

# 2016-2022年中国虚拟现实产业专项调研及发展定位分析报告

报告大纲

观研报告网

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

## 一、报告简介

观研报告网发布的《2016-2022年中国虚拟现实产业专项调研及发展定位分析报告》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/hulianwang/237720237720.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（VirtualReality，简称VR），即利用计算机技术模拟产生三维的虚拟世界，让使用者及时、没有限制地感知虚拟空间内的事物。VR利用视觉、听觉、触觉、嗅觉等对人体进行全方位欺骗，达到让使用者"身临其境"的效果。

VR技术成熟度已经达到市场爆发的临界点，消费级产品将会诞生。虚拟现实以及度过了概念炒作的阶段，即将迎来大规模的商业化应用。VR技术已经满足推出消费级产品的程度。VR的具体技术指标体现在几个方面：GPU芯片运算能力、屏幕清晰度、屏幕刷新度、视场以及传感器，其中尤其关键的是屏幕清晰度以及产品刷新率，目前的主流手机厂商的高配手机都已经推出了2K屏幕，而三星推出的120HZ的显示器也即将量产。VR元器件综合技术水平的提升使得产品已经能够满足消费者的基本需求。

除了个人应用之外，VR行业应用也将在2016年迎来元年。排名前三的VR热点行业分别为房地产、零售、教育；除此之外，VR还可以广泛应用于城市规划、室内设计、工业仿真、古迹复原、桥梁道路设计、房地产销售、旅游教学、水利电力、地质灾害、教育培训等众多领域。从专业走向大众，价格的降低无疑是最为关键的驱动力。无论是Oculus、谷歌，还是三星、HTC，均会推出消费版或者平价版的VR硬件产品，价格降至100美元更是已经成为现实。

目前，虚拟现实产业正在跨越萌芽期，行业发展空间广阔。伴随面向消费市场的硬件和内容的批量上市，2016年虚拟现实（VR）有望迎来小爆发；预计到2020年，全球头戴VR设备年销量将达4000万台左右，市场规模约400亿元，加上内容服务和企业级应用，市场容量超过千亿元；长期来看，有望开启万亿市场。

中国报告网发布的《2016-2022年中国虚拟现实产业专项调研及发展定位分析报告》首先介绍了虚拟现实行业市场相关概念、分类、应用、经营模式，行业全球及中国市场现状，产业政策生产工艺技术等，接着统计了行业部分企业盈利、负债、成长能力等详细数据，对行业现有竞争格局与态势做了深度剖析；结合产业上下游市场、营销渠道及中国政策环境，经济环境，对行业未来投资前景作出审慎分析与预测。

### 【报告大纲】

#### 第一部分 虚拟现实行业运行现状

##### 第一章 虚拟现实行业发展综述

##### 第一节 虚拟现实定义及意义

###### 一、虚拟现实的定义

###### 二、实现虚拟现实的意义

###### 1、VR在医学方面的应用具有十分重要的现实意义

###### 2、丰富的感觉能力与3D显示环境使得VR成为理想的视频游戏工具

###### 3、模拟训练一直是军事与航天工业中的一个重要课题，这为VR提供了广阔的应用前景

- 4、虚拟现实不仅仅是一个演示媒体，而且还是一个设计工具
- 5、随着房地产业竞争的加剧，传统的展示手段如平面图、表现图、沙盘、样板房等已经远远无法满足消费者的需要
- 6、利用虚拟现实技术，结合网络技术，可以将文物的展示、保护提高到一个崭新的阶段。首先表现在将文物
- 7、三维游戏既是虚拟现实技术重要的应用方向之一，也为虚拟现实技术的快速发展起了巨大的需求牵引作用
- 8、Web3D主要有四类运用方向：商业、教育、娱乐、和虚拟社区
- 9、城市规划一直是对全新的可视化技术需求最为迫切的领域之一，虚拟现实技术可以广泛的应用在城市规划的各个方面，并带来切实且可观的利益

### 三、虚拟现实要解决的问题

- 1、对硬件的高要求：好显卡，高刷新率，4K分辨率
- 2、输入设备的颠覆：沉浸式体验需摒弃传统的手柄键盘
- 3、游戏开发的繁复细节：有无数的技术难题等待开发者考虑

