

# 2021-2026年中国VR行业发展监测及投资战略规划研究报告

报告大纲

## 一、报告简介

华经情报网发布的《2021-2026年中国VR行业发展监测及投资战略规划研究报告》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/channel/other/669403.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(英文名称：Virtual Reality，缩写为VR)，又称灵境技术，是20世纪发展起来的一项全新的实用技术。虚拟现实技术囊括计算机、电子信息、仿真技术于一体，其基本实现方式是计算机模拟虚拟环境从而给人以环境沉浸感。随着社会生产力和科学技术的不断发展，各行各业对VR技术的需求日益旺盛。VR技术也取得了巨大进步，并逐步成为一个新的科学技术领域。

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 2016-2020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工业经济运行情况分析

### 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 2016-2020年虚拟现实产业发展分析

### 3.1 2016-2020年国际虚拟现实产业分析

#### 3.1.1各区域发展情况分析

#### 3.1.2各国研究进展

#### 3.1.3消费者认知分析

#### 3.1.4产品应用现状调研

### 3.2 2016-2020年中国虚拟现实产业现状调研

#### 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 2016-2020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企业布局状况分析

#### 3.3.3企业动态分析

### 3.4 2016-2020年中国虚拟现实市场分析

#### 3.4.1市场发展情况分析

#### 3.4.2市场需求点分析

#### 3.4.3市场发展趋势预测分析

### 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 2016-2020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 2016-2020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预测分析

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预测分析

### 5.5.4 在虚拟现实中的应用

## 第六章 2016-2020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 2016-2020年增强现实产业发展现状调研

#### 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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020年增强现实产业发展前景及趋势预测分析

### 6.5.1 产业发展前景

### 6.5.2 产业发展趋势预测分析

### 6.5.3 产业规模预测分析

## 第七章 2016-2020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 传感器市场竞争格局

## 第八章 2016-2020年虚拟现实产业主要设备市场分析

### 8.1 2016-2020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 硬件设备发展情况分析

#### 8.1.4 主流设备发展方向

### 8.2 2016-2020年虚拟现实输入设备发展状况分析

#### 8.2.1 输入设备发展情况分析

#### 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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020年虚拟现实内容开发市场分析

9.1 2016-2020年虚拟现实内容开发市场综述

9.1.1内容开发现状调研

9.1.2 VR应用领域

9.1.3 VR内容供给规模

9.1.4 VR内容需求现状调研

9.1.5内容制作情况分析

9.1.6内容市场规模

9.2 2016-2020年虚拟现实游戏开发分析

9.2.1市场发展现状调研

9.2.2市场需求情况分析

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市场融资情况分析

9.2.9市场发展动态

9.2.10市场规模预测分析

9.3 2016-2020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市场发展现状调研

9.3.4市场发展模式

9.3.5市场发展缺陷

9.4 2016-2020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市场发展情况分析

9.4.3市场发展规模

9.4.4细分市场情况分析

9.4.5市场空间预测分析

9.5 2016-2020年虚拟现实影视开发分析



### 9.5.1市场开发现状调研

### 9.5.2 VR影视制作工具

### 9.5.3 VR影视制作趋势预测分析

## 9.6 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020年虚拟现实内容分发市场分析

### 10.1 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020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 2016-2020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 ProjectMorpheus

#### 11.2.3 OSVR HackerDev 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 ( HJ 327 ) GoogleGlass

#### 11.3.2 HoloLens全息眼镜

## 第十二章 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 企业经营情况分析

#### 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企业经营情况分析

#### 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企业经营情况分析

#### 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企业经营情况分析

#### 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企业经营情况分析

#### 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企业经营情况分析

#### 12.7.3虚拟现实布局

### 12.8 HTC

#### 12.8.1企业发展概况

#### 12.8.2企业经营情况分析

### 12.8.3虚拟现实布局

## 第十三章 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 2016-2020年虚拟现实产业投融资分析

14.1 2016-2020年国际虚拟现实产业投融资情况分析

14.1.1资本布局情况分析

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 2016-2020年中国虚拟现实产业投融资情况分析

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 2016-2020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 2021-2026年虚拟现实产业发展前景及趋势预测分析

### 15.1 虚拟现实发展价值分析「AK LT」

#### 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预测

#### 15.2.1 技术发展趋势预测分析

#### 15.2.2 设备发展趋势预测分析

#### 15.2.3 商业模式发展趋势预测分析

#### 15.2.4 产业发展趋势预测分析

#### 15.2.5 商业应用前景

### 15.3 2021-2026年虚拟现实产业预测分析

#### 15.3.1 2021-2026年虚拟现实产业规模预测分析

##### 国内2021-2026年VR市场规模

#### 15.3.2 2021-2026年虚拟现实设备市场规模预测分析

#### 15.3.3 2021-2026年虚拟现实内容市场规模预测分析

#### 15.3.4 2021-2026年虚拟现实应用行业规模预测分析

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2016-2020年中国物联网重大政策和方针

图表2016-2020年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表2016-2020年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表2016-2020年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/channel/other/669403.html>