

# 2017-2022年中国虚拟现实 (VR) 市场调查与投资前景预测报告

## 报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

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

## 一、报告报价

《2017-2022年中国虚拟现实(VR)市场调查与投资前景预测报告》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/W91894E35T.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

R/AR被普遍认为是下一代娱乐平台，未来将拥有丰富的体验场景。当下VR尚处发展早期，三星、索尼、Facebook、HTC等不少科技巨头都已推出虚拟现实设备，但硬件出货量还在较小体量，尚没有完全到达消费级水平。截止2016年底国内涉足虚拟现实行业的公司超过百家。VR硬件的不断突破，扫平了软件和应用上的最大门槛，VR/AR游戏将随着产品体系成熟迎来快速发展期。同时，VR硬件的不断优化也将加速推进国产VR游戏的出海，VR游戏蕴含巨大商机。我们预计到2020年VR头盔开销将增至近8亿美元，VR消费市场收入将达到112亿美元。此外，VR娱乐、App以及体验市场也有望持续放大。

2017-2022年全球VR市场规模预测

2017-2022年全球VR市场规模预测

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国虚拟现实(VR)市场调查与投资前景预测报告》共AAAA章。首先介绍了虚拟现实(VR)行业市场发展环境、虚拟现实(VR)整体运行态势等，接着分析了虚拟现实(VR)行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实(VR)市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实(VR)做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实(VR)行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实(VR)产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实(VR)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1章：虚拟现实行业发展现状与商业模式分析

