

2018-2023年中国虚拟现实行业市场发展现状调查 与未来发展趋势预测报告

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《2018-2023年中国虚拟现实行业市场发展现状调查与未来发展趋势预测报告》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：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/309760309760.html>

报告价格：电子版: 7200元 纸介版：7200元 电子和纸介版: 7500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

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——高速带宽下的极致感官体验 VR (Virtual Reality, 即虚拟现实) 最早是由美国的一家 VPL 公司的创建人拉尼尔在上个世纪 80 年代提出的一种利用程序模拟输出生成三维虚拟世界, 使用户置身于该虚拟世界体验同时具备视觉、听觉、触觉等多种现实感知能力的一种新兴技术。通过移动漫游沉浸式体验, 人们可以在室内或在行驶的途中, 随时随地的便利、自由和高效地观看电影、体育直播、游戏、购物、以及远程移动办公。这种体验也频繁地发生在教育, 培训, 建筑, 城市规划, 以及油田勘探等领域的协作交流中。

图：沉浸式体验对网络时延的要求

图：VR 对 5G 网络的技术需求

VR 这种移动漫游沉浸式体验的应用场景有三个特点：随时随地体验，随时随地分享，随时随地互动。移动沉浸式体验的高带宽低时延的技术需求来源于实时精确的图像处理和跟踪，例如高清图像处理，场景识别与重构，3D 音频动态跟踪、还原，手势位置动态追踪等。同时，移动终端的功耗与电池续航能力对网络侧的节能设计也提出了较高要求。对于 5G 移动网络而言，技术需求主要表现在吞吐率，时延，系统容量以及支撑多种应用云端部署的网络架构的改进。

20ms 是端到端可保证的时延，这将对 VR 的最大完善。一般认为，移动沉浸式体验，从动作的感知到最终的图像光学呈现，端到端时延需要控制在 20ms 以内，才能避免感知到明显的拖尾和由此导致的眩晕（眩晕主要是由于未能实现完全沉浸式体验，和键盘游戏手柄等传统非自然的输入方式相关）。这其中，还包括一系列复杂的处理，例如 3D 图像的处理（双眼独立处理），镜头畸变和色差的矫正，3D 音频和回声强度的动态跟踪，AR 场景识别和重构，因此网络侧可保证的时延必须控制在 5-9ms。

除此之外，支持端到端切片的 5G 云化网络架构。VR/AR 移动沉浸式体验等增强移动宽带终端将日趋通用化。同时，大量的应用处理将部署在云端服务器，以降低对终端软硬件的需求，提升兼容性。此外，为眼睛进一步提升视觉体验，通常会实时显示当前聚焦的一小部分图像，并根据运动实时传输与调整，部分处理也部署在云端服务器。5G 网络架构的主要特性，例如控制面和用户面的分离，可编程的用户面转发能力，靠近用户面部署并随应用的移动动态迁移等特性是支撑应用向云端迁移的技术手段。

图：VR 技术特点示意图

图：VR 的基本构成

VR 设备的基本构成如下：计算单元、显示设备、交互设备。计算单元是用来进行大规模运算，实时输出模拟环境的模拟信号包括视频音频或在其他交互设备的反馈信号。显示设备来输出虚拟环境，目前的显示技术和计算能力还无法提供足够逼真的环境，晕眩感还是

不能完全避免。交互设备是用户实现与虚拟环境进行沟通的媒介，目前主要是通过视觉捕捉技术、体感技术、其他直接触摸的设备如手柄、摇杆等。

虚拟现实终端和芯片的产业链已经形成，在应用领域，如电影，游戏、零售，房地产行业、以及医疗、教育、建筑与工程规划设计等专业领域都有了一些成功的应用案例。VR技术已经被列入十三五规划，可以看出国家将要大力推动VR整个产业链的发展。国外市场上VR领域一直活跃，国内暴风、乐视、优酷也在VR领域角逐，再加上5G的到来为虚拟现实提供了快速、低延时、高容量的网络平台，未来随着移动通信技术的快速发展，虚拟现实和增强现实各类应用将快速向无线网络侧迁移。

