

2016-2022年中国虚拟现实 市场研究与投资战略咨询报告

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

《2016-2022年中国虚拟现实市场研究与投资战略咨询报告》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/G35327ZVA5.html>

报告价格：印刷版：RMB 7000 电子版：RMB 7200 印刷版+电子版：RMB 7500

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（Virtual Reality，VR）是指采用计算机技术为核心的现代高科技手段生成一种虚拟环境，用户借助特殊的输入/输出设备，与虚拟世界中的物体进行自然的交互，从而通过视觉、听觉和触觉等获得与真实世界相同的感受。虚拟现实具备沉浸感、交互性及构想性的特征。虚拟现实从1960年提出至今已有数十年历史，1990年左右国外虚拟现实商业化未能成功，时隔多年之后虚拟现实再次来到科技行业投资的浪尖风口。2014年Facebook以20亿美元收购了Oculus公司，标志着虚拟现实产业进入爆发式增长阶段，开启虚拟现实投资热潮，此后大量的创业者和风险资金投入虚拟现实产业，各类头戴式显示设备（HMD）、相对廉价的智能手机虚拟现实眼镜架、增强现实眼镜、全息眼镜纷纷公布。

在技术突破、市值空间的预期刺激下，国内互联网巨头公司更以跑马圈地的方式将这场狂欢推向了新的高潮。国内科技企业及二级市场企业纷纷布局虚拟现实领域。

当前虚拟现实在B端有广泛的应用，随着2C产品出现进入全新发展阶段，2016年被称为虚拟现实爆发元年，国内外产业领先者都将陆续推出消费级新产品，同时大量资本涌入，虚拟现实产业发展将迎来爆发点。

根据统计，2014年全球虚拟现实公司的风险融资额高达7.75亿美元，同比增长超过100%，2016年光第一季度实现融资额也达到2.17亿美元。风险资本进入虚拟现实市场有望为虚拟现实企业带来充足的资釐用以实现产品快速迭代，不断提升产品体验。而产业资本方面也开始进军VR/AR市场，我们看到Facebook以20亿美元收购Oculus的完成，传统智能手机厂商开始逐渐转入VR领域，以三星、索尼、HTC等先后推出或拟推出自有VR产品并快速迭代。产业资本有望凭借自身强大的硬软件制造和供应链优势降低量产成本，从而解决VR产品最大的两个痛点：价格与体验不可得兼。像Microsoft、三星等企业也已经在着手提升PC和手机的性能以适配VR的硬件需求。并且，VR的投融资金额逐年增加，从2015年开始呈现出爆发式增长。

中国VR行业总体发展前景广阔。据IDC统计，2016年中国虚拟现实设备(VR)出货量将达到48万台，同比增长476%。预计2020年VR设备出货量920万台，用户量超过2500万人。

智研数据研究中心发布的《2016-2022年中国虚拟现实市场研究与投资战略咨询报告》共九章。首先介绍了虚拟现实相关概念及发展环境，接着分析了中国虚拟现实规模及消费需求，然后对中国虚拟现实市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国虚拟现实面临的机遇及发展前景。您若想对中国虚拟现实有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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 虚拟现实行业发展综述 1

