

2017-2022年中国增强现实 市场深度调查与产业竞争格局报告

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

《2017-2022年中国增强现实市场深度调查与产业竞争格局报告》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/tongxun/O116517GHA.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

增强现实技术（Augmented Reality，简称AR），是一种实时地计算摄影机影像的位置及角度并加上相应图像、视频、3D模型的技术，这种技术的目标是在屏幕上把虚拟世界套在现实世界并进行互动。这种技术由1990年提出。随着随身电子产品CPU运算能力的提升，预期增强现实的用途将会越来越广。

增强现实技术，它是一种将真实世界信息和虚拟世界信息“无缝”集成的新技术，是把原本在现实世界的一定时间空间范围内很难体验到的实体信息（视觉信息、声音、味道、触觉等），通过电脑等科学技术，模拟仿真后再叠加，将虚拟的信息应用到真实世界，被人类感官所感知，从而达到超越现实的感官体验。真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到了同一个画面或空间同时存在。增强现实技术，不仅展现了真实世界的信息，而且将虚拟的信息同时显示出来，两种信息相互补充、叠加。在视觉化的增强现实中，用户利用头盔显示器，把真实世界与电脑图形多重合成在一起，便可以看到真实的世界围绕着它。

增强现实技术包含了多媒体、三维建模、实时视频显示及控制、多传感器融合、实时跟踪及注册、场景融合等新技术与新手段。增强现实提供了在一般情况下，不同于人类可以感知的信息。AR系统具有三个突出的特点：真实世界和虚拟的信息集成；具有实时交互性；是在三维尺度空间中增添定位虚拟物体。AR技术可广泛应用于多等领域。

增强现实发展大事记

市场研究机构指出，虚拟现实得益于沉浸式闭环体验在发展初期对游戏玩家的吸引力巨大，但长期看增强现实具有更强大的用途与更为广阔的市场。2018-2019年，AR市场规模将超越VR市场，并在2020年达到1200亿美元，4倍于虚拟现实市场规模。腾讯旗下的VR次元认为，2017年AR市场规模将增长至52亿美元，年增长率接近100%。ABI-Research给出了AR设备出货量预测，2015年AR的出货量约为117万台，预计到2020年达到2100万台。从收入细分领域看，VR以泛娱乐内容收入为主，硬件销售为辅。而AR硬件及技术的成本较高，随着硬件价格达到拐点将给设备制造商带来丰厚的硬件收入，其软件服务的收入趋势将与移动终端市场类似。电视、广告、数据、游戏，AR市场兼顾2B与2C，收入模式将呈现多元化的特征。

2020年AR市场规模是VR的4倍

2012-2017 AR市场规模预测

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国增强现实市场深度调查与产业竞争格局报告》共十四章。首先介绍了增强现实相关概念及发展环境，接着分析了中国增强现实规模及消费

需求，然后对中国增强现实市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国增强现实面临的机遇及发展前景。您若想对中国增强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家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 增强现实相关概述

1.1 相关定义解析

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 增强现实定义

1.1.3 混合现实定义

1.2 虚拟现实相关介绍

1.2.1 虚拟现实发展特征

1.2.2 虚拟现实发展历程

1.2.3 虚拟现实的类型

1.3 增强现实系统组成分析

1.3.1 Monitor-based系统

1.3.2 Videosee-through系统

1.3.3 Opticalsee-through系统

1.3.4 三种系统结构的性能比较

1.4 增强现实产业链分析

1.4.1 产业链全景

1.4.2 价值链分析

1.4.3 应用领域分析

第二章 2013-2016年增强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 2013-2016年国际增强现实产业发展分析

- 3.1 2013-2016年国际增强现实产业发展状况
 - 3.1.1 产业发展综述
 - 3.1.2 区域市场规模
 - 3.1.3 企业布局分析
 - 3.1.4 技术研究状况
- 3.2 2013-2016年国际增强现实领先企业分析
 - 3.2.1 Metaio和Layar
 - 3.2.2 Aurasma和Blippar
 - 3.2.3 GoogleIngress
 - 3.2.4 Daqri
 - 3.2.5 Nokia
- 3.3 2013-2016年国际增强现实产品分析
 - 3.3.1 HoloLens全息眼镜
 - 3.3.2 GoogleGlass
 - 3.3.3 微软沙盒游戏增强现实版
 - 3.3.4 索尼亚马逊AR眼镜

