

中国虚拟现实产业发展模式及投资规划建设报告2023-2028年

| | |
|------|-------------------------------------|
| 产品名称 | 中国虚拟现实产业发展模式及投资规划建设报告 2023-2028年 |
| 公司名称 | 北京中研华泰信息技术研究院销售部 |
| 价格 | .00/件 |
| 规格参数 | |
| 公司地址 | 北京市朝阳区北苑东路19号院4号楼27层2708 |
| 联系电话 | 18766830652 18766830652 |

产品详情

中国虚拟现实产业发展模式及投资规划建设报告2023-2028年*****

****【报告编号】361803【出版日期】2023年1月【出版机构】中研华泰研究院【交付方式】

EMIL电子版或特快专递【报告价格】纸质版:6500元 电子版:6800元

纸质版+电子版:7000元【联系人员】

刘亚 免费售后服务一年，具体内容及订购流程欢迎咨询客服人员 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1.2.4 爆发式增长阶段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 增强虚拟现实第二章 2020-2022年虚拟现实产业发展环境分析2.1

政策环境2.1.1 国家层面政策2.1.2 地方支持政策2.1.3 标准制定状况2.1.4 产业支持政策2.1.5 指导意见发布2.2

经济环境2.2.1 国内宏观经济概况2.2.2 固定资产投资状况2.2.3 工业经济运行情况2.2.4

对外经济贸易分析2.2.5 宏观经济发展展望2.3 产业环境2.3.1 电子信息产业状况2.3.2 数字经济促进作用2.3.3

信息化发展水平2.4 社会环境2.4.1 社会消费规模2.4.2 居民消费水平2.4.3 消费市场特征2.4.4

娱乐消费需求2.4.5 行业发展意义第三章 2020-2022年虚拟现实产业发展基础分析3.1

互联网为虚拟现实提供新的实现模式3.1.1 互联网用户规模状况3.1.2 互联网经济运行状况3.1.3

互联网群体经济趋势3.1.4 互联网发展景气指数3.1.5 在虚拟现实中的应用3.2

云计算为虚拟现实提供技术支持3.2.1 云计算产业发展规模3.2.2 云计算市场竞争格局3.2.3

云计算服务商业模式3.2.4 云计算产业盈利模式3.2.5 云计算产业应用结构3.2.6 在虚拟现实中的应用3.3

虚拟现实时代要求更高的数据价值3.3.1 大数据产业发展历程3.3.2 大数据产业发展概况3.3.3

大数据产业规模分析3.3.4 大数据细分领域结构3.3.5 大数据企业区域分布3.3.6 大数据产业发展重点3.3.7

在虚拟现实中的应用3.4 虚拟现实时代创造新的交互方式3.4.1 人机交互产业发展阶段3.4.2

新型人机交互技术分析3.4.3 人机交互产业技术发展3.4.4 人机交互产业发展趋势3.4.5

在虚拟现实中的应用第四章 2020-2022年虚拟现实产业发展分析4.1 2020-2022年国际虚拟现实产业分析4.1.1

政策布局加快4.1.2 产业市场规模4.1.3 专利申请情况4.1.4 区域发展状况4.1.5 产品应用状况4.1.6

市场竞争格局4.1.7 国际交流合作4.2 2020-2022年中国虚拟现实市场发展状况4.2.1 市场体系分析4.2.2

市场规模分析4.2.3 用户消费分析4.2.4 产业发展现状4.2.5 行业发展特点4.2.6 市场需求点分析4.2.7

