

2017-2022年中国虚拟现实行业市场运营态势及投资战略研究报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2017-2022年中国虚拟现实行业市场运营态势及投资战略研究报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本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，以及我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市场调研分析。

官网地址：<https://www.chyxx.com/research/201611/463497.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 400-700-9383、010-60343812、010-60343813

电子邮箱: kefu@chyxx.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

虚拟现实和增强现实成为全球新一代信息技术的焦点，点燃了资本市场的热情，大量资金涌入，但现阶段VR/AR在技术、硬件、内容等方面仍存有不足，整个行业面临企业跟风赚快钱，行业虚火旺等问题，不利于长期可持续发展。2016年，国家相继推出一系列行业政策，支持前沿技术开发、科技成果转化和产业化与标准的创制、专利的申请、公共技术服务平台的搭建，围绕着VR/AR的生态环境构建提供了全方位的政策支持。政策的倡导体现了国家对虚拟现实行业价值的肯定，在其推动支持下虚拟现实行业统一标准将早日出台，基础技术研发及保护、专业人才教育和培养将进入发展快车道。

VR/AR相关产业发展政策

虚拟现实产业链梳理

智研咨询发布的《2017-2022年中国虚拟现实行业市场运营态势及投资战略研究报告》共十五章。首先介绍了虚拟现实相关概念及发展环境，接着分析了中国虚拟现实规模及消费需求，然后对中国虚拟现实市场运行态势进行了重点分析，最后分析了中国虚拟现实面临的机遇及发展前景。若您想对中国虚拟现实有个系统的了解或者想投资该行业，本报告将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 虚拟现实相关概述

