

# 2024-2030年中国虚拟数字人产业动向分析及投资规划研究报告

产品名称	2024-2030年中国虚拟数字人产业动向分析及投资规划研究报告
公司名称	鸿晟信合研究网
价格	.00/件
规格参数	
公司地址	北京市朝阳区日坛北路19号楼9层(08)(朝外孵化器0530)
联系电话	18513627985 18513627985

## 产品详情

2024-2030年中国虚拟数字人产业动向分析及投资规划研究报告

【全新修订】：2024年2月

【出版机构】：中赢信合研究网

【内容部分有删减·详细可参中赢信合研究网出版完整信息！】

【报告价格】：[纸质版]:6500元 [电子版]:6800元 [纸质+电子]:7000元 (可以优惠)

【服务形式】：文本+电子版+光盘

【联系人】：何晶晶 顾佳

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 虚拟数字人相关概述

1.1 虚拟数字人概念

### 1.1.1 虚拟数字人的界定

### 1.1.2 虚拟数字人的内涵

## 1.2 虚拟数字人的特征及分类

### 1.2.1 虚拟数字人的特征

### 1.2.2 虚拟数字人的分类

### 1.2.3 虚拟数字人的框架

## 第二章 2021-2023年中国虚拟数字人产业发展驱动力分析

### 2.1 数字经济加速发展

#### 2.1.1 数字经济发展政策

#### 2.1.2 数字经济发展规模

#### 2.1.3 数字经济增长贡献

#### 2.1.4 数字经济产业结构

#### 2.1.5 数字经济区域格局

#### 2.1.6 城市集群竞争格局

### 2.2 信息消费规模扩大

#### 2.2.1 信息消费基本内涵

#### 2.2.2 信息消费驱动价值

#### 2.2.3 信息消费规模特征

#### 2.2.4 信息消费利好政策

#### 2.2.5 信息消费示范城市

#### 2.2.6 信息消费发展困境

#### 2.2.7 信息消费发展重点

#### 2.2.8 信息消费发展趋势

### 2.3 网络基础设施支撑

#### 2.3.1 宽带接入端口数量

#### 2.3.2 光缆线路长度规模

### 2.3.3 移动基站建设状况

### 2.3.4 固定宽带接入情况

### 2.3.5 物联网终端用户数

### 2.3.6 基础设施建设展望

## 2.4 元宇宙产业化载体

### 2.4.1 元宇宙基本定义

### 2.4.2 元宇宙发展阶段

### 2.4.3 元宇宙规模目标

### 2.4.4 元宇宙市场竞争

### 2.4.5 元宇宙发展载体

### 2.4.6 元宇宙发展展望

## 第三章 2021-2023年虚拟数字人产业发展综合分析

### 3.1 国际虚拟数字人产业发展分析

#### 3.1.1 产业发展历程

#### 3.1.2 产业链条结构

#### 3.1.3 技术发展阶段

#### 3.1.4 专利申请情况

#### 3.1.5 部分国家发展

#### 3.1.6 主要布局企业

### 3.2 中国虚拟数字人产业发展状况

#### 3.2.1 相关政策规划

#### 3.2.2 市场规模分析

#### 3.2.3 专利申请情况

#### 3.2.4 主要商业模式

#### 3.2.5 行业影响力指数

### 3.3 中国虚拟数字人产业竞争格局

### 3.3.1 市场主体类型

### 3.3.2 企业数量规模

### 3.3.3 国内主要企业

### 3.3.4 中外企业对比

## 3.4 虚拟数字人建模成本分析

### 3.4.1 虚拟数字人建模

### 3.4.2 纯人工建模方式

### 3.4.3 借助采集设备进行

### 3.4.4 利用人工智能进行

## 3.5 虚拟数字人在国际传播中的

### 3.5.1 国际传播进入发展新阶段

### 3.5.2 国际传播中的媒体中介物

### 3.5.3 国际传播中的商务代言人

### 3.5.4 国际传播中的文化“化身”

## 3.6 “虚拟数字人+X”生态下的虚拟角色动画设计研究

### 3.6.1 “虚拟数字人+X”基本概述

### 3.6.2 “虚拟数字人+X”发展优点

### 