

2026-2031年中国虚拟现实(VR)和增强现实(AR)行业投资风险预测报告

报告简介

虚拟现实技术是一种可以创建和体验虚拟世界的计算机仿真系统，它利用计算机生成一种模拟环境，是一种多源信息融合的、交互式的三维动态视景和实体行为的系统仿真使用户沉浸到该环境中。

本研究咨询报告由北京中道泰和信息咨询有限公司领衔撰写，在大量周密的市场调研基础上，主要依据了国家统计局、国家商务部、国家发改委、国家经济信息中心、国务院发展研究中心、51行业报告网、全国及海外多种相关报纸杂志的基础信息等公布和提供的大量资料和数据，客观、多角度地对中国VR/AR市场进行了分析研究。报告在总结中国VR/AR行业发展历程的基础上，结合新时期的各方面因素，对中国VR/AR行业的发展趋势给予了细致和审慎的预测论证。报告资料详实，图表丰富，既有深入的分析，又有直观的比较，为VR/AR企业在激烈的市场竞争中洞察先机，能准确及时的针对自身环境调整经营策略。

报告目录

第一章 vr/ar行业发展概述 1

第一节 vr/ar概念 1

一、vr/ar定义 1

二、vr/ar系统构成 2

三、vr/ar工作原理 10

四、vr/ar应用领域 10

第二节 vr/ar行业模式及其经济地位 15

一、vr/ar行业主要商业模式 15

二、vr/ar行业产业链分析 20

三、vr/ar行业在国民经济中的地位 20

第三节 vr/ar行业市场环境及影响分析 21

一、行业监管体制分析 21

二、vr产业政策规划 21

三、国内外经济走势 25

四、行业社会环境 25

五、vr/ar技术分析 25

第四节 关键技术趋势 27

一、现阶段技术发展进程处于部分沉浸期 27

二、近眼显示：变焦显示与光波导成为热点，显示计算化初见端倪 28

三、渲染处理：注视点渲染与混合渲染快速升温，端云协同、软硬耦合的精细化渲染成为趋势 31

四、网络传输：网联式云化虚拟现实加速发展，5g赋能云vr 33

五、感知交互：眼球追踪成为焦点，多感官交互技术路径多元化 38

六、内容制作：内容交互性不断提高，助推媒体采编播创新 40

第二章 全球vr/ar行业发展分析 43

第一节 全球vr/ar行业发展情况 43

一、全球vr/ar行业发展现状 43

二、全球vr/ar行业市场规模 43

三、全球vr/ar行业技术专利 44

四、全球vr/ar行业竞争格局 44

第二节 全球vr/ar行业市场情况 45

一、全球vr/ar出货量 45

二、全球vr/ar投融资情况 46

第三节 全球主要vr/ar企业分析 47

一、oculus 47

二、google 49

三、htc 51

四、sony 55

五、metavr 56

六、apple 57

七、microsoft 58

第四节 全球vr/ar市场发展瓶颈与发展趋势 60

第三章 中国vr/ar市场情况 62

第一节 中国vr/ar行业发展情况 62

一、中国vr/ar行业发展现状 62

二、中国vr/ar行业市场规模 64

三、vr/ar行业市场饱和度 64

四、影响vr/ar行业市场规模的因素 64

五、中国vr/ar行业技术专利 68

第二节 中国vr/ar行业市场情况 69

一、中国vr/ar出货量 69

二、中国ar/vr投融资情况 69

第三节 vr/ar行业竞争格局 72

第四节 vr/ar行业swot分析 72

一、优势 72

二、劣势 73

三、机会 73

四、威胁 74

第五节 虚拟现实行业供给关系因素分析 74

一、国家政策导向 74

二、关联行业发展 76

三、行业技术发展 77

四、行业竞争状况 77

五、社会需求的变化 77

第六节 产业发展趋势 79

一、虚拟现实产业初具规模 79

二、投资趋缓表明虚拟现实进入理性发展阶段 79

三、内容与特定平台解耦加速生态成形 81

四、人工智能对虚拟现实的影响轨迹逐渐明晰 82

五、知识产权竞争态势趋于激烈 83

六、5g助推虚拟现实业务繁荣 84

第七节 典型应用案例分析 85

一、云化虚拟现实催化应用落地普及 85

二、云vr平台试商用案例 86

第四章 vr/ar行业上下游产业分析 89

第一节 vr/ar行业输出/入硬件设备 89

一、输出设备 89

二、输入设备 90

第二节 vr/ar行业元器件 92

一、视频处理芯片 92

