

# 2022-2028年中国虚拟现实 ( VR ) 产业发展现状与产业竞争格局报告

## 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

《2022-2028年中国虚拟现实（VR）产业发展现状与产业竞争格局报告》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/202206/300591.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

虚拟现实技术(英文名称：Virtual Reality，缩写为VR)，又称灵境技术，是20世纪发展起来的一项全新的实用技术。虚拟现实技术囊括计算机、电子信息、仿真技术于一体，其基本实现方式是计算机模拟虚拟环境从而给人以环境沉浸感。随着社会生产力和科学技术的不断发展，各行各业对VR技术的需求日益旺盛。VR技术也取得了巨大进步，并逐步成为一个新的科学技术领域。

中企顾问网发布的《2022-2028年中国虚拟现实（VR）产业发展现状与产业竞争格局报告》共六章。首先介绍了虚拟现实（VR）行业市场发展环境、虚拟现实（VR）整体运行态势等，接着分析了虚拟现实（VR）行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟现实（VR）市场竞争格局。随后，报告对虚拟现实（VR）做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟现实（VR）行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟现实（VR）产业有个系统的了解或者想投资虚拟现实（VR）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1章：中国虚拟现实行业发展现状分析

1.1 中国虚拟现实行业发展概况分析

1.1.1 虚拟现实发展历史及阶段

1.1.2 虚拟现实行业宏观环境分析

（1）政策环境

（2）社会环境

（3）经济环境

（4）技术环境

1.1.3 国内外虚拟现实行业对比分析

（1）产品研发

（2）企业所处阶段

（3）商业模式对比

1.1.4 中国虚拟现实行业面临的主要问题

(1) 成本较高

(2) 技术瓶颈

(3) 内容匮乏

## 1.2 中国虚拟现实行业商业模式分析

### 1.2.1 设备出售盈利点

(1) 游戏开发授权费

(2) 付费内容播放分成

(3) 广告收入分成

### 1.2.2 线下场景付费体验

(1) 传统娱乐场所VR体验点

(2) 专门的VR体验店

(3) 大型VR主题公园

## 1.3 虚拟现实行业跨界影响分析

### 1.3.1 虚拟现实+医疗

### 1.3.2 虚拟现实+社交

### 1.3.3 虚拟现实+汽车

### 1.3.4 虚拟现实+教育

### 1.3.5 虚拟现实+其他行业

## 第2章：虚拟现实行业产业链结构分析

### 2.1 虚拟现实行业上游分析

#### 2.1.1 企业研发生产

#### 2.1.2 零部件产品分析

(1) 传感器

(2) 光学设备

(3) 芯片

(4) 软件

### 2.2 虚拟现实设备及产品分析

#### 2.2.1 输出设备

#### 2.2.2 输入设备

#### 2.2.3 主机和系统

### 2.3 虚拟下游应用市场分析

### 2.3.1 企业级市场

(1) 重点应用领域

(2) 设备普及情况

(3) 应用前景展望

### 2.3.2 消费者市场

(1) 重点应用领域

(2) 设备普及情况

(3) 应用前景展望

## 2.4 虚拟现实产业服务及渠道

### 2.4.1 生态服务

### 2.4.2 线上销售渠道

### 2.4.3 线下销售渠道

### 2.4.4 内容运营平台

## 第3章：虚拟现实的核心技术应用与研究机构分析

### 3.1 虚拟现实的核心技术分析

#### 3.1.1 模拟管理器

#### 3.1.2 追踪器与数据手套输入设备

#### 3.1.3 数据手套与手势辨识

#### 3.1.4 头戴式显示器及其它显示技术

#### 3.1.5 3D图形显像技术

#### 3.1.6 临界时间计算

#### 3.1.7 动态机制处理

#### 3.1.8 影像式虚拟现实

#### 3.1.9 网络虚拟现实

### 3.2 虚拟现实技术的应用情况分析

#### 3.2.1 军事上的应用

(1) 技术应用现状

(2) 重点细分领域

(3) 市场需求前景

#### 3.2.2 在制造业中的应用

(1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

### 3.2.3 在建筑、城市规划中的应用

- (1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

### 3.2.4 在娱乐业中的应用

- (1) 技术应用现状

- (2) 重点细分领域

- (3) 市场需求前景

### 3.2.5 在其它领域的应用

- (1) 在教学上的应用

- (2) 在医学中的应用

- (3) 在石油工业中的应用

## 3.3 国内虚拟现实技术研究重点机构分析

### 3.3.1 北京大学智能科学系视觉信息处理研究室

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

- (4) 重点科研成果