3.6.3 “虚拟数字人+X”生态构建

### 3.6.4 虚拟角色动画的设计研究

## 第四章 2021-2023年虚拟数字人产业基础层发展状况

### 4.1 显示设备

#### 4.1.1 显示产业发展现状

#### 4.1.2 LCD产业发展状况

#### 4.1.3 OLED产业发展状况

#### 4.1.4 VR头显设备发展

### 4.2 传感器

#### 4.2.1 行业支持政策

#### 4.2.2 行业发展历程

#### 4.2.3 市场规模状况

#### 4.2.4 企业竞争格局

#### 4.2.5 下游应用分布

### 4.3 芯片

#### 4.3.1 产业基本概述

#### 4.3.2 产业销售规模

#### 4.3.3 产业结构状况

#### 4.3.4 产量规模分析

#### 4.3.5 产品进出口状况

### 4.4 软件

#### 4.4.1 行业发展历程

#### 4.4.2 软件业务收入

#### 4.4.3 软件出口规模

#### 4.4.4 区域发展状况

#### 4.4.5 相关软件发展

## 第五章 2021-2023年中国虚拟数字人产业应用层发展分析——传媒领域

### 5.1 2021-2023年传媒产业发展状况

#### 5.1.1 价值链条结构

#### 5.1.2 行业驱动因素

#### 5.1.3 产业规模状况

#### 5.1.4 细分市场收入

#### 5.1.5 虚拟数字人应用

### 5.2 虚拟主持人

#### 5.2.1 虚拟主持人发展特点

## 5.2.2 虚拟主持人发展阶段

## 5.2.3 虚拟主持人应用领域

## 5.2.4 虚拟主持人利好政策

## 5.2.5 虚拟主持人发展困境

## 5.2.6 虚拟主持人发展策略

## 5.2.7 虚拟主持人发展展望

## 5.3 虚拟主播

### 5.3.1 虚拟主播基本概念

### 5.3.2 虚拟主播应用理论

### 5.3.3 虚拟主播应用优势

### 5.3.4 虚拟主播应用背景

### 5.3.5 虚拟主播应用现状

### 5.3.6 虚拟主播应用对策

## 5.4 虚拟偶像

### 5.4.1 虚拟偶像基本概念

### 5.4.2 消费驱动机理分析

### 5.4.3 虚拟偶像发展历程

### 5.4.4 虚拟偶像市场规模

### 5.4.5 虚拟偶像商业模式

### 5.4.6 虚拟偶像消费状况

### 5.4.7 虚拟偶像存在问题

### 5.4.8 虚拟偶像发展趋势

## 第六章 2021-2023年中国虚拟数字人产业应用层发展分析——其他重点领域

### 6.1 影视领域

#### 6.1.1 电影票房规模

#### 6.1.2 市场运营指标

### 6.1.3 国产影片占比

### 6.1.4 用户情况分析

### 6.1.5 产业走势预测

### 6.1.6 产业应用前景

## 6.2 游戏领域

### 6.2.1 游戏销售收入

### 6.2.2 游戏用户规模

### 6.2.3 自主研发游戏

### 6.2.4 游戏发展

### 6.2.5 产业应用前景

## 6.3 金融领域

### 6.3.1 金融科技基本概述

### 6.3.2 驱动金融服务升级

### 6.3.3 银行虚拟员工布局

### 6.3.4 金融领域应用案例

### 6.3.5 金融科技投资状况

### 6.3.6 应用挑战及前景

## 6.4 文旅领域

### 6.4.1 旅游收入规模

### 6.4.2 旅游人次状况

### 6.4.3 文化企业收入

### 6.4.4 数字文旅发展

### 6.4.5 产业应用前景

## 6.5 零售领域

### 6.5.1 虚拟角色分类

### 6.5.2 商业应用领域

6.5.3 消费零售总额

6.5.4 网上零售总额

6.5.5 头部企业布局

6.5.6 应用热度不减

6.5.7 商场应用案例

6.6 其他领域

6.6.1 社交领域

6.6.2 教育领域

6.6.3 医疗领域

第七章 虚拟数字人相关技术发展分析

7.1 虚拟数字人技术架构及关键技术分析

7.1.1 基础技术架构

7.1.2 建模技术分析

7.1.3 驱动技术分析