图：虚拟现实行业产业链构成

观研天下发布的《2018-2023年中国虚拟现实行业市场发展现状调查与未来发展趋势预测报告》内容严谨、数据翔实，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动向、市场前景、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。它是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资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】

第一部分行业运行分析

第一章虚拟现实行业发展综述

第一节虚拟现实定义及意义

一、虚拟现实的定义

二、实现虚拟现实的意义

1、VR在医学方面的应用具有十分重要的现实意义

2、丰富的感觉能力与3D显示环境使得VR成为理想的视频游戏工具

- 3、模拟训练一直是军事与航天工业中的一个重要课题，这为VR提供了广阔的应用前景
- 4、虚拟现实不仅仅是一个演示媒体，而且还是一个设计工具
- 5、随着房地产业竞争的加剧，传统的展示手段等已经远远无法满足消费者的需要
- 6、利用虚拟现实技术，结合网络技术，可以将文物的展示、保护提高到一个崭新的阶段
- 7、三维游戏既是虚拟现实技术重要的应用方向之一，也为虚拟现实技术的快速发展起了巨大的需求牵引作用
- 8、Web3D主要有四类运用方向：商业、教育、娱乐、和虚拟社区
- 9、城市规划一直是对全新的可视化技术需求最为迫切的领域之一

三、虚拟现实解决的问题

- 1、对硬件的高要求：好显卡，高刷新率，4K分辨率
- 2、输入设备的颠覆：沉浸式体验需摒弃传统的手柄键盘
- 3、游戏开发的繁复细节：有无数的技术难题等待开发者考虑

第二节虚拟现实行业政策环境分析

- 一、行业主管部门及监管机制
- 二、行业主要法律法规及政策
- 三、政策环境对行业影响评述

第三节虚拟现实行业技术环境分析

- 一、虚拟现实技术作用分析
- 二、行业技术水平及技术特点
 - 1、行业技术水平分析
 - 2、行业技术特点分析
- 三、虚拟现实技术发展趋势

第四节虚拟现实产业链分析

- 一、产业链
 - 1、行业产业链简介
 - 2、虚拟现实产业链分析
- 二、行业主要原材料及配件分析
 - 1、电子元器件市场调研
 - 2、数据处理芯片市场调研
 - 3、高性能计算机市场调研
 - 4、通用软件及实时操作系统市场调研
 - 5、专用电子专用设备分析
- 三、行业下游电影行业市场调研
 - 二、电影行业资产规模分析
- 四、行业上下游行业发展对行业的影响

- 1、上游行业发展对行业的影响
- 2、下游行业发展对行业的影响

第二章中国虚拟现实行业市场环境及影响分析（PEST）

第一节虚拟现实行业政治法律环境（P）

- 一、行业管理体制分析
- 二、行业主要法律法规
- 三、虚拟现实行业标准
- 四、行业相关发展规划
- 五、政策环境对行业的影响

第二节行业经济环境分析（E）

- 一、国际宏观经济环境分析
- 二、国际经济市场前景分析
 - 1、总体判断-复苏乏力，态势难改
 - 2、发达国家-低位徘徊，两难抉择
 - 3、新兴市场-改革调整重塑动力
- 三、我国宏观经济综合情况
- 四、我国经济市场前景展望
- 五、产业发展环境分析
 - 1、国内行业发展环境
 - 2、国外行业发展环境
- 六、宏观经济环境对行业的影响分析

第三节行业社会环境分析（S）

- 一、虚拟现实产业社会环境
 - 1、人口环境分析
 - 2、教育环境分析
 - 3、文化环境分析
 - 4、中国城镇化率
- 二、社会环境对行业的影响
- 三、虚拟现实产业发展对社会发展的影响

第四节行业技术环境分析（T）

- 一、虚拟现实技术分析
 - 1、技术水平总体发展情况
 - 2、我国虚拟现实行业新技术研究
- 二、虚拟现实技术发展水平

- 1、我国虚拟现实行业技术水平所处阶段
- 2、与国外虚拟现实行业的技术差距
- 三、2016-2017年虚拟现实技术发展分析
- 四、行业主要技术发展趋势
- 五、技术环境对行业的影响