### 3.3.2 中国科学院计算技术研究所虚拟现实技术实验室

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

- (4) 重点科研成果

### 3.3.3 中国科学院遥感应用研究所

- (1) 总体发展目标

- (2) 研究团队情况

- (3) 主要研究方向

- (4) 重点科研成果

### 3.3.4 北京师范大学虚拟现实与可视化技术研究所

- (1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

### 3.3.5 北京理工大学信息与电子学部

(1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

### 3.3.6 北京航空航天大学虚拟现实新技术国家重点实验室

(1) 总体发展目标

(2) 研究团队情况

(3) 主要研究方向

(4) 重点科研成果

### 3.3.7 其它虚拟现实技术研究重点单位分析

(1) 石家庄铁道大学信息科学与技术学院

(2) 西南交通大学虚拟现实与多媒体技术实验室

(3) 山东大学人机交互与虚拟现实研究中心

(4) 浙江大学计算机辅助设计与图形学国家重点实验室

## 第4章：中国虚拟现实创业生态圈深度解析

### 4.1 头戴显示设备

#### 4.1.1 PC端VR头戴显示设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

#### 4.1.2 移动端VR头戴显示设备

(1) 类Cardboard 3D头戴显示设备

(2) 类Gear VR头戴显示设备

(3) 一体机头显

### 4.2 输入设备

#### 4.2.1 动作捕捉类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

#### 4.2.2 泛体感类输入设备

(1) 代表产品

(2) 发展现状

#### 4.3 内容分发平台

##### 4.3.1 应用商店类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

##### 4.3.2 网站分发类

(1) 代表产品

(2) 主要特征

#### 4.4 游戏开发

##### 4.4.1 代表作品

##### 4.4.2 发展现状

#### 4.5 影视场景

##### 4.5.1 观看设备

##### 4.5.2 观影软件

##### 4.5.3 片源种类

(1) 改造的VR内容

(2) 实时渲染的VR影视

(3) UGC内容

#### 4.6 应用开发

##### 4.6.1 VR技术应用情况

##### 4.6.2 国内初创团队

(1) K-Labs 互动新媒体实验室

(2) 昊威创视科技有限责任公司

(3) UVRT 极象科技有限责任公司

(4) 中电蓝图有限责任公司

#### 4.7 媒体关注

##### 4.7.1 关注VR的垂直媒体

(1) 元代码

(2) Yivian

##### 4.7.2 其它的科技媒体



- (1) 36kr
- (2) 雷锋网
- (3) 雷科技
- (4) 爱范儿

#### 4.8 服务设施

##### 4.8.1 孵化器

##### 4.8.2 爱好者社区

##### 4.8.3 活动平台

##### 4.8.4 数据库

### 第5章：虚拟现实行业重点企业发展分析

#### 5.1 国际科技巨头的虚拟现实业务布局

##### 5.1.1 Facebook虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品情况
- (3) 虚拟现实投资并购

##### 5.1.2 微软虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实关键技术
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实投资并购

##### 5.1.3 索尼虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实核心技术
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实投资情况

##### 5.1.4 谷歌虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实技术分析
- (2) 虚拟现实产品分析
- (3) 虚拟现实投资情况

##### 5.1.5 三星虚拟现实业务布局

- (1) 虚拟现实技术分析
- (2) 虚拟现实设备分析
- (3) 虚拟现实项目及投资

### 5.1.6 其它科技巨头的虚拟现实业务分析

- (1) 雷蛇公司虚拟现实业务布局
- (2) 英特尔虚拟现实业务布局
- (3) 苹果公司虚拟现实业务布局
- (4) HTC公司虚拟现实业务布局

## 5.2 中国虚拟现实行业典型企业案例分析

### 5.2.1 北京暴风科技股份有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实产品价格
- (3) 虚拟现实产品体验
- (4) 虚拟现实核心技术
- (5) 商业模式深度解析
- (6) 企业经营状况分析

### 5.2.2 北京蚁视科技有限公司

- (1) 虚拟现实生态布局
- (2) 虚拟现实核心技术
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实产品体验
- (5) 企业经营状况分析