7.1.4 渲染技术分析

7.2 自然语言处理技术

7.2.1 自然语言处理内涵

7.2.2 自然语言处理分类

7.2.3 自然语音处理研究

7.2.4 语音识别系统框架

7.2.5 语音技术应用规模

7.2.6 语音识别技术专利

7.2.7 语音识别研究历程

7.2.8 语音识别技术趋势

7.3 计算机视觉技术

7.3.1 计算机视觉基本内涵

### 7.3.2 计算机视觉主要分类

### 7.3.3 计算机视觉运作流程

### 7.3.4 计算机视觉应用领域

### 7.3.5 计算机视觉应用规模

### 7.3.6 计算机视觉技术趋势

## 7.4 模式识别技术

### 7.4.1 模式识别技术内涵

### 7.4.2 文字识别技术应用

### 7.4.3 生物特征识别技术

### 7.4.4 人工智能语音识别

### 7.4.5 人脸识别技术应用

## 7.5 知识表示技术

### 7.5.1 知识表示的内涵

### 7.5.2 知识表示的方法

### 7.5.3 知识表示的进展

## 7.6 其他基础技术分析

### 7.6.1 自动推理技术

### 7.6.2 环境感知技术

### 7.6.3 自动规划技术

### 7.6.4 专家系统技术

## 第八章 2021-2023年国外虚拟数字人产业重点企业经营状况分析

### 8.1 英伟达（NVIDIA）

#### 8.1.1 企业发展概况

#### 8.1.2 产品发展情况

#### 8.1.3 2021财年企业经营状况分析

#### 8.1.4 2022财年企业经营状况分析

### 8.1.5 2023财年企业经营状况分析

## 8.2 Unity Technologies

### 8.2.1 企业发展概况

### 8.2.2 产品发展动态

### 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

### 8.2.5 2023年企业经营状况分析

## 8.3 微软（Microsoft）

### 8.3.1 企业发展概况

### 8.3.2 业务布局状况

### 8.3.3 2022财年企业经营状况分析

### 8.3.4 2023财年企业经营状况分析

### 8.3.5 2023财年企业经营状况分析

## 8.4 CyberAgent

### 8.4.1 企业发展概况

### 8.4.2 业务布局情况

### 8.4.3 2022财年企业经营状况分析

### 8.4.4 2023财年企业经营状况分析

### 8.4.5 2023财年企业经营状况分析

## 8.5 其他企业

### 8.5.1 三星

### 8.5.2 Genies

### 8.5.3 Soul Machines

## 第九章 2020-2023年中国虚拟数字人产业重点企业经营状况分析

### 9.1 互联网企业投资布局虚拟数字人

#### 9.1.1 发布虚拟数字人

## 9.1.2 推出快速生成平台

## 9.1.3 扩充相关投资版图

## 9.2 腾讯

### 9.2.1 企业发展概况

### 9.2.2 业务发展状况

### 9.2.3 并购布局情况

### 9.2.4 2022年企业经营状况分析

### 9.2.5 2023年企业经营状况分析

### 9.2.6 2023年企业经营状况分析

## 9.3 百度

### 9.3.1 企业发展概况

### 9.3.2 业务布局状况

### 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

### 9.3.5 2023年企业经营状况分析

## 9.4 科大讯飞

### 9.4.1 企业发展概况

### 9.4.2 产品基本介绍

### 9.4.3 业务布局计划

### 9.4.4 经营效益分析

### 9.4.5 业务经营分析

### 9.4.6 财务状况分析

### 9.4.7 核心竞争力分析

### 9.4.8 公司发展战略

### 9.4.9 未来前景展望

## 9.5 凌云光

9.5.1 企业发展概况

9.5.2 企业技术优势

9.5.3 业务发展状况

9.5.4 经营效益分析