第三章国际虚拟现实行业现状及趋势

第一节国际虚拟现实行业发展现状

- 一、行业发展历程
- 二、行业市场规模
- 三、行业竞争格局

- 1、巨头新品密集发布
- 2、产业资本开启VR盛宴

第二节主要地区虚拟现实行业发展现状

- 一、虚拟现实行业地区分布
- 二、北美虚拟现实市场调研
- 三、欧洲虚拟现实市场调研
- 四、日本虚拟现实市场调研

第三节国际虚拟现实主要厂商分析

一、虚拟现实测试领域主要厂商

- 1、美国国家仪器（NI）公司
- 2、德国dSPACE公司
- 3、美国安捷伦科技有限公司（Agilent）
- 4、美国艾法斯公司（AreoFlex）
- 5、英国思博伦公司（Spirent）
- 6、比利时LMS公司
- 7、美国MSC软件公司

二、仿真模拟训练领域主要厂商

- 1、加拿大CAE公司
- 2、美国洛克韦尔柯林斯国际公司
- 3、Cubic公司
- 4、英国奥雅纳全球公司（Arup）

四、仿真虚拟制造领域主要厂商

- 1、美国METAVR有限公司
- 2、加拿大Presagis公司

- 3、美国科视数字系统公司 (Christie)
- 4、比利时巴可公司 (BARCO)
- 5、美国ANSYS公司
- 6、美国达索SIMULIA公司
- 7、美国ETA公司
- 8、美国ALGOR公司
- 9、日本CYBERNET集团

第四节国际虚拟现实行业趋势及前景

- 一、国际市场发展趋势分析
- 二、国际市场趋势预测分析

第二部分行业深度分析

第四章我国虚拟现实行业运行现状分析

第一节我国虚拟现实行业发展状况分析

- 一、我国虚拟现实行业发展阶段
- 二、我国虚拟现实行业发展总体概况
- 三、虚拟现实行业特点分析
 - 1、构想性
 - 2、沉浸感
 - 3、实时交互性

四、我国虚拟现实行业商业模式分析

第二节2016-2017年虚拟现实行业发展现状

- 一、2016-2017年我国虚拟现实行业市场规模
- 二、2016-2017年我国虚拟现实行业发展分析
- 三、2016-2017年中国虚拟现实企业发展分析

第三节2016-2017年虚拟现实市场情况分析

- 一、2016-2017年中国虚拟现实市场总体概况
- 二、2016-2017年中国虚拟现实产品市场发展分析

第四节我国虚拟现实市场价格走势分析

- 一、虚拟现实市场定价机制组成
- 二、虚拟现实市场价格影响因素
- 三、2016-2017年虚拟现实产品价格走势分析
- 四、2018-2023年虚拟现实产品价格走势预测

第五章我国虚拟现实行业整体运行指标分析

第一节2016-2017年中国虚拟现实行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、人员规模状况分析