1.1 虚拟现实定义及意义 1

1.1.1 虚拟现实的定义 1

1.1.2 实现虚拟现实的意义 1

1.1.3 虚拟现实的应用 3

1.2 虚拟现实行业政策环境分析 17

1.2.1 行业主管部门及监管机制 17

1.2.2 行业主要法律法规及政策 18

1.2.3 政策环境对行业影响评述 19

1.3 虚拟现实行业技术环境分析 19

1.3.1 虚拟现实技术分类 19

1.3.2 行业技术水平及技术特点 20

(1) 行业技术水平分析 20

(2) 行业技术特点分析 21

1.3.3 虚拟现实技术发展趋势 22

1.4 虚拟现实产业链分析 24

1.4.1 虚拟现实产业链介绍 24

1.4.2 行业主要原材料及配件分析 24

(1) 电子元器件市场分析 24

(2) 数据处理芯片市场分析 25

(3) 高性能计算机市场分析 27

(4) 通用软件及实时操作系统市场分析 28

(5) 专用电子模块市场分析 33

1.4.3 上下游行业发展对行业的影响 34

(1) 上游行业发展对行业的影响 34

(2) 下游行业发展对行业的影响 39

第二章 国际虚拟现实行业现状及趋势 42

2.1 国际虚拟现实行业发展现状 42

2.1.1 行业发展历程 42

2.1.2 行业市场规模 42

2.1.3 行业竞争格局 43

2.2 主要地区虚拟现实行业发展现状 47

2.2.1 虚拟现实行业地区分布 47

2.2.2 北美虚拟现实市场分析 47

2.2.3 欧洲虚拟现实市场分析 48

2.2.4 日本虚拟现实市场分析 49

2.3 国际虚拟现实主要厂商分析 49

2.3.1 虚拟现实测试领域主要厂商 49

(1) 美国国家仪器 (NI) 公司 49

(2) 德国dSPACE公司 50

(3) 美国安捷伦科技有限公司 (Agilent) 51

(4) 美国艾法斯公司 (AreoFlex) 53

(5) 英国思博伦公司 (Spirent) 53

(6) 比利时LMS公司 55

(7) 美国MSC软件公司 57

2.3.2 仿真模拟训练领域主要厂商 58

(1) 加拿大CAE公司 58

(2) 美国洛克韦尔柯林斯国际公司 (Rockwell Collins) 58

(3) Cubic公司 59

(4) 英国奥雅纳全球公司 (Arup) 59

2.3.3 仿真虚拟制造领域主要厂商 62

(1) 美国METAVR有限公司 62

(2) 加拿大Presagis公司 63

(3) 美国科视数字系统公司 (Christie) 63

(4) 比利时巴可公司 (BARCO) 64

(5) 美国ANSYS公司 65

(6) 美国达索SIMULIA公司 65

(7) 美国ETA公司 66

(8) 美国ALGOR公司 67

(9) 日本CYBERNET集团 67

2.4 国际虚拟现实行业趋势及前景 69

2.4.1 国际市场发展趋势分析 69

2.4.2 国际市场发展前景预测 69

第三章 中国虚拟现实行业现状与竞争格局 70

3.1 中国虚拟现实行业发展现状 70

3.1.1 行业发展情况分析 70

3.1.2 行业发展规模分析 71

(1) 行业市场规模 71

(2) 行业企业数量 71

3.2 中国虚拟现实行业竞争现状 73

3.2.1 行业主要竞争主体 73

3.2.2 行业竞争现状分析 73

3.2.3 行业兼并与整合分析 76

(1) 行业兼并与整合概况 76

(2) 行业兼并与整合趋势 77

3.3 中国虚拟现实行业趋势及前景 80

3.3.1 中国虚拟现实行业发展趋势分析 80

3.3.2 中国虚拟现实行业市场前景预测 82

(1) 行业发展驱动因素 82

(2) 行业发展阻碍因素 84

(3) 2016-2022年行业前景预测 85

第四章 虚拟现实行业细分领域发展分析 87

4.1 行业细分市场结构特征 87

4.2 虚拟现实测试市场分析 88

4.2.1 虚拟现实测试概述 88

4.2.2 虚拟现实测试市场规模 90

4.2.3 虚拟现实测试细分市场 90

- (1) 虚拟现实仿真测试市场分析 90
- (2) 通用测试市场分析 94
- 4.2.4 市场发展前景预测 95
- 4.3 虚拟现实模拟训练市场分析 96
- 4.3.1 仿真模拟训练市场概述 96
- 4.3.2 仿真模拟训练市场规模 97
 - (1) 市场规模分析 97
 - (2) 市场竞争格局 97
- 4.3.3 仿真模拟训练细分市场 98
 - (1) 专用训练模拟器市场 98
 - (2) 仿真应用开发市场 101
 - (3) 仿真系统集成市场 105
- 4.3.4 市场发展趋势及前景 107
- 4.4 计算机虚拟制造市场分析 107
- 4.4.1 虚拟制造概述 107
 - (1) 虚拟制造定义 107
 - (2) 虚拟制造范围 108
 - (3) 虚拟制造应用研究 109
 - (4) 虚拟制造地位解析 110
- 4.4.2 虚拟制造市场规模 111
 - (1) 市场规模分析 111
 - (2) 市场竞争格局 111
- 4.4.3 虚拟制造细分市场 114
 - (1) 虚拟现实软件市场 114
 - (2) 虚拟现实硬件市场 117
- 4.4.4 虚拟制造经营模式及借鉴 121
 - (1) 虚拟制造模式的内涵及实质 121
 - (2) 东软虚拟制造模式简介及借鉴 121
- 4.4.5 虚拟制造在制造业的应用 123
 - (1) 基于VR技术的产品开发 123
 - (2) 在制造车间设计中的作用 125
 - (3) 在生产计划安排上的应用 127