1.1 国内外虚拟现实行业发展状况分析

1.1.1 虚拟现实发展阶段及特征

1.1.2 全球虚拟现实行业发展现状

(1) 全球虚拟现实行业市场规模

(2) 全球虚拟现实市场竞争格局

1.1.3 国内虚拟现实行业发展现状

(1) 头显设备竞争激烈

(2) 周边产业开始起步

#### 1.1.4 虚拟现实行业发展痛点

(1) 成本较高

(2) 技术瓶颈

(3) 内容匮乏

#### 1.2 虚拟现实行业商业模式分析

##### 1.2.1 虚拟现实商业模式概述

##### 1.2.2 生态型VR模式

(1) 闭环模式

(2) 开源模式

##### 1.2.3 平台型VR模式

(1) 模式概述

(2) 模式评价

##### 1.2.4 产品型VR模式

(1) 模式概述

(2) 模式评价

##### 1.2.5 技术型VR模式

(1) 模式概述

(2) 模式评价

#### 1.3 虚拟现实行业跨界影响分析

##### 1.3.1 虚拟现实+医疗

##### 1.3.2 虚拟现实+社交

##### 1.3.3 虚拟现实+汽车

##### 1.3.4 虚拟现实+教育

##### 1.3.5 虚拟现实+其他行业

## 第2章：虚拟现实细分产品与服务市场分析

### 2.1 头显设备市场分析

#### 2.1.1 PC端VR头戴显示设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

(3) 代表厂商

## 2.1.2 移动端VR头戴显示设备

(1) 类Cardboard 3D头戴显示设备

(2) 类Gear VR头戴显示设备

(3) 一体机头显

(4) 代表厂商

## 2.2 输入设备市场分析

### 2.2.1 动作捕捉类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

(3) 代表厂商

### 2.2.2 泛体感类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

(3) 代表厂商

## 2.3 内容分发平台分析

### 2.3.1 应用商店类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

(3) 代表厂商

### 2.3.2 网站分发类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

(3) 代表厂商

## 2.4 游戏开发市场分析

### 2.4.1 代表作品

### 2.4.2 发展现状

### 2.4.3 代表厂商

## 2.5 影视场景市场分析

### 2.5.1 观看设备

### 2.5.2 观影软件

### 2.5.3 片源种类

(1) 改造的VR内容

(2) 实时渲染的VR影视

(3) UGC内容

2.5.4 代表厂商

2.6 应用开发市场分析

2.6.1 VR技术应用情况

2.6.2 国内初创团队

(1) K-Labs互动新媒体实验室

(2) 昊威创视科技有限责任公司

(3) UVRT极象科技有限责任公司

(4) 北京中电蓝图科技有限公司

2.7 媒体关注市场分析

2.7.1 关注VR的垂直媒体

(1) 元代码

(2) Yivian

2.7.2 其它的科技媒体

(1) 36kr

(2) 雷锋网

(3) 雷科技

(4) 爱范儿

2.8 服务设施市场分析

2.8.1 孵化器

2.8.2 爱好者社区

2.8.3 活动平台

2.8.4 数据库

第3章：虚拟现实核心技术应用与研究机构分析

3.1 虚拟现实核心技术概况

3.2 虚拟现实技术的应用情况分析

3.2.1 虚拟现实技术在军事上的应用

(1) 技术应用现状

(2) 重点细分领域

(3) 市场需求前景

### 3.2.2 虚拟现实技术在制造业中的应用

- (1) 技术应用现状
- (2) 重点细分领域
- (3) 市场需求前景

### 3.2.3 虚拟现实技术在建筑/城市规划中的应用

- (1) 技术应用现状
- (2) 重点细分领域
- (3) 市场需求前景

### 3.2.4 虚拟现实技术在娱乐业中的应用

- (1) 技术应用现状
- (2) 重点细分领域
- (3) 市场需求前景

### 3.2.5 虚拟现实技术在其它领域的应用

- (1) 在教学上的应用
- (2) 在医学中的应用
- (3) 在石油工业中的应用

## 3.3 国内虚拟现实技术研究重点机构分析

### 3.3.1 北京大学智能科学系视觉信息处理研究室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.2 中国科学院计算技术研究所虚拟现实技术实验室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.3 中国科学院遥感应用研究所

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.4 北京师范大学虚拟现实与可视化技术研究所

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.5 北京理工大学信息与电子学院

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.6 北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室

- (1) 总体发展目标
- (2) 研究团队情况
- (3) 主要研究方向
- (4) 重点科研成果

### 3.3.7 其它虚拟现实技术研究重点单位分析

- (1) 石家庄铁道大学信息科学与技术学院
- (2) 西南交通大学虚拟现实与多媒体技术实验室
- (3) 山东大学人机交互与虚拟现实研究中心
- (4) 浙江大学计算机辅助设计与图形学国家重点实验室

## 第4章：虚拟现实行业重点企业发展分析

### 4.1 国际科技巨头的虚拟现实业务布局

#### 4.1.1 Facebook虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品情况
- (3) 虚拟现实投资并购

#### 4.1.2 微软虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实关键技术
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实投资并购

#### 4.1.3 索尼虚拟现实业务布局



- (1) 虚拟现实核心技术
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实投资情况

#### 4.1.4 谷歌虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实技术分析
- (2) 虚拟现实产品分析
- (3) 虚拟现实投资情况

#### 4.1.5 三星虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实技术分析
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实项目及投资

#### 4.1.6 其它科技巨头的虚拟现实业务分析

- (1) 雷蛇公司虚拟现实业务布局
- (2) 英特尔虚拟现实业务布局
- (3) 苹果公司虚拟现实业务布局
- (4) HTC公司虚拟现实业务布局

### 4.2 国内虚拟现实行业领先企业案例分析

#### 4.2.1 杭州顺网科技股份有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析
- (7) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.2 北京暴风科技股份有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析

(7) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.3 奥飞娱乐股份有限公司

(1) 虚拟现实生态布局

(2) 虚拟现实产品价格

(3) 虚拟现实产品体验

(4) 虚拟现实核心技术

(5) 商业模式深度解析

(6) 企业经营状况分析

(7) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.4 浙江华策影视股份有限公司

(1) 虚拟现实生态布局

(2) 虚拟现实产品价格

(3) 虚拟现实产品体验

(4) 虚拟现实核心技术

(5) 商业模式深度解析

(6) 企业经营状况分析

(7) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.5 乐视网信息技术(北京)股份有限公司

(1) 虚拟现实发展战略

(2) 虚拟现实业务布局

(3) 虚拟现实发展优势

(4) 虚拟现实产品分析

(5) 企业经营状况分析

(6) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.6 北京蚁视科技有限公司

(1) 虚拟现实生态布局

(2) 虚拟现实核心技术

(3) 虚拟现实产品价格

(4) 虚拟现实产品体验

(5) 企业经营状况分析

(6) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.7 上海乐相科技有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局
- (6) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.2.8 深圳市经纬度科技有限公司

- (1) 虚拟现实关键技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实业务布局
- (5) 企业发展VR业务优劣势分析