1.1 虚拟现实介绍

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 虚拟现实发展特征

1.2 虚拟现实发展历程

1.2.1 萌芽阶段

1.2.2 实现阶段

1.2.3 逐步完善阶段

1.3 虚拟现实的类型

1.3.1 桌面式虚拟现实

1.3.2 沉浸式虚拟现实

1.3.3 分布式虚拟现实

1.3.4 增强虚拟现实

1.4 虚拟现实产业链分析

1.4.1 产业链全景

1.4.2 产业链上游

1.4.3 产业链中游

1.4.4 产业链下游

第二章 2014-2016年虚拟现实产业发展环境分析

2.1 政策环境

2.1.1 “互联网+”行动

2.1.2 三网融合政策

2.1.3 相关产业政策

2.2 经济环境

2.2.1 国民经济发展态势

2.2.2 工业经济运行状况

2.2.3 电子信息产业规模

2.2.4 信息经济作用

2.2.5 信息化发展水平

2.3 社会环境

2.3.1 主流消费群特征

2.3.2 娱乐消费需求

2.3.3 大众市场认知

第三章 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

3.1 2014-2016年国际虚拟现实产业分析

3.1.1 各区域发展状况

3.1.2 各国研究进展

3.1.3 消费者认知分析

3.1.4 产品应用现状

3.2 2014-2016年中国虚拟现实产业现状

3.2.1 产业发展成就

3.2.2 产业政策分析

3.2.3 商业模式分析

3.3 2014-2016年中国虚拟现实产业竞争分析

3.3.1 市场主体分析

3.3.2 企业布局情况

3.3.3 企业动态分析

3.4 2014-2016年中国虚拟现实市场分析

3.4.1 市场发展状况

3.4.2 市场需求点分析

3.4.3 市场发展趋势

3.5 虚拟现实技术存在的问题

3.5.1 硬件交互及体验亟待提升

3.5.2 内容制作成本高

3.5.3 适用场景未充分开拓

3.5.4 行业缺乏统一标准

3.6 虚拟现实产业发展策略

3.6.1 技术研发建议

3.6.2 政策支持建议

3.6.3 规范市场秩序

3.6.4 制定产品标准

第四章 2014-2016年虚拟现实关键技术分析

4.1 技术概况

4.1.1 技术标准分析

4.1.2 技术发展阶段

4.1.3 专利申请规模

4.2 显示技术

4.2.1 广角立体显示

4.2.2 投影技术

4.2.3 结构光技术

4.2.4 光飞时间技术

4.2.5 多角成像技术

4.3 跟踪技术

4.3.1 体感识别技术

4.3.2 手势识别技术

4.3.3 眼球跟踪技术

4.4 输入输出技术

4.4.1 立体声

4.4.2 触觉反馈技术

4.4.3 语音输入输出

第五章 2014-2016年虚拟现实产业发展基础分析

5.1 电子产业发展周期

5.1.1 电子产品周期

5.1.2 PC产业周期

5.1.3 智能手机周期

5.1.4 3D电影发展周期

5.1.5 新技术共同点

5.2 互联网为虚拟现实提供新的实现模式

5.2.1 互联网产业发展基础

5.2.2 互联网经济发展规模

5.2.3 互联网细分市场格局

5.2.4 互联网产业发展趋势

5.2.5 在虚拟现实中的应用

5.3 云计算为虚拟现实提供技术支持

5.3.1 云计算产业发展概况

5.3.2 云计算产业发展规模

5.3.3 云计算产业发展特征

5.3.4 在虚拟现实中的应用

5.4 虚拟现实时代要求更高的数据价值

5.4.1 大数据产业发展概况

5.4.2 大数据产业发展规模

5.4.3 大数据产业发展特征

5.4.4 在虚拟现实中的应用

5.5 虚拟现实时代创造新的交互方式

5.5.1 人机交互产业发展概况

5.5.2 人机交互产业技术发展

5.5.3 人机交互产业发展趋势

5.5.4 在虚拟现实中的应用

第六章 2014-2016年增强现实产业发展分析

6.1 虚拟现实与增强现实产业关系分析

6.1.1 侧重点不同

6.1.2 技术不同

6.1.3 设备不同

6.1.4 交互区别

6.1.5 应用区别

6.2 2014-2016年增强现实产业发展现状

6.2.1 技术特点分析

6.2.2 技术发展瓶颈

6.2.3 产业发展阶段

6.2.4 主要产品发展

6.3 2014-2016年增强现实软件市场分析

6.3.1 国内外市场比较

6.3.2 产业链介绍分析

6.3.3 软件市场商业模式

6.4 2014-2016年增强现实头戴显示器市场分析

6.4.1 国内外市场比较

6.4.2 头戴显示器产业链

6.4.3 市场参与主体

6.5 2014-2016年增强现实产业发展前景及趋势

6.5.1 产业发展前景

6.5.2 产业发展趋势

6.5.3 产业规模预测