4.4.6 虚拟制造发展趋势及前景 127

(1) 虚拟制造发展趋势 127

(2) 虚拟制造前景预测 127

第五章 虚拟现实在国防军工的应用现状及需求潜力 128

5.1 虚拟现实在国防军工的应用背景分析 128

5.1.1 虚拟现实在国防军工的应用背景 128

(1) 国际环境形势复杂 128

(2) 现代战争模式的变化 151

(3) 国防和军队现代化建设的需求 152

(4) 国防科技工业转型升级战略实施 154

5.1.2 虚拟现实在国防军工的应用基础 155

(1) 国防军工企业降低交易费用的需要 155

(2) 虚拟现实大幅提升国防军工运行效率 156

5.2 虚拟现实对国防军工的影响及技术分析 159

5.2.1 虚拟现实对国防军工的影响 159

5.2.2 国防军工虚拟现实技术主要特点 162

5.2.3 军事上虚拟现实模拟虚拟现实技术发展 163

5.2.4 战场环境模拟虚拟现实技术实现研究 164

(1) 战场环境仿真概述 164

(2) 虚拟现实与战场环境感知仿真 165

(3) 建构虚拟战场环境的若干关键技术 166

(4) 战场环境模拟虚拟现实技术应用实例 168

5.2.5 军用虚拟现实系统建模与虚拟现实技术发展展望 170

(1) 系统建模与虚拟现实技术概述 170

(2) 国外建模与虚拟现实技术及应用发展动态 171

(3) 我国军用虚拟现实技术发展现状分析 173

(4) 中国军用虚拟现实技术发展方向与思路 174

5.3 虚拟现实在国防军工的应用现状及趋势 177

5.3.1 中国国防军工业发展现状 177

(1) 中国国防竞争力介绍 177

(2) 中国国防建设及投资现状 179

- 5.3.2 虚拟现实技术在国防军工中的应用 180
- 5.3.3 国防军工行业虚拟现实现状及趋势 180
 - (1) 行业主要生产企业 180
 - (2) 行业典型应用案例 182
 - (3) 行业应用趋势分析 183
- 5.4 虚拟现实在国防军工的应用前景 184
 - 5.4.1 中国国防军工行业发展目标 184
 - 5.4.2 国防军工行业虚拟现实技术主要需求客户 185
 - 5.4.3 国防军工行业虚拟现实技术和需求潜力 185

第六章 虚拟现实在工业领域的应用现状及需求潜力 187

- 6.1 虚拟现实在工业领域的应用综述 187
- 6.2 虚拟现实技术在汽车工业的应用及潜力 187
 - 6.2.1 中国汽车工业发展现状 187
 - (1) 中国汽车总体产销情况 187
 - (2) 中国汽车总体经营情况 189
 - (3) 行业固定资产投资情况 189
 - (4) 中国汽车市场价格情况 191
 - 6.2.2 虚拟现实在汽车工业中的应用 192
 - (1) 在汽车设计中的应用 192
 - (2) 在汽车维修中的应用 193
 - (3) 在汽车检测中的应用 193
 - 6.2.3 汽车行业虚拟现实发展现状及趋势 194
 - (1) 行业主要生产企业 194
 - (2) 行业典型应用案例 199
 - (3) 行业应用趋势分析 200
 - 6.2.4 虚拟现实在汽车工业的应用潜力 200
- 6.3 虚拟现实在仪器仪表行业的应用现状及潜力 201
 - 6.3.1 中国仪器仪表行业发展现状 201
 - 6.3.2 虚拟现实在仪器仪表中的应用 202
 - 6.3.3 仪器行业虚拟现实发展现状及趋势 203
 - (1) 行业主要生产企业 203

