

2017-2022年虚拟现实产业 链市场监测及投资决策咨询报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2017-2022年虚拟现实产业链市场监测及投资决策咨询报告》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.cction.com/report/201708/141409.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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

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 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

2.1 2014-2016年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 2014-2016年中国虚拟现实产业现状

2.2.1 产业政策分析

2.2.2 市场发展现状

2.2.3 市场发展规模

2.2.4 市场竞争格局

2.3 虚拟现实产业发展趋势

2.3.1 整体市场趋势

2.3.2 技术发展趋势

2.3.3 内容发展趋势

2.3.4 商品形态趋势

2.4 虚拟现实产业应用前景

2.4.1 产业发展驱动因素

2.4.2 产业的应用机遇

2.4.3 商业化应用前景

第三章 2014-2016年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 2014-2016年虚拟现实设备产业发展现状

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 科技巨头积极布局

3.1.4 硬件设备发展状况

3.1.5 主流设备发展方向

3.1.6 虚拟现实设备发展趋势

3.2 2014-2016年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 2014-2016年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 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测

3.4.1 设备出货量预测

3.4.2 细分产品出货量

3.4.3 厂商出货量预测

3.4.4 VR用户规模预测

第四章 2014-2016年虚拟现实产业链上游核心元器件市场分析

4.1 芯片市场

4.1.1 芯片市场发展综述

4.1.2 芯片的重要性分析

4.1.3 芯片市场发展规模

4.1.4 芯片市场主体布局

4.1.5 芯片市场竞争格局

4.1.6 芯片市场前景展望

4.2 显示屏市场

4.2.1 显示屏市场发展综述

4.2.2 显示屏的重要性分析

4.2.3 手机VR显示屏选择

4.2.4 显示屏市场竞争格局

4.2.5 显示屏市场发展规模

4.2.6 显示屏市场规模预测

4.3 传感器市场

4.3.1 传感器市场发展综述

4.3.2 传感器的重要性分析

4.3.3 传感器市场竞争格局

4.3.4 传感器市场发展前景

第五章 2014-2016年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 企业发展愿景

5.1.4 虚拟现实布局

5.1.5 企业发展动态

5.2 Oculus

5.2.1 企业发展概况

5.2.2 虚拟现实产业链布局

5.2.3 虚拟现实市场定位

5.2.4 企业核心技术及优势

5.2.5 企业投资并购动态

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 企业发展动态
- 5.5 Samsung
 - 5.5.1 企业发展概况
 - 5.5.2 企业经营状况
 - 5.5.3 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
- 5.7 暴风科技
 - 5.7.1 企业发展概况
 - 5.7.2 经营效益分析
 - 5.7.3 业务经营分析
 - 5.7.4 财务状况分析
 - 5.7.5 虚拟现实布局
 - 5.7.6 未来前景展望
- 5.8 歌尔声学
 - 5.8.1 企业发展概况
 - 5.8.2 经营效益分析
 - 5.8.3 业务经营分析
 - 5.8.4 财务状况分析
 - 5.8.5 未来前景展望
- 5.9 中颖电子
 - 5.9.1 企业发展概况
 - 5.9.2 经营效益分析
 - 5.9.3 业务经营分析
 - 5.9.4 财务状况分析
 - 5.9.5 未来前景展望
- 5.10 水晶光电
 - 5.10.1 企业发展概况

5.10.2 经营效益分析

5.10.3 业务经营分析

5.10.4 财务状况分析

5.10.5 未来前景展望

5.11 曼恒数字

5.11.1 企业发展概况

5.11.2 企业商业模式

5.11.3 经营效益分析

5.11.4 业务经营分析

5.11.5 财务状况分析

5.11.6 未来前景展望

第六章 2014-2016年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

6.1 2014-2016年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 2014-2016年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 2014-2016年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 2014-2016年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 阿里巴巴

6.4.3 乐视

6.5 2014-2016年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 2014-2016年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 OSVR系统分析