第七章 2014-2016年虚拟现实核心元器件市场分析

7.1 芯片市场

7.1.1 芯片市场发展综述

7.1.2 芯片的重要性分析

7.1.3 芯片市场竞争格局

7.2 显示屏市场

7.2.1 显示屏市场发展综述

7.2.2 显示屏的重要性分析

7.2.3 显示屏市场竞争格局

7.2.4 显示屏市场规模

7.3 传感器市场

7.3.1 传感器市场发展综述

7.3.2 传感器的重要性分析

7.3.3 传感器市场竞争格局

第八章 2014-2016年虚拟现实产业主要设备市场分析

8.1 2014-2016年虚拟现实设备产业发展综述

8.1.1 虚拟现实设备进化史

8.1.2 科技巨头积极布局

8.1.3 硬件设备发展状况

8.1.4 主流设备发展方向

8.2 2014-2016年虚拟现实输入设备发展状况分析

8.2.1 输入设备发展状况

8.2.2 动作输入设备方案

8.2.3 动作带入设备

8.2.4 动作控制设备

8.3 2014-2016年虚拟现实输出设备市场分析

8.3.1 主流设备产品特征

8.3.2 主流设备价格分析

8.3.3 主流设备市场排名

8.4 2014-2016年虚拟现实头戴显示设备发展分析

8.4.1 显示设备方案

8.4.2 产品市场规模

8.4.3 头戴显示设备类型

8.4.4 眼镜盒子市场格局

第九章 2014-2016年虚拟现实内容开发市场分析

9.1 2014-2016年虚拟现实内容开发市场综述

9.1.1 内容开发现状

9.1.2 VR应用领域

9.1.3 内容制作状况

9.1.4 内容市场规模

9.2 2014-2016年虚拟现实游戏开发分析

9.2.1 市场发展现状

9.2.2 市场需求状况

9.2.3 市场发展规模

9.2.4 市场竞争格局

9.2.5 市场融资状况

9.2.6 市场发展趋势

9.3 2014-2016年虚拟现实动漫开发分析

- 9.3.1 市场发展综述
- 9.3.2 市场场景应用
- 9.3.3 市场发展现状
- 9.3.4 市场发展模式
- 9.3.5 市场发展缺陷
- 9.4 2014-2016年虚拟现实视频制作开发分析
 - 9.4.1 市场发展综述
 - 9.4.2 市场发展状况
 - 9.4.3 市场发展规模
 - 9.4.4 细分市场状况
 - 9.4.5 市场空间预测
- 9.5 2014-2016年虚拟现实其他开发内容分析
 - 9.5.1 工业制造
 - 9.5.2 医疗行业
 - 9.5.3 智能汽车
 - 9.5.4 航天军工行业
 - 9.5.5 房地产行业
 - 9.5.6 旅游行业
 - 9.5.7 教育行业
 - 9.5.8 城市规划
 - 9.5.9 社交通讯
 - 9.5.10 电子/虚拟商务和广告

第十章 2014-2016年虚拟现实内容分发市场分析

- 10.1 2014-2016年虚拟现实内容分发平台发展综述
 - 10.1.1 主要平台类型
 - 10.1.2 市场竞争格局
 - 10.1.3 未来发展方向
- 10.2 2014-2016年虚拟现实内容分发模式分析
 - 10.2.1 硬件+内容制作+应用商店分发模式
 - 10.2.2 硬件+O2O线上线下分发模式
 - 10.2.3 内容付费+广告+线下体验模式
 - 10.2.4 虚拟现实垂直分发模式
 - 10.2.5 主题公园模式
- 10.3 2014-2016年虚拟现实主要内容分发平台介绍

- 10.3.1 应用商店类
- 10.3.2 网站分发类
- 10.3.3 相关服务类
- 10.4 2014-2016年虚拟现实内容分发平台需求分析
 - 10.4.1 开发软件需求
 - 10.4.2 内容分发需求
 - 10.4.3 云服务需求
 - 10.4.4 大数据需求

第十一章 2014-2016年虚拟现实主要产品分析

- 11.1 头戴式Mobile VR产品
 - 11.1.1 Gear VR
 - 11.1.2 Cardboard
 - 11.1.3 Dream VR
 - 11.1.4 暴风魔镜
 - 11.1.5 灵境
- 11.2 头戴式PC/主机VR产品
 - 11.2.1 Oculus Rift
 - 11.2.2 Project Morpheus
 - 11.2.3 OSVR Hacker Dev Kit
 - 11.2.4 Vive
 - 11.2.5 LeVR COOL1
 - 11.2.6 3 Glasses
- 11.3 头戴式AR产品
 - 11.3.1 Google Glass
 - 11.3.2 HoloLens全息眼镜

第十二章 2014-2016年虚拟现实行业国外重点企业经营分析

- 12.1 Facebook
 - 12.1.1 企业发展概况
 - 12.1.2 企业经营状况
 - 12.1.3 企业发展愿景
 - 12.1.4 虚拟现实布局
 - 12.1.5 企业发展动态
- 12.2 Oculus

