

2017-2023年中国虚拟现实行业发展现状分析及市场供需预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2023年中国虚拟现实行业发展现状分析及市场供需预测报告》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/319883.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

虚拟现实成为资本追捧热点，投资规模突飞猛进。2015年我国虚拟现实产业投融资爆发式增长，进入2016年，投融资市场持续活跃，热度进一步提升。据不完全统计，2015年国内VR投资规模为24亿元，投资案例共57起；2016年上半年投资规模已达15.4亿元，投资案例38起。投资主要集中于前端投资，以种子天使轮和A轮投资为主。投资机构主要以上市公司为主，其次为VC/PE机构。2012-2015年中国VR/AR领域投资规模及案例数量

数据来源：公开数据整理

尽管目前VR技术远未成熟、且大多数设备佩戴几十分钟就会出现明显的头晕现象，我国VR设备出货量依然一路高涨，截止至2016年一季度，我国消费级VR设备累计销售逾70万台，预计年内累计销售的VR设备台数超过百万。

2014-2016年虚拟现实设备累计销售数量及其增速

数据来源：公开数据整理

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 2014-2016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

2.1.4 产业利好政策

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 信息经济的作用

2.2.5 信息化发展水平

2.3 社会环境

2.3.1 新一轮消费升级

2.3.2 主流消费群特征

2.3.3 娱乐消费需求

2.3.4 大众市场认知

2.3.5 潜在用户规模

第三章 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

3.1 2014-2016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 产业发展现状

3.1.5 标准化制定

3.1.6 产品应用现状

3.2 2014-2016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 产业发展现状

3.2.4 商业模式分析

3.2.5 标准化状况

3.2.6 产业联盟成立

3.2.7 产业基地建设

3.3 2014-2016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 2014-2016年中国虚拟现实市场分析

3.4.1 市场发展状况 中国虚拟现实市场发展预测（单位：亿元）

数据来源：公开数据整理

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

3.6.5 制度化发展保障

3.6.6 政府支持作用

3.6.7 加强文化品牌建设

第四章 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 产业发展现状

6.2.5 主要产品发展

6.2.6 市场应用状况

6.3 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 芯片市场发展规模

7.1.4 芯片市场主体布局

7.1.5 芯片市场竞争格局

7.1.6 芯片市场前景展望

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 显示屏市场规模分析

7.2.5 显示屏市场规模预测

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 传感器市场发展规模

7.3.4 传感器件市场竞争格局

7.3.5 传感器产业发展机遇

第八章 2014-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.1 2014-2016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 2014-2016年虚拟现实硬件设备市场规模分析

8.2.1 虚拟现实设备规模

8.2.2 厂商出货量分析

8.2.3 VR设备用户规模

8.3 2014-2016年虚拟现实输出设备发展现状

8.3.1 输出设备生态

8.3.2 PC端VR头盔

8.3.3 游戏主机端VR头盔

8.3.4 移动端VR眼镜

8.3.5 其他VR设备

8.3.6 主流设备价格分析

8.3.7 主流设备市场排名

8.4 2014-2016年虚拟现实输入设备发展分析

8.4.1 输入设备发展状况

8.4.2 手柄类输入设备

8.4.3 可穿戴VR输入设备

8.4.4 基于计算机视觉的动作感测

8.4.5 动作输入设备方案

8.4.6 动作带入设备

8.4.7 动作控制设备

8.5 2014-2016年虚拟现实头戴显示设备发展分析

8.5.1 显示设备方案

8.5.2 产品市场规模

8.5.3 头戴显示设备类型

8.5.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2014-2016年虚拟现实内容开发市场分析

9.1 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016年虚拟现实影视开发分析

9.5.1 VR影视内容产品

9.5.2 VR影视开发现状

9.5.3 VR影视制作工具

9.5.4 VR影视制作趋势

9.5.5 VR影视发展前景

9.6 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016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 2014-2016年虚拟现实内容分发市场分析

10.1 2014-2016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 2014-2016年虚拟现实操作系统市场分析

