

2020-2026年中国虚拟现实 (VR) 市场深度分析与投资策略报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2020-2026年中国虚拟现实（VR）市场深度分析与投资策略报告》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.cction.com/report/202005/165296.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

2016年，中国VR市场各细分市场占比情况中，VR头戴设备以占比59.4%，稳居榜首；排在第二的是2015年开始兴起的VR体验馆，占比为10.3%；VR摄像机排在第三，占比为9.7%。

2016年中国虚拟现实（VR）市场各细分市场占比情况 2019年中国虚拟现实市场规模达到52.8亿元，随着虚拟现实技术的逐渐成熟，资本逐渐进入，市场规模将进一步扩大，预计2019年中国虚拟现实市场规模将突破百亿元大关。2016-2020年中国虚拟现实（VR）行业市场规模及增长走势

中企顾问网发布的《2020-2026年中国虚拟现实（VR）市场深度分析与投资策略报告》共六章。首先介绍了中国虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实（VR）行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实（VR）市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实（VR）做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实（VR）行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实（VR）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1章：中国虚拟现实行业发展现状分析

1.1 中国虚拟现实行业发展概况分析随着中国消费者的内容消费习惯逐渐养成，虚拟现实软件收入将逐渐提升，预计2019年中国虚拟现实行业软件收入将达到30%，硬件收入占比为70%

。2015-2019年中国虚拟现实（VR）行业收入构成

1.1.1 虚拟现实发展历史及阶段

1.1.2 虚拟现实行业宏观环境分析

（1）政策环境

（2）社会环境

（3）经济环境

（4）技术环境

1.1.3 国内外虚拟现实行业对比分析

（1）产品研发

- (2) 企业所处阶段
- (3) 商业模式对比
- 1.1.4 中国虚拟现实行业面临的主要问题
 - (1) 成本较高
 - (2) 技术瓶颈
 - (3) 内容匮乏
- 1.2 中国虚拟现实行业商业模式分析
 - 1.2.1 设备出售盈利点
 - (1) 游戏开发授权费
 - (2) 付费内容播放分成
 - (3) 广告收入分成
 - 1.2.2 线下场景付费体验
 - (1) 传统娱乐场所VR体验点
 - (2) 专门的VR体验店
 - (3) 大型VR主题公园
 - 1.3 虚拟现实行业跨界影响分析
 - 1.3.1 虚拟现实+医疗
 - 1.3.2 虚拟现实+社交
 - 1.3.3 虚拟现实+汽车
 - 1.3.4 虚拟现实+教育
 - 1.3.5 虚拟现实+其他行业

第2章：虚拟现实行业产业链结构分析

- 2.1 虚拟现实行业上游分析
 - 2.1.1 企业研发生产
 - 2.1.2 零部件产品分析
 - (1) 传感器
 - (2) 光学设备
 - (3) 芯片
 - (4) 软件
 - 2.2 虚拟现实设备及产品分析
 - 2.2.1 输出设备

