

# 2016-2022年中国虚拟现实 行业全景调研及投资策略报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

[www.abaogao.com](http://www.abaogao.com)

## 一、报告报价

《2016-2022年中国虚拟现实行业全景调研及投资策略报告》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/hulianwang/5591657RSW.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

虚拟现实技术是仿真技术的一个重要方向是仿真技术与计算机图形学人机接口技术多媒体技术传感技术网络技术等多种技术的集合是一门富有挑战性的交叉技术前沿学科和研究领域。虚拟现实技术(VR)主要包括模拟环境、感知、自然技能和传感设备等方面。模拟环境是由计算机生成的、实时动态的三维立体逼真图像。感知是指理想的VR应该具有人所具有的感知。除计算机图形技术所生成的视觉感知外，还有听觉、触觉、力觉、运动等感知，甚至还包括嗅觉和味觉等，也称为多感知。自然技能是指人的头部转动，眼睛、手势、或其他人体行为动作，由计算机来处理与参与者的动作相适应的数据，并对用户的输入作出实时响应，并分别反馈到用户的五官。传感设备是指三维交互设备。

虚拟现实技术演变发展史大体上可以分为四个阶段有声形动态的模拟是蕴涵虚拟现实思想的第一阶段（1963）年以前虚拟现实萌芽为第二阶段（1963-1972）虚拟现实概念的产生和理论初步形成为第三阶段（1973-1989）虚拟现实理论进一步的完善和应用为第四阶段（1990-2004）。

“虚拟现实”的定义为：利用电脑模拟产生一个三度空间的虚拟世界，提供使用者关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让使用者如同身历其境一般，可以及时、没有限制地观察三度空间内的事物，简单理解则是“沉浸式体验技术”。

智研数据研究中心发布的《2016-2022年中国虚拟现实行业全景调研及投资策略报告》共九章。首先介绍了虚拟现实行业市场发展环境、虚拟现实整体运行态势等，接着分析了虚拟现实行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实行业，本报告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 虚拟现实相关概述