#### 4.3 虚拟现实行业其它重点企业分析

##### 4.3.1 智能手机厂商的虚拟现实业务布局

- (1) OPPO虚拟现实业务布局
- (2) 联想虚拟现实业务布局
- (3) 魅族虚拟现实业务布局
- (4) 锤子科技虚拟现实业务布局

##### 4.3.2 互联网巨头的虚拟现实投资布局

- (1) 百度虚拟现实投资布局
- (2) 腾讯虚拟现实投资布局
- (3) 阿里虚拟现实投资布局
- (4) 小米虚拟现实投资布局

##### 4.3.3 其它上市公司虚拟现实业务布局

- (1) 天音控股虚拟现实领域布局情况
- (2) 联络互动虚拟现实领域布局情况
- (3) 汉麻产业虚拟现实领域布局情况
- (4) 歌尔声学虚拟现实领域布局情况
- (5) 恺英网络虚拟现实领域布局情况

## 第5章：虚拟现实行业前景趋势与投资战略规划（ZY LII）

### 5.1 虚拟现实行业发展前景展望

## 5.1.1 全球虚拟现实行业市场容量预测

- (1) 全球虚拟现实设备及产品销量预测
- (2) 全球虚拟现实内容服务市场容量预测
- (3) 全球虚拟现实企业级应用市场容量预测

## 5.1.2 中国虚拟现实行业市场现状及预测

- (1) 2015年中国虚拟现实行业市场现状
- (2) 2017-2022年中国虚拟现实市场规模预测

## 5.2 虚拟现实行业整体趋势预测

### 5.2.1 头显设备三大流派竞合发展

### 5.2.2 感应及输入设备聚焦眼球、手势和动作

### 5.2.3 全景摄像朝专业与家用两极发展

### 5.2.4 内容制作三分天下——游戏、影视、直播

### 5.2.5 VR行业应用将无处不在

## 5.3 虚拟现实商品形态发展趋势

### 5.3.1 虚拟现实商品形态趋势

- (1) VR头盔——近期
- (2) VR手机盒子——中期
- (3) VR一体机——远期

### 5.3.2 虚拟现实商品盈利趋势

- (1) 硬件盈利趋势
- (2) 内容盈利趋势
- (3) 服务盈利趋势

### 5.3.3 虚拟现实内容应用趋势

- (1) 游戏
- (2) 影视
- (3) 直播

## 5.4 虚拟现实行业投资现状分析

### 5.4.1 中国虚拟现实行业投资主体情况

### 5.4.2 中国虚拟现实行业投资规模分析

### 5.4.3 虚拟现实投资成功案例深度解析

### 5.4.4 获投资的虚拟现实公司分布领域

### 5.4.5 中国虚拟现实行业投资风险分析

## 5.5 虚拟现实行业重大投资机会

### 5.5.1 虚拟现实硬件产品投资机会

### 5.5.2 虚拟现实产业链投资机会

### 5.5.3 虚拟现实内容投资机会

### 5.5.4 虚拟现实技术投资机会（ZY LII）

### 5.5.5 虚拟现实+其它行业投资机会

#### 图表目录：

图表1：虚拟现实发展阶段及特征

图表2：2017年全球虚拟现实市场规模预测

图表3：全球虚拟现实市场竞争格局

图表4：当前国内虚拟现实行业代表企业

图表5：虚拟现实产品成本分析

图表6：虚拟现实主要技术瓶颈

图表7：虚拟现实商业模式概述及国内外代表企业

图表8：虚拟现实闭环模式简图

图表9：虚拟现实开源模式简图

图表10：虚拟现实平台型模式简图

图表11：虚拟现实产品型模式简图

图表12：虚拟现实技术型模式简图

图表13：VR头戴显示设备重点产品

图表14：VR头戴显示设备市场价格

图表15：VR头戴显示设备销量情况

图表16：动作捕捉类输入设备代表产品

图表17：动作捕捉类输入设备销量分析

图表18：泛体感类输入设备代表产品

图表19：泛体感类输入设备销量分析

图表20：虚拟现实游戏开发重点厂商

图表21：虚拟现实游戏开发创业团队

图表22：虚拟现实游戏代表作品分析

图表23：K-Labs互动新媒体实验室基本信息

图表24：昊威创视科技有限责任公司基本信息

图表25：UVRT极象科技有限责任公司基本信息

图表26：北京中电蓝图科技有限公司基本信息

图表27：虚拟现实技术在军事上的应用

图表28：虚拟现实技术在制造业中的应用

图表29：虚拟现实技术在建筑、城市规划中的应用

图表30：虚拟现实技术在娱乐业中的应用

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/W91894E35T.html>