

2017-2022年中国VR产业发展态势及十三五发展策略研究报告

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2017-2022年中国VR产业发展态势及十三五发展策略研究报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/jisuanji/273179273179.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统它利用计算机生成一种模拟环境是一种多源信息融合的交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。

2015年，我国实施“创新驱动战略”，国家和各级政府积极推动互联网+、大数据、人工智能等发展，VR作为全球科技圈最热门的新技术、新领域，预示市场未来的一个全新的消费领域，受到了各方资本的追捧。

2014—2016中国VR行业融资概览

国内2017-2022VR市场规模

中国报告网发布的《2017-2022年中国VR产业发展态势及十三五发展策略研究报告》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资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。

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2015-2016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

2.2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2015-2016年虚拟现实产业发展分析

3.12015-2016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产品应用现状

3.22015-2016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商业模式分析

3.32015-2016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

3.42015-2016年中国虚拟现实市场分析

3.4.1市场发展状况

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

第四章2015-2016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2015-2016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

5.1.2PC产业周期

5.1.3智能手机周期

5.1.43D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2015-2016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

6.22015-2016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主要产品发展

6.32015-2016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

6.42015-2016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

6.52015-2016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2015-2016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传感器件市场竞争格局

第八章2015-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.12015-2016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

8.22015-2016年虚拟现实输入设备发展状况分析

8.2.1输入设备发展状况

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

8.32015-2016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

8.42015-2016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2015-2016年虚拟现实内容开发市场分析

9.12015-2016年虚拟现实内容开发市场综述

9.1.1内容开发现状

9.1.2VR应用领域

9.1.3VR内容供给规模

9.1.4VR内容需求现状

9.1.5内容制作状况

9.1.6内容市场规模

9.22015-2016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

9.32015-2016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

9.42015-2016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

9.52015-2016年虚拟现实影视开发分析

9.5.1市场开发现状

9.5.2VR影视制作工具

9.5.3VR影视制作趋势

9.62015-2016年虚拟现实直播开发分析

9.6.1VR直播市场阶段

9.6.2VR直播实现过程

9.6.3VR直播应用领域

9.6.4VR直播市场格局

9.6.5VR直播市场动态

9.72015-2016年虚拟现实旅游开发分析

9.7.1VR旅游需求驱动

9.7.2VR旅游市场潜力

9.7.3VR旅游盈利模式

9.7.4VR旅游投资分析

9.82015-2016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2015-2016年虚拟现实内容分发市场分析

10.12015-2016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

10.22015-2016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

10.32015-2016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

10.42015-2016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

10.52015-2016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2015-2016年虚拟现实主要产品分析

11.1头戴式MobileVR产品

11.1.1GearVR

11.1.2Cardboard

11.1.3DreamVR

11.1.4暴风魔镜

11.1.5灵境

11.2头戴式PC/主机VR产品

11.2.1OculusRift

11.2.2ProjectMorpheus

11.2.3OSVRHackerDevKit

11.2.4Vive

11.2.5LeVRCOOL

11.2.63Glasses

11.3头戴式AR产品

11.3.1GoogleGlass

11.3.2HoloLens全息眼镜

第十二章2015-2016年虚拟现实行业国外重点企业经营分析

12.1Facebook

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

12.2Oculus

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

12.3Google

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

12.4Microsoft

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

12.5Apple

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 2015-2016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 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2015-2016年虚拟现实产业投融资分析

14.12015-2016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产业投融资动态
- 14.1.5各子领域融资规模
- 14.22015-2016年中国虚拟现实产业投融资状况
- 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
- 14.32015-2016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
- 第十五章2017-2022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商业应用前景
- 15.32017-2022年虚拟现实产业预测分析
- 15.3.12017-2022年虚拟现实产业规模预测
- 15.3.22017-2022年虚拟现实设备市场规模预测
- 15.3.32017-2022年虚拟现实内容市场规模预测
- 15.3.42017-2022年虚拟现实应用行业规模预测

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2009-2016年中国物联网重大政策和方针

图表2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表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2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表2016年规模以上工业企业主要财务指标

图表2016年规模以上工业企业经济效益指标

图表2010-2015年我国电子信息产业增长情况

图表2015年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比

图表2010-2015年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表2015年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表2015年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表2015年我国电子信息产品进出口累计增速

图表2015年我国软件业出口增长

图表2015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2015年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表2015年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况

图表信息经济对国民经济传导路径

图表信息经济与经济增长的传导路径

图表2002-2015年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表2002-2015年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表2013-2015年中国信息发展指数比较