应用领域支出4.3 2020-2022年中国虚拟现实产业格局分析4.3.1 市场主体分类4.3.2 市场主体特征4.3.3

市场竞争格局4.3.4 企业排名状况4.3.5 地区发展格局4.4 虚拟现实产业主要商业模式分析4.4.1

生态型发展模式4.4.2 平台型发展模式4.4.3 产品型发展模式4.4.4 技术型发展模式4.5

虚拟现实产业与新技术融合发展4.5.1 AR/VR+AI4.5.2 AR/VR+Cloud4.5.3 融合发展案例4.6
虚拟现实产业发展存在的问题4.6.1 行业人才供给严重不足4.6.2 行业法律法规有待完善4.6.3
产业生态体系尚不成熟4.6.4 虚拟现实内容供给不足4.6.5 虚拟现实技术发展问题4.6.6
行业发展面临的挑战4.7 虚拟现实产业发展策略4.7.1 产业发展建议4.7.2 政策支持建议4.7.3
规范市场秩序4.7.4 标准体系建设4.7.5 融合行业应用4.7.6 政府支持作用4.7.7 技术发展建议第五章
2020-2022年虚拟现实产业链分析5.1 虚拟现实产业链结构分析5.2 虚拟现实产业链上游发展分析5.2.1
产业链上游概述5.2.2 上游行业发展分析5.2.3 上游典型企业分析5.3 虚拟现实产业链中游发展分析5.3.1
产业链中游概述5.3.2 中游市场发展分析5.3.3 中游典型企业分析5.4 虚拟现实产业链下游发展分析5.4.1
产业链下游概述5.4.2 下游应用场景分析5.4.3 下游典型企业分析第六章
2020-2022年虚拟现实关键技术分析6.1 虚拟现实技术概况6.1.1 技术基本概述6.1.2 技术体系分析6.1.3
技术发展机遇6.1.4 技术成熟趋势6.1.5 技术创新发展6.2 显示技术6.2.1 广角立体显示6.2.2 投影技术6.2.3
结构光技术6.2.4 光飞时间技术6.2.5 多角成像技术6.2.6 近眼显示技术6.3 跟踪技术6.3.1 体感识别技术6.3.2
手势识别技术6.3.3 眼球跟踪技术6.4 输入输出技术6.4.1 立体声6.4.2 触觉反馈技术6.4.3
语音输入输出第七章 5G通信技术在虚拟现实产业的应用及影响分析7.1 5G技术基本介绍7.1.1
通信技术发展历程7.1.2 5G技术内涵及特点7.1.3 三大典型应用场景7.2 5G行业发展状况分析7.2.1
5G产业链结构7.2.2 5G产业政策环境7.2.3 5G商用元年开启7.2.4 5G商业模式分析7.2.5 运营商建设动态7.2.6
5G业务发展趋势7.3 5G技术在虚拟现实产业的应用状况7.3.1 技术成熟路线7.3.2 技术应用价值7.3.3
应用案例分析7.4 5G技术在虚拟现实产业重点应用领域7.4.1 教育领域应用7.4.2 娱乐领域应用7.4.3
工业领域应用7.4.4 医疗领域应用7.4.5 游戏领域应用7.5 5G技术在虚拟现实产业的应用前景7.5.1
应用前景分析7.5.2 应用重点预测7.5.3 应用发展建议第八章 2020-2022年增强现实产业发展分析8.1
虚拟现实与增强现实对比分析8.1.1 侧重点不同8.1.2 技术不同8.1.3 设备不同8.1.4 交互区别8.1.5 应用优势8.2
2020-2022年中国增强现实产业发展综述8.2.1 产业发展历程8.2.2 产业发展阶段8.2.3 发展特征分析8.2.4
技术发展阶段8.2.5 技术原理分析8.2.6 重点应用领域8.2.7 应用平台分析8.3
2020-2022年中国增强现实市场分析8.3.1 市场发展状况8.3.2 移动应用市场8.3.3 市场规模分析8.3.4
