

2017-2022年中国虚拟现实 市场深度调查与市场分析预测报告

报告目录及图表目录

智研数据研究中心 编制

www.abaogao.com

一、报告报价

《2017-2022年中国虚拟现实市场深度调查与市场分析预测报告》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/Z227199H12.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

虚拟现实和增强现实成为全球新一代信息技术的焦点，点燃了资本市场的热情，大量资金涌入，但现阶段VR/AR在技术、硬件、内容等方面仍存在不足，整个行业面临企业跟风赚快钱，行业虚火旺等问题，不利于长期可持续发展。2016年，国家相继推出一系列行业政策，支持前沿技术开发、科技成果转化和产业化与标准的创制、专利的申请、公共技术服务平台的搭建，围绕着VR/AR的生态环境构建提供了全方位的政策支持。政策的倡导体现了国家对虚拟现实行业价值的肯定，在其推动支持下虚拟现实行业统一标准将早日出台，基础技术研发及保护、专业人才教育和培养将进入发展快车道。

VR/AR相关产业发展政策

虚拟现实产业链梳理

智研数据研究中心发布的《2017-2022年中国虚拟现实市场深度调查与市场分析预测报告》共十五章。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 虚拟现实相关概述

1.1 虚拟现实介绍

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 虚拟现实发展特征

1.2 虚拟现实发展历程

1.2.1 萌芽阶段

1.2.2 实现阶段

1.2.3 逐步完善阶段

1.3 虚拟现实的类型

- 1.3.1 桌面式虚拟现实
- 1.3.2 沉浸式虚拟现实
- 1.3.3 分布式虚拟现实
- 1.3.4 增强虚拟现实
- 1.4 虚拟现实产业链分析
 - 1.4.1 产业链全景
 - 1.4.2 产业链上游
 - 1.4.3 产业链中游
 - 1.4.4 产业链下游

第二章 2014-2016年虚拟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 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

3.1 2014-2016年国际虚拟现实产业分析

- 3.1.1 各区域发展状况
- 3.1.2 各国研究进展
- 3.1.3 消费者认知分析
- 3.1.4 产品应用现状

3.2 2014-2016年中国虚拟现实产业现状

3.2.1 产业发展成就

3.2.2 产业政策分析

3.2.3 商业模式分析

3.3 2014-2016年中国虚拟现实产业竞争分析

3.3.1 市场主体分析

3.3.2 企业布局情况

3.3.3 企业动态分析

3.4 2014-2016年中国虚拟现实市场分析

3.4.1 市场发展状况

3.4.2 市场需求点分析

3.4.3 市场发展趋势

3.5 虚拟现实技术存在的问题

3.5.1 硬件交互及体验亟待提升

3.5.2 内容制作成本高

3.5.3 适用场景未充分开拓

3.5.4 行业缺乏统一标准

3.6 虚拟现实产业发展策略

3.6.1 技术研发建议

3.6.2 政策支持建议

3.6.3 规范市场秩序

3.6.4 制定产品标准

第四章 2014-2016年虚拟现实关键技术分析

4.1 技术概况

4.1.1 技术标准分析

4.1.2 技术发展阶段

4.1.3 专利申请规模

4.2 显示技术

4.2.1 广角立体显示

4.2.2 投影技术

4.2.3 结构光技术

- 4.2.4 光飞时间技术
- 4.2.5 多角成像技术
- 4.3 跟踪技术
 - 4.3.1 体感识别技术
 - 4.3.2 手势识别技术
 - 4.3.3 眼球跟踪技术
- 4.4 输入输出技术
 - 4.4.1 立体声
 - 4.4.2 触觉反馈技术
 - 4.4.3 语音输入输出

第五章 2014-2016年虚拟现实产业发展基础分析

- 5.1 电子产业发展周期
 - 5.1.1 电子产品周期
 - 5.1.2 PC产业周期
 - 5.1.3 智能手机周期
 - 5.1.4 3D电影发展周期
 - 5.1.5 新技术共同点
- 5.2 互联网为虚拟现实提供新的实现模式
 - 5.2.1 互联网产业发展基础
 - 5.2.2 互联网经济发展规模
 - 5.2.3 互联网细分市场格局
 - 5.2.4 互联网产业发展趋势
 - 5.2.5 在虚拟现实中的应用
- 5.3 云计算为虚拟现实提供技术支持
 - 5.3.1 云计算产业发展概况
 - 5.3.2 云计算产业发展规模
 - 5.3.3 云计算产业发展特征
 - 5.3.4 在虚拟现实中的应用
- 5.4 虚拟现实时代要求更高的数据价值
 - 5.4.1 大数据产业发展概况
 - 5.4.2 大数据产业发展规模