9.5.5 业务经营分析

9.5.6 财务状况分析

9.5.7 核心竞争力分析

9.5.8 公司发展战略

9.5.9 未来前景展望

9.6 相芯科技

9.6.1 企业发展概况

9.6.2 企业发展动态

9.6.3 虚拟角色应用

9.6.4 虚拟直播布局

9.7 其他企业

9.7.1 追一科技

9.7.2 魔法科技

9.7.3 网易伏羲

9.7.4 中科深智

第十章 中国虚拟数字人产业典型项目投资建设深度解析

10.1 原力数字科技创新产业基地建设项目

10.1.1 项目基本概况

10.1.2 项目投资概算

10.1.3 项目建设进度

10.1.4 项目投资必要性

10.1.5 项目投资可行性

## 10.2 风语筑数字人相关项目

### 10.2.1 项目基本概况

### 10.2.2 项目具体内容

### 10.2.3 项目投资必要性

### 10.2.4 项目投资可行性

## 10.3 AI数字创意研发中心建设项目

### 10.3.1 项目基本概况

### 10.3.2 项目投资概算

### 10.3.3 项目进度安排

### 10.3.4 项目投资必要性

### 10.3.5 项目投资可行性

## 10.4 技术研发中心建设项目

### 10.4.1 项目基本概况

### 10.4.2 项目实施内容

### 10.4.3 项目实施方案

### 10.4.4 项目投资概算

### 10.4.5 项目投资必要性

### 10.4.6 项目投资可行性

## 第十一章 中国虚拟数字人产业投资分析及风险提示

### 11.1 虚拟数字人产业投资状况

#### 11.1.1 产业投资规模

#### 11.1.2 单笔融资情况

#### 11.1.3 融资轮次分布

#### 11.1.4 区域融资情况

#### 11.1.5 部分融资事件

#### 11.1.6 行业进入门槛

## 11.2 虚拟数字人产业投资机遇分析

### 11.2.1 技术突破支撑发展

### 11.2.2 场景内容不断丰富

### 11.2.3 内容消费需求增长

## 11.3 虚拟数字人产业投资风险提示

### 11.3.1 行业技术风险

### 11.3.2 行业政策风险

### 11.3.3 伦理道德风险

### 11.3.4 缺乏相关人才

## 11.4 虚拟数字人产业投资发展建议

### 11.4.1 优化产业政策

### 11.4.2 加快人才培养

### 11.4.3 加快标准化建设

## 第十二章 中赢信合对2024-2030年中国虚拟数字人产业发展趋势预测

### 12.1 虚拟数字人产业发展前景展望

#### 12.1.1 产业发展的机遇

#### 12.1.2 产业面临的挑战

#### 12.1.3 产业发展历程展望

#### 12.1.4 行业发展前景展望

### 12.2 虚拟数字人产业发展趋势分析

#### 12.2.1 产业整体发展趋势

#### 12.2.2 细分领域发展趋势

#### 12.2.3 技术应用发展趋势

### 12.3 中赢信合对2024-2030年中国虚拟数字人产业预测分析

#### 12.3.1 2024-2030年中国虚拟数字人产业影响因素分析

#### 12.3.2 2024-2030年中国虚拟人带动市场规模预测

### 12.3.3 2024-2030年中国虚拟人核心市场规模预测

#### 图表目录

图表1 数字人、虚拟人和虚拟数字人的关系图

图表2 数字人、虚拟人和虚拟数字人对比

图表3 虚拟数字人特征表

图表4 虚拟数字人常见分类

图表5 虚拟IP和虚拟二分身对比

图表6 二次元、3D卡通、3D超写实、真人形象对比

图表7 虚拟数字人通用系统框架

图表8 非交互类虚拟数字人系统运作流程

图表9 智能驱动型虚拟数字人运作流程

图表10 真人驱动型虚拟数字人运作流程

图表11 2016-2022年中国数字经济规模

图表12 2015-2022年我国数字经济增速与GDP增速

图表13 2015-2022年数字经济占GDP的比重

图表14 我国2016-2022年数字经济内部结构数据

图表15 2022年我国部分省市数字经济发展情况

图表16 区域数字经济“一轴三带”新格局