10.2.1 商业模式特征

10.2.2 闭环模式优势

10.2.3 开源模式优势

10.2.4 系统开发现状

10.3 2014-2016年虚拟现实内容分发模式分析

10.3.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式

10.3.2 硬件+O2O线上线下分发模式

10.3.3 内容付费+广告+线下体验模式

10.3.4 虚拟现实垂直分发模式

10.3.5 主题公园模式

10.4 2014-2016年大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析

10.4.1 腾讯

10.4.2 阿里巴巴

10.4.3 乐视

10.5 2014-2016年虚拟现实主要内容分发平台介绍

10.5.1 应用商店类

10.5.2 网站分发类

10.5.3 相关服务类

10.6 2014-2016年虚拟现实内容分发平台需求分析

10.6.1 开发软件需求

10.6.2 内容分发需求

10.6.3 云服务需求

10.6.4 大数据需求

第十一章 2014-2016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 Daydream View

11.1.3 Cardboard

11.1.4 Dream VR

11.1.5 暴风魔镜

11.1.6 灵境

11.2 头戴式PC/主机VR产品

11.2.1 Oculus Rift

11.2.2 PlayStation VR

11.2.3 Project Morpheus

11.2.4 OSVR Hacker Dev Kit

11.2.5 HTC Vive

11.2.6 LeVR COOL1

11.2.7 3 Glasses

11.3 头戴式AR产品

11.3.1 HoloLens全息眼镜

11.3.2 Google Glass

11.3.3 Magic leap眼镜

第十二章 2014-2016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

12.2.6 产品更新动态

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 2014-2016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 虚拟现实布局

13.1.3 经营效益分析

13.1.4 业务经营分析

13.1.5 财务状况分析

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 虚拟现实布局

13.2.3 经营效益分析

13.2.4 业务经营分析

13.2.5 财务状况分析

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 虚拟现实布局

13.3.3 经营效益分析

13.3.4 业务经营分析

13.3.5 财务状况分析

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 虚拟现实布局

13.4.3 经营效益分析

13.4.4 业务经营分析

13.4.5 财务状况分析

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 虚拟现实布局

13.5.3 经营效益分析

13.5.4 业务经营分析

13.5.5 财务状况分析

13.5.6 未来前景展望

第十四章 2014-2016年虚拟现实产业投融资分析

14.1 2014-2016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 产业链投融资分析
- 14.1.5 产业投融资动态
- 14.1.6 各子领域融资规模
- 14.2 2014-2016年中国虚拟现实产业投融资状况
- 14.2.1 产业投融资分析
- 14.2.2 产业投融资特征
- 14.2.3 与国际投资比较
- 14.2.4 产业投融资规模
- 14.2.5 投融资主要案例
- 14.3 2014-2016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
- 14.3.4 主题公园投资机会
- 14.3.5 产业链投资机会

第十五章 2017-2023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 市场应用趋势
 - 15.2.6 应用领域拓展前景
 - 15.2.7 商业应用前景
 - 15.3 2017-2023年虚拟现实产业预测分析 我国虚拟现实产业市场规模预测
- 数据来源：公开数据整理
- 15.3.1 2017-2023年虚拟现实产业规模预测
 - 15.3.2 2017-2023年虚拟现实设备市场规模预测 虚拟现实硬件设备收入规模预测

数据来源：公开数据整理

15.3.3 2017-2023年虚拟现实内容市场规模预测 中国虚拟现实内容市场规模预测

数据来源：公开数据整理

15.3.4 2017-2023年虚拟现实应用行业规模预测 中国虚拟现实视频游戏市场规模预测

数据来源：公开数据整理

图表目录：

图表1 虚拟现实技术基本原理

图表2 虚拟现实重要特征

图表3 虚拟现实发展历程

图表4 虚拟现实的四种类型

图表5 桌面虚拟现实系统的体系结构

图表6 沉浸式虚拟现实系统的体系结构

图表7 虚拟现实产业链全景图

图表8 2009-2015年中国物联网重大政策和方针

图表9 2015-2016年全国规模以上工业企业收入及利润总额增速

图表10 2015-2016年全国规模以上工业企业利润率与每百元主营业务收入的成本

图表11 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表12 2015-2016年中国电子信息制造业增加值和出口交货值增速

图表13 2015-2016年手机月度产量

图表14 2015-2016年微型计算机设备月度产量

图表15 2015-2016年电子元件月度产量

图表16 2015-2016年集成电路月度产量

图表17 2015-2016年彩色电视机月度产量

图表18 2015-2016年电子信息制造业主营业务收入及利润增速

图表19 2015-2016年电子信息产品出口月度增速

图表20 2015-2016年电子信息产品进口月度增速

图表21 信息经济对国民经济传导路径

图表22 信息经济与经济增长的传导路径

图表23 2002-2014年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表24 2002-2014年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表25 本轮消费升级与上轮消费升级的显著不同