- 5.4.3 大数据产业发展特征
- 5.4.4 在虚拟现实中的应用
- 5.5 虚拟现实时代创造新的交互方式
 - 5.5.1 人机交互产业发展概况
 - 5.5.2 人机交互产业技术发展
 - 5.5.3 人机交互产业发展趋势
 - 5.5.4 在虚拟现实中的应用

第六章 2014-2016年增强现实产业发展分析

- 6.1 虚拟现实与增强现实产业关系分析
 - 6.1.1 侧重点不同
 - 6.1.2 技术不同
 - 6.1.3 设备不同
 - 6.1.4 交互区别
 - 6.1.5 应用区别
- 6.2 2014-2016年增强现实产业发展现状
 - 6.2.1 技术特点分析
 - 6.2.2 技术发展瓶颈
 - 6.2.3 产业发展阶段
 - 6.2.4 主要产品发展
- 6.3 2014-2016年增强现实软件市场分析
 - 6.3.1 国内外市场比较
 - 6.3.2 产业链介绍分析
 - 6.3.3 软件市场商业模式
- 6.4 2014-2016年增强现实头戴显示器市场分析
 - 6.4.1 国内外市场比较
 - 6.4.2 头戴显示器产业链
 - 6.4.3 市场参与主体
- 6.5 2014-2016年增强现实产业发展前景及趋势
 - 6.5.1 产业发展前景
 - 6.5.2 产业发展趋势
 - 6.5.3 产业规模预测

第七章 2014-2016年虚拟现实核心元器件市场分析

7.1 芯片市场

7.1.1 芯片市场发展综述

7.1.2 芯片的重要性分析

7.1.3 芯片市场竞争格局

7.2 显示屏市场

7.2.1 显示屏市场发展综述

7.2.2 显示屏的重要性分析

7.2.3 显示屏市场竞争格局

7.2.4 显示屏市场规模

7.3 传感器市场

7.3.1 传感器市场发展综述

7.3.2 传感器的重要性分析

7.3.3 传感器件市场竞争格局

第八章 2014-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.1 2014-2016年虚拟现实设备产业发展综述

8.1.1 虚拟现实设备进化史

8.1.2 科技巨头积极布局

8.1.3 硬件设备发展状况

8.1.4 主流设备发展方向

8.2 2014-2016年虚拟现实输入设备发展状况分析

8.2.1 输入设备发展状况

8.2.2 动作输入设备方案

8.2.3 动作带入设备

8.2.4 动作控制设备

8.3 2014-2016年虚拟现实输出设备市场分析

8.3.1 主流设备产品特征

8.3.2 主流设备价格分析

8.3.3 主流设备市场排名

8.4 2014-2016年虚拟现实头戴显示设备发展分析

- 8.4.1 显示设备方案
- 8.4.2 产品市场规模
- 8.4.3 头戴显示设备类型
- 8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2014-2016年虚拟现实内容开发市场分析

- 9.1 2014-2016年虚拟现实内容开发市场综述
 - 9.1.1 内容开发现状
 - 9.1.2 VR应用领域
 - 9.1.3 内容制作状况
 - 9.1.4 内容市场规模
- 9.2 2014-2016年虚拟现实游戏开发分析
 - 9.2.1 市场发展现状
 - 9.2.2 市场需求状况
 - 9.2.3 市场发展规模
 - 9.2.4 市场竞争格局
 - 9.2.5 市场融资状况
 - 9.2.6 市场发展趋势
- 9.3 2014-2016年虚拟现实动漫开发分析
 - 9.3.1 市场发展综述
 - 9.3.2 市场场景应用
 - 9.3.3 市场发展现状
 - 9.3.4 市场发展模式
 - 9.3.5 市场发展缺陷
- 9.4 2014-2016年虚拟现实视频制作开发分析
 - 9.4.1 市场发展综述
 - 9.4.2 市场发展状况
 - 9.4.3 市场发展规模
 - 9.4.4 细分市场状况
 - 9.4.5 市场空间预测
- 9.5 2014-2016年虚拟现实其他开发内容分析
 - 9.5.1 工业制造

