

2017-2022年中国增强现实 行业分析及投资可行性报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2022年中国增强现实行业分析及投资可行性报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/3384773L7J.html>

报告价格：印刷版：RMB 9800 电子版：RMB 9800 印刷版+电子版：RMB 10000

智研数据研究中心

订购电话： 400-600-8596(免长话费) 010-80993963

海外报告销售：010-80993963

传真： 010-60343813

Email： sales@abaogao.com

联系人： 刘老师 谭老师 陈老师

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、说明、目录、图表目录

增强现实技术，它是一种将真实世界信息和虚拟世界信息“无缝”集成的新技术，是把原本在现实世界的一定时间空间范围内很难体验到的实体信息(视觉信息,声音,味道,触觉等),通过电脑等科学技术，模拟仿真后再叠加，将虚拟的信息应用到真实世界，被人类感官所感知，从而达到超越现实的感官体验。真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到了同一个画面或空间同时存在。

增强现实技术，不仅展现了真实世界的信息,而且将虚拟的信息同时显示出来，两种信息相互补充、叠加。在视觉化的增强现实中，用户利用头盔显示器，把真实世界与电脑图形多重合成在一起，便可以看到真实的世界围绕着它。

增强现实技术包含了多媒体、三维建模、实时视频显示及控制、多传感器技术与新手段。智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国增强现实行业分析及投资可行性报告》共十四章。首先介绍了增强现实相关概念及发展环境，接着分析了中国增强现实规模及消费需求，然后对中国增强现实市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国增强现实面临的机遇及发展前景。您若想对中国增强现实有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将是您不可或缺的重要工具。

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 增强现实相关概述

1.1 相关定义解析

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 增强现实定义

1.1.3 混合现实定义

1.2 虚拟现实相关介绍

1.2.1 虚拟现实发展特征

1.2.2 虚拟现实发展历程

1.2.3 虚拟现实的类型

1.3 增强现实系统组成分析

- 1.3.1 Monitor-based系统
- 1.3.2 Video see-through系统
- 1.3.3 Optical see-through系统
- 1.3.4 三种系统结构的性能比较
- 1.4 增强现实产业链分析
 - 1.4.1 产业链全景
 - 1.4.2 价值链分析
 - 1.4.3 应用领域分析

第二章 2014-2016年增强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 2014-2016年国际增强现实产业发展分析

- 3.1 2014-2016年国际增强现实产业发展状况
 - 3.1.1 产业发展综述
 - 3.1.2 区域市场规模
 - 3.1.3 企业布局分析
 - 3.1.4 技术研究状况
- 3.2 2014-2016年国际增强现实领先企业分析

- 3.2.1 Metaio和Layar
- 3.2.2 Aurasma和Blippar
- 3.2.3 Google Ingress
- 3.2.4 Daqri
- 3.2.5 Nokia
- 3.3 2014-2016年国际增强现实产品分析
 - 3.3.1 HoloLens全息眼镜
 - 3.3.2 Google Glass
 - 3.3.3 Atheer眼镜
 - 3.3.4 索尼亚马逊AR眼镜

第四章 2014-2016年中国增强现实产业发展分析

- 4.1 虚拟现实与增强现实对比分析
 - 4.1.1 侧重点不同
 - 4.1.2 技术不同
 - 4.1.3 设备不同
 - 4.1.4 交互区别
 - 4.1.5 应用区别
- 4.2 2014-2016年中国增强现实产业发展综述
 - 4.2.1 产业发展历程
 - 4.2.2 发展特征分析
 - 4.2.3 技术原理分析
 - 4.2.4 产业关键要素
- 4.3 2014-2016年中国增强现实市场调研
 - 4.3.1 市场热度分析
 - 4.3.2 市场应用程度
 - 4.3.3 市场发展现状
 - 4.3.4 主要产品发展
- 4.4 2014-2016年中国增强现实企业商业模式
 - 4.4.1 生态级增强现实公司
 - 4.4.2 增强现实软件公司
 - 4.4.3 增强现实硬件公司