图表26 2005-2015年中国居民人均储蓄余额

图表27 中国居民人均拥有房产价值

图表28 中美GDP结构对比

图表29 2013-2015年我国人均文教娱乐消费占比及其增速

图表30 2000-2020年中国人口年龄结构及未来预测

图表31 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表32 2010-2014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33 美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表34 美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表35 美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表36 虚拟现实行业主流商业模式

图表37 国内虚拟现实企业产业链布局

图表38 2012-2015年VR、AR行业投资额度变化

图表39 2016年虚拟现实市场趋势

图表40 2016年新兴技术发展周期

图表41 1994-2015年中国虚拟现实技术专利数量

图表42 中国虚拟现实技术专利申请人排名TOP10

图表43 投影技术原理

图表44 微投显示主流技术比较

图表45 电子产品发展周期回顾

图表46 摩尔定律加速提升计算能力

图表47 PC基础发展阶段

图表48 现代化个人电脑发展阶段

图表49 PC普及阶段

图表50 计算机应用的发展阶段

图表51 2012-2017年全球智能手机用户规模及渗透率

图表52 3D电影起步阶段

图表53 3D电影艰难发展期

图表54 3D电影技术积累期

图表55 3D电影爆发期

图表56 成功智能硬件/技术共同点

图表57 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件

图表58 虚拟现实奇点临近

图表59 2011-2018年中国网络经济市场规模

图表60 2015-2016年中国网络经济市场营收规模

图表61 2014年中国网络经济PC端细分领域占比

图表62 2014年中国网络经济移动端细分领域占比

图表63 2015-2016年中国PC和移动网络经济市场营收规模及增长率

图表64 2014-2020年全国云计算市场规模及其增速

图表65 2012-2016年中国公有云市场规模及其增速

图表66 2009-2020年全球数据规模量及增速

图表67 2011-2017年全球大数据市场规模及增速

图表68 2009-2014年中国大数据市场规模及增速

图表69 1977-2013年全球人机交互领域专利申请趋势

图表70 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71 2010-2014年中国可穿戴设备市场规模走势

图表72 沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表73 增强现实行业AMC模型

图表74 增强现实软件市场产业链

图表75 增强现实软件市场主流商业模式

图表76 增强现实头戴显示器产业链

图表77 增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表78 2016-2020年全球虚拟现实及增强现实市场规模

图表79 2020年增强现实各细分市场占比

图表80 2020年虚拟现实各细分市场占比

图表81 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输

图表82 2015年安卓设备芯片厂商占比

图表83 移动端处理器市场排名TOP5

图表84 芯片巨头VR领域布局一览

图表85 2015-2018年激光显示行业规模预测

图表86 VR主流产品采用的AMOLED显示屏

图表87 2011-2015年全球主要区域AMOLED产能比重

图表88 中国主要AMOLED产能拓展情况

图表89 2016-2018年部分厂商OLED产能预测

图表90 中国物联网传感器产业链

图表91 中国MEMS产业分布地图

图表92 各类型传感器比较

图表93 中国MEMS生产线情况

图表94 2015年全球TOP30MEMS企业

图表95 2011-2015年中国MEMS市场规模及其增速

图表96 2015年中国MEMS市场产品结构

图表97 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局

图表98 VR/AR主要设备介绍

- 图表99 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表100 2014-2016年虚拟现实设备累计销售数量及其增速
- 图表101 各大VR头显实际出货量与预计出货量
- 图表102 2015-2020年中国VR用户规模预计
- 图表103 各类VR硬件设备对比
- 图表104 主要虚拟现实设备及其特点
- 图表105 国内外主要外接式VR头盔
- 图表106 国内外主要眼镜盒子产品
- 图表107 国内外主要一体机产品
- 图表108 主流VR设备参数与价格分析
- 图表109 常见竞技游戏级显示器价格
- 图表110 头戴类虚拟现实产品排行榜Top30
- 图表111 虚拟现实非头戴类产品排行榜Top5
- 图表112 虚拟现实手套类产品排行榜Top5
- 图表113 虚拟现实输入设备
- 图表114 三种VR输入设备比较
- 图表115 大型空间类设备市场提供情况
- 图表116 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表117 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表118 2014-2020年虚拟现实头盔市场规模预测
- 图表119 代表性PC端虚拟现实头盔产品
- 图表120 代表性移动端VR眼镜产品
- 图表121 VR内容应用领域
- 图表122 各种VR内容的特性
- 图表123 VR内容开发者数量占比
- 图表124 VR内容数量
- 图表125 VR内容销售占比
- 图表126 VR游戏分类占比
- 图表127 VR内容分类占比
- 图表128 开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间
- 图表129 消费者对VR内容的需求
- 图表130 对VR内容感兴趣的群体
- 图表131 影视制作领域市场主体
- 图表132 VR游戏平台（一）
- 图表133 VR游戏平台（二）

