

# 2024-2030年中国虚拟现实

# (VR)和增强现实(AR)产业发展现状与市场前景预测报告

## 报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

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

## 一、报告报价

《2024-2030年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)产业发展现状与市场前景预测报告》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.cction.com/report/202401/434403.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

美国是VR行业的发源地，拥有一大批研究开发人员，行业的发展走在了全球VR行业的前列，据测算，美国2017年VR产品和服务开支约为41.3亿美元，2018年上升至59.4亿美元，同比增长43.8%。预计到2020年，美国的VR市场规模将达到80亿美元左右。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)产业发展现状与市场前景预测报告》共八章。首先介绍了中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)行业市场发展环境、虚拟现实(VR)和增强现实(AR)整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实(VR)和增强现实(AR)市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实(VR)和增强现实(AR)做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实(VR)和增强现实(AR)产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)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：

### 第一章VR/AR行业发展概述

#### 第一节VR/AR概念

##### 一、VR/AR定义

##### 二、VR/AR系统构成

##### 三、VR/AR工作原理

##### 四、VR/AR应用领域

#### 第二节VR/AR行业模式及其经济地位

##### 一、VR/AR行业主要商业模式

##### 二、VR/AR行业产业链分析

##### 三、VR/AR行业在国民经济中的地位

#### 第三节VR/AR行业市场环境及影响分析

##### 一、行业监管体制分析

##### 二、VR产业政策规划

### 三、国内外经济走势

### 四、行业社会环境

### 五、VR/AR技术分析

#### 第四节关键技术趋势

##### 一、现阶段技术发展进程处于部分沉浸期

##### 二、近眼显示：变焦显示与光波导成为热点，显示计算化初见端倪

##### 三、渲染处理：注视点渲染与混合渲染快速升温，端云协同、软硬耦合的精细化渲染成为趋势

##### 四、网络传输：网联式云化虚拟现实加速发展，5G赋能云VR

##### 五、感知交互：眼球追踪成为焦点，多感官交互技术路径多元化

##### 六、内容制作：内容交互性不断提高，助推媒体采编播创新

## 第二章全球VR/AR行业发展分析

### 第一节全球VR/AR行业发展情况

#### 一、全球VR/AR行业发展现状

欧洲VR经济正以非常快的速度在持续增长。欧洲VR行业市场规模达到了47.3亿美元，仅次于美国。预计到2020年，欧洲VR行业市场规模将达到113.2亿美元，超过美国虚拟现实行业市场规模。

#### 二、全球VR/AR行业市场规模

#### 三、全球VR/AR行业技术专利

#### 四、全球VR/AR行业竞争格局

### 第二节全球VR/AR行业市场情况

#### 一、全球VR/AR出货量

#### 二、全球VR/AR投融资情况

### 第三节全球主要VR/AR企业分析

#### 一、Oculus

#### 二、Google

#### 三、HTC

#### 四、SONY

#### 五、MetaVR

#### 六、Apple

#### 七、Microsoft

## 第四节全球VR/AR市场发展瓶颈与发展趋势

### 第三章中国VR/AR所属行业市场情况

#### 第一节中国VR/AR行业发展情况

- 一、中国VR/AR行业发展现状
- 二、中国VR/AR行业市场规模
- 三、VR/AR行业市场饱和度
- 四、影响VR/AR行业市场规模的因素
- 五、中国VR/AR行业技术专利

#### 第二节中国VR/AR行业市场情况

- 一、中国VR/AR出货量
- 二、中国AR/VR投融资情况

#### 第三节VR/AR行业竞争格局

#### 第四节VR/AR行业SWOT分析

- 一、优势
- 二、劣势
- 三、机会
- 四、威胁

#### 第五节虚拟现实行业供给关系因素分析

- 一、国家政策导向
- 二、关联行业发展
- 三、行业技术发展
- 四、行业竞争状况
- 五、社会需求的变化

#### 第六节产业发展趋势

- 一、虚拟现实产业初具规模
- 二、投资趋缓表明虚拟现实进入理性发展阶段
- 三、内容与特定平台解耦加速生态成形
- 四、人工智能对虚拟现实的影响轨迹逐渐明晰
- 五、知识产权竞争态势趋于激烈
- 六、5G助推虚拟现实业务繁荣

#### 第七节典型应用案例分析

- 一、云化虚拟现实催化应用落地普及
- 二、云VR平台试商用案例

#### 第四章VR/AR行业上下游产业分析

##### 第一节VR/AR行业输出/入硬件设备

- 一、输出设备
- 二、输入设备

##### 第二节VR/AR行业元器件

- 一、视频处理芯片
- 二、芯片厂商
- 三、显示屏
- 四、传感器
- 五、微投器件

##### 第三节VR/AR行业应用领域市场分析

- 一、游戏
- 二、视频
- 三、医疗
- 四、教育

##### 第四节VR/AR解决方案分析

- 一、交互方案
- 二、全景视频

#### 第五章中国VR/AR行业营销趋势及策略分析

##### 第一节VR/AR行业销售渠道分析

- 一、营销分析与营销模式推荐
- 二、VR/AR行业销售渠道
- 三、营销渠道发展趋势与策略

##### 第二节VR/AR行业营销策略分析

- 一、中国VR/AR营销概况
- 二、VR/AR营销策略探讨

##### 第三节VR/AR营销的发展趋势

## 第六章中国主要VR/AR企业分析

### 第一节北京暴风魔镜科技有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、VR/AR产品介绍

### 第二节深圳市虚拟现实技术有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、VR/AR产品介绍

### 第三节歌尔股份有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、VR/AR产品介绍

### 第四节联想集团有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、AR产品

#### 三、VR/AR业务

### 第五节亮风台（上海）信息科技有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、AR产品

### 第六节北京蚁视科技有限公司

#### 一、公司介绍

#### 二、VR/AR产品介绍

## 第七章VR/AR行业发展趋势分析

### 第一节2024-2030年中国VR/AR行业趋势分析

#### 一、2024-2030年中国VR/AR行业发展趋势分析

#### 二、2024-2030年中国VR/AR行业市场发展空间

#### 三、2024-2030年中国VR/AR行业竞争格局展望

#### 四、2024-2030年中国VR/AR行业市场规模预测

### 第二节2024-2030年中国VR/AR行业发展痛点

#### 一、存在的问题

#### 二、面临的挑战

#### 三、发展对策

## 第八章研究结论及发展建议

### 第一节VR/AR行业研究结论及建议

### 第二节VR/AR行业发展建议

### 第三节VR/AR行业投资建议

## 图表目录

图表：VR系统构成

图表：Monitor-Based增强现实系统

图表：光学透视式增强现实系统

图表：视频透视式增强现实系统

图表：VR/AR行业产业链情况

图表：虚拟现实技术各阶段及特点

图表：虚拟现实沉浸体验分级

图表：OculusRift产品

图表：HTCVIVEPro专业版

图表：PlayStationVR精品套装

图表：HoloLens2产品

更多图表请见正文&hellip;&hellip;

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202401/434403.html>