图表17 信息消费示范城市名单（排名不分先后）

图表18 2017-2023年互联网宽带接入端口发展情况

图表19 2017-2022年光缆线路总长度

图表20 2017-2023年移动电话基站发展情况

图表21 2022年和2023年固定互联网宽带各接入速率用户占比情况

图表22 2017-2023年农村宽带接入用户及占比情况

图表23 2017-2023年物联网用户情况

图表24 元宇宙的发展阶段

图表25 中国元宇宙行业企业竞争梯队-按注册资本

图表26 2022年中国主要上市公司企业元宇宙布局占比

图表27 元宇宙生态圈中虚拟数字人是核心要素

图表28 虚拟数字人发展历程

图表29 虚拟数字人产业链条结构

图表30 虚拟数字人产业链基础层概览

图表31 虚拟数字人应用领域、场景及充当角色

图表32 2023年新兴技术成熟度曲线

图表33 全球数字人技术生命周期分析

图表34 2011-2023年全球数字人行业专利申请量级授权量情况

图表35 截至2023年全球数字人行业技术来源国和地区分布情况

图表36 国外虚拟数字人主要企业发展情况（一）

图表37 国外虚拟数字人主要企业发展情况（二）

图表38 国内鼓励数字人产业发展的政策规划

图表39 2017-2023年中国虚拟人核心市场和带动市场规模

图表40 2022年中国虚拟数字人行业专利申请、授权情况

图表41 虚拟数字人按照商业和功能应用维度划分

图表42 各种虚拟数字人典型的商业流程和制作方式

图表43 “中国虚拟数字人影响力指数”径向树图

图表44 中国虚拟数字人行业市场主体类型构成

图表45 中国虚拟数字人行业企业入场方式分析

图表46 2011-2023年中国数字人产业历年新增企业数量走势

图表47 截至2023年中国数字人产业企业注册资本分布

图表48 国内虚拟数字人主要企业发展情况（一）

图表49 国内虚拟数字人主要企业发展情况（二）

图表50 中外虚拟数字人企业综合对比分析

图表51 虚拟数字人的生成流程

图表52 虚拟数字人相关制作人员的薪资水平及招聘要求

图表53 相机阵列扫描

图表54 结构光扫描的原理

图表55 孙悟空眼睛部位绘制

图表56 LCD产业的微笑曲线

图表57 2023年全球大尺寸LCD面板市场份额（按出货面积）

图表58 LCD与OLED的对比

图表59 2017-2023年中国OLED市场规模

图表60 2017-2023年中国OLED产能情况

图表61 2023年中国OLED产能分布情况

图表62 2022年中国VR头显销售规模-出货量情况

图表63 2022年中国VR头显销售规模情况

图表64 2022年中国VR头显平均销售价格

图表65 中国传感器发展历程

图表66 2016-2023年中国传感器市场规模

图表67 中国传感器行业竞争格局

图表68 中国传感器下游应用领域分布情况

图表69 芯片的分类

图表70 工业芯片的发展特点

图表71 2017-2022年中国集成电路产业销售额及增速

图表72 2022年中国集成电路产业结构状况

图表73 2020-2023年中国集成电路产量趋势图

图表74 2021年全国集成电路产量数据

图表75 2021年主要省份集成电路产量占全国产量比重情况

图表76 2022年全国集成电路产量数据

图表77 2022年主要省份集成电路产量占全国产量比重情况

图表78 2023年全国集成电路产量数据

图表79 2023年主要省份集成电路产量占全国产量比重情况

图表80 2023年集成电路产量集中程度示意图

图表81 2020-2023年中国集成电路进出口总额

图表82 2020-2023年中国集成电路进出口结构

图表83 2020-2023年中国集成电路贸易逆差规模

图表84 2020-2022年中国集成电路进口区域分布

图表85 2020-2023年中国集成电路进口市场集中度（分国家）

图表86 2022年主要贸易国集成电路进口市场情况

图表87 2023年主要贸易国集成电路进口市场情况

图表88 2020-2022年中国集成电路出口区域分布

图表89 2020-2023年中国集成电路出口市场集中度（分国家）

图表90 2022年主要贸易国集成电路出口市场情况

图表91 2023年主要贸易国集成电路出口市场情况

