

# 2020-2026年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR) 行业发展战略规划及竞争格局预测报告

报告大纲

智研咨询

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

## 一、报告简介

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR) 行业发展战略规划及竞争格局预测报告》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/202003/844694.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: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@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

VR技术的初期从它的发展状态，业界人士将它分为四个阶段：第一节阶段是蕴含虚拟现实思想的声形动态模拟阶段（1963年之前）；第二个阶段是虚拟现实出现的萌芽（1963年——1972年）；第三个阶段是虚拟现实的产生和理论初步形成阶段（1973年——1989年）；第四个阶段是虚拟现实理论进一步的完善和应用（1990年—2004年）。

VR的基本理念已经初步形成，接下来就是付诸实际行动的时候。2014年3月份Facebook宣布20亿美金收购OculusVR，这是VR元年第一次出现；随后谷歌为Majic Leap公司投资5.42亿，紧接着索尼、HTC等都开始陆续进入这个行业。到目前为止一直都是VR的元年，但一直没有发现VR技术有飞跃性的提高。

虽然HTC和SONY已经出过成品，但由于使用的成本比较高，价格偏高，场景又单一，因此还是停滞在高端用户、商用和开发的阶段。与产品相比较，VR线下体验店被公认为大众最容易能够体验大VR技术的方式，就像计算机还不是家喻户晓时期的网吧一样。在VR行业一直坚持的行业者和创业先驱，也都盯上了VR线下体验店这块“肥肉”，不管是一二线大城市还是三四线的小城市，都可以看到各种形式的VR设备以及VR体验店，2016年的VR线下体验店遍地开花。

VR从出现到大众一直在吹捧的元年，虽然最初的那份狂热已经褪去，不可否认的是，VR的未来非常有前景。

VR发展进程VR营销-整合资源，打通场景未来链接一切，改变展览史VR全景1.0简单的通过VR全景漫游起来进行展览展示VR全景2.0增加60项VR全景营销插件，进一步解决营销难VR全景3.0打通百度地图、百度搜索、新浪、美团等平台，从吃、喝、玩、乐等多场景使用，提高VR全景的持续性。VR全景4.0各大巨头加入，增加各渠道变现能力。VR全景5.0各行业平台应用VR全景作为展示及认证商家重要手段，行业应用将百花齐放，进一步推动VR全景图的普及性价值及浏览率。

智研咨询发布的《2020-2026年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR) 行业发展战略规划及竞争格局预测报告》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产品分类

五、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

1、vr产业已上升至国家战略层面

2、省市积极布局虚拟现实产业

三、国内外经济走势

四、行业社会环境

五、vr/ar技术分析

## 第二章 全球vr/ar所属行业发展分析

### 第一节 全球vr/ar行业发展情况

一、全球vr/ar行业发展现状

二、全球vr/ar行业市场规模

三、全球vr/ar行业技术专利

### 第二节 全球vr/ar行业市场情况

一、全球vr/ar出货量

二、全球ar/vr产品支出

三、全球ar/vr投融资情况

1、整体投融资情况

2、从投融资金额来看

3、从投融资轮次来看

4、从投融资领域来看

5、从国别来看

### 第三节 全球主要vr/ar企业分析

#### 一、oculus

- 1、公司简介
- 2、vr/ar产品介绍
- 3、市场份额
- 4、用户痛点

#### 二、google

- 1、公司简介
- 2、vr/ar产品介绍

#### 三、htc

- 1、公司简介
- 2、vr/ar产品介绍
- 3、经营情况

#### 四、出货量

#### 四、sony

- 1、公司简介
- 2、vr/ar产品介绍
- 3、经营情况

#### 五、meta124

- 1、公司简介
- 2、vr/ar产品介绍

### 第四节 全球vr/ar所属行业市场发展瓶颈与发展趋势

## 第三章 中国vr/ar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

随着VR行业的渐渐发展，VR硬件设备的渐渐成熟，对于VR内容的探索将成为中国厂商的主流。根据预测2021年，我国VR市场上，消费级内容将成为仅次于VR头戴设备的第二大细分领域。其中，VR游戏和VR影视将成为两大主流内容细分领域，分别占比34%、32%。

2021年中国VR各个细分市场预计占比情况(单位：%)