2.2.2 输入设备

2.2.3 主机和系统

2.3 虚拟下游应用市场分析

2.3.1 企业级市场

- (1) 重点应用领域
- (2) 设备普及情况
- (3) 应用前景展望

2.3.2 消费者市场

- (1) 重点应用领域
- (2) 设备普及情况
- (3) 应用前景展望

2.4 虚拟现实产业服务及渠道

2.4.1 生态服务

2.4.2 线上销售渠道

2.4.3 线下销售渠道

2.4.4 内容运营平台

第3章：虚拟现实的核心技术应用与研究机构分析

3.1 虚拟现实的核心技术分析

3.1.1 模拟管理器

3.1.2 追踪器与数据手套输入设备

3.1.3 数据手套与手势辨识

3.1.4 头戴式显示器及其它显示技术

3.1.5 3D图形显像技术

3.1.6 临界时间计算

3.1.7 动态机制处理

3.1.8 影像式虚拟现实

3.1.9 网络虚拟现实

3.2 虚拟现实技术的应用情况分析

3.2.1 军事上的应用

- (1) 技术应用现状
- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

3.2.2 在制造业中的应用

- (1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

3.2.3 在建筑、城市规划中的应用

- (1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

3.2.4 在娱乐业中的应用

- (1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

3.2.5 在其它领域的应用

- (1) 在教学上的应用

- (2) 在医学中的应用

- (3) 在石油工业中的应用

3.3 国内虚拟现实技术研究重点机构分析

3.3.1 北京大学智能科学系视觉信息处理研究室

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

- (4) 重点科研成果

3.3.2 中国科学院计算技术研究所虚拟现实技术实验室

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

- (4) 重点科研成果

3.3.3 中国科学院遥感应用研究所

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

3.3.4 北京师范大学虚拟现实与可视化技术研究所

(1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

3.3.5 北京理工大学信息与电子学部

(1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

3.3.6 北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室

(1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

3.3.7 其它虚拟现实技术研究重点单位分析

(1) 石家庄铁道大学信息科学与技术学院

(2) 西南交通大学虚拟现实与多媒体技术实验室

(3) 山东大学人机交互与虚拟现实研究中心

(4) 浙江大学计算机辅助设计与图形学国家重点实验室

第4章：中国虚拟现实创业生态圈深度解析

4.1 头戴显示设备

4.1.1 PC端VR头戴显示设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

4.1.2 移动端VR头戴显示设备

(1) 类Cardboard 3D头戴显示设备

(2) 类Gear VR头戴显示设备

(3) 一体机头显

4.2 输入设备

4.2.1 动作捕捉类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

4.2.2 泛体感类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

4.3 内容分发平台

4.3.1 应用商店类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

4.3.2 网站分发类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

4.4 游戏开发

4.4.1 代表作品

4.4.2 发展现状

4.5 影视场景

4.5.1 观看设备

4.5.2 观影软件

4.5.3 片源种类

(1) 改造的VR内容

(2) 实时渲染的VR影视

(3) UGC内容

4.6 应用开发

4.6.1 VR技术应用情况

4.6.2 国内初创团队

(1) K-Labs 互动新媒体实验室

(2) 昊威创视科技有限责任公司

(3) UVRT 极象科技有限责任公司

(4) 中电蓝图有限责任公司

4.7 媒体关注

4.7.1 关注VR的垂直媒体

(1) 元代码

(2) Yivian

4.7.2 其它的科技媒体

(1) 36kr

(2) 雷锋网

(3) 雷科技

(4) 爱范儿

4.8 服务设施

4.8.1 孵化器

4.8.2 爱好者社区

4.8.3 活动平台

4.8.4 数据库

第5章：虚拟现实行业重点企业发展分析

5.1 国际科技巨头的虚拟现实业务布局

5.1.1 Facebook虚拟现实业务布局

(1) 虚拟现实重点技术

(2) 虚拟现实产品情况

(3) 虚拟现实投资并购

5.1.2 微软虚拟现实业务布局

(1) 虚拟现实关键技术

(2) 虚拟现实设备分析

(3) 虚拟现实投资并购

5.1.3 索尼虚拟现实业务布局

(1) 虚拟现实核心技术

(2) 虚拟现实设备分析

(3) 虚拟现实投资情况

5.1.4 谷歌虚拟现实业务布局

(1) 虚拟现实技术分析

(2) 虚拟现实产品分析

(3) 虚拟现实投资情况

5.1.5 三星虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实技术分析
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实项目及投资

5.1.6 其它科技巨头的虚拟现实业务分析

- (1) 雷蛇公司虚拟现实业务布局
- (2) 英特尔虚拟现实业务布局
- (3) 苹果公司虚拟现实业务布局
- (4) HTC公司虚拟现实业务布局

5.2 中国虚拟现实行业典型企业案例分析

5.2.1 北京暴风科技股份有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析

5.2.2 北京蚁视科技有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实核心技术
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实产品体验
- (5) 企业经营状况分析