- 12.2.1 企业发展概况
- 12.2.2 虚拟现实产业链布局
- 12.2.3 虚拟现实市场定位
- 12.2.4 企业核心技术及优势
- 12.2.5 企业投资并购动态
- 12.3 Google
 - 12.3.1 企业发展概况
 - 12.3.2 企业经营状况
 - 12.3.3 虚拟现实布局
 - 12.3.4 投资并购动态
- 12.4 Microsoft
 - 12.4.1 企业发展概况
 - 12.4.2 企业经营状况
 - 12.4.3 虚拟现实布局
 - 12.4.4 企业发展动态
- 12.5 Apple
 - 12.5.1 企业发展概况
 - 12.5.2 企业经营状况
 - 12.5.3 虚拟现实布局
 - 12.5.4 企业发展动态
- 12.6 Sony
 - 12.6.1 企业发展概况
 - 12.6.2 企业经营状况
 - 12.6.3 虚拟现实布局
- 12.7 Samsung
 - 12.7.1 企业发展概况
 - 12.7.2 企业经营状况
 - 12.7.3 虚拟现实布局

第十三章 2014-2016年虚拟现实行业国内重点企业经营分析

- 13.1 暴风科技
 - 13.1.1 企业发展概况
 - 13.1.2 经营效益分析
 - 13.1.3 业务经营分析
 - 13.1.4 财务状况分析

13.1.5 虚拟现实布局

13.1.6 未来前景展望

13.2 乐视网

13.2.1 企业发展概况

13.2.2 经营效益分析

13.2.3 业务经营分析

13.2.4 财务状况分析

13.2.5 虚拟现实布局

13.2.6 未来前景展望

13.2.7 最新发展动态

13.3 歌尔声学

13.3.1 企业发展概况

13.3.2 经营效益分析

13.3.3 业务经营分析

13.3.4 财务状况分析

13.3.5 虚拟现实布局

13.3.6 未来前景展望

13.4 华力创通

13.4.1 企业发展概况

13.4.2 经营效益分析

13.4.3 业务经营分析

13.4.4 财务状况分析

13.4.5 虚拟现实布局

13.4.6 未来前景展望

13.5 华谊兄弟

13.5.1 企业发展概况

13.5.2 经营效益分析

13.5.3 业务经营分析

13.5.4 财务状况分析

13.5.5 虚拟现实布局

13.5.6 未来前景展望

13.6 顺网科技

13.6.1 企业发展概况

13.6.2 经营效益分析

13.6.3 业务经营分析

13.6.4 财务状况分析

13.6.5 虚拟现实布局

13.6.6 未来前景展望

13.7 上市公司财务比较分析

13.7.1 盈利能力分析

13.7.2 成长能力分析

13.7.3 营运能力分析

13.7.4 偿债能力分析

第十四章 2014-2016年虚拟现实产业投融资分析

14.1 2014-2016年国际虚拟现实产业投融资状况

14.1.1 资本布局状况

14.1.2 产业投融资规模

14.1.3 产业投融资特征

14.1.4 产业投融资动态

14.1.5 各子领域融资规模

14.2 2014-2016年中国虚拟现实产业投融资状况

14.2.1 产业投融资动态

14.2.2 产业投融资特征

14.2.3 与国际投资比较

14.3 2014-2016年虚拟现实产业投资机遇分析

14.3.1 产业投资机遇

14.3.2 产业投资热点

14.3.3 潜在市场投资机会

第十五章 2017-2022年虚拟现实产业发展前景及趋势预测 (ZY ZM)