#### 二、中国vr/ar行业市场规模

#### 三、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产品支出

#### 三、中国ar/vr投融资情况

- 1、整体投融资情况
- 2、从投融资金额来看
- 3、从投融资轮次来看
- 4、从投融资领域来看

### 第三节 vr/ar行业竞争格局

## 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

- 1、行业发展现状
- 2、vr/ar在行业的应用现状
- 3、vr/ar在行业的应用前景

#### 二、视频

- 1、行业发展现状
- 2、vr/ar在行业的应用现状
- 3、vr/ar在行业的应用前景

#### 二、医疗

- 1、行业发展现状
- 2、vr/ar在行业的应用现状
- 3、vr/ar在行业的应用前景

#### 三、教育

- 1、行业发展现状
- 2、vr/ar在行业的应用现状
- 3、vr/ar在行业的应用前景

#### 四、其它

### 第四节 vr/ar解决方案分析

- 一、交互方案

## 二、全景视频

VR全景图在整体VR行业比较成熟耐用，为何给予VR全景图片这样高的评价呢，细听小编讲来，VR全景图是用佳能、尼康、索尼为首的单反相机拍摄，经过ptgui软件拼接，用KR形成一个三维空间漫游，最后做出高清的VR全景图。听过刚才整个流程可能很多朋友理解了，为什么VR全景图做的很漂亮、很清晰、而VR视频表现如此糟糕了，佳能、尼康等单反相机目前有100多年技术沉淀，对于图像采集技术非常成熟，可以采集到8K以上全景很正常。区别于VR视频的全景相机。全景相机整体的技术不过2-3年，所以技术方面不成熟导致，VR全景图与VR视频有千差万别的表现。

由于VR全景图展示性强、应用轻、易传播、易推广这样的特点，很多行业商家也是应用到商业推广上了，VR全景图的玩法比偶较多。

VR全景图的优缺点优势制作成本、易传播、易推广、展示性强缺点沉浸感不足

VR全景图这个影像所应用的领域房地产、星级酒店、旅游景区、博物馆、商业场所、商场店铺、教育培训、影楼婚庆、汽车展示、珠宝玉器、园林景区、展会等行业。

VR仿真应用相对于比较成熟，比如VR看房、仿真消防、VR实验室、VR教学等概念与应用到比较广泛。

VR仿真的优缺点优点节约成本、安全、价格低廉、比如VR实验室，在传统中可能存在多种风险，VR实验室通过技术达到了真实感、而且保证了实验者安全。缺点VR技术仍处于初级阶段，高难度的交互体验需要时间打磨。

## 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营销环境分析与评价

#### 三、销售渠道存在的主要问题

#### 四、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

##### 1、中国vr/ar产品营销策略浅析

##### 2、vr/ar新产品的市场推广策略

##### 3、vr/ar细分产品营销策略分析

### 第三节 vr/ar营销的发展趋势

#### 一、未来vr/ar市场营销的出路

#### 二、中国vr/ar营销的趋势预测

## 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 乐视控股（北京）有限公司

### 一、公司介绍

### 二、vr/ar产品介绍

### 三、经营情况

### 四、vr业务

## 第三节 深圳市经纬度科技有限公司

### 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 北京维阿时代科技有限公司

### 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(ZY GXH)

### 第一节 2020-2026年中国vr/ar行业趋势分析

#### 一、2020-2026年中国vr/ar行业发展趋势分析

#### 二、2020-2026年中国vr/ar行业市场发展空间

#### 三、2020-2026年中国vr/ar行业竞争格局展望

#### 六、2020-2026年中国vr/ar行业市场规模预测

### 第二节 2020-2026年中国vr/ar行业发展问题

#### 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(ZY GXH)

## 图表目录



图表：vr/ar行业生命周期

图表：vr/ar行业产业链结构

图表：虚拟现实体验

图表：vr的发展历程

图表：vr设备市场amc模型

图表：ar的主要特征

图表：增强现实在生活中的应用

图表：ar的发展历程

图表：ar行业amc模型

图表：桌面vr体系结构

图表：沉浸式vr体系结构

图表：分布式vr发展进程

图表：ar的三种呈现方式（头戴式、手持式、空间展示）

图表：retinal displays原理图

图表：视频式头戴显示技术

图表：光学式头戴显示技术

图表：2015-2019年vr/ar行业需求分析

图表：2020-2026年中国vr/ar行业供给预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业产量预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业需求预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业供需平衡预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业产品价格预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业产品消费预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业市场规模预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业总产值预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业销售收入预测

图表：2020-2026年中国vr/ar行业总资产预测

更多图表请见正文.....

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/202003/844694.html>