

中国混合现实产业发展分析及未来前景展望研究报告2023-2029年

产品名称	中国混合现实产业发展分析及未来前景展望研究报告2023-2029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

中国混合现实产业发展分析及未来前景展望研究报告2023-2029年.....
.....[报告编号] 375901[出版日期] 2023年8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

混合现实（MR）相关概述1.1 混合现实基本介绍1.1.1 混合现实定义1.1.2 混合现实特点1.1.3
混合现实基本构成1.1.4 混合现实工作原理1.2 混合现实组成要素及应用1.2.1
混合现实中显示器作用1.2.2 混合现实中传感器功能1.2.3 混合现实市场应用综述1.2.4
使用场景及其模式分析1.3 增强现实/虚拟现实/混合现实三者的关系1.3.1 增强现实定义1.3.2
虚拟现实定义1.3.3 三者结构区分1.3.4 三者相互联系1.3.5 三者相互区别第二章
2021-2023年中国混合现实（MR）发展环境分析2.1 政策环境2.1.1
新一代人工智能发展规划2.1.2 虚拟现实产业发展指导意见2.1.3
“十四五”建设数字中国重点2.1.4 “十四五”规划科技创新内容2.1.5
促进混合现实发展相关政策2.2 经济环境2.2.1 宏观经济概况2.2.2 工业经济运行2.2.3
信息服务业发展2.2.4 信息制造业规模2.3 社会环境2.3.1 居民收入水平2.3.2
社会消费规模2.3.3 居民消费水平2.3.4 消费市场特征2.3.5 消费市场升级第三章
2021-2023年中国混合现实（MR）发展状况分析3.1 混合现实的经济和社会效用3.1.1
加快产品研发进度3.1.2 多维学习提升能力3.1.3 引发娱乐产业革命3.1.4
改变营销刺激需求3.1.5 促进信息产业升级3.2 混合现实发展状况分析3.2.1
国外发展状况3.2.2 发展背景分析3.2.3 国内发展状况3.2.4 产业发展优势3.2.5
可行性及障碍3.2.6 行业组织动态3.3 混合现实相关公司和产品3.3.1 企业发展动态3.3.2
产品类型分析3.3.3 HoloLens头显3.3.4 ODGR8/R9眼镜3.3.5 Odyssey头显3.3.6 Holokit盒子3.4
混合现实存在问题分析3.4.1 应用普及程度不足3.4.2 技术发展尚未完备3.4.3
单一企业能力短板3.4.4 GPU性能仍待提升3.4.5 设备造成强眩晕感3.5

