

2022-2028年中国虚拟现实 产业链行业深度分析与投资策略报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2022-2028年中国虚拟现实产业链行业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.abaogao.com/b/ruanjian/006189KLTY.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

智研数据研究中心发布的《2022-2028年中国虚拟现实产业链行业深度分析与投资策略报告》共十一章。首先介绍了虚拟现实产业链行业市场发展环境、虚拟现实产业链整体运行态势等，接着分析了虚拟现实产业链行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实产业链市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实产业链做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实产业链行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实产业链产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实产业链行业，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 虚拟现实产业链相关概述

1.1 虚拟现实介绍

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 产业发展特征

1.1.3 产业发展历程

1.2 虚拟现实产业链分析

1.2.1 产业链全景

1.2.2 设备层

1.2.3 应用层

1.2.4 内容层

第二章 2016-2020年虚拟现实产业发展分析

2.1 虚拟现实产业商业模式分析

2.1.1 生态型商业模式

2.1.2 平台型商业模式

2.1.3 产品型商业模式

2.1.4 技术型商业模式

2.2 中国虚拟现实产业政策环境分析

2.2.1 相关政策分析

2.2.2 政策发展布局

2.2.3 地方政策动态

2.3 中国虚拟现实市场发展状况

2.3.1 市场热度上升

2.3.2 市场规模分析

2.3.3 用户规模分布

2.3.4 产业发展特点

2.3.5 市场竞争格局

2.3.6 市场需求点分析

2.4 虚拟现实产业发展趋势

2.4.1 整体市场趋势

2.4.2 技术发展趋势

2.4.3 内容发展趋势

2.4.4 商品形态趋势

2.5 虚拟现实产业应用前景

2.5.1 产业发展驱动因素

2.5.2 产业的应用机遇

2.5.3 商业化应用前景

第三章 2016-2020年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 虚拟现实设备产业发展综况

3.1.1 虚拟现实设备进化史

3.1.2 虚拟现实设备构成

3.1.3 硬件市场整体格局

3.1.4 国内硬件市场规模

3.1.5 国际头显设备规模

3.1.6 硬件设备价格分析

3.1.7 科技巨头积极布局

3.1.8 硬件设备发展状况

3.1.9 主流设备发展方向

- 3.1.10 虚拟现实设备发展趋势
- 3.2 虚拟现实输出设备市场分析
 - 3.2.1 PC端VR头盔
 - 3.2.2 游戏主机端VR头盔
 - 3.2.3 移动端VR眼镜
 - 3.2.4 其他VR输出设备
- 3.3 虚拟现实输入设备市场分析
 - 3.3.1 输入设备市场概述
 - 3.3.2 手柄类输入设备
 - 3.3.3 可穿戴输入设备
 - 3.3.4 计算机视觉动作感测
- 3.4 虚拟现实设备市场规模预测
 - 3.4.1 AR/VR耳机市场预测
 - 3.4.2 头戴式显示器市场预测
 - 3.4.3 虚拟现实配件市场规模

第四章 2016-2020年虚拟现实核心元器件市场分析

- 4.1 芯片市场
 - 4.1.1 全球芯片市场综述
 - 4.1.2 国内市场销售规模
 - 4.1.3 芯片市场竞争格局
 - 4.1.4 芯片的国产化进程
 - 4.1.5 芯片应用的重要性
- 4.2 显示屏市场
 - 4.2.1 显示屏技术发展阶段
 - 4.2.2 显示屏市场发展规模
 - 4.2.3 显示屏消费市场调查
 - 4.2.4 新型显示产业发展展望
 - 4.2.5 显示屏应用的重要性
- 4.3 传感器市场
 - 4.3.1 传感器产业发展历程
 - 4.3.2 传感器产业发展态势