- (2) 行业典型应用案例 204
- (3) 行业应用趋势分析 205
- 6.3.4 虚拟现实技术在仪器行业的应用潜力 206
- 6.4 虚拟现实在基础零部件行业的应用现状及潜力 207
 - 6.4.1 中国基础零部件行业发展现状 207
 - 6.4.2 虚拟现实在基础零部件行业中的应用 207
 - 6.4.3 基础零部件行业虚拟现实现状及趋势 208
 - (1) 行业主要生产企业 208
 - (2) 行业典型应用案例 210
 - (3) 行业应用趋势分析 211
 - 6.4.4 虚拟现实技术在基础零部件行业的应用潜力 211
- 6.5 虚拟现实在航天航空的应用现状及潜力 212
 - 6.5.1 中国航天航空行业的发展现状 212
 - 6.5.2 虚拟现实在航空航天行业的应用 214
 - (1) 在航空领域的应用 214
 - (2) 在航天领域的应用 215
 - 6.5.3 航空航天行业虚拟现实发展现状及趋势 216
 - (1) 行业主要生产企业 216
 - (2) 行业典型应用案例 216
 - (3) 行业应用趋势分析 217
 - 6.5.4 虚拟现实在航天航空行业的应用潜力 218
- 6.6 虚拟现实在其他工业领域的应用现状及潜力 219
 - 6.6.1 虚拟现实在石化工业的应用现状及潜力 219
 - 6.6.2 虚拟现实在电力工业的应用现状及潜力 220
 - 6.6.3 虚拟现实在虚拟电子行业的应用现状及潜力 220
 - 6.6.4 虚拟现实在船舶工业的应用现状及潜力 221
- 第七章 虚拟现实在其他领域的应用现状及需求潜力 224
 - 7.1 虚拟现实在交通行业的应用现状及需求潜力 224
 - 7.1.1 中国交通行业发展现状 224
 - 7.1.2 虚拟现实在交通行业的应用现状 224
 - (1) 在交通规划中的应用 224

- (2) 在交通控制设计中的应用 225
- (3) 在交通工程建设方案中的应用 226
- 7.1.3 交通行业虚拟现实发展现状及趋势 227
 - (1) 行业主要生产企业 227
 - (2) 行业典型应用案例 227
 - (3) 行业主要科研动向 228
 - (4) 行业应用趋势分析 229
- 7.1.4 虚拟现实技术在交通行业的应用潜力 229
- 7.2 虚拟现实在教育行业的应用现状及需求潜力 230
 - 7.2.1 中国教育行业发展现状 230
 - 7.2.2 虚拟现实在教育行业的应用现状 231
 - 7.2.3 教育行业虚拟现实发展现状及趋势 232
 - (1) 行业主要生产企业 232
 - (2) 行业典型应用案例 232
 - (3) 行业主要科研动向 233
 - (4) 行业应用趋势分析 234
 - 7.2.4 虚拟现实在教育行业的应用潜力 236
- 7.3 虚拟现实在通信行业的应用现状及需求潜力 236
 - 7.3.1 中国通信行业发展现状 236
 - 7.3.2 虚拟现实在通信行业的应用 237
 - 7.3.3 通信行业虚拟现实现状及趋势 238
 - (1) 行业主要生产企业 238
 - (2) 行业典型应用分析 239
 - (3) 行业主要科研动向 239
 - (4) 行业应用趋势分析 240
 - 7.3.4 虚拟现实在通信行业的应用潜力 240
- 7.4 虚拟现实在娱乐行业的应用现状及需求潜力 240
 - 7.4.1 中国娱乐产业发展现状 240
 - 7.4.2 虚拟现实在娱乐产业的应用现状 242
 - 7.4.3 娱乐行业虚拟现实发展现状及趋势 244
 - (1) 行业主要生产企业 244
 - (2) 行业典型应用案例 244

- (3) 行业主要科研动向 245
- (4) 行业应用趋势分析 245
- 7.4.4 虚拟现实在娱乐行业的应用潜力 245
- 7.5 虚拟现实在医学行业的应用现状及需求潜力 246
- 7.5.1 中国医疗行业发展现状 246
- 7.5.2 虚拟现实在医学行业的应用现状 248
 - (1) 在中医学中的应用 248
 - (2) 在外科手术中的应用 249
 - (3) 在医学教学中的应用 251
- 7.5.3 医学行业虚拟现实发展现状及趋势 253
 - (1) 行业主要生产企业 253
 - (2) 行业典型应用案例 253
 - (3) 行业主要科研动向 253
 - (4) 行业应用趋势分析 254
- 7.5.4 虚拟现实在医学行业的应用潜力 256
- 7.6 虚拟现实在物流行业的应用现状及需求潜力 256
- 7.6.1 中国物流行业发展现状 256
- 7.6.2 物流行业虚拟现实技术水平分析 258
 - (1) 物流行业虚拟现实核心技术 258
 - (2) 物流行业虚拟现实技术目标 258
 - (3) 物流行业虚拟现实技术发展趋势 259
- 7.6.3 物流行业虚拟现实发展现状及趋势 259
 - (1) 行业主要生产企业 259
 - (2) 行业典型应用案例 259
 - (3) 行业科研热点 260
 - (4) 行业应用趋势分析 260
- 7.6.4 虚拟现实在物流行业的应用潜力 261

