

2024-2030年中国混合现实 行业分析与前景趋势报告

报告目录及图表目录

北京迪索共研咨询有限公司

www.cction.com

一、报告报价

《2024-2030年中国混合现实行业分析与前景趋势报告》信息及时，资料详实，指导性强，具有独家，独到，独特的优势。旨在帮助客户掌握区域经济趋势，获得优质客户信息，准确、全面、迅速了解目前行业发展动向，从而提升工作效率和效果，是把握企业战略发展定位不可或缺的重要决策依据。

官方网站浏览地址：<http://www.cction.com/report/202310/414110.html>

报告价格：纸介版8000元 电子版8000元 纸介+电子8500元

北京迪索共研咨询有限公司

订购电话: 400-700-9228(免长话费) 010-69365838

海外报告销售: 010-69365838

Email: kefu@gonyn.com

联系人：李经理

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、说明、目录、图表目录

混合现实技术（MR）是虚拟现实技术的进一步发展，具有真实性、实时互动性以及构想性等特点。混合现实技术（MR）由于是在VR与AR的基础上发展而来，故在硬件结构上MR系统同VR系统、AR系统的硬件具有一定继承性和一致性。一个典型MR系统由虚拟场景生成器、头盔显示器、实现用户观察视线跟踪的头部姿态跟踪设备、虚拟场景与真实场景对准的定位设备和交互设备构成。

混合现实技术在众多领域都有无限的应用前景，体育、音乐、电视、艺术、时尚、商业、教育、医学、室内设计、零售、建筑和房地产等，几乎我们身边的一切，都可以受到混合现实的影响。而混合现实将可以逐渐取代移动设备，并且慢慢替换掉生活中的电视、笔记本和平板电脑等。

5G商用化进程的加速和疫情下“非接触式”的经济新需求为虚拟现实产业带来了新的发展机遇。在加快企业复工复产、强化服务保障以及提高抗疫效率中虚拟现实技术发挥了积极作用。2017年始，我国虚拟现实行业发展速度进一步加快，至2020年，中国虚拟现实市场规模已达560.3亿。此外，近年来虚拟现实产业核心技术不断取得突破，国产系统及解决方案逐渐成熟，已形成较为完整的虚拟现实产业链条。未来，随着5G技术的不断普及，消费级、行业级虚拟现实产品和行业应用解决方案供给将更为丰富，产业投资热情将再度高涨，虚拟现实产业将进入稳步发展期。

2021年3月，《中华人民共和国国民经济和社会发展第十四个五年规划和2035年远景目标纲要》全文发布，其中“加快数字化发展 建设数字中国”篇提到AR/VR产业被列为数字经济重点产业，提及要推动三维图形生成、动态环境建模、实时动作捕捉、快速渲染等技术创新，发展虚拟现实整机、感知交互、内容采集制作等设备和开发工具软件、行业解决方案。2021年5月，国家新闻出版署发布的《关于开展出版业科技与标准创新示范项目试点工作的通知》，其中指出了要加强虚拟现实技术在出版领域的创新应用和研究。

中企顾问网发布的《2024-2030年中国混合现实行业分析与前景趋势报告》共十二章。首先分析了混合现实产业的相关概述、发展环境以及产业发展现状；接着报告对混合现实的细分市场，即增强现实和虚拟现实的市场发展进行了详尽的分析；随后，报告分析了混合现实的关键技术、应用领域以及国内外重点企业；最后，报告对中国混合现实产业的投资价值及发展前景及趋势进行了科学的分析和预测。

本研究报告数据主要来自于国家统计局、国家工信部、中企顾问网、中企顾问网市场调查中心以及国内外重点刊物等渠道，数据权威、详实、丰富，同时通过专业的分析预测模型，对行业核心发展指标进行科学地预测。您或贵单位若想对混合现实产业有个系统深入的了解、

或者想投资混合现实产业，本报告将是您不可或缺的重要参考工具。

报告目录：

第一章 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 Apple
 - 4.2.2 Microsoft
 - 4.2.3 Google
 - 4.2.4 Magic Leap
- 4.3 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精准手术领域应用
 - 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 Facebook
 - 8.1.1 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 Oculus
 - 8.2.1 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 Google
 - 8.3.1 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 Microsoft

8.4.1 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 Apple

8.5.1 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 2024-2030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 2024-2030年混合现实产业发展前景分析
- 2024-2030年中国混合现实产业增长驱动因素分析
- 2024-2030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件业务收入增长情况

图表 2020业务收入增长规模

图表 2020件业利润总额走势

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 用户最偏爱的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 用户最偏爱的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 专业的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 专业的小尺寸AMOLED生产

图表 VR技术在动漫影视中的应用

详细请访问：<http://www.cction.com/report/202310/414110.html>