

2020-2026年中国虚拟现实 技术产业发展现状与市场需求预测报告

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

《2020-2026年中国虚拟现实技术产业发展现状与市场需求预测报告》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.cction.com/report/202006/166707.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

中企顾问网发布的《2020-2026年中国虚拟现实技术产业发展现状与市场需求预测报告》依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行研究分析。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一，具有重要的参考价值！

中企顾问网是国内权威的市场调查、行业分析，主要服务有市场调查报告，行业分析报告，投资发展报告，市场研究报告,市场分析报告,行业研究报告,行业调查报告,投资咨询报告,投资情报，免费报告,行业咨询,数据等，是中国知名的研究报告提供商。

报告目录：

第一章 虚拟现实产业链分析

1.1 虚拟现实产业链

1.1.1 产业链全景

1.1.2 设备层

1.1.3 应用层

1.1.4 内容层

第二章 2014-2018年虚拟现实产业发展分析

2.1 2014-2018年虚拟现实产业商业模式分析

2.1.1 平台型商业模式

2.1.2 产品型商业模式

2.1.3 技术型商业模式

2.2 2014-2018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 2014-2018年虚拟现实产业链上游硬件市场分析

3.1 2014-2018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 市场发展规模

3.1.4 科技巨头积极布局

3.1.5 硬件设备发展状况

3.1.6 主流设备发展方向

3.1.7 虚拟现实设备发展趋势

3.2 2014-2018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 2014-2018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

第四章 2014-2018年虚拟现实产业链中游内容分发平台市场分析

4.1 2014-2018年虚拟现实内容分发平台发展状况

4.1.1 主要平台类型

4.1.2 市场竞争格局

4.1.3 未来发展方向

4.2 2014-2018年虚拟现实操作系统市场分析

4.2.1 商业模式特征

4.2.2 闭环模式优势

4.2.3 开源模式优势

4.2.4 系统开发现状

4.3 2014-2018年虚拟现实内容分发模式分析

4.3.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式

4.3.2 硬件+O2O线上线下分发模式

4.3.3 内容付费+广告+线下体验模式

4.3.4 虚拟现实垂直分发模式

4.3.5 主题公园模式

4.4 2014-2018年大型互联网厂商虚拟现实平台布局分析

4.4.1 腾讯

4.4.2 阿里巴巴

4.4.3 乐视

4.5 2014-2018年虚拟现实内容分发平台需求分析

4.5.1 开发软件需求

4.5.2 内容分发需求

4.5.3 云服务需求

4.5.4 大数据需求

第五章 2014-2018年虚拟现实产业链下游应用内容市场分析

5.1 2014-2018年虚拟现实内容开发市场现状

5.1.1 内容应用领域

5.1.2 内容制作状况

5.1.3 内容开发态势

5.1.4 内容需求现状

5.2 2014-2018年虚拟现实内容供给规模分析

5.2.1 内容开发数量

5.2.2 内容销售占比

5.2.3 内容规模预测

5.3 2014-2018年虚拟现实应用市场分析

- 5.3.1 VR游戏市场发展分析
- 5.3.2 VR动漫市场开发分析
- 5.3.3 VR影视内容产品开发
- 5.3.4 VR直播应用领域
- 5.3.5 VR旅游市场开发
- 5.3.6 VR工业制造应用
- 5.3.7 VR医疗应用潜力
- 5.3.8 VR航天军工应用
- 5.3.9 VR社交通讯应用
- 5.3.10 电子/虚拟商务和广告

第六章 2020-2026年虚拟现实产业链投资潜力分析

- 6.1 虚拟现实产业链投资机会点
 - 6.1.1 硬件市场
 - 6.1.2 内容开发
 - 6.1.3 软件和关键技术
 - 6.1.4 渠道类布局
- 6.2 虚拟现实产业链投资策略建议
 - 6.2.1 投资领域的选择
 - 6.2.2 投资标的的选择
 - 6.2.3 产业链投资策略

第七章 2020-2026年虚拟现实产业链前景预测

- 7.1 虚拟现实产业链上游发展前景展望
 - 7.1.1 未来发展趋势
 - 7.1.2 市场前景预测
 - 7.1.3 产业发展前景
- 7.2 虚拟现实产业链中游发展预测
 - 7.2.1 市场发展趋势
 - 7.2.2 市场前景展望
- 7.3 虚拟现实产业链下游发展预测
 - 7.3.1 市场发展趋势

7.3.2 市场前景展望

7.3.3 市场规模预测

图表目录：

图表 虚拟现实产业链全景

图表 虚拟现实商业前景

图表 完整的VR设备及信息流转示意图

图表 VR主要设备构成

图表 VR/AR主要设备介绍

图表 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件

图表 国内外主要外接式VR头盔

图表 国内外主要眼镜盒子产品一览

图表 国内外主要一体机产品

图表 VR输入设备不同之处

图表 三种VR输入设备比较

图表 虚拟现实内容分发平台类型

图表 迪士尼产业链布局

图表 闭环和开源模式比较

图表 全球VR/AR主题公园

图表 Tencent VR SDK通用方案

图表 腾讯在头显设备硬件计划实施“三步走”战略

图表 基于强大的阿里版图的三大VR战略

图表 乐视从云、源、端三方面布局VR领域

图表 VR内容应用领域

图表 各种VR内容的特性

图表 影视制作领域市场主体

图表 消费者对VR内容的需求

图表 对VR内容感兴趣的群体

图表 VR内容开发者数量占比

图表 VR内容数量

图表 VR内容销售占比

图表 VR游戏分类占比

图表 VR内容分类占比

图表 开发者预测VR/AR设备实现基本普及的时间

图表 VR游戏平台（一）

图表 VR游戏平台（二）

图表 事件直播与网络直播的特点对比

图表 适合VR直播的节目类型

图表 VR直播的应用领域

图表 2001-2018年我国出境游人数及其增长率

图表 全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比

图表 部分国内虚拟现实概念上市公司

图表 2020-2025年虚拟现实用户和软件营收规模预测

图表 2025年虚拟现实应用领域规模预测

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202006/166707.html>