15.1 虚拟现实发展价值分析

15.1.1 促进通信网络升级

15.1.2 物联网终端布局完善

15.1.3 推动基础设施升级优良

15.2 虚拟现实产业发展趋势及前景分析

15.2.1 技术发展趋势

15.2.2 设备发展趋势

15.2.3 商业模式发展趋势

15.2.4 产业发展趋势

15.2.5 商业应用前景

15.3 2017-2022年虚拟现实产业预测分析

15.3.1 2017-2022年虚拟现实产业规模预测

2016年国内虚拟现实市场规模将达到56.6亿元，2020年市场规模预计超过550亿元。目前国内的虚拟现实产业还处于起步阶段，尚未形成明确领跑者，参与到虚拟现实领域的企业大幅增加，主要集中于硬件研发及应用配套领域。2016年中国互联网三巨头腾讯、阿里及百度都在虚拟现实领域有所动作：百度旗下的爱奇艺计划打造全球最大的中文虚拟现实服务，发力建设VR内容分发平台，百度视频增设VR频道，打造国内VR内容聚合平台，为不同类型的用户提供视频、游戏、资讯等内容资源；腾讯试水通过虚拟现实技术直播韩国人气组合Big Bang演唱会，并购买了逾300部日本动漫专营权进行VR内容建设。电商巨头阿里在今年二月投资了AR硬件制造商Magic Leap，并将致力于通过虚拟现实技术与电商业务的结合带来全新的线上购物体验。

2016-2020虚拟现实市场软硬件收入预测

2020年虚拟现实细分市场收入

2015-2020中国虚拟现实市场规模预测

15.3.2 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测

15.3.3 2017-2022年虚拟现实内容市场规模预测

15.3.4 2017-2022年虚拟现实应用行业规模预测

图表目录：

图表1 虚拟现实技术基本原理

图表2 虚拟现实重要特征

图表3 虚拟现实发展历程

图表4 虚拟现实的四种类型

图表5 桌面虚拟现实系统的体系结构

图表6 沉浸式虚拟现实系统的体系结构

图表7 虚拟现实产业链全景图

图表8 2010-2016年中国物联网重大政策和方针

图表9 2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表10 2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表11 2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表12 2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表13 2015-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表14 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表15 2016年规模以上工业企业主要财务指标

图表16 2016年规模以上工业企业经济效益指标

图表17 2011-2016年我国电子信息产业增长情况

图表18 2016年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比

图表19 2011-2016年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表20 2016年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表21 2016年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表22 2016年我国电子信息产品进出口累计增速

图表23 2016年我国软件业出口增长

图表24 2016年电子信息制造业不同性质企业销售产值分月增速对比

图表25 2016年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表26 2016年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况

图表27 信息经济对国民经济传导路径

图表28 信息经济与经济增长的传导路径

图表29 2002-2016年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表30 2002-2016年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表31 2014-2016年中国信息发展指数比较

图表32 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表33 2011-2016年中国社会消费品零售总额及城镇居民家庭人均可支配收入

图表34 美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表35 美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表36 美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表37 虚拟现实行业主流商业模式

图表38 国内虚拟现实企业产业链布局

图表39 2016年虚拟现实市场趋势

图表40 2016年新兴技术发展周期

图表41 投影技术原理

图表42 微投显示主流技术比较

图表43 电子产品发展周期回顾

图表44 摩尔定律加速提升计算能力

图表45 PC基础发展阶段

图表46 现代化个人电脑发展阶段

图表47 PC普及阶段

图表48 计算机应用的发展阶段

图表49 2013-2016年全球智能手机用户规模及渗透率

图表50 3D电影起步阶段

图表51 3D电影艰难发展期

图表52 3D电影技术积累期

图表53 3D电影爆发期

图表54 成功智能硬件/技术共同点

图表55 没有成功普及的智能硬件/技术未达到的条件

图表56 虚拟现实奇点临近

图表57 2012-2018年中国网络经济市场规模

图表58 2015-2016年中国网络经济市场规模

图表59 2015年中国网络经济PC端细分领域占比

图表60 2015年中国网络经济移动端细分领域占比

图表61 2016年中国网络经济细分领域占比

图表62 2011-2016年全球云计算市场规模及增速

图表63 2012-2016年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表64 2011-2016年中国云计算行业市场规模及增速

图表65 2010-2020年全球数据规模量及增速

图表66 2012-2017年全球大数据市场规模及增速

图表67 2010-2016年中国大数据市场规模及增速

图表68 1977-2016年全球人机交互领域专利申请趋势

图表69 1980-2016年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势

图表70 2011-2016年中国可穿戴设备市场规模走势

图表71 沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表72 增强现实行业AMC模型

图表73 增强现实软件市场产业链

图表74 增强现实软件市场主流商业模式

图表75 增强现实头戴显示器产业链

图表76 增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表77 2017-2022年全球虚拟现实及增强现实市场规模