三、行业资产规模分析

四、行业市场规模分析

第二节2016-2017年中国虚拟现实行业财务指标总体分析

一、行业盈利能力分析

1、我国虚拟现实行业销售利润率

2、我国虚拟现实行业成本费用利润率

3、我国虚拟现实行业亏损面

二、行业偿债能力分析

1、我国虚拟现实行业资产负债率

2、我国虚拟现实行业利息保障倍数

三、行业营运能力分析

1、我国虚拟现实行业应收帐款周转率

2、我国虚拟现实行业总资产周转率

3、我国虚拟现实行业流动资产周转率

四、行业发展能力分析

1、我国虚拟现实行业总资产增长率

2、我国虚拟现实行业利润总额增长率

3、我国虚拟现实行业主营业务收入增长率

第三部分市场供需分析调研

第六章虚拟现实行业用户群体分析

第一节虚拟现实用户群体特征

一、虚拟现实用户群体规模

二、虚拟现实用户年龄分布

三、虚拟现实用户学历分布

四、虚拟现实用户职业分布

五、虚拟现实用户收入分布

六、虚拟现实用户城市分布

第二节虚拟现实用户消费特点

一、虚拟现实用户购物频次

二、虚拟现实用户购物场景

三、虚拟现实用户购物金额

四、虚拟现实用户购物渠道

第三节虚拟现实用户消费偏好

一、虚拟现实用户的关注点

二、虚拟现实用户产品偏好

三、虚拟现实用户品牌偏好

四、虚拟现实用户价位偏好

五、虚拟现实用户优惠活动偏好

第四节虚拟现实用户消费满意度

一、虚拟现实用户满意度影响因素

二、虚拟现实用户对产品满意度

三、虚拟现实用户对品牌满意度

四、虚拟现实用户对价格满意度

第五节虚拟现实用户背景分析

第六节虚拟现实用户特征总结

第七章虚拟现实行业细分领域发展分析

第一节行业细分市场结构特征

第二节虚拟现实测试市场调研

一、虚拟现实测试概述

二、虚拟现实测试市场规模

三、虚拟现实测试细分市场

2020年虚拟现实细分市场收入

1、虚拟现实仿真测试市场调研

2、虚拟现实仿真测试市场调研

3、通用测试市场调研

四、市场趋势预测分析

第三节虚拟现实模拟训练市场调研

一、仿真模拟训练市场概述

二、仿真模拟训练市场规模

1、市场规模分析

2、市场竞争领域

三、仿真模拟训练细分市场

1、专用训练模拟器市场

2、仿真应用开发市场

3、仿真系统集成市场

四、市场发展趋势及前景

第四节计算机虚拟制造市场调研

一、虚拟制造概述

1、虚拟制造定义

2、虚拟制造特点

3、虚拟制造应用研究

4、虚拟制造地位解析

6、虚拟制造范围

二、虚拟制造市场规模

1、市场规模分析

2、市场竞争格局

三、虚拟制造细分市场

1、虚拟现实软件市场

2、虚拟现实硬件市场

四、虚拟制造经营模式及借鉴

1、虚拟制造模式的内涵及实质

2、东软虚拟制造模式简介及借鉴

五、虚拟制造在制造业的应用

1、基于VR技术的产品开发

2、在制造车间设计中的作用

3、在生产计划安排上的应用

六、虚拟制造发展趋势及前景

1、虚拟制造发展趋势

2、虚拟制造趋势分析

第八章虚拟现实在国防军工的应用现状及需求潜力

第一节虚拟现实在国防军工的应用背景分析

一、虚拟现实在国防军工的应用背景

1、国际环境形势复杂

2、现代战争模式的变化

3、国防和军队现代化建设的需求

4、国防科技工业转型升级战略实施

二、虚拟现实在国防军工的应用基础

1、国防军工企业降低交易费用的需要

2、虚拟现实大幅提升国防军工运行效率

第二节虚拟现实对国防军工的影响及技术分析

一、虚拟现实对国防军工的影响

二、国防军工虚拟现实技术主要特点

三、军事上虚拟现实模拟虚拟现实技术发展

四、战场环境模拟虚拟现实技术实现研究

1、战场环境仿真概述