消费级AR产品8.3.5 主要产品发展8.3.6 市场竞争格局8.3.7 企业发展布局8.4
中国增强现实企业商业模式8.4.1 生态级增强现实公司8.4.2 增强现实软件公司8.4.3 增强现实硬件公司8.4.4
增强现实衍生品公司8.4.5 企业实力发展对比8.5 2020-2022年中国增强现实产品分析8.5.1 硬件设备发展8.5.2
市场产品竞争8.5.3 硬件产品状况8.5.4 产品应用案例8.6 增强现实产品应用案例分析8.6.1 增强感知8.6.2
虚拟界面8.6.3 混合现实模拟8.6.4 情景敏感式信息8.7 增强现实产业发展前景展望8.7.1 行业发展前景8.7.2
产业发展趋势8.7.3 技术融合趋势8.7.4 创意创新机遇第九章 2020-2022年虚拟现实核心元器件市场分析9.1
芯片市场9.1.1 全球芯片市场规模9.1.2 中国芯片市场规模9.1.3 中国芯片产量规模9.1.4 VR芯片发展状况9.1.5
芯片的国产化进程9.1.6 芯片应用的重要性9.2 显示屏市场9.2.1 显示屏技术发展阶段9.2.2
显示屏市场发展规模9.2.3 VR显示屏需求空间9.2.4 显示器市场出货量9.2.5 显示屏应用的重要性9.3
传感器市场9.3.1 传感器产业发展历程9.3.2 传感器产业发展态势9.3.3 传感器市场规模分析9.3.4
传感器行业发展特点9.3.5 VR传感器市场空间9.3.6 传感器件市场竞争格局9.3.7 传感器应用的重要性第十章
2020-2022年虚拟现实产业主要设备市场分析10.1 2020-2022年虚拟现实设备产业发展综述10.1.1
硬件设备系统10.1.2 行业发展背景10.1.3 企业竞争格局10.1.4 设备产品介绍10.1.5 产品研发动态10.1.6
消费级应用数量10.1.7 行业发展方向10.1.8 行业面临挑战10.1.9 行业发展趋势10.2
2020-2022年虚拟现实硬件设备市场规模分析10.2.1 VR硬件产品分类10.2.2 VR设备销售规模10.2.3
VR硬件市场特点10.2.4 VR设备市场格局10.2.5 VR设备产品优势10.3
2020-2022年虚拟现实输出设备发展现状10.3.1 输出设备生态10.3.2 PC端VR头盔10.3.3
游戏主机端VR头盔10.3.4 移动端VR眼镜10.3.5 其他VR设备10.4
2020-2022年虚拟现实输入设备发展分析10.4.1 输入设备发展状况10.4.2 手柄类输入设备10.4.3
可穿戴VR输入设备10.4.4 计算机视觉感测设备10.4.5 动作输入设备方案10.4.6 动作带入设备10.4.7
动作控制设备10.5 2020-2022年虚拟现实头戴显示设备发展分析10.5.1 头戴显示设备类型10.5.2
头显设备市场规模10.5.3 全球头显设备出货量10.5.4 国内头显设备出货量10.5.5 头显设备企业格局10.5.6
头显设备主要产品10.5.7 头戴设备发展趋势第十一章 2020-2022年中国虚拟现实内容市场分析11.1
2020-2022年中国虚拟现实内容市场综述11.1.1 内容市场规模11.1.2 内容市场分类11.1.3 应用领域分析11.1.4
内容需求偏好11.1.5 内容制作状况11.1.6 内容产品发展11.1.7 企业面临挑战11.2
虚拟现实内容平台发展状况11.2.1 虚拟现实主要平台类型11.2.2 内容分发市场竞争格局11.2.3
VR硬件厂商内容平台11.2.4 5G运营商VR内容平台11.2.5 传统内容运营VR平台11.3