- 9.5.2 医疗行业
- 9.5.3 智能汽车
- 9.5.4 航天军工行业
- 9.5.5 房地产行业
- 9.5.6 旅游行业
- 9.5.7 教育行业
- 9.5.8 城市规划
- 9.5.9 社交通讯
- 9.5.10 电子/虚拟商务和广告

第十章 2014-2016年虚拟现实内容分发市场分析

- 10.1 2014-2016年虚拟现实内容分发平台发展综述
 - 10.1.1 主要平台类型
 - 10.1.2 市场竞争格局
 - 10.1.3 未来发展方向
- 10.2 2014-2016年虚拟现实内容分发模式分析
 - 10.2.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式
 - 10.2.2 硬件+O2O线上线下分发模式
 - 10.2.3 内容付费+广告+线下体验模式
 - 10.2.4 虚拟现实垂直分发模式
 - 10.2.5 主题公园模式
- 10.3 2014-2016年虚拟现实主要内容分发平台介绍
 - 10.3.1 应用商店类
 - 10.3.2 网站分发类
 - 10.3.3 相关服务类
- 10.4 2014-2016年虚拟现实内容分发平台需求分析
 - 10.4.1 开发软件需求
 - 10.4.2 内容分发需求
 - 10.4.3 云服务需求
 - 10.4.4 大数据需求

第十一章 2014-2016年虚拟现实主要产品分析

- 11.1 头戴式Mobile VR产品
 - 11.1.1 Gear VR
 - 11.1.2 Cardboard
 - 11.1.3 Dream VR
 - 11.1.4 暴风魔镜
 - 11.1.5 灵境
- 11.2 头戴式PC/主机VR产品
 - 11.2.1 Oculus Rift
 - 11.2.2 Project Morpheus
 - 11.2.3 OSVR Hacker Dev Kit
 - 11.2.4 Vive
 - 11.2.5 LeVR COOL1
 - 11.2.6 3 Glasses
- 11.3 头戴式AR产品
 - 11.3.1 Google Glass
 - 11.3.2 HoloLens全息眼镜

第十二章 2014-2016年虚拟现实行业国外重点企业经营分析

- 12.1 Facebook
 - 12.1.1 企业发展概况
 - 12.1.2 企业经营状况
 - 12.1.3 企业发展愿景
 - 12.1.4 虚拟现实布局
 - 12.1.5 企业发展动态
- 12.2 Oculus
 - 12.2.1 企业发展概况
 - 12.2.2 虚拟现实产业链布局
 - 12.2.3 虚拟现实市场定位
 - 12.2.4 企业核心技术及优势
 - 12.2.5 企业投资并购动态
- 12.3 Google
 - 12.3.1 企业发展概况

- 12.3.2 企业经营状况
- 12.3.3 虚拟现实布局
- 12.3.4 投资并购动态
- 12.4 Microsoft
 - 12.4.1 企业发展概况
 - 12.4.2 企业经营状况
 - 12.4.3 虚拟现实布局
 - 12.4.4 企业发展动态
- 12.5 Apple
 - 12.5.1 企业发展概况
 - 12.5.2 企业经营状况
 - 12.5.3 虚拟现实布局
 - 12.5.4 企业发展动态
- 12.6 Sony
 - 12.6.1 企业发展概况
 - 12.6.2 企业经营状况
 - 12.6.3 虚拟现实布局
- 12.7 Samsung
 - 12.7.1 企业发展概况
 - 12.7.2 企业经营状况
 - 12.7.3 虚拟现实布局