2、虚拟现实与战场环境感知仿真

3、建构虚拟战场环境的若干关键技术

4、战场环境模拟虚拟现实技术应用实例

五、军用虚拟现实系统建模与虚拟现实技术发展展望

1、系统建模与虚拟现实技术概述

2、国外建模与虚拟现实技术及应用

3、我国军用虚拟现实技术发展现状分析

4、中国军用虚拟现实技术发展方向与思路

第三节虚拟现实在国防军工的应用现状及趋势

一、中国国防军工业发展现状

1、中国国防竞争力介绍

2、中国国防建设及投资现状

二、虚拟现实技术在国防军工中的应用

三、国防军工行业虚拟现实现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业应用趋势分析

第四节虚拟现实在国防军工的应用前景

一、中国国防军工行业发展目标

二、国防军工行业虚拟现实技术主要需求客户

三、国防军工行业虚拟现实技术和需求潜力

第九章虚拟现实在工业领域的应用现状及需求潜力

第一节虚拟现实在工业领域的应用综述

第二节虚拟现实技术在汽车工业的应用及潜力

一、中国汽车工业发展现状

- 1、中国汽车总体产销情况
- 2、中国汽车总体经营情况
- 3、行业固定资产投资情况
- 4、中国汽车市场价格情况

二、虚拟现实在汽车工业中的应用与意义

- 1、在汽车设计中的应用
- 2、在汽车维修中的应用
- 3、在汽车检测中的应用
- 4、在汽车工业的意义

三、汽车行业虚拟现实发展现状及趋势

- 1、行业主要生产企业
- 2、行业典型应用案例
- 3、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在汽车工业的应用潜力

第三节虚拟现实在仪器仪表行业的应用现状及潜力

一、中国仪器仪表行业发展现状

二、虚拟现实在仪器仪表中的应用

三、仪器行业虚拟现实发展现状及趋势

- 1、行业主要生产企业
- 2、行业典型应用案例
- 3、行业应用趋势分析

四、虚拟现实技术在仪器行业的应用潜力

第四节虚拟现实在基础零部件行业的应用现状及潜力

一、中国基础零部件行业发展现状

二、虚拟现实在基础零部件行业中的应用

三、基础零部件行业虚拟实现状及趋势

- 1、行业主要生产企业
- 2、行业典型应用案例
- 3、行业应用趋势分析

四、虚拟现实技术在基础零部件行业的应用潜力

第五节虚拟现实在航天航空的应用现状及潜力

一、中国航天航空行业的发展现状

二、虚拟现实在航空航天行业的应用

三、航空航天行业虚拟现实发展现状及趋势

- 1、行业主要生产企业
- 2、行业典型应用案例
- 3、行业应用趋势分析

四、VR在飞机设计中应用的关键技术

五、飞机设计流程中的VR体系框架

六、虚拟现实在航天航空行业的应用潜力

第六节虚拟现实在其他工业领域的应用现状及潜力

- 一、虚拟现实在石化工业的应用现状及潜力
- 二、虚拟现实在电力工业的应用现状及潜力
- 三、虚拟现实在虚拟电子行业的应用现状及潜力
- 四、虚拟现实在船舶工业的应用现状及潜力

第十章虚拟现实在其他领域的应用现状及需求潜力

第一节虚拟现实在交通行业的应用现状及需求潜力

一、中国交通行业发展现状

- 1、航空交通发展现状
- 2、水陆交通发展现状

二、虚拟现实在交通行业的应用现状

- 1、在交通规划中的应用
- 2、在交通控制设计中的应用
- 3、在交通工程建设方案中的应用

三、交通行业虚拟现实发展现状及趋势

- 1、行业主要生产企业
- 2、行业典型应用案例
- 3、行业主要科研动向
- 4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实技术在交通行业的应用潜力