图表78 2020年增强现实各细分市场占比

图表79 2020年虚拟现实各细分市场占比

图表80 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输

图表81 2016-2018年激光显示行业规模预测

图表82 VR主流产品采用的AMOLED显示屏

图表83 2012-2016年全球主要区域AMOLED产能比重

图表84 中国主要AMOLED产能拓展情况

图表85 2010-2016年全球传感器市场规模及其增速

- 图表86 2010-2016年中国传感器市场规模
- 图表87 海外科技巨头在VR/AR传感技术领域的布局
- 图表88 VR/AR主要设备介绍
- 图表89 VR-AR硬件设备构成及主要关键硬件
- 图表90 虚拟现实输入设备
- 图表91 主要虚拟现实设备及其特点
- 图表92 主流VR设备参数与价格分析
- 图表93 常见竞技游戏级显示器价格
- 图表94 头戴类虚拟现实产品排行榜Top30
- 图表95 虚拟现实非头戴类产品排行榜Top5
- 图表96 虚拟现实手套类产品排行榜Top5
- 图表97 大型空间类设备市场提供情况
- 图表98 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表99 客厅类显示设备市场提供状况
- 图表100 2017-2022年虚拟现实头盔市场规模预测
- 图表101 代表性PC端虚拟现实头盔产品
- 图表102 代表性移动端VR眼镜产品
- 图表103 虚拟现实行业应用领域
- 图表104 影视制作领域市场主体
- 图表105 代表性VR游戏
- 图表106 2008-2016年中国游戏产业市场营收及其增速
- 图表107 知名VR游戏开发团队及其产品和获得融资情况
- 图表108 2016年部分动漫公司投融资状况
- 图表109 2005-2016年全球年度3D电影上映数量
- 图表110 全球虚拟现实电影制作情况
- 图表111 全球各区域虚拟现实医疗健康需求占比
- 图表112 2017-2022年车载HUD市场规模预测
- 图表113 2017-2022年全球在线教育市场规模预测
- 图表114 虚拟现实内容分发平台类型
- 图表115 迪士尼产业链布局
- 图表116 全球VR/AR主题公园
- 图表117 Gear VR主要参数内容
- 图表118 Cardboard主要参数内容
- 图表119 Dream VR主要参数内容
- 图表120 暴风魔镜主要参数内容

- 图表121 灵境主要参数内容
- 图表122 Oculus Rift主要参数内容
- 图表123 Project Morpheus主要参数内容
- 图表124 OSVR Hacker Dev Kit主要参数内容
- 图表125 Vive主要参数内容
- 图表126 3Glasses专属应用平台
- 图表127 3 Glasses主要参数内容
- 图表128 Google眼镜主要参数内容
- 图表129 2012-2014年脸书综合收益表
- 图表130 2012-2014年脸书收入分部门资料
- 图表131 2012-2014年脸书收入分地区资料
- 图表132 2013-2015年脸书综合收益表
- 图表133 2013-2015年脸书收入分部门资料
- 图表134 2013-2015年脸书收入分地区资料
- 图表135 2015-2016年脸书综合收益表
- 图表136 Facebook虚拟现实产业链布局
- 图表137 全球各大互联网公司月活跃用户数
- 图表138 Oculus企业创始人及管理层
- 图表139 Oculus虚拟现实产业链生态
- 图表140 Oculus虚拟现实生态布局
- 图表141 Oculus虚拟现实市场定位
- 图表142 Oculus与竞争对手优势对比
- 图表143 Oculus历史沿革
- 图表144 2012-2014年谷歌综合收益表
- 图表145 2012-2014年谷歌收入分部门资料
- 图表146 2012-2014年谷歌收入分地区资料
- 图表147 2013-2015年谷歌综合收益表
- 图表148 2013-2015年谷歌收入分部门资料
- 图表149 2013-2015年谷歌收入分地区资料
- 图表150 2014-2016年Alphabet综合收益表
- 图表151 2014-2016年Alphabet收入分部门资料
- 图表152 2014-2016年Alphabet收入分地区资料
- 图表153 Google虚拟现实产业链布局
- 图表154 2013-2015财年微软综合收益表
- 图表155 2014-2016财年微软综合收益表