二、芯片厂商 93

三、显示屏 94

四、传感器 94

五、微投器件 95

第三节 vr/ar行业应用领域市场分析 96

一、游戏 96

二、视频 99

三、医疗 100

四、教育 102

第四节 vr/ar解决方案分析 103

一、交互方案 103

二、全景视频 105

第五章 中国vr/ar行业营销趋势及策略分析 107

第一节 vr/ar行业销售渠道分析 107

一、营销分析与营销模式推荐 107

二、vr/ar行业销售渠道 110

三、营销渠道发展趋势与策略 110

第二节 vr/ar行业营销策略分析 110

一、中国vr/ar营销概况 110

二、vr/ar营销策略探讨 116

第三节 vr/ar营销的发展趋势 120

第六章 中国主要vr/ar企业分析 122

第一节 北京暴风魔镜科技有限公司 122

一、公司介绍 122

二、vr/ar产品介绍 123

第二节 深圳市虚拟现实技术有限公司 124

一、公司介绍 124

二、vr/ar产品介绍 125

第三节 歌尔股份有限公司 126

一、公司介绍 126

二、vr/ar产品介绍 127

第四节 联想集团有限公司 128

一、公司介绍 128

二、ar产品 129

三、vr/ar业务 129

第五节 亮风台(上海)信息科技有限公司 130

一、公司介绍 130

二、ar产品 131

第六节 北京蚁视科技有限公司 133

一、公司介绍 133

二、vr/ar产品介绍 134

第七章 vr/ar行业发展趋势分析 136

第一节 2026-2031年中国vr/ar行业趋势分析 136

一、2026-2031年中国vr/ar行业发展趋势分析 136

二、2026-2031年中国vr/ar行业市场发展空间 137

三、2026-2031年中国vr/ar行业竞争格局展望 137

四、2026-2031年中国vr/ar行业市场规模预测 139

第二节 2026-2031年中国vr/ar行业发展痛点 139

一、存在的问题 139

二、面临的挑战 144

三、发展对策 144

第八章 研究结论及发展建议 147

第一节 vr/ar行业研究结论及建议 147

第二节 中道泰和vr/ar行业发展建议 147

第三节 中道泰和vr/ar行业投资建议 149

图表目录

图表：vr系统构成 2

图表：monitor-based增强现实系统 8

图表：光学透视式增强现实系统 9

图表：视频透视式增强现实系统 10

图表：vr/ar行业产业链情况 20

图表：虚拟现实技术各阶段及特点 27

图表：虚拟现实沉浸体验分级 28

图表：2021-2026年全球vr/ar行业专利申请数量 44

图表：2021-2026年全球vr/ar行业各轮次融资数量占比 46

图表：2021-2026年全球vr/ar行业各领域融资数量分布 47

图表：oculusrift产品 48

图表：htcvivepro专业版 53

图表：playstation?vr精品套装 56

图表：hololens2产品 59

图表：2021-2026h1中国vr/ar行业市场规模情况 64

图表：影响vr行业发展的主要因素及占比 68

图表：2021-2026年中国vr/ar行业投融资数量各轮次占比 70

图表：2021-2026年中国vr/ar行业投融资各领域占比 71

图表：vr/ar行业各类输出设备性能对比 90

图表：几种动作捕捉系统对比 92

图表：2021-2026年中国游戏行业市场规模情况 97

图表：暴风魔镜mj4-01 123

图表：暴风魔镜matrix 123

图表：3Glassesx1套装 125

图表：歌尔股份虚拟现实头显 127

图表：联想ar眼镜 129

图表：一体式ar产品hiarg100 131

图表：分体式ar眼镜hiarg200 132

图表：蚁视mix产品参数 135

图表：2026-2031年中国vr/ar行业市场规模预测 139

把握投资 决策经营！

咨询订购 请拨打 400-886-7071 (免长途费) Email : kf@51baogao.cn

报告编号：146389

本文地址：<https://www.51baogao.cn/sc/20191114/146389.shtml>

在线订购：[点击这里](#)