图表92 2020-2023年主要省市集成电路进口市场集中度（分省市）

图表93 2022年主要省市集成电路进口情况

图表94 2023年主要省市集成电路进口情况

图表95 2020-2023年中国集成电路出口市场集中度（分省市）

图表96 2022年主要省市集成电路出口情况

图表97 2023年主要省市集成电路出口情况

图表98 中国软件行业发展历程

图表99 2014年-2023年软件业务收入增长情况

图表100 2014-2023年软件业务出口增长情况

图表101 2023年软件业分地区收入增长情况

图表102 2023年软件业务收入省市增长情况

图表103 2023年位副省级中心城市软件业务收入增长情况

图表104 Human 3D+系统

图表105 使用NVIDIA RTX和NVIDIA Quadro GPU处理复杂的渲染工作

图表106 高度逼真、便捷创作、可定制化自动生成的MetaHuman

图表107 传媒行业价值链结构

图表108 传媒行业供需影响分析

图表109 2020-2023年中国网民规模及互联网普及率

图表110 2020-2023年中国网民规模及互联网普及率

图表111 2013-2022年中国传媒产业总产值与增长率

图表112 2020-2022年中国传媒产业主要细分市场收入

图表113 2016-2022年中国传媒产业各媒介形态数据

图表114 2023年七家卫视虚拟主持人布局

图表115 日本&中国虚拟偶像行业发展历程及重要时间节点

图表116 2019-2025年中国虚拟偶像行业核心市场规模

图表117 有变现能力的虚拟歌手具备的共同要素

图表118 有变现能力的虚拟UP主具备的共同要素

图表119 有变现能力的超写实虚拟偶像具备的共同要素

图表120 中国虚拟偶像关注者基础画像

图表121 关注者每月中国虚拟偶像产品消费金额分布

图表122 关注者购买过的中国虚拟偶像产品

图表123 中国与日本虚拟偶像周边情况对比

图表124 中国虚拟歌手面临难以破圈发展的困境

图表125 中国虚拟UP主收入及活动模式类似网红经济问题

图表126 有关虚拟偶像权益保护趋势一览

图表127 技术+运营决定虚拟偶像的价值

图表128 已在游戏中举办过的虚拟演出一览

图表129 2020-2023年全国电影总票房

图表130 2023年全国影院营业率

图表131 2020-2023年电影市场场次数

图表132 2020-2023年电影观影人次

图表133 2020-2023年电影平均票价

图表134 2020-2023年电影上座率

图表135 2020-2023年上映影片数

图表136 2020-2023年国产进口影片对比

图表137 2021-2023年购票用户分布

图表138 2021-2023年各线城市购票分布

图表139 2020-2023年人均观影人次

图表140 2020-2023年各观影频次用户分布

图表141 2023年各档期购票用户画像

图表142 2014-2023年中国游戏市场实际销售收入

图表143 2014-2023年中国游戏用户规模

图表144 2014-2023年中国自主研发网络游戏市场实际销售收入

图表145 2023年中国自主研发移动游戏海外市场收入结构

图表146 Z世代希望未来虚拟人更多应用到的领域Top5

图表147 金融科技融合模式

图表148 光大“数字人”总体方案

图表149 光大“数字人”AI中台示意

图表150 光大银行“数字人”交互技术示意

图表151 光大银行3D形象数字人员工

图表152 2015-2022年中国金融科技领域投资状况

图表153 2016-2023年国内城镇和农村居民旅游消费情况

图表154 2019-2023年国内游客人次及同比增速

图表155 2023年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入情况

图表156 零售领域虚拟数字人分类

图表157 2021-2023年社会消费品零售总额分月同比增长速度

图表158 2021-2023年按消费类型分零售额同比增速

图表159 2023年社会消费品零售总额主要数据

图表160 2017-2022中国网上零售总额

图表161 商场AI数字人“小糖”