5.2.3 乐视网信息技术(北京)股份有限公司

- (1) 虚拟现实发展战略
- (2) 虚拟现实业务布局
- (3) 虚拟现实发展优势
- (4) 虚拟现实产品分析
- (5) 企业经营状况分析

5.2.4 上海乐相科技有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格

- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局

5.2.5 深圳市经纬度科技有限公司

- (1) 虚拟现实关键技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实业务布局

5.3 虚拟现实行业其它重点企业分析

5.3.1 智能手机厂商的虚拟现实业务布局

- (1) OPPO虚拟现实业务布局
- (2) 联想虚拟现实业务布局
- (3) 魅族虚拟现实业务布局
- (4) 锤子科技虚拟现实业务布局

5.3.2 互联网巨头的虚拟现实投资布局

- (1) 百度虚拟现实投资布局
- (2) 腾讯虚拟现实投资布局
- (3) 阿里虚拟现实投资布局
- (4) 小米虚拟现实投资布局

5.3.3 其它上市公司虚拟现实业务布局

- (1) 天音控股虚拟现实领域布局情况
- (2) 联络互动虚拟现实领域布局情况
- (3) 亚麻产业虚拟现实领域布局情况
- (4) 歌尔声学虚拟现实领域布局情况

第6章：虚拟现实行业前景趋势与投资战略规划

6.1 虚拟现实行业发展前景展望

6.1.1 全球虚拟现实行业市场容量预测

- (1) 全球虚拟现实设备及产品销量预测
- (2) 全球虚拟现实内容服务市场容量预测
- (3) 全球虚拟现实企业级应用市场容量预测

6.1.2 中国虚拟现实行业市场规模及预测

- (1) 2019年中国虚拟现实行业市场规模

(2) 2020-2026年中国虚拟现实市场规模预测

6.2 中国虚拟现实行业整体趋势分析

6.2.1 中国虚拟现实行业市场竞争趋势

6.2.2 中国虚拟现实行业技术发展趋势

(1) 硬件

(2) 系统及应用

6.2.3 中国虚拟现实行业内容开发趋势

(1) UGC/PGC

(2) VR直播

(3) VR影视剧

(4) VR游戏

6.3 中国虚拟现实商品形态发展趋势

6.3.1 虚拟现实商品形态

(1) VR眼镜盒子

(2) VR头盔

(3) VR一体机

6.3.2 虚拟现实商品盈利

(1) 硬件盈利

(2) 内容盈利

(3) 服务盈利

6.4 中国虚拟现实行业投资现状分析

6.4.1 中国虚拟现实行业投资主体情况

6.4.2 中国虚拟现实行业投资规模分析

6.4.3 虚拟现实投资成功案例深度解析

6.4.4 获投资的虚拟现实公司分布领域

6.4.5 中国虚拟现实行业投资风险分析

6.5 中国虚拟现实行业重大投资机会

6.5.1 虚拟现实硬件产品投资机会

6.5.2 虚拟现实产业链投资机会

6.5.3 虚拟现实内容投资机会

6.5.4 虚拟现实技术投资机会

6.5.5 虚拟现实+其它行业投资机会

图表目录：

图表1：中国虚拟现实行业发展阶段

图表2：中国虚拟现实行业发展特征

图表3：中国虚拟现实行业政策环境

图表4：中国虚拟现实行业社会环境

图表5：中国虚拟现实行业经济环境

图表6：中国虚拟现实行业技术环境

图表7：国内外虚拟现实行业产品研发对比

图表8：国内外虚拟现实企业所处阶段对比

图表9：国内外虚拟现实行业商业模式对比

图表10：虚拟现实产品成本分析

图表11：虚拟现实主要技术瓶颈

图表12：虚拟现实技术在军事上的应用

图表13：虚拟现实技术在制造业中的应用

图表14：虚拟现实技术在建筑、城市规划中的应用

图表15：虚拟现实技术在娱乐业中的应用

图表16：虚拟现实技术在其它领域的应用

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202005/165296.html>