- 4.3.3 传感器产业发展综况
- 4.3.4 传感器行业发展特点
- 4.3.5 传感器件市场竞争格局
- 4.3.6 传感器应用的重要性

第五章 虚拟现实产业链上游典型企业分析

5.1 Facebook

- 5.1.1 企业发展概况
- 5.1.2 企业经营状况
- 5.1.3 虚拟现实布局
- 5.1.4 企业发展动态

5.2 Oculus

- 5.2.1 企业发展概况
- 5.2.2 虚拟现实产业布局
- 5.2.3 虚拟现实市场定位
- 5.2.4 企业核心技术及优势

5.3 Google

- 5.3.1 企业发展概况
- 5.3.2 企业经营状况
- 5.3.3 虚拟现实布局
- 5.3.4 投资并购动态

5.4 Sony

- 5.4.1 企业发展概况
- 5.4.2 企业经营状况
- 5.4.3 虚拟现实布局
- 5.4.4 专利研发动态

5.5 Samsung

- 5.5.1 企业发展概况
- 5.5.2 企业经营状况
- 5.5.3 产品研发动态
- 5.5.4 虚拟现实布局

5.6 HTC

- 5.6.1 企业发展概况
- 5.6.2 企业经营状况
- 5.6.3 虚拟现实布局
- 5.6.4 产品市场动态
- 5.7 暴风科技
 - 5.7.1 企业发展概况
 - 5.7.2 虚拟现实布局
 - 5.7.3 经营效益分析
 - 5.7.4 业务经营分析
- 5.8 歌尔股份
 - 5.8.1 企业发展概况
 - 5.8.2 虚拟现实业务
 - 5.8.3 经营效益分析
 - 5.8.4 业务经营分析
- 5.9 中颖电子
 - 5.9.1 企业发展概况
 - 5.9.2 重点业务运营
 - 5.9.3 虚拟现实业务
 - 5.9.4 经营效益分析
- 5.10 水晶光电
 - 5.10.1 企业发展概况
 - 5.10.2 主导业务分布
 - 5.10.3 虚拟现实业务
 - 5.10.4 经营效益分析

第六章 2016-2020年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

- 6.1 虚拟现实内容分发平台发展状况
 - 6.1.1 主要平台类型
 - 6.1.2 市场竞争格局
 - 6.1.3 未来发展方向
- 6.2 虚拟现实操作系统市场分析
 - 6.2.1 商业模式特征

- 6.2.2 闭环模式优势
- 6.2.3 开源模式优势
- 6.2.4 系统开发现状
- 6.3 虚拟现实内容分发模式分析
 - 6.3.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式
 - 6.3.2 硬件+O2O线上线下分发模式
 - 6.3.3 内容付费+广告+线下体验模式
 - 6.3.4 虚拟现实垂直分发模式
 - 6.3.5 主题公园模式
- 6.4 大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析
 - 6.4.1 腾讯
 - 6.4.2 百度
 - 6.4.3 阿里巴巴
- 6.5 虚拟现实内容分发平台需求分析
 - 6.5.1 开发软件需求
 - 6.5.2 内容分发需求
 - 6.5.3 云服务需求
 - 6.5.4 大数据需求

第七章 虚拟现实产业链中游典型企业分析

- 7.1 Razer
 - 7.1.1 企业发展概况
 - 7.1.2 财务运营概况
 - 7.1.3 虚拟现实布局
- 7.2 顺网科技
 - 7.2.1 企业发展概况
 - 7.2.2 业务布局状况
 - 7.2.3 产业发展优势
- 7.3 联络互动
 - 7.3.1 企业发展概况
 - 7.3.2 虚拟现实布局
 - 7.3.3 经营效益分析

7.4 视觉中国

7.4.1 企业发展概况

7.4.2 虚拟现实业务

7.4.3 经营效益分析

7.5 华力创通

7.5.1 企业发展概况

7.5.2 虚拟现实业务

7.5.3 经营效益分析

第八章 2016-2020年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

8.1 虚拟现实内容开发市场现状

8.1.1 内容应用领域

8.1.2 内容制作状况

8.1.3 内容开发态势

8.1.4 内容需求现状

8.1.5 内容开发数量

8.1.6 内容销售占比

8.1.7 内容规模预测

8.2 虚拟现实游戏开发分析

8.2.1 游戏平台分析

8.2.2 市场发展规模

8.2.3 市场主要特点

8.2.4 热销设备产品

8.2.5 市场竞争格局

8.2.6 市场规模预测

8.3 虚拟现实动漫开发分析

8.3.1 动漫产业规模

8.3.2 技术应用分析

8.3.3 场景应用分析

8.3.4 市场发展综述

8.3.5 市场发展模式

8.3.6 市场发展缺陷

- 8.3.7 融合发展方向
- 8.4 虚拟现实影视开发分析
 - 8.4.1 VR影视应用场景
 - 8.4.2 VR影视产品分类
 - 8.4.3 VR影视典型案例
 - 8.4.4 VR影视企业主体
 - 8.4.5 VR影视制作工具
 - 8.4.6 VR影视制作趋势
 - 8.4.7 VR影视发展前景
- 8.5 虚拟现实直播开发分析
 - 8.5.1 VR直播应用优势
 - 8.5.2 VR直播应用领域
 - 8.5.3 VR直播应用案例
 - 8.5.4 VR体育直播市场
 - 8.5.5 VR直播实现过程
 - 8.5.6 VR直播市场动态
- 8.6 虚拟现实旅游开发分析
 - 8.6.1 VR旅游需求驱动
 - 8.6.2 VR旅游应用模式
 - 8.6.3 VR旅游应用案例
 - 8.6.4 VR旅游应用问题
 - 8.6.5 VR旅游市场前景