混合现实完善现代产品服务3.5.1 产品服务中以虚拟完善现实3.5.2
产品服务中以虚拟增强现实3.5.3 产品服务中以现实优化现实第四章
2021-2023年中国增强现实（AR）产业发展分析4.1 增强现实发展状况分析4.1.1
增强现实系统结构4.1.2 增强现实关键技术4.1.3 市场增长趋势分析4.1.4
行业市场发展潜力4.2 增强现实企业布局状况4.2.1 Apple4.2.2 Microsoft4.2.3 Google4.2.4
Magic Leap4.3 增强现实应用方法解析4.3.1 理解增强现实技术独特性4.3.2
理清增强现实应用目的性4.3.3 明确增强现实应用关键性4.4 增强现实发展面临挑战4.4.1
注册任务带来的挑战4.4.2 计算机视觉面临的挑战4.4.3 增强现实面临的其他挑战4.5
增强现实创新案例剖析4.5.1 情境敏感式信息4.5.2 增强感知延伸能力4.5.3
混合现实模拟实践4.5.4 虚拟界面控制现实4.6 案例详解：物流中增强现实应用4.6.1
仓库运作4.6.2 运输优化4.6.3 最后一公里4.6.4 强化增值服务第五章
2021-2023年中国虚拟现实（VR）产业发展分析5.1 虚拟现实相关概述5.1.1
虚拟现实特征5.1.2 虚拟现实发展历程5.1.3 虚拟现实产品类型5.1.4 虚拟现实产业链分析5.2
虚拟现实发展状况分析5.2.1 行业发展环境5.2.2 行业盈利模式5.2.3 企业发展动态5.2.4
中外发展对比5.2.5 发展瓶颈分析5.2.6 发展驱动因素5.3 虚拟现实市场发展分析5.3.1
行业市场热度5.3.2 总体市场规模5.3.3 头戴设备市场5.3.4 内容市场分析5.3.5
线下体验馆市场5.3.6 其他配件市场5.4 虚拟现实产品运用内容与场景分析5.4.1
主要场景汇总分析5.4.2 游戏娱乐场景分类5.4.3 生活服务场景分类5.4.4
商业服务场景分类5.4.5 场景分类发展趋势5.5 虚拟现实用户特点分析5.5.1 用户认知度5.5.2
用户基础诉求5.5.3 用户偏好分析5.6 虚拟现实典型企业案例分析5.6.1
硬件侧企业发展分析5.6.2 硬件侧典型企业案例5.6.3 软件侧典型企业案例5.6.4
企业未来发展方向5.7 虚拟现实未来发展趋势分析5.7.1 行业硬件设备发展方向5.7.2
行业软件应用发展方向第六章 2021-2023年中国混合现实（MR）关键技术解析6.1
混合现实技术设计原则与评估6.1.1 混合现实中的人为因素6.1.2 混合现实交互设计原则6.1.3
混合现实可用性评估方法6.2 混合现实交互技术分析6.2.1 用户界面形态6.2.2
手势识别技术6.2.3 3D交互技术6.2.4 触觉反馈技术6.2.5 笔式交互技术6.2.6
生理计算技术6.2.7 其他技术分析6.3 混合现实中交互系统与应用6.3.1 TUI用户界面应用6.3.2
3DUI用户界面应用6.3.3 多通道用户界面应用6.3.4 混合用户界面应用6.3.5
触觉界面应用6.3.6 其他类型应用6.4 混合现实技术发展存在问题6.4.1 交互技术问题6.4.2
界面范式问题6.4.3 社会接受度问题6.5 混合现实技术总结与展望6.5.1 技术发展总结6.5.2
未来发展展望第七章 2021-2023年中国混合现实（MR）的应用领域分析7.1
混合现实在船舶领域应用7.1.1 应用的现实意义7.1.2 应用的实现途径7.1.3 未来发展展望7.2
混合现实在电网应急抢修作业领域应用7.2.1 应用现实意义7.2.2 技术架构设计7.2.3
应用功能设计7.2.4 未来发展展望7.3 混合现实在乳腺肿瘤手术领域应用7.3.1
应用技术原理7.3.2 必要性与价值7.3.3 未来发展展望7.4 混合现实在设计领域应用7.4.1
传统设计弊端7.4.2 技术优势分析7.4.3 技术应用前景7.5 混合现实在图书馆方向应用7.5.1
混合现实技术优势7.5.2 混合现实技术应用7.5.3 未来发展展望7.6
混合现实在数字科技馆方向应用7.6.1 三维地图展项应用7.6.2 模拟飞行展项应用7.6.3
数字剧场方向应用7.6.4 混合现实技术完善7.6.5 未来发展展望7.7
混合现实在其他领域的应用分析7.7.1 在教育领域中的应用7.7.2 在科技领域中的应用7.7.3
在医疗领域中的应用7.7.4 在技术维修服务领域中的应用7.7.5 在健身/运动领域中的应用7.8
增强现实/虚拟现实/混合现实综合应用7.8.1 轨道交通行业中应用7.8.2
教学类出版物中应用7.8.3 电力系统中应用分析第八章
2021-2023年国外混合现实行业重点企业经营状况分析8.1 Facebook8.1.1 企业发展概况8.1.2