第四章 2013-2016年中国增强现实产业发展分析

- 4.1 虚拟现实与增强现实对比分析

- 4.1.1 侧重点不同
- 4.1.2 技术不同
- 4.1.3 设备不同
- 4.1.4 交互区别
- 4.1.5 应用区别
- 4.2 2013-2016年中国增强现实产业发展综述
 - 4.2.1 产业发展历程
 - 4.2.2 发展特征分析
 - 4.2.3 技术原理分析
 - 4.2.4 产业关键要素
- 4.3 2013-2016年中国增强现实市场调研
 - 4.3.1 市场热度分析
 - 4.3.2 市场应用程度
 - 4.3.3 市场发展现状
 - 4.3.4 主要产品发展
- 4.4 2013-2016年中国增强现实企业商业模式分析
 - 4.4.1 生态级增强现实公司
 - 4.4.2 增强现实软件公司
 - 4.4.3 增强现实硬件公司
 - 4.4.4 增强现实衍生品公司
 - 4.4.5 企业实力发展对比
- 4.5 2013-2016年中国增强现实产品分析
 - 4.5.1 硬件设备发展
 - 4.5.2 市场产品竞争
 - 4.5.3 硬件产品状况
- 4.6 增强现实产业发展面临的挑战及策略
 - 4.6.1 发展面临的挑战
 - 4.6.2 产业存在的问题
 - 4.6.3 产业发展的策略

第五章 2013-2016年虚拟现实产业发展分析

5.1 2013-2016年国际虚拟现实产业分析

- 5.1.1 各区域发展状况
- 5.1.2 各国研究进展
- 5.1.3 消费者认知分析
- 5.1.4 产品应用现状
- 5.2 2013-2016年中国虚拟现实产业现状
 - 5.2.1 产业发展成就
 - 5.2.2 产业政策分析
 - 5.2.3 商业模式分析
- 5.3 2013-2016年虚拟现实设备市场调研
 - 5.3.1 虚拟现实设备进化史
 - 5.3.2 科技巨头积极布局
 - 5.3.3 硬件设备发展状况
 - 5.3.4 主流设备发展方向
- 5.4 2013-2016年虚拟现实内容开发市场调研
 - 5.4.1 内容开发现状
 - 5.4.2 VR应用领域
 - 5.4.3 内容制作状况
 - 5.4.4 内容市场规模
- 5.5 2013-2016年虚拟现实内容分发市场调研
 - 5.5.1 主要平台类型
 - 5.5.2 市场竞争格局
 - 5.5.3 未来发展方向

第六章 2013-2016年增强现实核心技术分析

- 6.1 增强现实技术概况
 - 6.1.1 技术类型分析
 - 6.1.2 技术实现流程
 - 6.1.3 技术瓶颈分析
- 6.2 显示技术
 - 6.2.1 显示技术
 - 6.2.2 识别提取技术
- 6.3 跟踪和定位技术

- 6.3.1 相机跟踪注册
- 6.3.2 定位配准技术
- 6.3.3 辅助定位技术
- 6.4 虚实融合技术
 - 6.4.1 视频图像增强
 - 6.4.2 视频融合技术
 - 6.4.3 实时融合绘制
- 6.5 用户交互技术
 - 6.5.1 三维重建技术
 - 6.5.2 网络传输技术

第七章 2013-2016年增强现实产业发展基础分析

- 7.1 互联网为增强现实提供新的实现模式
 - 7.1.1 互联网产业发展基础
 - 7.1.2 互联网经济发展规模
 - 7.1.3 互联网细分市场格局
 - 7.1.4 互联网产业发展趋势
 - 7.1.5 在增强现实中的应用
- 7.2 物联网为增强现实提供无缝连接
 - 7.2.1 物联网产业发展概述
 - 7.2.2 物联网产业发展规模
 - 7.2.3 物联网产业发展特征
 - 7.2.4 在增强现实中的应用
- 7.3 云计算为增强现实提供技术支持
 - 7.3.1 云计算产业发展概况
 - 7.3.2 云计算产业发展规模
 - 7.3.3 云计算产业发展特征
 - 7.3.4 在增强现实中的应用
- 7.4 增强现实时代要求更高的数据价值
 - 7.4.1 大数据产业发展概况
 - 7.4.2 大数据产业发展规模
 - 7.4.3 大数据产业发展特征

- 7.4.4 在增强现实中的应用
- 7.5 增强现实时代创造新的交互方式
 - 7.5.1 人机交互产业发展概况
 - 7.5.2 人机交互产业技术发展
 - 7.5.3 人机交互产业发展趋势
 - 7.5.4 在增强现实中的应用