- 4.4.4 增强现实衍生品公司
- 4.4.5 企业实力发展对比
- 4.5 2014-2016年中国增强现实产品分析
 - 4.5.1 硬件设备发展
 - 4.5.2 市场产品竞争
 - 4.5.3 硬件产品状况
- 4.6 2014-2016年增强现实产品应用案例分析
 - 4.6.1 增强感知
 - 4.6.2 虚拟界面
 - 4.6.3 混合现实模拟
 - 4.6.4 情景敏感式信息
- 4.7 增强现实产业发展面临的挑战及策略
 - 4.7.1 发展面临的挑战
 - 4.7.2 产业存在的问题
 - 4.7.3 产业发展的策略
 - 4.7.4 推进产业发展建议

第五章 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

- 5.1 2014-2016年国际虚拟现实产业分析
 - 5.1.1 各区域发展状况
 - 5.1.2 各国研究进展
 - 5.1.3 消费者认知分析
 - 5.1.4 产品应用现状
 - 5.1.5 全球市场格局
- 5.2 2014-2016年中国虚拟现实产业现状
 - 5.2.1 产业发展成就
 - 5.2.2 产业政策分析
 - 5.2.3 产业标准化进展
- 5.3 2014-2016年中国虚拟现实产业主要商业模式分析
 - 5.3.1 生态型
 - 5.3.2 平台型
 - 5.3.3 产品型

- 5.3.4 技术型
- 5.4 2014-2016年虚拟现实设备市场调研
 - 5.4.1 虚拟现实设备进化史
 - 5.4.2 科技巨头积极布局
 - 5.4.3 硬件设备发展状况
 - 5.4.4 主流设备发展方向
- 5.5 2014-2016年虚拟现实内容开发市场调研
 - 5.5.1 内容开发现状
 - 5.5.2 VR应用领域
 - 5.5.3 内容制作状况
 - 5.5.4 内容市场规模
- 5.6 2014-2016年虚拟现实内容分发市场调研
 - 5.6.1 主要平台类型
 - 5.6.2 市场竞争格局
 - 5.6.3 未来发展方向

第六章 2014-2016年增强现实核心技术分析

- 6.1 增强现实技术概况
 - 6.1.1 技术类型分析
 - 6.1.2 技术实现流程
 - 6.1.3 技术瓶颈分析
- 6.2 显示技术
 - 6.2.1 显示技术
 - 6.2.2 识别提取技术
- 6.3 跟踪和定位技术
 - 6.3.1 相机跟踪注册
 - 6.3.2 定位配准技术
 - 6.3.3 辅助定位技术
- 6.4 虚实融合技术
 - 6.4.1 视频图像增强
 - 6.4.2 视频融合技术
 - 6.4.3 实时融合绘制