图表输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表2010-2015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

图表美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表虚拟现实行业主流商业模式

图表国内虚拟现实企业产业链布局

图表2016年虚拟现实市场趋势

图表2016年新兴技术发展周期

图表投影技术原理

图表微投显示主流技术比较

图表电子产品发展周期回顾

图表摩尔定律加速提升计算能力

图表PC基础发展阶段

图表现代化个人电脑发展阶段

图表PC普及阶段

图表计算机应用的发展阶段

图表2012-2017年全球智能手机用户规模及渗透率

图表3D电影起步阶段

图表3D电影艰难发展期

图表3D电影技术积累期

图表3D电影爆发期

图表成功智能硬件/技术共同点

图表没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件

图表虚拟现实奇点临近

图表2011-2018年中国网络经济市场规模

图表2015-2016年中国网络经济市场规模

图表2015年中国网络经济PC端细分领域占比

图表2015年中国网络经济移动端细分领域占比

图表2016年Q3中国网络经济细分领域占比

图表2014-2016年全球云计算市场规模及增速

图表2014-2016年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表2010-2015年中国云计算行业市场规模及增速

图表2009-2022年全球数据规模量及增速

图表2011-2017年全球大数据市场规模及增速

图表2014-2016年中国大数据市场规模及增速

图表1977-2013年全球人机交互领域专利申请趋势

图表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2010-2015年中国可穿戴设备市场规模走势

图表沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表增强现实行业AMC模型

图表增强现实软件市场产业链

图表增强现实软件市场主流商业模式

图表增强现实头戴显示器产业链

图表增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表2017-2022年全球虚拟现实及增强现实市场规模

图表2022年增强现实各细分市场占比
图表2022年虚拟现实各细分市场占比
图表视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
图表2016-2018年激光显示行业规模预测
图表VR主流产品采用的AMOLED显示屏
图表2014-2016年全球主要区域AMOLED产能比重
图表中国主要AMOLED产能拓展情况
图表2009-2016年全球传感器市场规模及其增速
图表2009-2016年中国传感器市场规模
图表海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局
图表VR/AR主要设备介绍
图表VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
图表虚拟现实输入设备
图表主要虚拟现实设备及其特点
图表主流VR设备参数与价格分析
图表常见竞技游戏级显示器价格
图表头戴类虚拟现实产品排行榜Top
图表虚拟现实非头戴类产品排行榜Top
图表虚拟现实手套类产品排行榜Top
图表大型空间类设备市场提供情况
图表客厅类显示设备市场提供状况
图表客厅类显示设备市场提供状况
图表2015-2022年虚拟现实头盔市场规模预测
图表代表性PC端虚拟现实头盔产品
图表代表性移动端VR眼镜产品
图表VR内容应用领域
图表各种VR内容的特性
图表VR内容开发者数量占比
图表VR内容数量
图表VR内容销售占比
图表VR游戏分类占比
图表VR内容分类占比
图表开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间
图表消费者对VR内容的需求
图表对VR内容感兴趣的群体

图表影视制作领域市场主体
图表VR游戏平台（一）
图表VR游戏平台（二）
图表Steam游戏平台游戏情况（一）
图表Steam游戏平台游戏情况（二）
图表VR游戏平均价格
图表代表性VR游戏
图表2014-2016年中国游戏产业市场营收及其增速
图表国内部分游戏开发团队
图表国内VR游戏开发团队及融资情况（一）
图表国内VR游戏开发团队及融资情况（二）
图表VR游戏开发的技术门槛
图表VR游戏与传统3D优势的开发差异
图表可能会兴起的VR游戏种类
图表国内外VR游戏开发路线差异
图表2014-2016年移动端游戏市场规模及其增速
图表2014-2016年中国客户端游戏市场规模及其增速
图表2014-2016年中国网页端游戏市场规模及其增速
图表四大硬件厂商游戏内容布局
图表知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
图表2016年部分动漫公司投融资状况
图表2005-2015年全球年度3D电影上映数量
图表全球虚拟现实电影制作情况
图表360度全景摄像机参数对比
图表Ocam360度全景摄影机特点
图表VR影视片源种类
图表VR影视与传统影视的不同点
图表事件直播与网络直播的特点对比
图表适合VR直播的节目类型
图表VR展示和直播的发展阶段及其特点
图表VR直播的实现过程
图表四种直播拍摄方案的特点及缺点
图表VR直播与传统直播的不同之处
图表VR直播的应用领域
(GYZX)

图表详见正文

特别说明：中国报告网所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，请放心查阅。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/jisuanji/273179273179.html>