第八章 虚拟现实行业投资潜力与机会分析 262

- 8.1 虚拟现实行业经营SWOT分析 262
- 8.1.1 行业发展优势分析 262
- 8.1.2 行业发展劣势分析 262

- 8.1.3 行业发展机遇分析 262
- 8.1.4 行业发展威胁分析 263
- 8.2 虚拟现实行业投资潜力分析 263
 - 8.2.1 行业投资特性分析 263
 - (1) 行业进入壁垒 263
 - (2) 行业周期性分析 264
 - (3) 行业地域性分析 265
 - (4) 行业生命周期所处阶段 265
 - 8.2.2 行业投资潜力分析 266
- 8.3 虚拟现实行业投资机会分析 266
 - 8.3.1 行业投资环境剖析 266
 - 8.3.2 行业投资机会解析 267
 - (1) 行业重点投资地区 267
 - (2) 行业重点投资领域 268
 - (3) 行业重点投资产品 269
- 8.4 虚拟现实行业投资风险及建议 269
 - 8.4.1 虚拟现实行业投资风险及对策 269
 - (1) 经营风险及对策 269
 - (2) 技术风险及对策 270
 - (3) 市场风险及对策 271
 - (4) 政策风险及对策 271
 - 8.4.2 虚拟现实行业投资建议 272
 - (1) 行业投资方向建议 272
 - (2) 行业投资方式建议 272
 - (3) 企业竞争力构建建议 272

第九章 虚拟现实行业重点竞争对手经营分析 274 (ZY ZM)

- 9.1 中国航天科工集团第二研究院经营情况分析 274
 - 9.1.1 企业发展概况 274
 - 9.1.2 主营业务及产品 275
 - 9.1.3 虚拟现实技术分析 276
 - 9.1.4 主要合作企业及关系 277

9.1.5 企业经营情况及业绩	278
(1) 企业偿债能力分析	278
(2) 企业运营能力分析	279
(3) 企业盈利能力分析	279
9.1.6 企业优势与劣势分析	280
9.1.7 企业最新发展动向分析	280
9.2 北京华力创通科技股份有限公司经营情况分析	282
9.2.1 企业发展概况	282
9.2.2 主营业务及产品	282
9.2.3 虚拟现实技术分析	283
9.2.4 主要合作企业及关系	284
9.2.5 企业经营情况分析	285
(1) 企业偿债能力分析	285
(2) 企业运营能力分析	286
(3) 企业盈利能力分析	286
9.2.6 企业优势与劣势分析	287
9.2.7 企业投资兼并与重组整合	287
9.2.8 企业最新发展动向分析	287
9.3 北京东方恒润科技有限责任公司经营情况分析	288
9.3.1 企业发展概况	288
9.3.2 主营业务及产品	289
9.3.3 虚拟现实技术分析	289
9.3.4 主要合作企业及关系	290
9.3.5 企业经营情况及业绩	290
(1) 企业营运能力分析	290
(2) 企业偿债能力分析	291
(3) 企业盈利能力分析	292
9.3.6 企业优势与劣势分析	292
9.3.7 企业最新发展动向分析	294
9.4 北京赛四达科技股份有限公司经营情况分析	294
9.4.1 企业发展概况	294
9.4.2 主营业务及产品	295

9.4.3 虚拟现实技术分析	295
9.4.4 主要合作企业及关系	295
9.4.5 企业经营情况及业绩	296
(1) 企业偿债能力分析	296
(2) 企业运营能力分析	296
(3) 企业盈利能力分析	297
9.4.6 企业优势与劣势分析	297
9.5 上海沪江虚拟制造技术有限公司经营情况分析	299
9.5.1 企业发展概况	299
9.5.2 主营业务及产品	299
9.5.3 虚拟现实技术分析	300
9.5.4 主要合作企业及关系	300
9.5.5 企业经营情况及业绩	301
(1) 企业偿债能力分析	301
(2) 企业运营能力分析	301
(3) 企业盈利能力分析	301
9.5.6 企业优势与劣势分析	301
9.5.7 企业最新发展动向分析	301