第八章 2013-2016年增强现实核心元器件市场调研

- 8.1 芯片市场
 - 8.1.1 芯片市场发展综述
 - 8.1.2 芯片的重要性分析
 - 8.1.3 芯片市场竞争格局
- 8.2 显示屏市场
 - 8.2.1 显示屏市场发展综述
 - 8.2.2 显示屏的重要性分析
 - 8.2.3 显示屏市场竞争格局
- 8.3 传感器市场
 - 8.3.1 传感器市场发展综述
 - 8.3.2 传感器的重要性分析
 - 8.3.3 传感器件市场竞争格局

第九章 2013-2016年增强现实硬件市场调研

- 9.1 2013-2016年增强现实硬件市场发展综述
 - 9.1.1 市场类型分析
 - 9.1.2 市场发展规模
 - 9.1.3 国内外市场比较
- 9.2 2013-2016年增强现实硬件产品分析
 - 9.2.1 头戴显示器产业链
 - 9.2.2 智能眼镜
 - 9.2.3 抬头显示器
 - 9.2.4 AR头盔
- 9.3 2013-2016年移动增强现实设备发展分析

- 9.3.1 发展历程
- 9.3.2 工作原理
- 9.3.3 技术特征
- 9.3.4 应用状况

第十章 2013-2016年增强现实软件市场调研

- 10.1 2013-2016年增强现实平台分析
 - 10.1.1 增强现实平台架构
 - 10.1.2 增强现实云平台
 - 10.1.3 支持PC端开发
 - 10.1.4 支持移动端开发
 - 10.1.5 内容创建平台
- 10.2 2013-2016年增强现实软件市场发展综述
 - 10.2.1 国内外市场比较
 - 10.2.2 软件市场产业链
 - 10.2.3 软件市场盈利模式
 - 10.2.4 移动端应用分析
- 10.3 2013-2016年增强现实软件市场应用分析
 - 10.3.1 MinecraftReality
 - 10.3.2 metaioSDK
 - 10.3.3 诺基亚城市万花筒

第十一章 2013-2016年增强现实应用市场调研

- 11.1 军事航空领域
 - 11.1.1 应用领域分析
 - 11.1.2 市场应用产品
 - 11.1.3 市场发展现状
 - 11.1.4 市场发展趋势
- 11.2 教育市场
 - 11.2.1 应用价值分析
 - 11.2.2 市场应用领域
 - 11.2.3 市场发展现状

- 11.2.4 市场发展趋势
- 11.3 汽车市场
 - 11.3.1 应用价值分析
 - 11.3.2 市场应用分类
 - 11.3.3 市场发展规模
 - 11.3.4 市场应用案例
 - 11.3.5 市场发展趋势
- 11.4 医疗市场
 - 11.4.1 市场应用分类
 - 11.4.2 市场应用领域
 - 11.4.3 市场应用案例
 - 11.4.4 市场应用规模
- 11.5 导航与位置服务
 - 11.5.1 应用原理分析
 - 11.5.2 市场应用特点
 - 11.5.3 应用前景分析
 - 11.5.4 市场发展趋势
- 11.6 其他市场应用
 - 11.6.1 工业制造
 - 11.6.2 旅游市场
 - 11.6.3 电子商务
 - 11.6.4 建筑地产
 - 11.6.5 互动娱乐

第十二章 2013-2016年增强现实产业国外重点企业经营分析

- 12.1 Google
 - 12.1.1 企业发展概况
 - 12.1.2 企业经营状况
 - 12.1.3 虚拟现实布局
 - 12.1.4 增强现实布局
 - 12.1.5 投资并购动态
- 12.2 Microsoft

- 12.2.1 企业发展概况
- 12.2.2 企业经营状况
- 12.2.3 增强现实布局
- 12.2.4 企业发展动态
- 12.3 Apple
 - 12.3.1 企业发展概况
 - 12.3.2 企业经营状况
 - 12.3.3 增强现实布局
 - 12.3.4 投资并购动态
- 12.4 MagicLeap
 - 12.4.1 企业发展概况
 - 12.4.2 增强现实布局
 - 12.4.3 企业发展动态
 - 12.4.4 投资并购动态
- 12.5 CastAR
 - 12.5.1 企业发展概况
 - 12.5.2 增强现实布局
 - 12.5.3 投资并购动态