第二节虚拟现实在教育行业的应用现状及需求潜力

一、中国教育行业发展现状

- 1、中国教育行业发展概况
- 2、《国家中长期教育改革和发展规划纲要(2010 - 2020年)》

二、虚拟现实在教育行业的应用现状

三、教育行业虚拟现实发展现状及趋势

- 1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在教育行业的应用潜力

第三节虚拟现实在通信行业的应用现状及需求潜力

一、中国通信行业发展现状

二、虚拟现实在通信行业的应用

三、通信行业虚拟现实现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用分析

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在通信行业的应用潜力

第四节虚拟现实在娱乐行业的应用现状及需求潜力

一、中国娱乐产业发展现状

二、虚拟现实在娱乐产业的应用现状

三、娱乐行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在娱乐行业的应用潜力

第五节虚拟现实在医学行业的应用现状及需求潜力

一、中国医疗行业发展现状

二、虚拟现实在医学行业的应用现状

1、在中医学中的应用

2、在外科手术中的应用

3、在医学教学中的应用

三、医学行业虚拟现实发展现状及趋势

1、行业主要生产企业

2、行业典型应用案例

3、行业主要科研动向

4、行业应用趋势分析

四、虚拟现实在医学行业的应用潜力

第六节虚拟现实在物流行业的应用现状及需求潜力

- 一、中国物流行业发展现状
 - 二、物流行业虚拟现实技术水平分析
 - 1、物流行业虚拟现实核心技术
 - 2、物流行业虚拟现实技术目标
 - 3、物流行业虚拟现实技术发展趋势
 - 三、物流行业虚拟现实发展现状及趋势
 - 1、行业主要生产企业
 - 2、行业典型应用案例
 - 3、行业科研热点
 - 4、行业应用趋势分析
 - 四、虚拟现实在物流行业的应用潜力
- 第七节 虚拟现实在游戏行业的应用现状及潜力
- 一、中国游戏行业发展现状
 - 二、虚拟现实在游戏中的应用
 - 三、游戏行业虚拟现实发展现状及趋势
 - 1、行业主要生产企业
 - 2、行业典型应用案例
 - 3、行业应用趋势分析
 - 四、虚拟现实技术在游戏行业的应用潜力

第四部分 竞争格局分析

第十一章 区域市场调研

第一节 各区域虚拟现实行业发展现状与经济分析

- 一、华东地区
 - 1、地区经济发展状况
 - 2、区域虚拟现实行业发展现状
- 二、华北地区
 - 1、地区经济发展状况
 - 2、区域虚拟现实行业发展现状
- 三、华中地区
 - 1、地区经济发展状况
 - 2、区域虚拟现实行业发展现状
- 四、华南地区
 - 1、地区经济发展状况

2、区域虚拟现实行业发展现状

五、东北地区

1、地区经济发展状况

2、区域虚拟现实行业发展现状

六、西部地区

1、地区经济发展状况

2、区域虚拟现实行业发展现状

第二节各区域虚拟现实行业发展规模分析

一、华东地区

二、华北地区

三、华中地区

四、华南地区

五、东北地区

六、西部地区

第三节各区域虚拟现实行业发展趋势

一、华东地区

二、华北地区

三、华中地区

四、华南地区

五、东北地区

六、西部地区

第四节重点省市虚拟现实行业发展状况

第十二章中国虚拟现实行业现状与竞争格局

第一节中国虚拟现实行业发展现状

一、行业发展情况分析

二、行业发展规模分析

1、行业市场规模

2、行业企业数量

第二节中国虚拟现实行业竞争现状

一、行业主要竞争主体

二、行业竞争现状分析

三、行业兼并与整合分析

第三节中国虚拟现实行业趋势及前景

一、中国虚拟现实行业发展趋势分析

二、中国虚拟现实行业市场趋势分析

- 1、行业发展驱动因素
- 2、行业发展阻碍因素
- 3、2018-2023年市场趋势调查

第十三章2018-2023年虚拟现实行业领先企业经营形势分析

第一节北京暴风科技股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析
- 四、公司优劣势分析

第二节北京蚁视科技有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析
- 四、公司优劣势分析

第三节乐视网信息技术(北京)股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析
- 四、公司优劣势分析