第十三章 2014-2016年虚拟现实行业国内重点企业经营分析

- 13.1 暴风科技
 - 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 虚拟现实布局
 - 13.1.6 未来前景展望
- 13.2 乐视网
 - 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 虚拟现实布局
- 13.2.6 未来前景展望
- 13.2.7 最新发展动态
- 13.3 歌尔声学
 - 13.3.1 企业发展概况
 - 13.3.2 经营效益分析
 - 13.3.3 业务经营分析
 - 13.3.4 财务状况分析
 - 13.3.5 虚拟现实布局
 - 13.3.6 未来前景展望
- 13.4 华力创通
 - 13.4.1 企业发展概况
 - 13.4.2 经营效益分析
 - 13.4.3 业务经营分析
 - 13.4.4 财务状况分析
 - 13.4.5 虚拟现实布局
 - 13.4.6 未来前景展望
- 13.5 华谊兄弟
 - 13.5.1 企业发展概况
 - 13.5.2 经营效益分析
 - 13.5.3 业务经营分析
 - 13.5.4 财务状况分析
 - 13.5.5 虚拟现实布局
 - 13.5.6 未来前景展望
- 13.6 顺网科技
 - 13.6.1 企业发展概况
 - 13.6.2 经营效益分析
 - 13.6.3 业务经营分析
 - 13.6.4 财务状况分析

- 13.6.5 虚拟现实布局
- 13.6.6 未来前景展望
- 13.7 上市公司财务比较分析
 - 13.7.1 盈利能力分析
 - 13.7.2 成长能力分析
 - 13.7.3 营运能力分析
 - 13.7.4 偿债能力分析

第十四章 2014-2016年虚拟现实产业投融资分析

- 14.1 2014-2016年国际虚拟现实产业投融资状况
 - 14.1.1 资本布局状况
 - 14.1.2 产业投融资规模
 - 14.1.3 产业投融资特征
 - 14.1.4 产业投融资动态
 - 14.1.5 各子领域融资规模
- 14.2 2014-2016年中国虚拟现实产业投融资状况
 - 14.2.1 产业投融资动态
 - 14.2.2 产业投融资特征
 - 14.2.3 与国际投资比较
- 14.3 2014-2016年虚拟现实产业投资机遇分析
 - 14.3.1 产业投资机遇
 - 14.3.2 产业投资热点
 - 14.3.3 潜在市场投资机会

第十五章 2017-2022年虚拟现实产业发展前景及趋势预测（ZY ZM）

- 15.1 虚拟现实发展价值分析
 - 15.1.1 促进通信网络升级
 - 15.1.2 物联网终端布局完善
 - 15.1.3 推动基础设施升级优良
- 15.2 虚拟现实产业发展趋势及前景分析
 - 15.2.1 技术发展趋势
 - 15.2.2 设备发展趋势

- 15.2.3 商业模式发展趋势
- 15.2.4 产业发展趋势
- 15.2.5 商业应用前景
- 15.3 2017-2022年虚拟现实产业预测分析
 - 15.3.1 2017-2022年虚拟现实产业规模预测
 - 15.3.2 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测
 - 15.3.3 2017-2022年虚拟现实内容市场规模预测
 - 15.3.4 2017-2022年虚拟现实应用行业规模预测

图表目录：

- 图表1 虚拟现实技术基本原理
- 图表2 虚拟现实重要特征
- 图表3 虚拟现实发展历程
- 图表4 虚拟现实的四种类型
- 图表5 桌面虚拟现实系统的体系结构
- 图表6 沉浸式虚拟现实系统的体系结构
- 图表7 虚拟现实产业链全景图
- 图表8 2010-2016年中国物联网重大政策和方针
- 图表9 2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）
- 图表10 2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）
- 图表11 2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）
- 图表12 2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表13 2015-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本
- 图表14 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速
- 图表15 2016年规模以上工业企业主要财务指标
- 图表16 2016年规模以上工业企业经济效益指标
- 图表17 2011-2016年我国电子信息产业增长情况
- 图表18 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19 2011-2016年我国软件产业占电子信息产业比重变化
- 图表20 2016年电子信息产业固定资产投资累计增速
- 图表21 2016年电子信息制造业内外销产值累计增速对比
- 图表22 2016年我国电子信息产品进出口累计增速