## 第二节 虚拟现实行业政策环境分析

### 第三节 虚拟现实行业技术环境分析

#### 一、虚拟现实技术作用分析

#### 二、行业技术水平及技术特点

##### 1、行业技术水平分析

##### 2、行业技术特点分析

#### 三、虚拟现实技术发展趋势

## 第四节 虚拟现实产业链分析

### 一、虚拟现实产业链介绍

### 二、行业主要原材料及配件分析

#### 1、电子元器件市场分析

#### 2、数据处理芯片市场分析

#### 3、高性能计算机市场分析

#### 4、通用软件及实时操作系统市场分析

#### 5、专用电子模块市场分析

### 三、上下游行业发展对行业的影响

#### 1、上游行业发展对行业的影响

#### 2、下游行业发展对行业的影响

## 第二章 国际虚拟现实行业现状及趋势

### 第一节 国际虚拟现实行业发展现状

#### 一、行业发展历程

## 二、行业市场规模

## 三、行业竞争格局

### 第二节 主要地区虚拟现实行业发展现状

#### 一、虚拟现实行业地区分布

#### 二、北美虚拟现实市场分析

#### 三、欧洲虚拟现实市场分析

#### 四、日本虚拟现实市场分析

### 第三节 国际虚拟现实主要厂商分析

#### 一、虚拟现实测试领域主要厂商

##### 1、美国国家仪器（NI）公司

##### 2、德国dSPACE公司

##### 3、美国安捷伦科技有限公司（Agilent）

##### 4、美国艾法斯公司（AreoFlex）

##### 5、英国思博伦公司（Spirent）

#### 二、仿真模拟训练领域主要厂商

##### 1、加拿大CAE公司

##### 2、美国罗克韦尔柯林斯国际公司（RockwellCollins）

##### 3、Cubic公司

##### 4、英国奥雅纳全球公司（Arup）

#### 三、仿真虚拟制造领域主要厂商

##### 1、美国METAVR有限公司

##### 2、加拿大PresaGIS公司

##### 3、美国科视数字系统公司（Christie）

##### 4、比利时巴可公司（BARCO）

##### 5、美国ANSYS公司

##### 6、美国达索SIMULIA公司

##### 7、美国ETA公司

##### 8、美国ALGOR公司

##### 9、日本CYBERNET集团

### 第四节 国际虚拟现实行业趋势及前景

#### 一、国际市场发展趋势分析

#### 二、国际市场发展前景预测

## 第三章 中国虚拟现实行业现状与竞争格局

### 第一节 中国虚拟现实行业发展现状

#### 一、行业发展情况分析

## 二、行业发展规模分析

### 1、行业市场规模

### 2、行业企业数量

## 第二节 中国虚拟现实行业竞争现状

### 一、行业主要竞争主体

### 二、行业竞争现状分析

### 三、行业兼并与整合分析

## 第三节 中国虚拟现实行业趋势及前景

### 一、中国虚拟现实行业发展趋势分析

### 二、中国虚拟现实行业市场前景预测

#### 1、行业发展驱动因素

#### 2、行业发展阻碍因素

#### 3、2016-2022年行业前景预测

## 第二部分 虚拟现实行业市场全景调研

## 第四章 虚拟现实行业细分领域发展分析

### 第一节 行业细分市场结构特征

### 第二节 虚拟现实测试市场分析

#### 一、虚拟现实测试概述

#### 二、虚拟现实测试市场规模

#### 三、虚拟现实测试细分市场

##### 1、虚拟现实仿真测试市场分析

##### 2、虚拟现实仿真测试市场分析

##### 3、通用测试市场分析

#### 四、市场发展前景预测

### 第三节 虚拟现实模拟训练市场分析

#### 一、仿真模拟训练市场概述

#### 二、仿真模拟训练市场规模

##### 1、市场规模分析

##### 2、市场竞争格局

#### 三、仿真模拟训练细分市场

##### 1、专用训练模拟器市场

##### 2、仿真应用开发市场

##### 3、仿真系统集成市场

#### 四、市场发展趋势及前景

### 第四节 计算机虚拟制造市场分析

## 一、虚拟制造概述

- 1、虚拟制造定义
- 2、虚拟制造范围
- 3、虚拟制造应用研究
- 4、虚拟制造地位解析

## 二、虚拟制造市场规模

- 1、市场规模分析
- 2、市场竞争格局

## 三、虚拟制造细分市场

- 1、虚拟现实软件市场
- 2、虚拟现实硬件市场

## 四、虚拟制造经营模式及借鉴

- 1、虚拟制造模式的内涵及实质
- 2、东软虚拟制造模式简介及借鉴