2021年企业经营状况分析8.1.3 2022年企业经营状况分析8.1.4 2023年企业经营状况分析8.2
Oculus8.2.1 企业发展概况8.2.2 2021年企业经营状况分析8.2.3 2022年企业经营状况分析8.2.4
2023年企业经营状况分析8.3 Google8.3.1 企业发展概况8.3.2 2021年企业经营状况分析8.3.3
2022年企业经营状况分析8.3.4 2023年企业经营状况分析8.4 Microsoft8.4.1 企业发展概况8.4.2
2021年企业经营状况分析8.4.3 2022年企业经营状况分析8.4.4 2023年企业经营状况分析8.5
Apple8.5.1 企业发展概况8.5.2 2021年企业经营状况分析8.5.3 2022年企业经营状况分析8.5.4
2023年企业经营状况分析第九章 2020-2023年中国混合现实行业主要企业经营状况分析9.1
暴风集团9.1.1 企业发展概况9.1.2 经营效益分析9.1.3 业务经营分析9.1.4 财务状况分析9.1.5
核心竞争力分析9.1.6 公司发展战略9.1.7 未来前景展望9.2 阿里巴巴9.2.1 企业发展概况9.2.2
2021年企业经营状况分析9.2.3 2022年企业经营状况分析9.2.4 2023年企业经营状况分析9.3
腾讯9.3.1 企业发展概况9.3.2 2021年企业经营状况分析9.3.3 2022年企业经营状况分析9.3.4
2023年企业经营状况分析9.4 华为9.4.1 企业基本信息简介9.4.2 企业混合现实布局9.4.3
企业营收状况分析9.4.4 企业竞争优势分析第十章
2021-2023年中国混合现实相关产业发展分析10.1 传感器产业10.1.1 产业基本介绍10.1.2
发展现状分析10.1.3 区域分布格局10.1.4 企业发展动态10.1.5 未来前景展望10.2
投影机产业10.2.1 产业发展特征10.2.2 产业发展现状10.2.3 投影市场规模10.2.4
产业发展热点10.2.5 未来前景展望10.3 显示屏产业10.3.1 产业发展现状10.3.2
市场发展特点10.3.3 市场应用分析10.3.4 市场发展机遇10.3.5 未来发展趋势10.4
集成电路产业10.4.1 市场发展现状10.4.2 中外对比分析10.4.3 发展机遇与挑战10.4.4
解决对策分析10.4.5 未来发展方向第十一章
2021-2023年混合现实投资机会及投资建议分析11.1 混合现实产业投资融分析11.1.1
投融资规模11.1.2 投融资结构11.1.3 投融资动态11.2
中国混合现实产业投资价值评估分析11.2.1 投资价值综合评估11.2.2
市场机会矩阵分析11.2.3 进入市场时机判断 中国混合现实产业投资壁垒分析11.2.4
竞争壁垒11.2.5 政策壁垒11.2.6 技术壁垒11.2.7 资金壁垒11.3
2021-2023年混合现实产业投资建议综述11.3.1 项目投资建议11.3.2 竞争策略分析11.3.3
行业风险提示第十二章 2023-2029年混合现实发展前景及趋势预测12.1
混合现实行业前景趋势分析12.1.1 行业发展趋势12.1.2 设备发展趋势12.1.3
技术发展趋势12.1.4 未来发展前景12.2 2023-2029年混合现实产业发展前景分析2023-2029年
中国混合现实产业增长驱动因素分析2023-2029年中国混合现实产业市场发展规模预测 附录
附录一：《关于加快推进虚拟现实产业发展的指导意见》

图表目录 图表 典型MR系统的构成 图表 AR/VR/MR三者的关系 图表
AR/VR/MR的结构区分 图表 真实——虚拟连续集 图表 VR/AR/MR原理比较 图表
科技前沿领域攻关 图表 国家重大科技基础设施 图表 各地区相关政策一览 图表
2020年4季度和全年GDP初步核算数据 图表 2015-2020年GDP同比增长速度 图表
2015-2020年GDP环比增长速度 图表
2019-2020年中国规模以上工业增加值同比增长速度 图表
2020年规模以上工业生产主要数据 图表 2021年业务收入增长情况 图表
2020业务收入增长规模 图表 2020年业利润总额走势 图表
2020-2021年软件业务收入增长情况 图表 2020-2021年软件业利润总额走势 图表
2020-2021年手机月度产量 图表 2020-2021年微型计算机月度产量 图表
2020-2021年彩色电视机产量 图表 2020-2021年电子元件机产量 图表
2020-2021年以来集成电路月度产量 图表