- 图表23 2016年我国软件业出口增长
- 图表24 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25 2016年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比
- 图表26 2016年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况
- 图表27 信息经济对国民经济传导路径
- 图表28 信息经济与经济增长的传导路径
- 图表29 2002-2016年中国信息经济总体规模及占GDP比重
- 图表30 2002-2016年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况
- 图表31 2014-2016年中国信息发展指数比较
- 图表32 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率
- 图表33 2011-2016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34 美国虚拟现实市场消费者调查状况
- 图表35 美国消费者可接受虚拟现实价格状况
- 图表36 美国消费者可接受虚拟现实内容情况
- 图表37 虚拟现实行业主流商业模式
- 图表38 国内虚拟现实企业产业链布局
- 图表39 2016年虚拟现实市场趋势
- 图表40 2016年新兴技术发展周期
- 图表41 投影技术原理
- 图表42 微投显示主流技术比较
- 图表43 电子产品发展周期回顾
- 图表44 摩尔定律加速提升计算能力
- 图表45 PC基础发展阶段
- 图表46 现代化个人电脑发展阶段
- 图表47 PC普及阶段
- 图表48 计算机应用的发展阶段
- 图表49 2013-2016年全球智能手机用户规模及渗透率
- 图表50 3D电影起步阶段
- 图表51 3D电影艰难发展期
- 图表52 3D电影技术积累期
- 图表53 3D电影爆发期
- 图表54 成功智能硬件/技术共同点

- 图表55 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件
- 图表56 虚拟现实奇点临近
- 图表57 2012-2018年中国网络经济市场规模
- 图表58 2015-2016年中国网络经济市场规模
- 图表59 2015年中国网络经济PC端细分领域占比
- 图表60 2015年中国网络经济移动端细分领域占比
- 图表61 2016年中国网络经济细分领域占比
- 图表62 2011-2016年全球云计算市场规模及增速
- 图表63 2012-2016年全球公共云计算细分市场年均复合增速
- 图表64 2011-2016年中国云计算行业市场规模及增速
- 图表65 2010-2020年全球数据规模量及增速
- 图表66 2012-2017年全球大数据市场规模及增速
- 图表67 2010-2016年中国大数据市场规模及增速
- 图表68 1977-2016年全球人机交互领域专利申请趋势
- 图表69 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70 2011-2016年中国可穿戴设备市场规模走势
- 图表71 沉浸式的多维信息呈现设计的技术
- 图表72 增强现实行业AMC模型
- 图表73 增强现实软件市场产业链
- 图表74 增强现实软件市场主流商业模式
- 图表75 增强现实头戴显示器产业链
- 图表76 增强现实头戴显示器主要市场参与者
- 图表77 2017-2022年全球虚拟现实及增强现实市场规模
- 图表78 2020年增强现实各细分市场占比
- 图表79 2020年虚拟现实各细分市场占比
- 图表80 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输
- 图表81 2016-2018年激光显示行业规模预测
- 图表82 VR主流产品采用的AMOLED显示屏
- 图表83 2012-2016年全球主要区域AMOLED产能比重
- 图表84 中国主要AMOLED产能拓展情况
- 图表85 2010-2016年全球传感器市场规模及其增速
- 图表86 2010-2016年中国传感器市场规模

- 图表87 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局
- 图表88 VR/AR主要设备介绍
- 图表89 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表90 虚拟现实输入设备
- 图表91 主要虚拟现实设备及其特点
- 图表92 主流VR设备参数与价格分析
- 图表93 常见竞技游戏级显示器价格
- 图表94 头戴类虚拟现实产品排行榜Top30
- 图表95 虚拟现实非头戴类产品排行榜Top5
- 图表96 虚拟现实手套类产品排行榜Top5
- 图表97 大型空间类设备市场提供情况
- 图表98 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表99 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表100 2017-2022年虚拟现实头盔市场规模预测
- 图表101 代表性PC端虚拟现实头盔产品
- 图表102 代表性移动端VR眼镜产品
- 图表103 虚拟现实行业应用领域
- 图表104 影视制作领域市场主体
- 图表105 代表性VR游戏
- 图表106 2008-2016年中国游戏产业市场营收及其增速
- 图表107 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
- 图表108 2016年部分动漫公司投融资状况
- 图表109 2005-2016年全球年度3D电影上映数量
- 图表110 全球虚拟现实电影制作情况
- 图表111 全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比
- 图表112 2017-2022年车载HUD市场规模预测
- 图表113 2017-2022年全球在线教育市场规模预测
- 图表114 虚拟现实内容分发平台类型
- 图表115 迪士尼产业链布局
- 图表116 全球VR/AR主题公园
- 图表117 Gear VR主要参数内容
- 图表118 Cardboard主要参数内容