图表156 2014-2016财年微软收入分部门资料

图表157 2014-2016财年微软收入分地区资料

图表158 2016-2016财年微软综合收益表

图表159 2016-2016财年微软收入分部门资料

图表160 2013-2015财年苹果综合收益表

图表161 2013-2015财年苹果收入分产品资料

图表162 2013-2015财年苹果收入分地区资料

图表163 2014-2016财年苹果综合收益表

图表164 2014-2016财年苹果收入分产品资料

图表165 2014-2016财年苹果收入分地区资料

图表166 2016-2016财年苹果综合收益表

图表167 2016-2016财年苹果收入分产品资料

图表168 2016-2016财年苹果收入分地区资料

图表169 苹果公司并购状况

图表170 2013-2014财年索尼综合收益表

图表171 2013-2014财年索尼收入分产品资料

图表172 2013-2014财年索尼收入分地区资料

图表173 2014-2015财年索尼综合收益表

图表174 2014-2015财年索尼收入分产品资料

图表175 2014-2015财年索尼收入分地区资料

图表176 2015-2016财年索尼综合收益表

图表177 2015-2016财年索尼收入分产品资料

图表178 2015-2016财年索尼收入分地区资料

图表179 Sony虚拟现实产业链布局

图表180 2013-2014年三星综合收益表

图表181 2013-2014年三星分部资料

图表182 2013-2014年三星收入分地区资料

图表183 2014-2015年三星综合收益表

图表184 2014-2015年三星分部资料

图表185 2014-2015年三星收入分地区资料

图表186 2015-2016年三星综合收益表

图表187 2015-2016年三星分部资料

图表188 2015-2016年三星收入分地区资料

图表189 SAMSUNG虚拟现实产业链布局

图表190 2014-2016年北京暴风科技股份有限公司总资产和净资产

图表191 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润

图表192 2016年北京暴风科技股份有限公司营业收入和净利润

图表193 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司现金流量

图表194 2016年北京暴风科技股份有限公司现金流量

图表195 2016年北京暴风科技股份有限公司主营业务收入分产品

图表196 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司成长能力

图表197 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力

图表198 2016年北京暴风科技股份有限公司短期偿债能力

图表199 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力

图表200 2016年北京暴风科技股份有限公司长期偿债能力

图表201 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司运营能力

图表202 2016年北京暴风科技股份有限公司运营能力

图表203 2014-2015年北京暴风科技股份有限公司盈利能力

图表204 2016年北京暴风科技股份有限公司盈利能力

图表205 2014-2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司总资产和净资产

图表206 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表207 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司营业收入和净利润

图表208 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表209 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司现金流量

图表210 2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司主营业务收入分行业

图表211 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表212 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司成长能力

图表213 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表214 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司短期偿债能力

图表215 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表216 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司长期偿债能力

图表217 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表218 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司运营能力

图表219 2014-2015年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表220 2016年乐视网信息技术（北京）股份有限公司盈利能力

图表221 歌尔声学全球布局

图表222 2014-2016年歌尔声学股份有限公司总资产和净资产

图表223 2014-2015年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润

图表224 2016年歌尔声学股份有限公司营业收入和净利润

图表225 2014-2015年歌尔声学股份有限公司现金流量

图表226 2016年歌尔声学股份有限公司现金流量

图表227 2015年歌尔声学股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表228 2014-2015年歌尔声学股份有限公司成长能力

图表229 2016年歌尔声学股份有限公司成长能力

图表230 2014-2015年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力

图表231 2016年歌尔声学股份有限公司短期偿债能力

图表232 2014-2015年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力

图表233 2016年歌尔声学股份有限公司长期偿债能力

图表234 2014-2015年歌尔声学股份有限公司运营能力

图表235 2016年歌尔声学股份有限公司运营能力

图表236 2014-2015年歌尔声学股份有限公司盈利能力

图表237 2016年歌尔声学股份有限公司盈利能力

图表238 2014-2016年北京华力创通科技股份有限公司总资产和净资产

图表239 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表240 2016年北京华力创通科技股份有限公司营业收入和净利润