### 5.2.3 乐视网信息技术(北京)股份有限公司

- (1) 虚拟现实发展战略
- (2) 虚拟现实业务布局
- (3) 虚拟现实发展优势
- (4) 虚拟现实产品分析
- (5) 企业经营状况分析

### 5.2.4 上海乐相科技有限公司

- (1) 虚拟现实重点技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 企业融资情况分析
- (5) 虚拟现实业务布局

### 5.2.5 深圳市经纬度科技有限公司

- (1) 虚拟现实关键技术
- (2) 虚拟现实产品体验
- (3) 虚拟现实产品价格
- (4) 虚拟现实业务布局

### 5.3 虚拟现实行业其它重点企业分析

#### 5.3.1 智能手机厂商的虚拟现实业务布局

- (1) OPPO虚拟现实业务布局
- (2) 联想虚拟现实业务布局
- (3) 魅族虚拟现实业务布局
- (4) 锤子科技虚拟现实业务布局

#### 5.3.2 互联网巨头的虚拟现实投资布局

- (1) 百度虚拟现实投资布局
- (2) 腾讯虚拟现实投资布局
- (3) 阿里虚拟现实投资布局
- (4) 小米虚拟现实投资布局

#### 5.3.3 其它上市公司虚拟现实业务布局

- (1) 天音控股虚拟现实领域布局情况
- (2) 联络互动虚拟现实领域布局情况
- (3) 亚麻产业虚拟现实领域布局情况
- (4) 歌尔声学虚拟现实领域布局情况

## 第6章：虚拟现实行业前景趋势与投资战略规划()

### 6.1 虚拟现实行业发展前景展望

#### 6.1.1 全球虚拟现实行业市场容量预测

- (1) 全球虚拟现实设备及产品销量预测
- (2) 全球虚拟现实内容服务市场容量预测
- (3) 全球虚拟现实企业级应用市场容量预测

#### 6.1.2 中国虚拟现实行业市场规模及预测

- (1) 2020年中国虚拟现实行业市场规模
- (2) 2022-2028年中国虚拟现实市场规模预测

### 6.2 中国虚拟现实行业整体趋势分析

#### 6.2.1 中国虚拟现实行业市场竞争趋势

## 6.2.2 中国虚拟现实行业技术发展趋势

(1) 硬件

(2) 系统及应用

## 6.2.3 中国虚拟现实行业内容开发趋势

(1) UGC/PGC

(2) VR直播

(3) VR影视剧

(4) VR游戏

## 6.3 中国虚拟现实商品形态发展趋势

### 6.3.1 虚拟现实商品形态

(1) VR眼镜盒子

(2) VR头盔

(3) VR一体机

### 6.3.2 虚拟现实商品盈利

(1) 硬件盈利

(2) 内容盈利

(3) 服务盈利

## 6.4 中国虚拟现实行业投资现状分析

### 6.4.1 中国虚拟现实行业投资主体情况

### 6.4.2 中国虚拟现实行业投资规模分析

### 6.4.3 虚拟现实投资成功案例深度解析

### 6.4.4 获投资的虚拟现实公司分布领域

### 6.4.5 中国虚拟现实行业投资风险分析

## 6.5 中国虚拟现实行业重大投资机会

### 6.5.1 虚拟现实硬件产品投资机会

### 6.5.2 虚拟现实产业链投资机会

### 6.5.3 虚拟现实内容投资机会

### 6.5.4 虚拟现实技术投资机会

### 6.5.5 虚拟现实+其它行业投资机会

部分图表目录：

图表1：中国虚拟现实行业发展阶段

图表2：中国虚拟现实行业发展特征

图表3：中国虚拟现实行业政策环境

图表4：中国虚拟现实行业社会环境

图表5：中国虚拟现实行业经济环境

图表6：中国虚拟现实行业技术环境

图表7：国内外虚拟现实行业产品研发对比

图表8：国内外虚拟现实企业所处阶段对比

图表9：国内外虚拟现实行业商业模式对比

图表10：虚拟现实产品成本分析

图表11：虚拟现实主要技术瓶颈

图表12：虚拟现实技术在军事上的应用

图表13：虚拟现实技术在制造业中的应用

图表14：虚拟现实技术在建筑、城市规划中的应用

图表15：虚拟现实技术在娱乐业中的应用

图表16：虚拟现实技术在其它领域的应用

更多图表见正文.....

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202206/300591.html>