第九章 虚拟现实产业链下游典型企业分析

- 9.1 掌趣科技
 - 9.1.1 企业发展概况
 - 9.1.2 产业合作动态
 - 9.1.3 经营效益分析
 - 9.1.4 业务经营分析
 - 9.1.5 财务状况分析
 - 9.1.6 核心竞争力分析
- 9.2 恺英网络

- 9.2.1 企业发展概况
- 9.2.2 平台合作动态
- 9.2.3 经营效益分析
- 9.2.4 业务经营分析
- 9.2.5 财务状况分析
- 9.2.6 核心竞争力分析
- 9.3 奥飞娱乐
 - 9.3.1 企业发展概况
 - 9.3.2 虚拟现实布局
 - 9.3.3 经营效益分析
 - 9.3.4 业务经营分析
 - 9.3.5 财务状况分析
 - 9.3.6 核心竞争力分析
- 9.4 华谊兄弟
 - 9.4.1 企业发展概况
 - 9.4.2 资本动态分析
 - 9.4.3 经营效益分析
 - 9.4.4 业务经营分析
 - 9.4.5 财务状况分析
 - 9.4.6 核心竞争力分析
- 9.5 岭南股份
 - 9.5.1 企业发展概况
 - 9.5.2 资本布局状况
 - 9.5.3 经营效益分析
 - 9.5.4 业务经营分析
 - 9.5.5 财务状况分析
 - 9.5.6 核心竞争力分析

第十章 虚拟现实产业链投资潜力分析

- 10.1 虚拟现实产业投资机遇及热点分析
 - 10.1.1 政策机遇分析
 - 10.1.2 产业投资机遇

- 10.1.3 潜在市场机会
- 10.1.4 产业投资热点
- 10.2 虚拟现实产业投融资状况分析
 - 10.2.1 投资规模分析
 - 10.2.2 产业投资结构
 - 10.2.3 应用投资特点
 - 10.2.4 项目融资轮次
 - 10.2.5 融资趋势分析
- 10.3 虚拟现实产业链投资机会点
 - 10.3.1 硬件市场
 - 10.3.2 内容开发
 - 10.3.3 软件和关键技术
 - 10.3.4 渠道类布局
- 10.4 虚拟现实产业链投资风险预警
 - 10.4.1 宏观经济运行风险
 - 10.4.2 新兴技术壁垒风险
 - 10.4.3 产品升级低于预期
 - 10.4.4 内部经营管理风险
 - 10.4.5 企业人才短缺风险
- 10.5 虚拟现实产业链投资策略建议
 - 10.5.1 投资领域的选择
 - 10.5.2 投资标的的选择
 - 10.5.3 产业链投资策略

第十一章 虚拟现实产业链前景预测

- 11.1 虚拟现实产业链上游发展前景展望
 - 11.1.1 未来发展趋势
 - 11.1.2 市场前景预测 ()
 - 11.1.3 产品发展预测
 - 11.1.4 产业发展前景
- 11.2 虚拟现实产业链中游发展预测
 - 11.2.1 市场发展趋势

- 11.2.2 产品趋势分析
- 11.2.3 市场前景展望
- 11.3 虚拟现实产业链下游发展预测
 - 11.3.1 未来应用方向
 - 11.3.2 市场应用重点
 - 11.3.3 市场规模预测

图表目录

- 图表 虚拟现实重要特征
 - 图表 虚拟现实发展历程
 - 图表 虚拟现实产业链全景
 - 图表 虚拟现实产业相关企业
 - 图表 虚拟现实商业前景
 - 图表 完整的VR设备及信息流转示意图
 - 图表 VR主要设备构成
 - 图表 京东商城VR类产品价格
 - 图表 “双十一”京东商城VR类产品价格
 - 图表 天猫商城VR眼镜销售价格及规模
- 更多图表见正文……

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/ruanjian/006189KLTY.html>