第一节 虚拟现实概述

一、虚拟现实定义

二、虚拟现实技术特征

(一) 沉浸性

(二) 交互性

(三) 想象性

## 第二节 虚拟现实产业概述

一、虚拟现实产业发展基础

二、虚拟现实应用领域

三、虚拟现实产业链

## 第二章 中国虚拟现实产业发展环境分析

### 第一节 2015年中国经济发展环境分析

一、中国GDP增长情况分析

二、工业经济发展形势分析

三、社会固定资产投资分析

四、全社会消费品零售总额

五、城乡居民收入增长分析

六、居民消费价格变化分析

### 第二节 中国虚拟现实产业政策环境分析

一、行业监管管理体制

二、行业相关政策分析

(一) “互联网+”行动

(二) 三网融合政策

三、上下游产业政策影响

### 第三节 中国虚拟现实产业技术环境分析

一、行业技术发展概况

二、行业技术发展现状

(一) 显示技术

(二) 跟踪技术

(三) 输入输出技术

### 第四节 中国虚拟现实产业社会环境分析

一、主流消费群体特征

二、娱乐消费需求

三、大众市场认知

### 第三章 虚拟现实产业发展状况分析

#### 第一节 国际虚拟现实产业发展分析

- 一、各国研究进展
- 二、消费者认知分析
- 三、产品应用现状
- 四、市场规模分析
- 五、企业投资布局

#### 第二节 中国虚拟现实产业发展分析

- 一、产业发展历程
- 二、产业发展现状
- 三、商业模式分析
- 四、市场需求分析
- 五、市场发展趋势

#### 第三节 中国虚拟现实产业竞争分析

- 一、市场主体分析
- 二、企业布局情况
- 三、初创公司融资

#### 第四节 虚拟现实技术存在的问题

- 一、硬件交互及体验亟待提升
- 二、内容制作成本高
- 三、适用场景未充分开拓
- 四、行业缺乏统一标准

#### 第五节 中国虚拟现实产业发展策略

- 一、技术研发建议
- 二、政策支持建议
- 三、规范市场秩序
- 四、制定产品标准

### 第四章 虚拟现实产业硬件设备市场分析

#### 第一节 虚拟现实硬件设备产业发展综述

- 一、硬件设备发展状况

- 二、硬件领域关键技术
- 三、硬件设备商盈利模式
- 四、主流设备发展方向
- 五、科技巨头积极布局
- 六、硬件设备市场规模

## 第二节 虚拟现实细分硬件设备发展现状

- 一、输入设备发展分析
- 二、输出设备发展分析
- 三、头戴显示设备分析

## 第五章 虚拟现实内容开发市场分析

### 第一节 虚拟现实内容开发市场综述

- 一、内容开发现状
- 二、内容消费场景
- 三、内容制作状况
- 四、内容市场规模

### 第二节 虚拟现实游戏开发分析

- 一、市场发展现状
- 二、市场需求状况
- 三、市场发展趋势

### 第三节 虚拟现实动漫开发分析

- 一、市场发展综述
- 二、场景应用分析
- 三、发展模式分析

### 第四节 虚拟现实视频制作开发分析

- 一、市场发展综述
- 二、市场发展状况
- 三、细分市场分析

### 第五节 虚拟现实其他开发内容分析

- 一、工业制造
- 二、医疗行业
- 三、智能汽车

- 四、航天军工行业
- 五、房地产行业
- 六、旅游行业
- 七、教育行业
- 八、城市规划
- 九、社交通讯
- 十、电子/虚拟商务和广告

## 第六章 虚拟现实内容分发市场分析

### 第一节 虚拟现实内容分发平台发展综述

- 一、主要平台类型
- 二、市场竞争格局
- 三、未来发展方向

### 第二节 虚拟现实内容分发模式分析

- 一、硬件+内容制作+应用商店分发模式
- 二、硬件+O2O线上线下分发模式
- 三、内容付费+广告+线下体验模式
- 四、虚拟现实垂直分发模式
- 五、主题公园模式

### 第三节 虚拟现实主要内容分发平台介绍

- 一、应用商店类
- 二、网站分发类
- 三、相关服务类

### 第四节 虚拟现实内容分发平台需求分析

- 一、开发软件需求
- 二、内容分发需求
- 三、云服务需求
- 四、大数据需求

## 第七章 虚拟现实主要产品分析

### 第一节 头戴式Mobile VR产品

- 一、Gear VR

二、Cardboard

三、Dream VR

四、暴风魔镜

五、灵境

## 第二节 头戴式PC/主机VR产品

一、Oculus Rift

二、Project Morpheus

三、OSVR Hacker Dev Kit

四、Vive

五、LeVR COOL1

六、3 Glasses

## 第三节 头戴式AR产品

一、Google Glass

二、HoloLens全息眼镜

# 第八章 国内外虚拟现实行业重点企业竞争力分析

## 第一节 国外虚拟现实行业企业竞争力分析

### 一、企业一

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

### 二、企业二

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

### 三、企业三

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 四、企业四

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 五、企业五

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

### 第二节 国内虚拟现实行业企业竞争力分析

#### 一、企业一

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 二、企业二

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 三、企业三

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 四、企业四

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

#### 五、企业五

(一) 企业发展基本情况

(二) 企业主要产品分析

(三) 企业经营状况分析

(四) 企业销售网络布局

(五) 企业发展战略分析

### 第九章 2016-2022年中国虚拟现实产业发展前景及投资机会分析

#### 第一节 2016-2022年中国虚拟现实产业发展前景及趋势

一、2016-2022年中国虚拟现实产业发展前景分析

二、2016-2022年中国虚拟现实产业发展趋势分析

三、2016-2022年中国虚拟现实产业前景预测分析

#### 第二节 2016-2022年中国虚拟现实产业投资机会分析

#### 第三节 2016-2022年中国虚拟现实产业投资风险分析

一、产业政策风险

二、市场竞争风险

三、技术风险分析

#### 第四节 2016-2022年中国虚拟现实产业投资策略及建议

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/hulianwang/5591657RSW.html>