

2024-2030年中国虚拟现实 技术应用场景产业发展现状与投资前景预测报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国虚拟现实技术应用场景产业发展现状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.cction.com/report/202401/432624.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

VR从技术可分为VR游戏、VR直播、VR视频、VR全景图、VR虚拟仿真等技术比较多。

首先VR游戏可以看到遍地开花的VR体验店，以HTC和索尼为代表的U3D和UE4引擎开发的VR游戏占据VR游戏市场90%，可想而知，VR在游戏行的重要性。VR技术的优缺点 优点 沉浸感强、互动性强、新颖有科技感。 劣势 VR资源较少、设备昂贵、使用场景限制。

VR直播：随着互联网比兴起直播行业貌似非常繁华，但是应用于全景直播为数不多，VR直播更加倾向于商业应用，例如：新闻发布会、媒体见面会、沙龙等，但是VR直播整体成本非常高，预计每人每场直播成本在2-5万元，所需要的硬件设备，带宽、云加速、推流、拼接等方面费用较高。VR直播的优缺点 优点 全视角、无死角，犹如身临其境 缺点 价格昂贵、技术不成熟

VR视频以YOUVR、橙子VR、爱奇艺VR为例，由于国内VR的整体发展限制，导致VR视频硬件设备不成熟，拍摄输出的画面模糊，拍摄制作团队层次不齐，导致市场VR视频较少。VR视频有待市场硬件技术和专业人才培养，网络带宽等硬性条件有待升级，预计经过2-3年的市场打磨，预计5G网络的到来VR视频会有一个良好的表现，VR视频将会成为主流。VR视频的优缺点 优点 动态观看、720度无死角展示、直观、立体 缺点 拼接技术不成熟、硬件设备不成熟、画质不清晰等

中企顾问网发布的《2024-2030年中国虚拟现实技术应用场景产业发展现状与投资前景预测报告》共四章。首先介绍了中国虚拟现实技术应用场景行业市场发展环境、虚拟现实技术应用场景整体运行态势等，接着分析了中国虚拟现实技术应用场景行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实技术应用场景市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实技术应用场景做了重点企业经营状况分析，最后分析了中国虚拟现实技术应用场景行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实技术应用场景产业有个系统的了解或者想投资中国虚拟现实技术应用场景行业，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 虚拟现实产业环境：消费升级与资本热潮提升产业热度

第二章 虚拟现实产业发展：虚拟现实产业链逐渐打通，内容应用成新热点

第三章 虚拟现实产业应用：消费市场用户热情升温，企业级应用静待市场爆发

3.1 消费级市场：用户热情升温，游戏成市场热点

3.1.1 VR游戏：静待杀手级应用出现，带动VR普及

3.1.2 VR影视：市场预期较高，但内容相对匮乏

3.1.3 VR直播：符合消费习惯，前景值得关注

3.1.4 VR动漫：国产动漫风生水起，"VR+动漫"发展遇良机

3.1.5 VR社交：尚无成熟产品，但想象空间巨大

3.1.6 VR电竞：与位移硬件的组合，或成市场爆点

3.1.7 VR综艺：蕴藏金矿

3.2 企业级市场应用：市场在兴起，细分龙头有望突围而出

3.2.1 航空市场应用：飞行器培训与制造的新变革因素

3.2.2 医疗市场应用：虚拟现实教学前景广阔

3.2.3 旅游市场应用：享内容红利，VR打造优质IP

3.2.4 教育市场应用：产业联动，打开新世界大门

3.2.5 网络购物应用：变革传统网络购物模式

3.2.6 军事领域应用：应用系统开发最多，需求最迫切

3.2.7 房地产市场应用：催生VR+众筹新商业模式

第四章 虚拟现实前景：新平台，大空间，VR时代序幕已拉开()

4.1 虚拟现实发展的前景

从需求端来看，随着VR技术的发展和概念的普及，其市场需求将不断提升。一方面，VR产品的不断增长是必然趋势;另一方面，随着产品的增多，技术的发展，VR产品价格将会细化，又进一步推动VR产品的普及。2018年我国AR/VR行业的消费支出为30.38亿元，预计在2019-2023年保持高速增长趋势，年均复合增速将会达到77.8%，至2023年，消费支出规模有望破650亿元。

4.1.1 消费级市场应用前景

4.1.2 企业级市场应用前景

4.1.3 VR商业化应用前景

4.2 虚拟现实的投资机会

4.2.1 硬件市场

4.2.2 内容开发

4.2.3 软件和关键技术

4.2.4 渠道类布局()

图表目录

图表 本轮消费升级与上一轮消费升级的显著不同

图表 2022年全球虚拟现实产业应用领域投资占比

图表 2024-2030年中国虚拟现实产业投资数量及投资规模

图表 2024-2030年中国虚拟现实各产业链环节投资数量及投资规模

图表 虚拟现实产业链全景图

图表 VR内容应用领域

图表 VR内容数量

图表 高盛对VR/AR市场规模的三种预测分析

图表 2020年VR/AR技术应用市场规模预测分析

图表 2024-2030年虚拟现实市场规模预测分析

图表 国外机构对VR/AR市场规模预测汇总

图表 虚拟现实衍生应用生态

图表 虚拟现实消费级市场及企业级市场应用领域

图表 VR消费级市场产业链图谱

图表 适合与VR结合的游戏类型概览

图表 Oculus热门VR游戏一览

图表 VR内容销售额占比

图表 VR游戏分类占比

图表 VR游戏突破点

图表 我国银幕数量及3D银幕与普通银幕占比

图表 适合VR直播的节目类型

图表 VR直播的应用领域

图表 事件直播与网络直播的特点对比

图表 VR与动漫产业相结合的好处

图表 VR与动漫的结合形式

图表 VR航空产业全景图

图表 VR医疗产业链

更多图表请见正文……

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202401/432624.html>