- 图表134 Steam游戏平台游戏情况（一）
- 图表135 Steam游戏平台游戏情况（二）
- 图表136 VR游戏平均价格
- 图表137 代表性VR游戏
- 图表138 2008-2015年中国游戏产业市场营收及其增速
- 图表139 国内部分游戏开发团队
- 图表140 国内VR游戏开发团队及融资情况（一）
- 图表141 国内VR游戏开发团队及融资情况（二）
- 图表142 VR游戏开发的技术门槛
- 图表143 VR游戏与传统3D优势的开发差异
- 图表144 可能会兴起的VR游戏种类
- 图表145 国内外VR游戏开发路线差异
- 图表146 2011-2015年移动端游戏市场规模及其增速
- 图表147 2011-2015年中国客户端游戏市场规模及其增速
- 图表148 2011-2015年中国网页端游戏市场规模及其增速
- 图表149 四大硬件厂商游戏内容布局
- 图表150 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
- 图表151 2015年部分动漫公司投融资状况
- 图表152 2005-2014年全球年度3D电影上映数量
- 图表153 全球虚拟现实电影制作情况
- 图表154 360度全景摄像机参数对比
- 图表155 Ocam360度全景摄影机特点
- 图表156 VR影视片源种类
- 图表157 VR影视与传统影视的不同点
- 图表158 事件直播与网络直播的特点对比
- 图表159 适合VR直播的节目类型
- 图表160 VR展示和直播的发展阶段及其特点
- 图表161 VR直播的实现过程
- 图表162 四种直播拍摄方案的特点及缺点
- 图表163 VR直播与传统直播的不同之处
- 图表164 VR直播的应用领域
- 图表165 NextVR发展大事记
- 图表166 2008-2015年我国人均旅游花费及人均出游率
- 图表167 2001-2015年我国出境游人数及其增长率
- 图表168 虚拟现实旅游六种盈利模式

- 图表169 全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比
- 图表170 2012-2018年车载HUD市场规模预测
- 图表171 2012-2017年全球在线教育市场规模预测
- 图表172 虚拟现实内容分发平台类型
- 图表173 迪士尼产业链布局
- 图表174 闭环和开源模式比较
- 图表175 OSVR的合作伙伴
- 图表176 OSVR系统核心要素
- 图表177 全球VR/AR主题公园
- 图表178 Tencent VR SDK通用方案
- 图表179 腾讯在头显设备硬件计划实施“三步走”战略
- 图表180 基于强大的阿里版图的三大VR战略
- 图表181 乐视从云、源、端三方面布局VR领域
- 图表182 Gear VR主要参数内容
- 图表183 Cardboard主要参数内容
- 图表184 Dream VR主要参数内容
- 图表185 暴风魔镜主要参数内容
- 图表186 灵境主要参数内容
- 图表187 Oculus Rift主要参数内容
- 图表188 国行PSVR首发游戏售价
- 图表189 Project Morpheus主要参数内容
- 图表190 OSVR Hacker Dev Kit主要参数内容
- 图表191 Vive主要参数内容
- 图表192 北京主要VR线下体验店大多采用HTC Vive设备
- 图表193 3Glasses专属应用平台
- 图表194 3 Glasses主要参数内容
- 图表195 Google眼镜主要参数内容
- 图表196 2012-2014年脸书综合收益表
- 图表197 2012-2014年脸书收入分部门资料
- 图表198 2012-2014年脸书收入分地区资料
- 图表199 2014-2015年脸书综合收益表
- 图表200 2015-2016年脸书综合收益表
- 图表201 2015-2016年脸书收入分部门资料
- 图表202 2015-2016年脸书收入分地区资料
- 图表203 Facebook虚拟现实产业链布局