2015-2019年全国居民人均可支配收入及其增速 图表
2020-2021年居民人均可支配收入平均数与中位数 图表
2015-2020年全社会消费品零售总额 图表 2021年全国居民人均消费支出及其构成 图表
AR的系统结构 图表 2015-2020年全球AR市场增长趋势 图表 VR的三大特征 图表
VR的发展历程 图表 VR产业链结构 图表 国内VR行业产业链图谱 图表
VR行业盈利模式 图表 VR产品百度关注指数 图表
VR游戏的制作流程及游戏引擎扮演的角色 图表 国内外VR行业发展差异比较 图表
百度指数对VR的监测（PS4、体感游戏、作为参照系） 图表
2016-2021年中国VR市场规模 图表 2020年中国VR市场各细分市场占比 图表
2021年中国VR市场各细分市场占比 图表 2016-2021年中国VR头戴设备市场规模 图表
2016-2021年中国VR头戴设备出货量 图表
2020年中国VR头戴设备细分市场——手机盒子 图表
2020年中国VR头戴设备细分市场——游戏应用 图表
2020年中国VR头戴设备细分市场——VR一体机 图表
2020年中国VR头戴设备细分市场——企业级应用 图表
2016-2021年中国VR消费级内容市场规模 图表
2016-2021年中国VR企业级内容市场规模及增长率 图表
2016-2021年中国VR营销市场规模及增长率 图表 2020年中国VR营销形式 图表
2016-2021年中国VR线下体验馆市场规模及增长率 图表
2016-2021年中国VR摄像机市场规模 图表
2016-2021年中国其他VR硬件市场规模及增长率 图表 2020年中国VR输入设备类型 图表
VR主要场景汇总 图表 VR场景分类发展趋势 图表 用户对虚拟现实的认知度 图表
用户心中对VR产品的定价 图表 用户对VR硬件的关注度 图表
用户偏爱的VR游戏类型Top5 图表 用户在购买虚拟现实游戏时的关注重点 图表
用户偏爱的VR视频内容平台Top5 图表 用户在观看虚拟现实电影时的关注重点 图表
VR硬件产品演变 图表 国内VR硬件企业一览 图表 国内典型VR企业一览 图表
VR头显设备 图表 VR交互设备 图表 乐相科技主要VR产品 图表
乐相科技产业布局 图表 主要VR产品 图表 暴风魔镜一站式体验 图表 诺亦腾Project
Alice技术 图表 KATVR一站式ODT产品服务 图表 KATVR技术设计 图表
uSens凌感科技技术优势 图表 的VR工具企业的核心技术 图表 Nibiru商业模式 图表
市场上的主要VR零配件 图表 的小尺寸AMOLED生产 图表
VR技术在动漫影视中的应用 图表 热门VR游戏类型 图表 天舍游戏VR产业布局 图表
天舍游戏获得的支持 图表 传统电商和VR电商对比 图表 淘宝BUY+ VR应用 图表
VR样板间 图表 VR看房实现流程 图表 VR样板间提高地产业整体运营效率 图表
无忧我房的行业资源支持（仅列示部分合作伙伴） 图表 VR旅游视频 图表
赞那度VR旅游应用 图表 赞那度获得的支持 图表 医微讯VR人体模型库开发 图表
VR内容平台 图表 87870运营内容板块 图表 超级队长VR运营内容 图表
高性能无线化发展趋势 图表 进一步注重交互设备开发趋势 图表
VR内容交互机制演变 图表 VR行业主要地点设备 图表
BARS中使用的可用性工程过程 图表
近年来有代表性和创新性的MR交互系统及应用 图表
基于混合现实的应急抢修支持系统技术架构 图表 增强现实工作原理 图表
VR技术的工作原理 图表 变电站三维空间VR应用结构设计 图表
2019-2020年Facebook综合收益表 图表 2019-2020年Facebook分部资料 图表