6.5 用户交互技术

6.5.1 三维重建技术

6.5.2 网络传输技术

第七章 2014-2016年增强现实产业发展基础分析

7.1 互联网为增强现实提供新的实现模式

7.1.1 互联网产业发展基础

7.1.2 互联网经济发展规模

7.1.3 互联网细分市场格局

7.1.4 互联网产业发展趋势

7.1.5 在增强现实中的应用

7.2 物联网为增强现实提供无缝连接

7.2.1 物联网产业发展概述

7.2.2 物联网产业发展规模

7.2.3 物联网产业发展特征

7.2.4 在增强现实中的应用

7.3 云计算为增强现实提供技术支持

7.3.1 云计算产业发展概况

7.3.2 云计算产业发展规模

7.3.3 云计算产业发展特征

7.3.4 在增强现实中的应用

7.4 增强现实时代要求更高的数据价值

7.4.1 大数据产业发展概况

7.4.2 大数据产业发展规模

7.4.3 大数据产业发展特征

7.4.4 在增强现实中的应用

7.5 增强现实时代创造新的交互方式

7.5.1 人机交互产业发展概况

7.5.2 人机交互产业技术发展

7.5.3 人机交互产业发展趋势

7.5.4 在增强现实中的应用

第八章 2014-2016年增强现实核心元器件市场调研

8.1 芯片市场

8.1.1 芯片市场发展综述

8.1.2 芯片的重要性分析

8.1.3 芯片市场竞争格局

8.2 显示屏市场

8.2.1 显示屏市场发展综述

8.2.2 显示屏的重要性分析

8.2.3 显示屏市场竞争格局

8.3 传感器市场

8.3.1 传感器市场发展综述

8.3.2 传感器的重要性分析

8.3.3 传感器件市场竞争格局

第九章 2014-2016年增强现实硬件市场调研

9.1 2014-2016年增强现实硬件市场发展综述

9.1.1 市场类型分析

9.1.2 市场发展规模

9.1.3 国内外市场比较

9.2 2014-2016年增强现实硬件产品分析

9.2.1 头戴显示器产业链

9.2.2 智能眼镜

9.2.3 抬头显示器

9.2.4 AR头盔

9.3 2014-2016年移动增强现实设备发展分析

9.3.1 发展历程

9.3.2 工作原理

9.3.3 技术特征

9.3.4 应用状况

第十章 2014-2016年增强现实软件市场调研

10.1 2014-2016年增强现实平台分析

- 10.1.1 增强现实平台架构
- 10.1.2 增强现实云平台
- 10.1.3 支持PC端开发
- 10.1.4 支持移动端开发
- 10.1.5 内容创建平台
- 10.2 2014-2016年增强现实软件市场发展综述
 - 10.2.1 国内外市场比较
 - 10.2.2 软件市场产业链
 - 10.2.3 软件市场盈利模式
 - 10.2.4 移动端应用分析
- 10.3 2014-2016年增强现实软件市场应用分析
 - 10.3.1 Minecraft Reality
 - 10.3.2 metaio SDK
 - 10.3.3 诺基亚城市万花筒

第十一章 2014-2016年增强现实应用市场调研

- 11.1 军事航空领域
 - 11.1.1 应用领域分析
 - 11.1.2 市场应用产品
 - 11.1.3 市场发展现状
 - 11.1.4 市场发展趋势
- 11.2 教育市场
 - 11.2.1 应用价值分析
 - 11.2.2 市场应用领域
 - 11.2.3 主要产品应用
 - 11.2.4 市场发展现状
 - 11.2.5 市场发展趋势
- 11.3 汽车市场
 - 11.3.1 应用价值分析
 - 11.3.2 市场应用分类
 - 11.3.3 市场发展规模
 - 11.3.4 市场应用案例

- 11.3.5 市场发展趋势
- 11.4 医疗市场
 - 11.4.1 市场应用分类
 - 11.4.2 市场应用领域
 - 11.4.3 市场应用案例
 - 11.4.4 市场应用规模
- 11.5 导航与位置服务
 - 11.5.1 应用原理分析
 - 11.5.2 市场应用特点
 - 11.5.3 应用前景分析
 - 11.5.4 市场发展趋势
- 11.6 其他市场应用
 - 11.6.1 工业制造
 - 11.6.2 旅游市场
 - 11.6.3 电子商务
 - 11.6.4 建筑地产
 - 11.6.5 互动娱乐

第十二章 2014-2016年增强现实产业国外重点企业经营分析

- 12.1 Google
 - 12.1.1 企业发展概况
 - 12.1.2 企业经营状况
 - 12.1.3 虚拟现实布局
 - 12.1.4 增强现实布局
 - 12.1.5 投资并购动态
 - 12.1.6 产品研发动态
- 12.2 Microsoft
 - 12.2.1 企业发展概况
 - 12.2.2 企业经营状况
 - 12.2.3 增强现实布局
 - 12.2.4 企业发展动态
- 12.3 Apple