第十三章 2013-2016年增强现实产业国内重点企业经营分析

- 13.1 百度
 - 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 增强现实布局
- 13.2 联想集团
 - 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 增强现实布局

13.3 梦想人科技

13.3.1 企业发展概况

13.3.2 增强现实优势

13.3.3 增强现实业务

13.3.4 企业发展动态

13.4 亮风台科技

13.4.1 企业发展概况

13.4.2 增强现实产品

13.4.3 增强现实案例

13.4.4 企业发展动态

13.5 中视典

13.5.1 企业发展概况

13.5.2 增强现实产品

13.5.3 产品应用案例

13.5.4 企业发展动态

13.6 微力互动

13.6.1 企业发展概况

13.6.2 增强现实产品

13.6.3 企业发展动态

13.7 奥图科技

13.7.1 企业发展概况

13.7.2 增强现实产品

13.7.3 企业发展动态

第十四章 2017-2022年增强现实产业趋势预测及趋势预测（ZY ZM）

14.1 2013-2016年增强现实市场投融资状况

14.1.1 投融资规模

14.1.2 投融资动态

14.1.3 产业投资价值

14.1.4 产业投资机遇

14.2 增强现实产业趋势预测分析

14.2.1 市场趋势预测

- 14.2.2 技术发展方向
- 14.2.3 产业发展趋势
- 14.3 增强现实产业发展规模预测
 - 14.3.1 总体市场规模预测
 - 14.3.2 应用领域规模预测
 - 14.3.3 硬件市场规模预测

图表目录：

- 图表 虚拟现实技术基本原理
- 图表 增强现实技术原理
- 图表 VR、AR及MR关系图
- 图表 虚拟现实重要特征
- 图表 虚拟现实发展历程
- 图表 虚拟现实的四种类型
- 图表 Monitor-based增强现实系统实现方案
- 图表 Videosee-through增强现实系统实现方案
- 图表 OpticalSee-through增强现实系统实现方案
- 图表 三种AR显示技术实现原理示意图
- 图表 中国增强现实产业链地图
- 图表 增强现实价值链分析
- 图表 2009-2016年中国物联网重大政策和方针
- 图表 2014-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）
- 图表 2014-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）
- 图表 2014-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）
- 图表 2014-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表 2014-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本
- 图表 2015年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表 2015年规模以上工业企业主要财务指标
- 图表 2015年规模以上工业企业经济效益指标
- 图表 2013-2016年我国电子信息产业增长情况
- 图表 2016年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比
- 图表 2013-2016年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表 2016年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表 2016年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表 2016年我国电子信息产品进出口累计增速

图表 2016年我国软件业出口增长

图表 2016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 2016年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表 2016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 2013-2016年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表 2013-2016年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表 2013-2016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 2013-2016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 2016年全球各区域AR市场份额及复合增长率

图表 增强现实产业发展历程

图表 增强现实技术原理图

图表 2007-2016年虚拟现实、增强现实和混合现实搜索量统计对比

图表 增强现实产业AMC模型

图表 中国部分增强现实企业主要产品对比

图表 中国部分增强现实企业实力对比

图表 AR硬件设备构成及主要关键硬件

图表 增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表 2015年美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表 2015年美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表 2015年美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表 虚拟现实产业部分企业商业模式分析

图表 VR/AR主要设备介绍

图表 2015-2016年值得关注的VR消费级设备

图表 虚拟现实行业应用领域

图表 影视制作领域市场主体

图表 虚拟现实内容分发平台类型及代表企业

图表 迪士尼产业链布局

图表 增强现实技术实现流程

图表 2015年Gartner技术成熟度曲线

图表 GoogleGlass功能架构及显示界面

图表 增强现实物体识别基本步骤

图表 相机的针孔模型

图表 2011-2018年中国网络经济市场规模及其增速

图表 2014-2016年中国网络经济市场规模及其增速

图表 2016年中国网络经济PC端细分领域占比

图表 2016年中国网络经济移动端细分领域占比

图表 2015年中国网络经济各细分领域占比及贡献率

图表 2013-2023年物联网市场各行业应用占比结构

图表 2009-2016年我国物联网产业规模及其增速

图表 2010-2016年全球云计算市场规模及其增速

图表 2013-2016年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表 2013-2016年中国云计算行业市场规模及其增速