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 经营效益分析

7.2.3 业务经营分析

7.2.4 财务状况分析

7.2.5 未来前景展望

7.3 联络互动

7.3.1 企业发展概况

7.3.2 企业业务布局

7.3.3 经营效益分析

7.3.4 业务经营分析

7.3.5 财务状况分析

7.3.6 未来前景展望

7.4 视觉中国

7.4.1 企业发展概况

7.4.2 经营效益分析

7.4.3 业务经营分析

7.4.4 财务状况分析

7.4.5 未来前景展望

7.5 华力创通

7.5.1 企业发展概况

7.5.2 经营效益分析

7.5.3 业务经营分析

7.5.4 财务状况分析

7.5.5 未来前景展望

第八章 2014-2016年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

8.1 2014-2016年虚拟现实内容开发市场现状

8.1.1 VR应用领域

8.1.2 内容供给规模

8.1.3 内容需求现状

8.1.4 内容制作状况

8.1.5 内容开发态势

8.1.6 内容规模预测

8.2 2014-2016年虚拟现实游戏开发分析

8.2.1 市场发展规模

8.2.2 市场开发规模

8.2.3 移动端游戏开发

8.2.4 硬件厂商布局

8.2.5 市场竞争格局

8.2.6 市场融资状况

8.2.7 市场规模预测

8.3 2014-2016年虚拟现实动漫开发分析

8.3.1 市场发展综述

8.3.2 市场场景应用

8.3.3 市场发展现状

8.3.4 市场发展模式

8.3.5 市场发展缺陷

8.4 2014-2016年虚拟现实视频制作开发分析

8.4.1 市场发展综述

8.4.2 市场发展状况

8.4.3 市场发展规模

8.4.4 细分市场状况

8.4.5 市场空间预测

8.5 2014-2016年虚拟现实影视开发分析

8.5.1 VR影视内容产品

- 8.5.2 VR影视开发现状
- 8.5.3 VR影视制作工具
- 8.5.4 VR影视制作趋势
- 8.5.5 VR影视发展前景
- 8.6 2014-2016年虚拟现实直播开发分析
 - 8.6.1 VR直播市场阶段
 - 8.6.2 VR直播实现过程
 - 8.6.3 VR直播应用领域
 - 8.6.4 VR直播市场格局
 - 8.6.5 VR直播市场动态
- 8.7 2014-2016年虚拟现实旅游开发分析
 - 8.7.1 VR旅游需求驱动
 - 8.7.2 VR旅游市场潜力
 - 8.7.3 VR旅游盈利模式
 - 8.7.4 VR旅游投资分析
- 8.8 2014-2016年虚拟现实其他开发内容分析
 - 8.8.1 工业制造
 - 8.8.2 医疗行业
 - 8.8.3 智能汽车
 - 8.8.4 航天军工
 - 8.8.5 房地产行业
 - 8.8.6 教育行业
 - 8.8.7 城市规划
 - 8.8.8 社交通讯
 - 8.8.9 电子/虚拟商务和广告

第九章 2014-2016年虚拟现实产业链下游典型企业分析

- 9.1 乐视网
 - 9.1.1 企业发展概况
 - 9.1.2 经营效益分析
 - 9.1.3 业务经营分析
 - 9.1.4 财务状况分析
 - 9.1.5 未来前景展望

9.2 掌趣科技

9.2.1 企业发展概况

9.2.2 经营效益分析

9.2.3 业务经营分析

9.2.4 财务状况分析

9.2.5 未来前景展望

9.3 恺英网络

9.3.1 企业发展概况

9.3.2 经营效益分析

9.3.3 业务经营分析

9.3.4 财务状况分析

9.3.5 未来前景展望

9.4 奥飞娱乐

9.4.1 企业发展概况

9.4.2 经营效益分析

9.4.3 业务经营分析

9.4.4 财务状况分析

9.4.5 未来前景展望

9.5 华谊兄弟

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 经营效益分析

9.5.3 业务经营分析

9.5.4 财务状况分析

9.5.5 未来前景展望

9.6 岭南园林

9.6.1 企业发展概况

9.6.2 经营效益分析

9.6.3 业务经营分析

9.6.4 财务状况分析

9.6.5 未来前景展望

9.7 兰亭数字

9.7.1 企业发展概况

9.7.2 经营效益分析

9.7.3 业务经营分析

9.7.4 财务状况分析

9.7.5 未来前景展望

第十章 2017-2022年虚拟现实产业链投资潜力分析

10.1 虚拟现实产业链投资机遇分析

10.1.1 产业投资机遇

10.1.2 产业投资热点

10.1.3 潜在市场投资机会

10.2 虚拟现实产业链投资机会点

10.2.1 硬件市场

10.2.2 内容开发

10.2.3 软件和关键技术

10.2.4 渠道类布局

10.3 虚拟现实产业链投资风险预警

10.3.1 宏观经济放缓风险

10.3.2 新兴技术壁垒风险

10.3.3 产品升级低于预期

10.3.4 企业盈利风险

10.4 虚拟现实产业链投资策略建议

10.4.1 投资领域的选择

10.4.2 投资标的的选择

10.4.3 产业链投资策略

第十一章 2017-2022年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

11.2 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 市场前景展望

11.2.3 市场规模预测

11.3 虚拟现实产业链下游发展预测

11.3.1 市场发展趋势

11.3.2 市场前景展望

11.3.3 市场规模预测

更多图表见正文。。。

详细请访问：<http://www.cction.com/report/201708/141409.html>