- 12.3.1 企业发展概况
- 12.3.2 企业经营状况
- 12.3.3 增强现实布局
- 12.3.4 投资并购动态
- 12.4 Magic Leap
 - 12.4.1 企业发展概况
 - 12.4.2 增强现实布局
 - 12.4.3 企业发展动态
 - 12.4.4 投资并购动态
- 12.5 CastAR
 - 12.5.1 企业发展概况
 - 12.5.2 增强现实布局
 - 12.5.3 投资并购动态
- 12.6 Meta
 - 12.6.1 企业发展概况
 - 12.6.2 增强现实产品
 - 12.6.3 企业竞争优势
 - 12.6.4 投资并购状况

第十三章2014-2016年增强现实产业国内重点企业经营分析

- 13.1 百度
 - 13.1.1 企业发展概况
 - 13.1.2 增强现实布局
 - 13.1.3 2014年百度经营状况分析
 - 13.1.4 2015年百度经营状况分析
 - 13.1.5 2016年百度经营状况分析
- 13.2 联想集团
 - 13.2.1 企业发展概况
 - 13.2.2 增强现实布局
 - 13.2.3 2014财年联想集团经营状况分析
 - 13.2.4 2015财年联想集团经营状况分析
 - 13.2.5 2016财年联想集团经营状况分析

13.3 GQY视讯

13.3.1 企业发展概况

13.3.2 增强现实布局

13.3.3 AR产业目标

13.3.4 经营效益分析

13.3.5 业务经营分析

13.3.6 财务状况分析

13.3.7 未来前景展望

13.4 梦想人科技

13.4.1 企业发展概况

13.4.2 增强现实优势

13.4.3 增强现实业务

13.4.4 企业发展动态

13.5 亮风台科技

13.5.1 企业发展概况

13.5.2 增强现实产品

13.5.3 增强现实案例

13.5.4 企业发展动态

13.6 中视典

13.6.1 企业发展概况

13.6.2 增强现实产品

13.6.3 产品应用案例

13.6.4 企业发展动态

13.7 微力互动

13.7.1 企业发展概况

13.7.2 增强现实产品

13.7.3 企业发展动态

13.8 奥图科技

13.8.1 企业发展概况

13.8.2 增强现实产品

13.8.3 企业发展动态

第十四章 2017-2022年增强现实产业趋势预测及趋势预测（ZY LH）

14.1 2014-2016年增强现实市场投融资状况

14.1.2 企业投资布局

14.1.3 投融资动态

14.2 2014-2016年增强现实产业投资机会分析

14.2.1 产业投资价值

14.2.2 产业行业前景调研

14.2.3 产业投资机遇

14.3 增强现实产业趋势预测分析

14.3.1 市场趋势预测

14.3.2 技术发展方向

14.3.3 产业发展趋势

14.4 增强现实产业发展规模预测

14.4.1 总体市场规模预测

14.4.2 应用领域规模预测

14.4.3 硬件市场规模预测

14.4.4 区域市场规模预测

图表目录：

图表1 虚拟现实技术基本原理

图表2 增强现实技术原理

图表3 VR、AR及MR关系图

图表4 虚拟现实重要特征

图表5 虚拟现实发展历程

图表6 虚拟现实的四种类型

图表7 Monitor-based增强现实系统实现方案

图表8 Video see-through增强现实系统实现方案

图表9 Optical See-through增强现实系统实现方案

图表10 三种AR显示技术实现原理示意图

图表11 中国增强现实产业链地图

图表12 增强现实价值链分析

图表13 2009-2016年中国物联网重大政策和方针

- 图表14 2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）
- 图表15 2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）
- 图表16 2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）
- 图表17 2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表18 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19 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表20 2016年规模以上工业企业主要财务指标
- 图表21 2016年规模以上工业企业经济效益指标
- 图表22 2010-2016年我国电子信息制造业、软件业收入及电子信息产业增速
- 图表23 2016年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比
- 图表24 2010-2016年我国软件产业占电子信息产业比重变化
- 图表25 2016年电子信息产业固定资产投资累计增速
- 图表26 2016年电子信息制造业内外销产值累计增速对比
- 图表27 2016年我国电子信息产品进出口累计增速
- 图表28 2016年我国软件业出口增长
- 图表29 2016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30 2016年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/3384773L7J.html>