 图表 1977-2013年全球人机交互领域专利申请趋势
- 图表 1980-2013年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势
- 图表 2010-2015年中国可穿戴设备市场规模走势
- 图表 沉浸式的多维信息呈现设计的技术
- 图表 增强现实行业AMC模型
- 图表 增强现实软件市场产业链
- 图表 增强现实软件市场主流商业模式
- 图表 增强现实头戴显示器产业链
- 图表 增强现实头戴显示器主要市场参与者
- 图表 2017-2022年全球虚拟现实及增强现实市场规模
- 图表 2022年增强现实各细分市场规模占比
- 图表 2022年虚拟现实各细分市场规模占比
- 图表 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
- 图表 2016-2018年激光显示行业规模预测
- 图表 VR主流产品采用的AMOLED显示屏
- 图表 2011-2016年全球主要区域AMOLED产能比重
- 图表 中国主要AMOLED产能拓展情况
- 图表 2009-2016年全球传感器市场规模及其增速
- 图表 2009-2016年中国传感器市场规模
- 图表 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局
- 图表 VR/AR主要设备介绍
- 图表 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表 虚拟现实输入设备
- 图表 主要虚拟现实设备及其特点
- 图表 主流VR设备参数与价格分析
- 图表 常见竞技游戏级显示器价格
- 图表 头戴类虚拟现实产品排行榜Top30
- 图表 虚拟现实非头戴类产品排行榜Top5
- 图表 虚拟现实手套类产品排行榜Top5
- 图表 大型空间类设备市场提供情况
- 图表 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表 2015-2022年虚拟现实头盔市场规模预测
- 图表 代表性PC端虚拟现实头盔产品
- 图表 代表性移动端VR眼镜产品

图表 VR内容应用领域

图表 各种VR内容的特性

图表 VR内容开发者数量占比

图表 VR内容数量

图表 VR内容销售占比

图表 VR游戏分类占比

图表 VR内容分类占比

图表 开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间

图表 消费者对VR内容的需求

图表 对VR内容感兴趣的群体

图表 影视制作领域市场主体

图表 VR游戏平台（一）

图表 VR游戏平台（二）

图表 Steam游戏平台游戏情况（一）

图表 Steam游戏平台游戏情况（二）

图表 VR游戏平均价格

图表 代表性VR游戏

图表 2008-2016年中国游戏产业市场营收及其增速

图表 国内部分游戏开发团队

图表 国内VR游戏开发团队及融资情况（一）

图表 国内VR游戏开发团队及融资情况（二）

图表 VR游戏开发的技术门槛

图表 VR游戏与传统3D优势的开发差异

图表 可能会兴起的VR游戏种类

图表 国内外VR游戏开发路线差异

图表 2011-2016年移动端游戏市场规模及其增速

图表 2011-2016年中国客户端游戏市场规模及其增速

图表 2011-2016年中国网页端游戏市场规模及其增速

图表 四大硬件厂商游戏内容布局

图表 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况

图表 2016年部分动漫公司投融资状况

图表 2005-2015年全球年度3D电影上映数量

图表 全球虚拟现实电影制作情况

图表 360度全景摄像机参数对比

图表 Ocam360 度全景摄影机特点

图表 VR影视片源种类

图表 VR影视与传统影视的不同点

图表 事件直播与网络直播的特点对比

图表 适合VR直播的节目类型

图表 VR展示和直播的发展阶段及其特点

图表 VR直播的实现过程

图表 四种直播拍摄方案的特点及缺点

图表 VR直播与传统直播的不同之处

图表 VR直播的应用领域

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/300175.html>