## 五、虚拟制造在制造业的应用

- 1、基于VR技术的产品开发
- 2、在制造车间设计中的作用
- 3、在生产计划安排上的应用

## 六、虚拟制造发展趋势及前景

- 1、虚拟制造发展趋势
- 2、虚拟制造前景预测

## 第三部分 虚拟现实行业竞争格局分析

### 第五章 虚拟现实在国防军工的应用现状及需求潜力

#### 第一节 虚拟现实在国防军工的应用背景分析

##### 一、虚拟现实在国防军工的应用背景

- 1、国际环境形势复杂
- 2、现代战争模式的变化
- 3、国防和军队现代化建设的需求
- 4、国防科技工业转型升级战略实施

##### 二、虚拟现实在国防军工的应用基础

#### 第二节 虚拟现实对国防军工的影响及技术分析

- 一、虚拟现实对国防军工的影响
- 二、国防军工虚拟现实技术主要特点
- 三、军事上虚拟现实模拟虚拟现实技术发展
- 四、战场环境模拟虚拟现实技术实现研究

## 1、战场环境仿真概述

## 2、虚拟现实与战场环境感知仿真

## 3、建构虚拟战场环境的若干关键技术

## 4、战场环境模拟虚拟现实技术应用实例

### 第三节 虚拟现实在国防军工的应用现状及趋势

#### 一、中国国防军工业发展现状

#### 二、虚拟现实技术在国防军工中的应用

#### 三、国防军工行业虚拟现实现状及趋势

##### 1、行业主要生产企业

##### 2、行业典型应用案例

##### 3、行业应用趋势分析

### 第四节 虚拟现实在国防军工的应用前景

#### 一、中国国防军工行业发展目标

#### 二、国防军工行业虚拟现实技术主要需求客户

#### 三、国防军工行业虚拟现实技术和需求潜力

#### 四、虚拟现实在航天航空行业的应用潜力

### 第六章 虚拟现实在工业领域的应用现状及需求潜力

#### 第一节 虚拟现实在工业领域的应用综述

#### 第二节 虚拟现实技术在汽车工业的应用及潜力

##### 一、中国汽车工业发展现状

##### 1、中国汽车总体产销情况

##### 2、中国汽车总体经营情况

##### 3、行业固定资产投资情况

##### 4、中国汽车市场价格情况

##### 二、虚拟现实在汽车工业中的应用

##### 1、在汽车设计中的应用

##### 2、在汽车维修中的应用

##### 3、在汽车检测中的应用

##### 三、汽车行业虚拟现实发展现状及趋势

##### 1、行业主要生产企业

##### 2、行业典型应用案例

##### 3、行业应用趋势分析

##### 四、虚拟现实在汽车工业的应用潜力

#### 第三节 虚拟现实在游戏行业的应用现状及潜力

##### 一、中国游戏行业发展现状



## 二、虚拟现实在游戏中的应用

### 三、游戏行业虚拟现实发展现状及趋势

#### 1、行业主要生产企业

#### 2、行业典型应用案例

#### 3、行业应用趋势分析

### 四、虚拟现实技术在游戏行业的应用潜力

## 第四节 虚拟现实在基础零部件行业的应用现状及潜力

### 一、中国基础零部件行业发展现状

#### 二、虚拟现实在基础零部件行业中的应用

#### 三、基础零部件行业虚拟现实现状及趋势

##### 1、行业主要生产企业

##### 2、行业典型应用案例

##### 3、行业应用趋势分析

#### 四、虚拟现实技术在基础零部件行业的应用潜力

## 第五节 虚拟现实在航天航空的应用现状及潜力

### 一、中国航天航空行业的发展现状

#### 二、虚拟现实在航空航天行业中的应用

#### 三、航空航天行业虚拟现实发展现状及趋势

##### 1、行业主要生产企业

##### 2、行业典型应用案例

##### 3、行业应用趋势分析

#### 四、虚拟现实在航天航空行业的应用潜力

## 第六节 虚拟现实在其他工业领域的应用现状及潜力

### 一、虚拟现实在石化工业的应用现状及潜力

### 二、虚拟现实在电力工业的应用现状及潜力

### 三、虚拟现实在虚拟电子行业的应用现状及潜力

### 四、虚拟现实在船舶工业的应用现状及潜力

## 第七章 虚拟现实在其他领域的应用现状及需求潜力

### 第一节 虚拟现实在交通行业的应用现状及需求潜力

#### 一、中国交通行业发展现状

#### 二、虚拟现实在交通行业的应用现状

##### 1、在交通规划中的应用

##### 2、在交通控制设计中的应用

##### 3、在交通工程建设方案中的应用

#### 三、交通行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实技术在交通行业的应用潜力

第二节 虚拟现实在教育行业的应用现状及需求潜力

一、中国教育行业发展现状