2020-2022年中国虚拟现实游戏市场分析11.3.1 支撑平台及环境11.3.2 全球市场规模11.3.3
中国产业规模11.3.4 企业布局状况11.3.5 市场主要特点11.3.6 硬件厂商布局11.3.7 市场竞争格局11.3.8
行业面临挑战11.3.9 行业发展机遇11.3.10 市场发展趋势11.4 2020-2022年虚拟现实动漫市场分析11.4.1
市场发展综述11.4.2 市场场景应用11.4.3 市场发展现状11.4.4 市场发展模式11.4.5 融合发展方向11.5
2020-2022年虚拟现实影视市场分析11.5.1 VR影视应用场景11.5.2 VR影视产品分类11.5.3
VR电影产品分析11.5.4 市场参与主体11.5.5 产业盈利模式11.5.6 发展面临的问题11.5.7 产业发展对策11.5.8
VR影视制作趋势11.5.9 市场发展前景11.6 2020-2022年虚拟现实直播市场分析11.6.1 VR直播产业链11.6.2
VR直播优势分析11.6.3 市场发展规模11.6.4 VR直播应用场景11.6.5 VR直播面临的挑战11.6.6
VR直播实现过程11.6.7 VR直播案例分析11.7 2020-2022年虚拟现实旅游市场分析11.7.1
VR旅游需求驱动11.7.2 VR旅游应用场景11.7.3 VR旅游应用案例11.7.4 VR旅游应用问题11.7.5
VR旅游市场前景11.8 2020-2022年虚拟现实内容其他市场分析11.8.1 工业制造11.8.2 医疗行业11.8.3
汽车行业11.8.4 航天航空行业11.8.5 房地产行业11.8.6 教育行业11.8.7 城市规划11.8.8 社交通讯11.8.9
电子/虚拟商务和广告第十二章 2020-2022年虚拟现实行业国外重点企业经营分析12.1 Facebook12.1.1
企业发展概况12.1.2 企业经营状况12.1.3 虚拟现实布局12.1.4 产品研发动态12.1.5 企业营销方向12.2
谷歌 (Alphabet Inc.) 12.2.1 企业发展概况12.2.2 企业经营状况12.2.3 虚拟现实布局12.2.4
融资收购动态12.2.5 企业专利状况12.3 微软 (Microsoft Corporation) 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 产品发展动态12.3.5 业务发展状况12.4 苹果公司 (Apple
Inc.) 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 技术研发布局12.4.5
专利授予情况12.4.6 企业收购动态12.5 索尼 (Sony Corporation) 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 企业技术储备12.5.5 产品发布动态12.6 三星电子 (Samsung
Electronics) 12.6.1 企业发展概况12.6.2 企业经营状况12.6.3 投资项目分析12.6.4 产品研发动态第十三章
2019-2022年虚拟现实行业国内重点企业经营分析13.1 科大讯飞股份有限公司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 核心竞争力分析13.1.6 公司发展战略13.1.7
未来前景展望13.2 歌尔股份有限公司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 核心竞争力分析13.2.6 公司发展战略13.2.7 未来前景展望13.3
北京华力创通科技股份有限公司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 核心竞争力分析13.3.6 公司发展战略13.3.7 未来前景展望13.4
华谊兄弟传媒股份有限公司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 核心竞争力分析13.4.6 公司发展战略13.4.7 未来前景展望13.5
奥飞娱乐股份有限公司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 核心竞争力分析13.5.6 公司发展战略13.5.7 未来前景展望13.6
四川川大智胜软件股份有限公司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 核心竞争力分析13.6.6 未来前景展望13.7 宏达国际电子股份有限公司 (HTC) 13.7.1
企业发展概况13.7.2 2020年企业经营状况分析13.7.3 2021年企业经营状况分析13.7.4
2022年企业经营状况分析第十四章 2023-2028年虚拟现实产业的投资建议14.1
虚拟现实产业投融资状况分析14.1.1 国内外投资状况14.1.2 产业投资结构14.1.3 应用领域投资14.1.4
项目融资轮次14.1.5 融资金额分布14.1.6 产业融资动态14.2 虚拟现实产业投资价值评估分析14.2.1
投资价值综合评估14.2.2 市场发展机会分析14.2.3 进入市场时机判断14.3
虚拟现实产业投资机遇及热点分析14.3.1 政策机遇分析14.3.2 技术发展机遇14.3.3 产业链投资机遇14.3.4
产业投资热点14.3.5 产业入场机会14.4 虚拟现实产业投资壁垒分析14.4.1 竞争壁垒14.4.2 技术壁垒14.5
2023-2028年虚拟现实产业的投资建议及风险提示14.5.1 产业投资建议14.5.2 投资风险提示第十五章
虚拟现实产业项目投资建设案例深度解析15.1 虚拟现实投资案例发展概况15.1.1 国外投资案例15.1.2
国内投资案例15.2 VR+教育投资项目15.2.1 项目基本概述15.2.2 项目投资背景15.2.3 项目可行性分析15.2.4
项目前景展望15.3 VR场地运营中心15.3.1 项目基本概述15.3.2 项目投资概算15.3.3 项目经济效益15.3.4
项目建设必要性15.3.5 项目可行性分析15.4 VR数字资产生产项目15.4.1 项目基本概述15.4.2
项目投资概算15.4.3 项目经济效益15.4.4 项目建设必要性15.4.5 项目可行性分析第十六章
2023-2028年虚拟现实产业发展趋势及前景展望16.1 虚拟现实发展价值分析16.1.1 促进通信网络升级16.1.2
物联网终端布局完善16.1.3 引领产业发展变革16.2 虚拟现实产业应用前景16.2.1 产业发展驱动因素16.2.2
产业的应用机遇16.2.3 商业化应用前景16.2.4 产业发展展望16.2.5 产业发展机遇16.2.6 行业发展预测16.3
虚拟现实产业发展趋势16.3.1 硬件与科技趋势16.3.2 生态发展趋势16.3.3 产业融合趋势16.3.4
技术发展趋势16.3.5 内容发展趋势16.3.6 元器件发展趋势16.3.7 商品形态趋势16.3.8 行业应用趋势16.4