图表162 数字人社交代表产品

图表163 河南首位虚拟教师河开开

图表164 小熊美术AI课

图表165 元动宝AI互动体适能

图表166 虚拟数字人技术架构

图表167 结构光扫描重建与相机阵列扫描重建分类

图表168 人体动态三维重建与光场成像

图表169 2D与3D视频合成逻辑区别

图表170 主流动作捕捉方案

图表171 主流动作捕捉方案性能对比

图表172 离线渲染与实时渲染对比

图表173 语义依存分析例子

图表174 语音识别系统框架

图表175 语音识别系统的主要模块

图表176 2023年中国语音语义市场份额

图表177 1950-2021年全球语音识别技术专利申请数量变化趋势

图表178 全球语音识别技术专利权人地域分布

图表179 全球主要语音识别技术专利权人分布（前10位）

图表180 2011-2021年全球主要语音识别技术专利权人申请趋势

图表181 全球语音识别技术专利寿命分布

图表182 全球语音识别技术专利法律状态分析图

图表183 2011-2021年全球语音识别领域专利重点技术分布

图表184 计算机视觉与其他领域的关系

图表185 计算机视觉的处理流程

图表186 2023年中国计算机视觉应用市场份额

图表187 AI语音识别产业链分析

图表188 具有情景意识的环境感知网络分层结构

图表189 智能诊断系统平台组成结构

图表190 2019-2020财年英伟达综合收益表

图表191 2019-2020财年英伟达分部资料

图表192 2019-2020财年英伟达收入分地区资料

图表193 2020-2021财年英伟达综合收益表

图表194 2020-2021财年英伟达分部资料

图表195 2020-2021财年英伟达收入分地区资料

图表196 2021-2022财年英伟达综合收益表

图表197 2021-2022财年英伟达分部资料

图表198 2021-2022财年英伟达收入分地区资料

图表199 Unity的数字人类

图表200 2019-2021年Unity Software综合收益表

图表201 2019-2021年Unity Software分部资料

图表202 2019-2021年Unity Software收入分地区资料

图表203 2020-2022年Unity Software综合收益表

图表204 2020-2022年Unity Software分部资料

图表205 2020-2022年Unity Software收入分地区资料

图表206 2021-2023年Unity Software综合收益表

图表207 2021-2023年Unity Software分部资料

图表208 2021-2023年Unity Software收入分地区资料

图表209 2020-2021财年微软综合收益表

图表210 2020-2021财年微软分部资料

图表211 2020-2021财年微软收入分地区资料

图表212 2021-2022财年微软综合收益表

图表213 2021-2022财年微软分部资料

图表214 2021-2022财年微软收入分地区资料

图表215 2022-2023财年微软综合收益表

图表216 2022-2023财年微软分部资料

图表217 2022-2023财年微软收入分地区资料

图表218 CyberAgent用AI生成的模特富永爱的虚拟形象

图表219 2020-2021财年CyberAgent综合收益表

图表220 2020-2021财年CyberAgent分部资料

图表221 2021-2022财年CyberAgent综合收益表

图表222 2021-2022财年CyberAgent分部资料

图表223 2022-2023财年CyberAgent综合收益表

图表224 2022-2023财年CyberAgent分部资料

图表225 三星品牌虚拟形象

图表226 互联网企业推出的部分虚拟数字人

图表227 互联网企业推出的部分虚拟数字人（续）

图表228 互联网企业部分虚拟数字人投资情况

图表229 搜狗AI合成主播的产品历程

图表230 2019-2021年腾讯综合收益表

图表231 2019-2021年腾讯分部资料