二、虚拟现实在教育行业的应用现状

三、教育行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在教育行业的应用潜力

第三节 虚拟现实在通信行业的应用现状及需求潜力

一、中国通信行业发展现状

二、虚拟现实在通信行业的应用

三、通信行业虚拟现实现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用分析

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在通信行业的应用潜力

第四节 虚拟现实在娱乐行业的应用现状及需求潜力

一、中国娱乐产业发展现状

二、虚拟现实在娱乐产业的应用现状

三、娱乐行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在娱乐行业的应用潜力

第五节 虚拟现实在医学行业的应用现状及需求潜力

一、中国医疗行业发展现状

二、虚拟现实在医学行业的应用现状

1、在中医学中的应用

2、在外科手术中的应用

3、在医学教学中的应用

三、医学行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在医学行业的应用潜力

第六节 虚拟现实在物流行业的应用现状及需求潜力

一、中国物流行业发展现状

二、物流行业虚拟现实技术水平分析

1、物流行业虚拟现实核心技术

2、物流行业虚拟现实技术目标

3、物流行业虚拟现实技术发展趋势

三、物流行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业科研热点

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在物流行业的应用潜力

第八章 虚拟现实行业投资潜力与机会分析

第一节 虚拟现实行业经营SWOT分析

一、行业发展优势分析

二、行业发展劣势分析

三、行业发展机遇分析

四、行业发展威胁分析

第二节 虚拟现实行业投资潜力分析

一、行业投资特性分析

1、行业进入壁垒

2、行业周期性分析

3、行业地域性分析

4、行业生命周期所处阶段

二、行业投资潜力分析

第三节 虚拟现实行业投资机会分析

## 一、行业投资环境剖析

## 二、行业投资机会解析

### 1、行业重点投资地区

### 2、行业重点投资领域

### 3、行业重点投资产品

## 第四节 虚拟现实行业投资风险及建议

### 一、虚拟现实行业投资风险及对策

#### 1、经营风险及对策

#### 2、技术风险及对策

#### 3、市场风险及对策

#### 4、政策风险及对策

### 二、虚拟现实行业投资建议

#### 1、行业投资方向建议

#### 2、行业投资方式建议

#### 3、企业竞争力构建建议

## 第九章 虚拟现实行业重点竞争对手经营分析

### 第一节 中国航天科工集团第二研究院经营情况分析

#### 一、企业发展概况

#### 二、主营业务及产品

#### 三、虚拟现实技术分析

#### 四、主要合作企业及关系

#### 五、企业经营情况及业绩

#### 六、企业优势与劣势分析

#### 七、企业最新发展动向分析

### 第二节 北京华力创通科技股份有限公司经营情况分析

#### 一、企业发展概况

#### 二、主营业务及产品

#### 三、虚拟现实技术分析

#### 四、主要合作企业及关系

#### 五、企业经营情况及业绩

##### 1、企业偿债能力分析

##### 2、企业运营能力分析

##### 3、企业盈利能力分析

#### 六、企业优势与劣势分析

#### 七、企业最新发展动向分析

### 第三节 上海恒润数字科技有限公司经营情况分析

- 一、企业发展概况
- 二、主营业务及产品
- 三、虚拟现实技术分析
- 四、主要合作企业及关系
- 五、企业优势与劣势分析
- 六、企业最新发展动向分析

### 第四节 北京赛四达科技股份有限公司经营情况分析

- 一、企业发展概况
- 二、主营业务及产品
- 三、虚拟现实技术分析
- 四、主要合作企业及关系
- 五、企业经营情况及业绩
- 六、企业优势与劣势分析
- 七、企业最新发展动向分析

### 第五节 上海沪江虚拟制造技术有限公司经营情况分析

- 一、企业发展概况
- 二、主营业务及产品
- 三、主要合作企业及关系

特别说明：中国报告网所出具的报告会随时间，市场变化调整更新，帮助用户掌握最新市场行情。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/237720237720.html>