2023-2028年中国虚拟现实产业预测分析16.4.1 2023-2028年中国虚拟现实产业影响因素分析16.4.2
2023-2028年中国VR/AR产业市场规模预测16.4.3 2023-2028年中国VR/AR终端硬件出货量预测16.4.4
2023-2028年中国VR/AR消费级内容市场规模预测图表目录图表 虚拟现实技术基本原理图表
虚拟现实重要特征图表 虚拟现实的四种类型图表 桌面虚拟现实系统的体系结构图表
沉浸式虚拟现实系统的体系结构图表 我国各部委虚拟现实领域相关政策图表
中国虚拟现实行业政策汇总（一）图表 中国虚拟现实行业政策汇总（二）图表
国家部委关于虚拟现实产业相关政策（一）图表 国家部委关于虚拟现实产业相关政策（二）图表
2016-2020年国内生产总值及其增长速度图表 2016-2020年三次产业增加值占国内生产总值比重图表
2021年GDP初步核算数据图表 2020年三次产业投资占固定资产投资（不含农户）比重图表
2020年分行业固定资产投资（不含农户）增长速度图表
2020年固定资产投资新增主要生产与运营能力图表
2020-2021年全国固定资产投资（不含农户）同比增速图表 2016-2020年全部工业增加值及增速图表
2016-2020年货物进出口总额图表 2020年货物进出口总额及其增长速度图表
2020年主要商品出口数量、金额及其增长速度图表 2020年主要商品进口数量、金额及其增长速度图表
2019-2020年电子信息制造业增加值和出口交货值分月增速图表
2019-2020年来电子信息制造业营业收入、利润增速变动情况图表
2019-2020年电子信息制造业PPI分月增速图表 2019-2020年电子信息制造固定资产投资增速变动情况图表
2019-2020年通信设备行业出口交货值分月增速图表 2019-2020年电子元件行业出口交货值分月增速图表
2019-2020年电子器件行业出口交货值分月增速图表 2019-2020年计算机制造业出口交货值分月增速图表
2020-2021年电子信息制造业增加值和出口交货值分月增速图表
2020-2021年电子信息制造业PPI分月增速图表
2020-2021年电子信息制造业固定资产投资增速变动情况图表
2015-2020年我国固定宽带家庭普及率、移动宽带用户普及率增长情况图表
2015-2020年我国创新指数全球排名变化情况图表 2016-2020年社会消费品零售总额图表
2020-2021年全国社会消费品零售总额同比增长速度图表
2020-2021年按消费类型分零售额同比增长速度图表
2016-2020年全国居民人均可支配收入及其增长速度图表 2020年全国居民人均消费支出及其构成图表
2021年居民人均可支配收入平均数与中位数图表 2021年居民人均消费支出及构成图表
2015-2020年我国网民规模及互联网普及率图表 2019-2020年分月互联网业务收入增长情况图表
2020-2021年互联网业务收入增长情况图表 2020年中国互联网发展指数综合排名前10的名单图表
2016-2020年全球云计算市场规模及增速图表 2016-2020年中国公有云市场规模及增速图表
2016-2020年中国私有云市场规模及增速图表 2016-2020年中国公有云细分市场及增速图表
2020年中国公有云IaaS市场份额占比图表 云计算服务6大商业模式图表
2019-2020年云原生用户行业分布情况图表 中国大数据发展历史图表
2018-2023年中国大数据产业规模及预测图表 2020年中国大数据行业应用领域分布情况图表
2020年大数据企业区域分布情况图表 重点国家虚拟现实产业政策图表
2019-2024年全球增长较快的虚拟现实应用领域年复合增长率图表 全球虚拟现实产业区域发展格局图表
2020年全球虚拟现实终端出货量及结构占比图表 2024年全球虚拟现实终端出货量及结构占比图表
2019-2024年中国虚拟现实规模情况及预测图表 各地区内线下VR体验店人均消费价格排名图表
各城市线下VR体验馆人均消费价格排名图表 消费者对不同VR设备品牌的认知度图表
2020年中国虚拟现实产业各领域支出占比图表 中国AR/VR硬科技领域企业竞争力矩阵图表
AR/VR企业竞争力分析图表 AR/VR产业链企业图谱图表 2020年中国VR市场主要企业占比分布图表
2020年全球头戴式VR出货量按品牌分布图表 2020年中国VR 50强企业名单图表
我国虚拟（增强）现实产业TOP50空间分布图表 AI+VR创新进展图表 Cloud+VR创新进展图表
虚拟现实与AI、5G、云等新技术融合发展案例图表 虚拟现实产业链全景图图表
2019年发布的主要头显设备（一）图表 2019年发布的主要头显设备（二）图表
2019年发布的主要头显设备（三）图表 国内外虚拟现实产业链上游环节重点企业（一）图表
国内外虚拟现实产业链上游环节重点企业（二）图表
国内外虚拟现实产业链中游环节重点企业（一）图表
国内外虚拟现实产业链中游环节重点企业（二）图表 以虚拟现实技术推动教育培训市场的案例图表
虚拟现实应用于工业典型案例图表 虚拟现实应用于商贸领域的典型案例图表