图表204 Facebook虚拟现实投资布局

图表205 全球各大互联网公司月活跃用户数

图表206 Oculus企业创始人及管理层

图表207 Oculus虚拟现实产业链生态

图表208 Oculus虚拟现实生态布局

图表209 Oculus虚拟现实市场定位

图表210 Oculus与竞争对手优势对比

图表211 Oculus历史沿革

图表212 2012-2014年谷歌综合收益表

图表213 2012-2014年谷歌收入分部门资料

图表214 2012-2014年谷歌收入分地区资料

图表215 2013-2015年Alphabet综合收益表

图表216 2013-2015年Alphabet收入分部门资料

图表217 2013-2015年Alphabet收入分地区资料

图表218 2015-2016年Alphabet综合收益表

图表219 2015-2016年Alphabet收入分部门资料

图表220 2015-2016年Alphabet收入分地区资料

图表221 Google虚拟现实产业链布局

图表222 谷歌虚拟现实产业链投资布局

图表223 2013-2015财年微软综合收益表

图表224 2013-2015财年微软收入分部门资料

图表225 2013-2015财年微软收入分地区资料

图表226 2014-2016财年微软综合收益表

图表227 2016-2017财年微软综合收益表

图表228 2016-2017财年微软分部资料

图表229 微软虚拟现实产业链投资布局

图表230 2012-2014财年苹果综合收益表

图表231 2012-2014财年苹果收入分产品资料

图表232 2012-2014财年苹果收入分地区资料

图表233 2013-2015财年苹果综合收益表

图表234 2013-2015财年苹果收入分产品资料

图表235 2013-2015财年苹果收入分地区资料

图表236 2014-2016财年苹果综合收益表

图表237 2014-2016财年苹果收入分产品资料

图表238 2014-2016财年苹果收入分地区资料

- 图表239 苹果虚拟现实产业链投资布局
- 图表240 苹果公司并购状况
- 图表241 2013-2014财年索尼综合收益表
- 图表242 2013-2014财年索尼分部资料
- 图表243 2013-2014财年索尼收入分地区资料
- 图表244 2014-2015财年索尼综合收益表
- 图表245 2014-2015财年索尼分部资料
- 图表246 2014-2015财年索尼收入分地区资料
- 图表247 2015-2016财年索尼综合收益表
- 图表248 2015-2016财年索尼分部资料
- 图表249 2015-2016财年索尼收入分地区资料
- 图表250 Sony虚拟现实产业链布局
- 图表251 Sony虚拟现实生态布局
- 图表252 2013-2014年三星综合收益表
- 图表253 2013-2014年三星分部资料
- 图表254 2013-2014年三星收入分地区资料
- 图表255 2014-2015年三星综合收益表
- 图表256 2014-2015年三星收入分地区资料
- 图表257 2015-2016年三星综合收益表
- 图表258 SAMSUNG虚拟现实产业链布局
- 图表259 三星虚拟现实产业链投资布局
- 图表260 2013-2014年HTC综合收益表
- 图表261 2013-2014年HTC分部资料
- 图表262 2014-2015年HTC综合收益表
- 图表263 2014-2015年HTC分部资料
- 图表264 2015-2016年HTC综合收益表
- 图表265 2015-2016年HTC分部资料
- 图表266 HTC VR生态布局
- 图表267 2014-2016年暴风集团股份有限公司总资产和净资产
- 图表268 2014-2015年暴风集团股份有限公司营业收入和净利润
- 图表269 2016年暴风集团股份有限公司营业收入和净利润
- 图表270 2014-2015年暴风集团股份有限公司现金流量
- 图表271 2016年暴风集团股份有限公司现金流量
- 图表272 2015年暴风集团股份有限公司主营业务收入分产品
- 图表273 2014-2015年暴风集团股份有限公司成长能力

图表274 2016年暴风集团股份有限公司成长能力

图表275 2014-2015年暴风集团股份有限公司短期偿债能力

图表276 2016年暴风集团股份有限公司短期偿债能力

图表277 2014-2015年暴风集团股份有限公司长期偿债能力

图表278 2016年暴风集团股份有限公司长期偿债能力

图表279 2014-2015年暴风集团股份有限公司运营能力

图表280 2016年暴风集团股份有限公司运营能力

图表281 2014-2015年暴风集团股份有限公司盈利能力

图表282 2016年暴风集团股份有限公司盈利能力

图表283 2014-2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司总资产和净资产

图表284 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表285 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表286 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表287 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表288 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司主营业务收入分业务

图表289 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表290 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表291 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表292 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表293 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表294 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表295 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表296 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表297 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表298 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表299 歌尔声学全球布局