- 图表119 Dream VR主要参数内容
- 图表120 暴风魔镜主要参数内容
- 图表121 灵境主要参数内容
- 图表122 Oculus Rift主要参数内容
- 图表123 Project Morpheus主要参数内容
- 图表124 OSVR Hacker Dev Kit主要参数内容
- 图表125 Vive主要参数内容
- 图表126 3Glasses专属应用平台
- 图表127 3 Glasses主要参数内容
- 图表128 Google眼镜主要参数内容
- 图表129 2013-2015年脸书综合收益表
- 图表130 2013-2015年脸书收入分部门资料
- 图表131 2013-2015年脸书收入分地区资料
- 图表132 2013-2015年脸书综合收益表
- 图表133 2013-2015年脸书收入分部门资料
- 图表134 2013-2015年脸书收入分地区资料
- 图表135 2015-2016年脸书综合收益表
- 图表136 Facebook虚拟现实产业链布局
- 图表137 全球各大互联网公司月活跃用户数
- 图表138 Oculus企业创始人及管理层
- 图表139 Oculus虚拟现实产业链生态
- 图表140 Oculus虚拟现实生态布局
- 图表141 Oculus虚拟现实市场定位
- 图表142 Oculus与竞争对手优势对比
- 图表143 Oculus历史沿革
- 图表144 2013-2015年谷歌综合收益表
- 图表145 2013-2015年谷歌收入分部门资料
- 图表146 2013-2015年谷歌收入分地区资料
- 图表147 2013-2015年谷歌综合收益表
- 图表148 2013-2015年谷歌收入分部门资料
- 图表149 2013-2015年谷歌收入分地区资料
- 图表150 2014-2016年Alphabet综合收益表

图表151 2014-2016年Alphabet收入分部门资料
图表152 2014-2016年Alphabet收入分地区资料
图表153 Google虚拟现实产业链布局
图表154 2013-2015财年微软综合收益表
图表155 2014-2016财年微软综合收益表
图表156 2014-2016财年微软收入分部门资料
图表157 2014-2016财年微软收入分地区资料
图表158 2016-2016财年微软综合收益表
图表159 2016-2016财年微软收入分部门资料
图表160 2013-2015财年苹果综合收益表
图表161 2013-2015财年苹果收入分产品资料
图表162 2013-2015财年苹果收入分地区资料
图表163 2014-2016财年苹果综合收益表
图表164 2014-2016财年苹果收入分产品资料
图表165 2014-2016财年苹果收入分地区资料
图表166 2016-2016财年苹果综合收益表
图表167 2016-2016财年苹果收入分产品资料
图表168 2016-2016财年苹果收入分地区资料
图表169 苹果公司并购状况
图表170 2014-2015财年索尼综合收益表
图表171 2014-2015财年索尼收入分产品资料
图表172 2014-2015财年索尼收入分地区资料
图表173 2014-2015财年索尼综合收益表
图表174 2014-2015财年索尼收入分产品资料
图表175 2014-2015财年索尼收入分地区资料
图表176 2015-2016财年索尼综合收益表
图表177 2015-2016财年索尼收入分产品资料
图表178 2015-2016财年索尼收入分地区资料
图表179 Sony虚拟现实产业链布局
图表180 2014-2015年三星综合收益表
图表181 2014-2015年三星分部资料
图表182 2014-2015年三星收入分地区资料

- 图表183 2014-2015年三星综合收益表
- 图表184 2014-2015年三星分部资料
- 图表185 2014-2015年三星收入分地区资料
- 图表186 2015-2016年三星综合收益表
- 图表187 2015-2016年三星分部资料
- 图表188 2015-2016年三星收入分地区资料
- 图表189 SAMSUNG虚拟现实产业链布局
- 图表190 2014-2016年北京暴风科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表191 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表192 2016年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表193 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司现金流量
- 图表194 2016年北京暴风科技股份有限公司现金流量
- 图表195 2016年北京暴风科技股份有限公司主营业务收入分产品
- 图表196 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司成长能力
- 图表197 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表198 2016年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表199 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表200 2016年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表201 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司运营能力
- 图表202 2016年北京暴风科技股份有限公司运营能力
- 图表203 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司盈利能力
- 图表204 2016年北京暴风科技股份有限公司盈利能力
- 图表205 2014-2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司总资产和净资产
- 图表206 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润
- 图表207 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润
- 图表208 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量
- 图表209 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量
- 图表210 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司主营业务收入分行业
- 图表211 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力
- 图表212 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力
- 图表213 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力
- 图表214 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