2019-2020年Facebook收入分地区资料 图表 2020-2021年Facebook综合收益表 图表
2020-2021年Facebook分部资料 图表 2020-2021年Facebook收入分地区资料 图表
2021-2022年Facebook综合收益表 图表 2021-2022年Facebook分部资料 图表
2021-2022年Facebook收入分地区资料 图表 2019-2020年Oculus综合收益表 图表
2019-2020年Oculus分部资料 图表 2019-2020年Oculus收入分地区资料 图表
2020-2021年Oculus综合收益表 图表 2020-2021年Oculus分部资料 图表
2020-2021年Oculus收入分地区资料 图表 2021-2022年Oculus综合收益表 图表
2021-2022年Oculus分部资料 图表 2021-2022年Oculus收入分地区资料 图表
2019-2020年Google综合收益表 图表 2019-2020年Google分部资料 图表
2019-2020年Google收入分地区资料 图表 2020-2021年Google综合收益表 图表
2020-2021年Google分部资料 图表 2020-2021年Google收入分地区资料 图表
2021-2022年Google综合收益表 图表 2021-2022年Google分部资料 图表
2021-2022年Google收入分地区资料 图表 2019-2020年Microsoft综合收益表 图表
2019-2020年Microsoft分部资料 图表 2019-2020年Microsoft收入分地区资料 图表
2020-2021年Microsoft综合收益表 图表 2020-2021年Microsoft分部资料 图表
2020-2021年Microsoft收入分地区资料 图表 2021-2022年Microsoft综合收益表 图表
2021-2022年Microsoft分部资料 图表 2021-2022年Microsoft收入分地区资料 图表
2019-2020年Apple综合收益表 图表 2019-2020年Apple分部资料 图表
2019-2020年Apple收入分地区资料 图表 2020-2021年Apple综合收益表 图表
2020-2021年Apple分部资料 图表 2020-2021年Apple收入分地区资料 图表
2021-2022年Apple综合收益表 图表 2021-2022年Apple分部资料 图表
2021-2022年Apple收入分地区资料 图表 2019-2022年暴风集团总资产及净资产规模 图表
2019-2022年暴风集团营业收入及增速 图表 2019-2022年暴风集团净利润及增速 图表
2021年暴风集团主营业务分行业 图表 2021年暴风集团主营业务分地区 图表
2019-2022年暴风集团营业利润及营业利润率 图表
2019-2022年暴风集团净资产收益率 图表 2019-2022年暴风集团短期偿债能力指标 图表
2019-2022年暴风集团资产负债率水平 图表 2019-2022年暴风集团运营能力指标 图表
2019-2020年阿里巴巴综合收益表 图表 2019-2020年阿里巴巴分部资料 图表
2019-2020年阿里巴巴收入分地区资料 图表 2020-2021年阿里巴巴综合收益表 图表
2020-2021年阿里巴巴分部资料 图表 2020-2021年阿里巴巴收入分地区资料 图表
2021-2022年阿里巴巴综合收益表 图表 2021-2022年阿里巴巴分部资料 图表
2021-2022年阿里巴巴收入分地区资料 图表 2019-2020年腾讯综合收益表 图表
2019-2020年腾讯分部资料 图表 2019-2020年腾讯收入分地区资料 图表
2020-2021年腾讯综合收益表 图表 2020-2021年腾讯分部资料 图表
2020-2021年腾讯收入分地区资料 图表 2021-2022年腾讯综合收益表 图表
2021-2022年腾讯分部资料 图表 2021-2022年腾讯收入分地区资料 图表
与五官对应的传感器 图表 传感器的构成 图表 传感器的发展阶段 图表
国内传感器发展历程 图表 全球传感器市场规模 图表
2015-2020年投影机市场销量 图表 2015-2020年投影机市场增长趋势 图表
2016-2020年中国集成电路产业规模 图表 中国集成电路产业链 图表
中国兴建中12寸晶圆厂 图表 2017-2020年全球MR投融资规模与增长 图表
2017-2020年中国MR行业融资情况概览 图表
2017-2020年全球MR投融资规模结构对比 图表
2017-2020年全球MR细分产业链环节的投融资规模情况对比 图表

2015-2019年全球MR投融资结构变化 图表 2017-2021年中国VR设备出货量预计 图表
2017-2021年中国VR用户规模预计 图表 2023-2029年增强现实产业规模预测 图表
2023-2029年虚拟现实产业规模预测 图表 2023-2029年教育行业规模预测 图表
2023-2029年医疗行业规模预测 图表 2023-2029年游戏行业规模预测 图表
2023-2029年影视行业规模预测