图表 2009-2020年全球数据规模量增速

图表 2011-2017年全球大数据市场规模及其增速

图表 2013-2016年中国大数据市场规模及其增速

图表 1977-2016年全球人机交互领域专利申请趋势

图表 1980-2016年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势

图表 2013-2016年中国可穿戴设备市场规模

图表 沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表 VR和AR硬件需求

图表 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输

图表 2017-2022年激光显示行业细分领域规模预测

图表 LCD、DLP、LCoS主要性能对比

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传感技术的布局情况

图表 光学透视式显示增强现实装置的工作原理

图表 视频透视式显示增强现实装置的工作原理

图表 2017-2022年AR软硬件细分市场规规模

图表 2017-2022年AR元件细分市场规规模

图表 2014-2020年AR显示领域细分市场占比

图表 增强现实头戴显示器产业链地图

图表 移动终端AR技术工作流程

图表 增强现实平台结构

图表 增强现实软件市场产业链地图

图表 增强现实软件市场盈利模式

图表 AR软件市场移动端应用案例

图表 增强现实在教育领域技术趋势

图表 影响HUD显示效果的主要问题和不同档次产品解决方案

图表 2012-2018年车载HUD市场规规模

图表 2015年我国医生日均工作量

图表 2016年全球增强现实医疗市场应用规规模

图表 2011-2013年谷歌综合收益表

图表 2011-2013年谷歌收入分部门资料

图表 2011-2013年谷歌收入分地区资料

图表 2012-2016年谷歌综合收益表

图表 2012-2016年谷歌收入分部门资料

图表 2012-2016年谷歌收入分地区资料

图表 2013-2016年Alphabet综合收益表

图表 2013-2016年Alphabet收入分部门资料

图表 2013-2016年Alphabet收入分地区资料

图表 Google增强现实产业链布局

图表 2012-2016年年微软综合收益表

图表 2014-2016财年微软综合收益表

图表 2014-2016财年微软收入分部门资料

图表 2014-2016财年微软收入分地区资料

图表 2015-2016财年微软综合收益表

图表 2015-2016财年微软收入分部门资料

图表 2012-2016年年苹果综合收益表

图表 2012-2016年年苹果收入分产品资料

图表 2012-2016年年苹果收入分地区资料

图表 2014-2016财年苹果综合收益表

图表 2014-2016财年苹果收入分产品资料

图表 2014-2016财年苹果收入分地区资料

图表 2015-2016财年苹果综合收益表

图表 2015-2016财年苹果收入分产品资料

图表 2015-2016财年苹果收入分地区资料

图表 1988-2016年苹果公司并购状况一览表

图表 2013-2016年百度公司总资产和净资产

图表 2013-2016年百度公司营业收入和净利润

图表 2015年百度公司营业收入和净利润

图表 2013-2016年百度公司现金流量

图表 2015年百度公司现金流量

图表 2016年百度公司主营业务收入分行业、产品、区域

图表 2013-2015年百度公司成长能力

图表 2016年百度公司成长能力

图表 2013-2015年百度公司短期偿债能力

图表 2016年百度公司短期偿债能力

图表 2013-2015年百度公司长期偿债能力

图表 2016年百度公司长期偿债能力

图表 2013-2015年百度公司运营能力

图表 2016年百度公司运营能力

图表 2013-2015年百度公司盈利能力

图表 2016年百度公司盈利能力

图表 2013-2016年联想集团总资产和净资产

图表 2013-2015年联想集团营业收入和净利润

图表 2016年联想集团营业收入和净利润

图表 2013-2015年联想集团现金流量

图表 2016年联想集团现金流量

图表 2016年联想集团主营业务收入分行业、产品、区域

图表 2013-2015年联想集团成长能力

图表 2016年联想集团成长能力

- 图表 2013-2015年联想集团短期偿债能力
- 图表 2016年联想集团短期偿债能力
- 图表 2013-2015年联想集团长期偿债能力
- 图表 2016年联想集团长期偿债能力
- 图表 2013-2015年联想集团运营能力
- 图表 2016年联想集团运营能力
- 图表 2013-2015年联想集团盈利能力
- 图表 2016年联想集团盈利能力
- 图表 HiAR组成及结构
- 图表 2013-2016年虚拟现实/增强现实领域投资案例数及投资金额
- 图表 2013-2016年全球增强现实行业投融资规模
- 图表 2015年增强现实产业投资价值及表现分析
- 图表 2017-2022年AR市场规模预测
- 图表 2017-2022年各种AR应用领域的复合年增长率
- 图表 2025年虚拟现实和增强现实硬件软件营业收入预测

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/O116517GHA.html>