第四节上海乐相科技有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析
- 四、公司优劣势分析

第五节深圳虚拟现实科技有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析
- 四、公司优劣势分析

第六节北京华力创通科技股份有限公司

- 一、企业概况
- 二、主营业务情况分析
- 三、公司运营情况分析

四、公司优劣势分析

第七节上海恒润数字科技股份有限公司

一、企业概况

二、主营业务情况分析

三、公司运营情况分析

四、公司优劣势分析

第八节北京赛四达科技股份有限公司

一、企业概况

二、主营业务情况分析

三、公司运营情况分析

四、公司优劣势分析

第九节上海沪江虚拟制造技术股份有限公司

一、企业概况

二、主营业务情况分析

三、公司运营情况分析

四、公司优劣势分析

第十节乐视网信息技术（北京）股份有限公司

一、企业概况

二、主营业务情况分析

三、公司运营情况分析

四、公司优劣势分析

第五部分趋势预测展望

第十四章虚拟现实行业投资潜力与机会分析

第一节虚拟现实行业经营SWOT分析

一、行业发展优势分析

二、行业发展劣势分析

1、VR高成本阻碍普及

2、技术门槛影响用户体验

3、内容缺失影响用户粘性

三、行业发展机遇分析

四、行业发展威胁分析

第二节虚拟现实行业投资潜力分析

一、行业投资特性分析

1、行业进入壁垒

2、行业周期性分析

3、行业地域性分析

二、行业生命周期所处阶段

1、行业周期简介

2、虚拟现实企业周期研判

三、行业投资潜力分析

第三节虚拟现实行业投资机会分析

一、行业投资环境剖析

二、行业投资机会解析

1、行业重点投资地区

2、行业重点投资领域

3、行业重点投资产品

第四节虚拟现实行业投资前景及建议

一、虚拟现实行业投资前景及对策

1、经营风险及对策

2、技术风险及对策

3、市场风险及对策

4、政策风险及对策

二、虚拟现实行业投资建议

1、行业投资方向建议

2、行业投资方式建议

3、企业竞争力构建建议

第十五章2018-2023年虚拟现实行业投资机会与风险防范

第一节虚拟现实行业投融资情况

一、行业资金渠道分析

1、国家财政投入筹资

2、银行贷款筹资

3、吸收股份，发行股票筹资

4、发行企业债券筹资

5、企业利用外资筹资

6、租赁筹资

7、商业信用筹资

二、我国固定资产投资分析

三、兼并重组情况分析

四、虚拟现实行业投资现状分析

- 1、虚拟现实产业投资经历的阶段
- 2、虚拟现实行业投资状况回顾
- 3、中国虚拟现实行业风险投资状况
- 4、2018-2023年我国虚拟现实行业的投资态势

第二节2018-2023年虚拟现实行业投资机会

- 一、产业链投资机会
- 二、细分市场投资机会
- 三、重点区域投资机会
- 四、虚拟现实行业投资机遇

第三节2018-2023年虚拟现实行业投资前景

- 一、政策风险
- 二、技术风险
- 三、供求与价格风险
- 四、宏观经济波动风险
- 五、经营管理风险
- 六、产品结构风险
- 七、其他风险

第四节中国虚拟现实行业投资建议

- 一、虚拟现实行业未来发展方向
 - 1、军事领域
 - 2、游戏娱乐领域
 - 3、医学领域
 - 4、工业领域
 - 5、教育文化领域
- 二、虚拟现实行业主要投资建议
- 三、中国虚拟现实企业融资分析
 - 1、中国虚拟现实企业IPO融资分析
 - 2、中国虚拟现实企业再融资分析
- 四、国内虚拟企业融资情况
 - 1、极睿软件
 - 2、深圳虚拟现实科技（3Glasses）
 - 3、锋时互动
 - 4、蚁视