国内外虚拟现实产业链下游环节重点企业图表 虚拟现实关键技术体系图表 虚拟现实技术成熟度曲线图表
微投显示主流技术比较图表 虚拟现实近眼显示部分代表性技术路线（一）图表
虚拟现实近眼显示部分代表性技术路线（二）图表 2020年中国5G基站月度建设数量图表
14城市各主要路段5G下载速率图表 14城市各主要路段5G上传速率图表 5G商业合作模式图表
5G重要的应用场景图表 5G产业链结构图表 2019-2021年5G产业主要政策图表
2019-2021年中国移动资本开支情况图表 5G云化虚拟现实关键技术成熟度曲线图表
2020年中国5G+VR在医疗领域的应用案例图表 2020年中国5G+VR在旅游领域的应用案例图表
2020年中国5G+VR在教育领域的应用图表 各清晰度视频的传输码率图表
5G云化虚拟现实工业远程协助网络架构图表 5G+VR/AR云游戏网络架构图表 增强现实产业发展历程图表
增强现实产业发展阶段图表 增强现实技术原理图图表 增强现实重点应用领域图表
2018-2023年全球AR眼镜出货量图表 2018-2022年全球AR市场规模图表
2019年用户爱搜索的AR关键词类别图表 AR产业链环节主要玩家图表
中国部分增强现实企业实力对比图表 AR硬件设备构成及主要关键硬件图表
增强现实头戴显示器主要市场参与者图表 国内AR眼镜部分落地应用成功案例图表 AR未来发展趋向图表
2015-2021年全球芯片市场销售额图表 1980-2023年全球芯片销售额及预测图表
2014-2020年中国集成电路市场规模图表 2011-2020年中国集成电路产业链各环节市场规模图表
2011-2020年中国集成电路产量图表 主要VR一体机CPU处理器图表 国内厂商主要VR芯片特点图表
各类国产芯片市场占有率图表 芯片产业链国产替代情况图表 芯片供应链国产替代机会图表
视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输图表 LCD、DLP、LCoS主要性能对比图表
传感器创业链全景图表 传感器三代发展历程图表 2016-2020年中国传感器市场规模图表 VR-
AR硬件设备构成及主要关键硬件图表 虚拟现实终端发展部分里程碑事件图表
虚拟现实沉浸体验产业发展阶段图表 2019-2020年全球一线PC VR头显设备基本技术指标及发售情况图表
2019-2020年全球一线VR一体机头显设备的基本技术指标及发售情况图表 2019-2020年中国一线PC
VR终端基本技术指标及发售情况图表
2019-2020年中国VR一体机头显设备的基本技术指标及发售情况图表
2016-2020年中国VR消费级应用数量图表 2019-2020年虚拟现实硬件设备的主要分类图表
2019-2020年虚拟现实的行业应用软件产品主要分类图表 全球VR行业企业分布图表
2020年VR设备市场格局图表 VR设备未来潜在入场玩家及设备展望图表 各类VR硬件设备对比图表
国内外主要外接式VR头盔图表 国内外主要眼镜盒子产品图表 国内外主要一体机产品图表
VR输入设备不同之处图表 三种VR输入设备比较图表 三种类型头显设备比较图表
VR在消费者端（C端）和企业端（B端）的应用领域图表
2020-2024年中国VR市场企业IT支出规模预测图表 2016-2020年全球VR头显设备出货量图表
2020年全球VR头显设备出货量结构图表
2023-2028年中国AR/VR市场出货量（按产品分类）及增长率预测图表 国内主要头显设备厂商图表
2020-2021年steam平台VR头显品牌份额图表 2019-2021年steam头显用户占比图表
2016-2020年中国VR/AR消费级内容市场规模图表 VR内容应用领域图表 各种VR内容的特性图表
消费者对VR内容的需求图表 对VR内容感兴趣的群体图表 影视制作领域市场主体图表
VR内容团队面临的挑战