图表300 2014-2016年歌尔股份有限公司总资产和净资产

图表301 2014-2015年歌尔股份有限公司营业收入和净利润

图表302 2016年歌尔股份有限公司营业收入和净利润

图表303 2014-2015年歌尔股份有限公司现金流量

图表304 2016年歌尔股份有限公司现金流量

图表305 2015年歌尔股份有限公司主营业务收入分行业、分产品、分地区

图表306 2014-2015年歌尔股份有限公司成长能力

图表307 2016年歌尔股份有限公司成长能力

图表308 2014-2015年歌尔股份有限公司短期偿债能力

图表309 2016年歌尔股份有限公司短期偿债能力

图表310 2014-2015年歌尔股份有限公司长期偿债能力

图表311 2016年歌尔股份有限公司长期偿债能力

图表312 2014-2015年歌尔股份有限公司运营能力

图表313 2016年歌尔股份有限公司运营能力

图表314 2014-2015年歌尔股份有限公司盈利能力

图表315 2016年歌尔股份有限公司盈利能力

图表316 2014-2016年北京华力创通科技股份有限公司总资产和净资产

图表317 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表318 2016年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表319 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表320 2016年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表321 2015年北京华力创通科技股份有限公司主营业务收入分行业、分产品、分地区

图表322 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表323 2016年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表324 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表325 2016年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表326 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表327 2016年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表328 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表329 2016年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表330 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表331 2016年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表332 2014-2016年华谊兄弟传媒股份有限公司总资产和净资产

图表333 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表334 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表335 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表336 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表337 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分产品、地区

图表338 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表339 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表340 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表341 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表342 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

图表343 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

- 图表344 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表345 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表346 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表347 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表348 2014-2016年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表349 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表350 2016年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表351 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表352 2016年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表353 2015年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、分产品、分地区
- 图表354 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力
- 图表355 2016年杭州顺网科技股份有限公司成长能力
- 图表356 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表357 2016年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表358 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表359 2016年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表360 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
- 图表361 2016年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
- 图表362 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
- 图表363 2016年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
- 图表364 2016年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表365 2015年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表366 2014年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
- 图表367 2016年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
- 图表368 2015年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
- 图表369 2014年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
- 图表370 2016年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
- 图表371 2015年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
- 图表372 2014年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
- 图表373 2016年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
- 图表374 2015年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
- 图表375 2014年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
- 图表376 华为VR性能指标一览
- 图表377 小米VR产业布局
- 图表378 2005-2015年新成立VR公司数量

图表379 科技巨头在VR领域的布局

图表380 2015年VR各垂直领域投资情况

图表381 2011-2015年虚拟现实投资额状况

图表382 2014年全球虚拟现实投融资细分领域分布

图表383 2012-2015年虚拟现实领域投资案例数及投资金额

图表384 2011-2016年VR/AR投融资案例数及投资金额

图表385 2016年部分VR/AR投融资事件

图表386 2015年虚拟现实头戴显示设备投融资规模

图表387 2015年虚拟现实内容企业投融资规模

图表388 2015年虚拟现实应用企业投融资规模

图表389 2015年虚拟现实内容分发平台企业投融资规模

图表390 2013-2015年VR/AR软硬件厂商产品发布及投融资动向（一）

图表391 2013-2015年VR/AR软硬件厂商产品发布及投融资动向（二）

图表392 2016年全球VR投融资事件

图表393 2015年中国虚拟现实行业融资分配情况

图表394 2015年中国虚拟现实各领域融资情况

图表395 2015年获投虚拟现实公司细分领域

图表396 2014年虚拟现实行业部分投融资状况

图表397 2012-2015年年中国VR/AR领域投资规模及案例数量

图表398 2014-2016年中国VR/AR领域投融资案例一览

图表399 2009-2015年硬件领域投资状况

图表400 外接式VR头戴显示器技术指标及未来趋势

图表401 2014-2018年头戴显示设备平均售价趋势

图表402 虚拟现实商业前景

图表403 虚拟现实消费级市场应用全景

图表404 虚拟现实消费级市场发展潜力一览

图表405 2017-2023年中国虚拟现实产业市场规模预测

图表406 2017-2023年全球虚拟现实产业市场规模预测

图表407 2017-2023年虚拟现实硬件设备收入规模预测

图表408 2017-2023年虚拟现实内容市场规模预测

图表409 2017-2023年虚拟现实视频游戏市场规模预测

图表410 2017-2023年虚拟现实影视市场规模预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/319883.html>