- 图表215 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力
- 图表216 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力
- 图表217 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力
- 图表218 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力
- 图表219 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力
- 图表220 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力
- 图表221 歌尔声学全球布局
- 图表222 2014-2016年歌尔声学股份有限公司总资产和净资产
- 图表223 2014-2015年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润
- 图表224 2016年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润
- 图表225 2014-2015年歌尔声学股份有限公司现金流量
- 图表226 2016年歌尔声学股份有限公司现金流量
- 图表227 2015年歌尔声学股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
- 图表228 2014-2015年歌尔声学股份有限公司成长能力
- 图表229 2016年歌尔声学股份有限公司成长能力
- 图表230 2014-2015年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力
- 图表231 2016年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力
- 图表232 2014-2015年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力
- 图表233 2016年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力
- 图表234 2014-2015年歌尔声学股份有限公司运营能力
- 图表235 2016年歌尔声学股份有限公司运营能力
- 图表236 2014-2015年歌尔声学股份有限公司盈利能力
- 图表237 2016年歌尔声学股份有限公司盈利能力
- 图表238 2014-2016年北京华力创通科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表239 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表240 2016年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表241 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量
- 图表242 2016年北京华力创通科技股份有限公司现金流量
- 图表243 2015年北京华力创通科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
- 图表244 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力
- 图表245 2016年北京华力创通科技股份有限公司成长能力
- 图表246 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

- 图表247 2016年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力
- 图表248 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表249 2016年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力
- 图表250 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力
- 图表251 2016年北京华力创通科技股份有限公司运营能力
- 图表252 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力
- 图表253 2016年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力
- 图表254 2014-2016年华谊兄弟传媒股份有限公司总资产和净资产
- 图表255 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润
- 图表256 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润
- 图表257 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量
- 图表258 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量
- 图表259 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分产品
- 图表260 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分地区
- 图表261 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力
- 图表262 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力
- 图表263 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力
- 图表264 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力
- 图表265 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力
- 图表266 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力
- 图表267 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表268 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力
- 图表269 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表270 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力
- 图表271 2014-2016年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产
- 图表272 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表273 2016年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润
- 图表274 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表275 2016年杭州顺网科技股份有限公司现金流量
- 图表276 2015年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区
- 图表277 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力
- 图表278 2016年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表279 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
图表280 2016年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力
图表281 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
图表282 2016年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力
图表283 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
图表284 2016年杭州顺网科技股份有限公司运营能力
图表285 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
图表286 2016年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力
图表287 2016年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
图表288 2015年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
图表289 2014年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析
图表290 2016年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
图表291 2015年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
图表292 2014年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析
图表293 2016年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
图表294 2015年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
图表295 2014年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析
图表296 2016年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
图表297 2015年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
图表298 2014年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析
图表299 2005-2016年新成立VR公司数量
图表300 科技巨头在VR领域的布局
图表301 2016年VR各垂直领域投资情况
图表302 2012-2016年虚拟现实投资额状况
图表303 2015年全球虚拟现实投融资细分领域分布
图表304 2013-2016年虚拟现实领域投资案例数及投资金额
图表305 2016年虚拟现实头戴显示设备投融资规模
图表306 2016年虚拟现实内容企业投融资规模
图表307 2016年虚拟现实应用企业投融资规模
图表308 2016年虚拟现实内容分发平台企业投融资规模
图表309 2016年中国虚拟现实行业融资分配情况
图表310 2016年中国虚拟现实各领域融资情况

- 图表311 2016年获投虚拟现实公司细分领域
- 图表312 2015年虚拟现实行业部分投融资状况
- 图表313 2010-2016年硬件领域投资状况
- 图表314 外接式VR头戴显示器技术指标及未来趋势
- 图表315 2017-2022年头戴显示设备平均售价趋势
- 图表316 虚拟现实商业前景
- 图表317 2025年虚拟现实和增强现实硬件软件营收
- 图表318 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测
- 图表319 2017-2022年虚拟现实内容市场规模预测
- 图表320 2020年虚拟现实细分领域应用规模预测
- 图表321 2020年虚拟现实应用领域占比预测

详细请访问：<http://www.abaogao.com/b/tongxun/Z227199H12.html>