

2020-2025年中国VR行业发展趋势预测及投资规划研究报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2020-2025年中国VR行业发展趋势预测及投资规划研究报告》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/detail/483445.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。

2018年中国AR、VR头显设备出货量分别达3.2万台以及116.8万台，预计到2023年中国VR头显设备出货量将突破1050.1万台，AR头显设备出货量将达到821.4万台，2019-2023年期间复合年增长率为55.15%，高于全球增速。

2016-2018年我国VR出货量统计图

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 2015-2019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 2015-2019年虚拟现实产业发展分析

3.1 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019年中国虚拟现实市场分析

3.4.1 市场发展情况分析

2017年我国VR市场规模为160亿元，同比增长164%，2018年我国VR市场规模约为340亿元

，预计到2020年将增长至918亿元，2017-2020年期间复合增长率将达77.85%，高于全球增速。

2015-2018年我国VR行业市场规模统计图

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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.1 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019年虚拟现实内容开发市场分析

9.1 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019年虚拟现实内容分发市场分析

10.1 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 (HJ 327) Google Glass
 - 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 2015-2019年虚拟现实产业投融资分析

14.1 2015-2019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 2015-2019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 2015-2019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 2020-2025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 LCY)

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 2020-2025年虚拟现实产业预测分析

15.3.1 2020-2025年虚拟现实产业规模预测分析

国内 2020-2025年VR 市场规模

15.3.2 2020-2025年虚拟现实设备市场规模预测分析

15.3.3 2020-2025年虚拟现实内容市场规模预测分析

15.3.4 2020-2025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 2015-2019年中国物联网重大政策和方针

图表 2015-2019年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表 2015-2019年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表 2015-2019年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表 2015-2019年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表 2015-2019年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表 2019年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表 2019年规模以上工业企业主要财务指标

更多图表见正文.....

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/483445.html>