图表目录：

图表：虚拟现实技术分类	20
图表：虚拟现实产业链分析	25
图表：历年中国高性能计算机市场份额分析	29
图表：全球桌面操作系统份额占比分析	30
图表：2015年全球半导体销售收入分析	34
图表：沉浸式VR头盔的基本构成	35
图表：虚拟现实产业链关系图	40
图表：虚拟现实发展历程	43
图表：2016-2022年我国虚拟现实市场规模分析	44
图表：全球虚拟现实投资分布情况	45
图表：全球各大公司虚拟现实产品分析	46
图表：德国dSPACE公司产品组合	52

图表：全球各大机构对虚拟现实市场预测分析 70

图表：2016-2022年我国虚拟现实市场规模分析 72

图表：中国虚拟现实公司分布 73

图表：淘宝和阿里巴巴在售产品分析 75

图表：2014-2016年我国虚拟现实行业融资情况 77

图表：2016-2022年我国VR设备用户预测 86

图表：2016-2022年我国VR设备出货量预测 87

图表：虚拟现实细分市场结构 88

图表：虚拟现实市场技术结构分析 89

图表：2016-2022年中国虚拟现实测试市场规模 91

图表：2016-2022年我国仿真模拟市场规模分析 98

图表：仿真系统集成市场应用分析 106

图表：实时仿真系统集成原理 107

图表：我国仿真模拟测试市场前景分析 108

图表：2016-2022年我国虚拟制造市场规模分析 112

图表：问设计任务和功能的实现 127

图表：不同地面分辨率的战场环境仿真 170

图表：武器装备置入战场环境，用于分队战术训练模拟 171

图表：2015年全球汽车销量一览图 188

图表：2015中国汽车市场销售量及增长率 189

图表：2015年中国汽车市场月度销量变动趋势 189

图表：2014-2015年我国汽车制造业固定资产投资额统计表 191

图表：固定资产投资额-汽车制造业 191

图表：中国汽车行业周期分析 192

图表：2015年全国市场不同价位车型销量结构 193

图表：Q60 QX30概念车 199

图表：2015年仪器仪表行业35家A股上市公司营业收入及净利润一览 205

图表：Gear VR虚拟现实设备拆解配件 210

图表：航空飞行器分类 214

图表：VR技术在飞机设计与制造中的应用 215

图表：VR技术在飞机设计与制造中的应用 216

图表：航空服务人员仿真系统 218

图表：虚拟现实头显的基本构造 222

图表：虚拟现实技术在城市交通仿真系统中的应用 226

图表：汽车碰撞事故仿真软件主界面编程结构 229

图表：2007-2014年我国出国留学人数增长情况 231

图表：电信业务总量与业务收入发展情况 238

图表：2015-2016年国内月度票房 242

图表：中国移动游戏市场规模变化 243

图表：沉浸式VR设备厂商及产品 244

图表：医疗机构总诊疗人数情况 248

图表：中国个人卫生支出情况 248

图表：远程脉诊功能子系统组成 249

图表：虚拟现实手术 251

图表：生物医学仿真应用概况 252

图表：2008-2015年规模以上快递业务收入 258

图表：2008-2015年规模以上快递业务量 258

图表：国内外虚拟现实行业在发展过程中的主要区别 265

图表：增强现实行业周期分析 266

图表：2016年涉及VR的交易事件地域分布图 269

图表：航天科峰偿债能力分析 279

图表：航天长峰营运能力分析 280

图表：航天科峰盈利能力分析 280

图表：航天科工二院201所研制的虚拟三维试验厂房系统 282

图表：北京华力创通科技股份有限公司偿债能力分析 286

图表：北京华力创通科技股份有限公司运营能力分析 287

图表：北京华力创通科技股份有限公司盈利能力分析 287

图表：华力创通主要资产重大变化情况 288

图表：恒润科技各地业务分部图 289

图表：恒润科技公司营运能力分析 291

图表：恒润科技公司偿债能力分析 292

图表：恒润科技公司盈利能力分析 293

图表：北京赛四达科技股份有限公司偿债能力分析 297

图表：北京赛四达科技股份有限公司运营能力分析 297

图表：北京赛四达科技股份有限公司盈利能力分析 298

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/hulianwang/G35327ZVA5.html>