图表232 2019-2021年腾讯收入分地区资料

图表233 2020-2022年腾讯综合收益表

图表234 2020-2022年腾讯分部资料

图表235 2020-2022年腾讯收入分地区资料

图表236 2021-2023年腾讯综合收益表

图表237 2021-2023年腾讯分部资料

图表238 百度智能云曦灵的产品架构

图表239 2019-2021年百度综合收益表

图表240 2020-2022年百度综合收益表

图表241 2021-2023年年百度综合收益表

图表242 A.I.虚拟人多模态交互服务解决方案构成

图表243 A.I.虚拟主播系统产品优势

图表244 2019-2023年科大讯飞股份有限公司总资产及净资产规模

图表245 2019-2023年科大讯飞股份有限公司营业收入及增速

图表246 2019-2023年科大讯飞股份有限公司净利润及增速

图表247 2020-2022年科大讯飞股份有限公司营业收入分行业、产品

图表248 2020-2022年科大讯飞股份有限公司营业收入分地区

图表249 2021-2023年科大讯飞股份有限公司营业收入分行业、产品

图表250 2021-2023年科大讯飞股份有限公司营业收入分地区

图表251 2019-2023年科大讯飞股份有限公司营业利润及营业利润率

图表252 2019-2023年科大讯飞股份有限公司净资产收益率

图表253 2019-2023年科大讯飞股份有限公司短期偿债能力指标

图表254 2019-2023年科大讯飞股份有限公司资产负债率水平

图表255 2019-2023年科大讯飞股份有限公司运营能力指标

图表256 公司主要的立体视觉领域可配置视觉系统产品

图表257 2019-2023年凌云光技术股份有限公司总资产及净资产规模

图表258 2019-2023年凌云光技术股份有限公司营业收入及增速

图表259 2019-2023年凌云光技术股份有限公司净利润及增速

图表260 2020-2022年凌云光技术股份有限公司营业收入分产品

图表261 2021-2023年凌云光技术股份有限公司营业收入情况

图表262 2019-2023年凌云光技术股份有限公司营业利润及营业利润率

图表263 2019-2023年凌云光技术股份有限公司净资产收益率

图表264 2019-2023年凌云光技术股份有限公司短期偿债能力指标

图表265 2019-2023年凌云光技术股份有限公司资产负债率水平

图表266 2019-2023年凌云光技术股份有限公司运营能力指标

图表267 虚拟偶像南梦夏

图表268 相芯科技的智能虚拟助手

图表269 有灵虚拟人方案架构

图表270 文旅虚拟代言人解决方案架构

图表271 文旅虚拟代言人解决方案核心优势

图表272 原力数字科技创新产业基地建设项目总投资

图表273 原力数字科技创新产业基地建设项目建设具体安排

图表274 风语筑数字人相关项目

图表275 AI数字创意研发中心建设项目总投资

图表276 AI数字创意研发中心建设项目实施进度计划

图表277 AI数字创意研发中心建设项目研发具体内容

图表278 AI数字创意研发中心建设项目研发具体内容（续）

图表279 技术研发中心建设项目建设进度安排

图表280 技术研发中心建设项目总投资

图表281 2010-2023年中国数字人行业投融资规模

图表282 2010-2023年中国数字人行业投融资单笔融资情况

图表283 截至2023年中国数字人行业投融资轮次（按事件数量）情况

图表284 截至2023年中国数字人行业融资事件区域分布

图表285 2023年中国数字人领域部分投融资事件（一）

图表286 2023年中国数字人领域部分投融资事件（二）

图表287 2023年中国数字人领域部分投融资事件（三）

图表288 上限极高的技术门槛

图表289 客户积累带来的业务认知

图表290 细分市场的标准化复制

图表291 中国虚拟数字人产业发展历程展望

图表292 身份型数字人产品流派分析

图表293 中赢信合对2024-2030年中国虚拟人带动市场规模预测

图表294 中赢信合对2024-2030年中国虚拟人核心市场规模预测