图表241 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表242 2016年北京华力创通科技股份有限公司现金流量

图表243 2015年北京华力创通科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表244 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表245 2016年北京华力创通科技股份有限公司成长能力

图表246 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表247 2016年北京华力创通科技股份有限公司短期偿债能力

图表248 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表249 2016年北京华力创通科技股份有限公司长期偿债能力

图表250 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表251 2016年北京华力创通科技股份有限公司运营能力

图表252 2014-2015年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表253 2016年北京华力创通科技股份有限公司盈利能力

图表254 2014-2016年华谊兄弟传媒股份有限公司总资产和净资产

图表255 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表256 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司营业收入和净利润

图表257 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表258 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司现金流量

图表259 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分产品

图表260 2015年华谊兄弟传媒股份有限公司主营业务收入分地区

图表261 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表262 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司成长能力

图表263 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表264 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司短期偿债能力

图表265 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

图表266 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司长期偿债能力

图表267 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力

图表268 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司运营能力

图表269 2014-2015年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力

图表270 2016年华谊兄弟传媒股份有限公司盈利能力

图表271 2014-2016年杭州顺网科技股份有限公司总资产和净资产

图表272 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表273 2016年杭州顺网科技股份有限公司营业收入和净利润

图表274 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表275 2016年杭州顺网科技股份有限公司现金流量

图表276 2015年杭州顺网科技股份有限公司主营业务收入分行业、产品、地区

图表277 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表278 2016年杭州顺网科技股份有限公司成长能力

图表279 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表280 2016年杭州顺网科技股份有限公司短期偿债能力

图表281 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表282 2016年杭州顺网科技股份有限公司长期偿债能力

图表283 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表284 2016年杭州顺网科技股份有限公司运营能力

图表285 2014-2015年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表286 2016年杭州顺网科技股份有限公司盈利能力

图表287 2016年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析

图表288 2015年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析

图表289 2014年虚拟现实行业上市公司盈利能力指标分析

图表290 2016年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析

图表291 2015年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析

图表292 2014年虚拟现实行业上市公司成长能力指标分析

图表293 2016年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析

图表294 2015年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析

图表295 2014年虚拟现实行业上市公司营运能力指标分析

图表296 2016年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析

图表297 2015年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析

图表298 2014年虚拟现实行业上市公司偿债能力指标分析

图表299 2005-2016年新成立VR公司数量

图表300 科技巨头在VR领域的布局

图表301 2016年VR各垂直领域投资情况

图表302 2012-2016年虚拟现实投资额状况

图表303 2015年全球虚拟现实投融资细分领域分布

图表304 2013-2016年虚拟现实领域投资案例数及投资金额

图表305 2016年虚拟现实头戴显示设备投融资规模

图表306 2016年虚拟现实内容企业投融资规模

图表307 2016年虚拟现实应用企业投融资规模

图表308 2016年虚拟现实内容分发平台企业投融资规模

图表309 2016年中国虚拟现实行业融资分配情况

图表310 2016年中国虚拟现实各领域融资情况

图表311 2016年获投虚拟现实公司细分领域

图表312 2015年虚拟现实行业部分投融资状况

图表313 2010-2016年硬件领域投资状况

图表314 外接式VR头戴显示器技术指标及未来趋势

图表315 2017-2022年头戴显示设备平均售价趋势

图表316 虚拟现实商业前景

图表317 2025年虚拟现实和增强现实硬件软件营收

图表318 2017-2022年虚拟现实设备市场规模预测

图表319 2017-2022年虚拟现实内容市场规模预测

图表320 2020年虚拟现实细分领域应用规模预测

图表321 2020年虚拟现实应用领域占比预测

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/201611/463497.html>