- 5、乐蜗科技
- 6、七鑫易维
- 7、爱客科技
- 8、Ximmerse
- 9、TVR时光机
- 10、岚锋创视

第六部分投资前景研究

第十六章2018-2023年虚拟现实行业面临的困境及对策

第一节2017年虚拟现实行业面临的困境

第二节虚拟现实企业面临的困境及对策

一、重点虚拟现实企业面临的困境及对策

1、重点虚拟现实企业面临的困境

2、重点虚拟现实企业对策探讨

二、中小虚拟现实企业发展困境及策略分析

1、中小虚拟现实企业面临的困境

2、中小虚拟现实企业对策探讨

三、国内虚拟现实企业的出路分析

第三节中国虚拟现实行业存在的问题及对策

一、中国虚拟现实行业存在的问题

二、虚拟现实行业发展的建议对策

1、提前谋划布局做好顶层设计

2、推进产业化和行业应用

3、加强文化和品牌建设

三、市场的重点客户战略实施

1、实施重点客户战略的必要性

2、合理确立重点客户

3、重点客户战略管理

4、重点客户管理功能

5、实施重点客户战略要重点解决的问题

第四节中国虚拟现实市场发展面临的挑战与对策

第十七章发展建议

第一节虚拟现实行业趋势预测分析

- 一、行业市场规模预测
- 二、行业产品销量预测
- 三、行业企业数量预测
- 四、行业总体趋势预测及市场机会分析

第二节虚拟现实企业营销策略

一、价格策略

- 1、估计成本
- 2、选择定价方法
- 3、各种定价方法的运用

二、促销策略

- 1、媒介选择策略分析
- 2、产品定位策略分析

三、企业宣传策略分析

- 1、形式系列策略
- 2、功效系列策略

三、服务策略

- 1、服务的基本原则
- 2、服务策略

四、品牌策略

- 1、企业品牌重要性
- 2、虚拟现实实施品牌战略的意义
- 3、虚拟现实企业品牌的现状分析
- 4、我国虚拟现实企业的品牌战略
- 5、虚拟现实品牌战略管理的策略

第三节虚拟现实行业渠道形式及策略分析

一、直接分销渠道

二、间接分销渠道（长渠道、短渠道）

- 1、长渠道
- 2、短渠道

三、宽渠道营销、窄渠道营销分析

- 1、宽渠道营销
- 2、窄渠道营销

四、大客户直供销售渠道建立策略

五、经销渠道优化分析

- 1、营销渠道设计上的问题

2、营销渠道管理中存在的问题

3、营销渠道优化策略

六、渠道经销商维护策略研究

1、梳理与优化网络

2、建立渠道评估体系

3、产品结构与渠道销量的匹配度

4、维护好客情关系

5、分销渠道的维护策略

第四节虚拟现实企业投资前景研究

一、子行业投资前景研究

1、短期内PC头盔是VR深度体验工具

2、手机盒子是大众普及产品

3、VR/AR一体机是新一代计算平台

二、区域投资前景研究

三、产业链投资前景研究

第五节虚拟现实行业投资前景研究

一、战略综合规划

二、技术开发战略

三、业务组合战略

四、区域战略规划

五、产业战略规划

六、营销品牌战略

七、竞争战略规划

第六节虚拟现实企业应对当前经济形势策略建议

一、战略建议

1、发展型投资规划建议

2、稳定型投资规划建议

3、退却型投资规划建议

4、稳定性投资规划建议

5、扩张性投资规划建议

6、紧缩性投资规划建议

7、混合性投资规划建议

二、财务策略建议

1、职能类型

2、综合类型

图表目录：

图表：虚拟现实产业链图

图表：第14届中国软件业务收入前百家企业名单

图表：2017年我国电子专用设备行业各项经济指标完成情况表

图表：2017年我国电子专用设备行业各项经济指标完成情况表

图表：2017年我国电子专用设备行业十强单位销售收入完成情况（不含亏损单位）

图表：2016-2017年全球电影行业市场规模及增长率

图表：2016-2017年我国影视制作企业数量及增长率

图表：2016-2017年我国电影行业资产规模及增长率

图表：2016-2017年我国电影票房销售收入及增长率

图表：2016-2017年我国电影行业利润总额及增长率

图表：2016-2017年我国电影行业市场规模及增长率

图表：2016-2017年我国电影院数量及增长率

图表：2016-2017年我国电影银幕数量及增长率

图表：2016-2017年我国国内生产总值以及增长率

图表：2016-2017年我国三次产业增加值占国内生产总值比重

图表：2017年我国按区域分固定资产投资（不含农户）及其占比

图表：2016-2017年我国社会固定资产投资额以及增长率

图表详见报告正文（BGZQJP）

特别说明：观研天下所发行报告书中的信息和数据部分会随时间变化补充更新，报告发行年份对报告质量不会有任何影响，并有助于降低企事业单位投资风险。

详细请访问：<http://baogao.chinabaogao.com/hulianwang/309760309760.html>