

中国VR/AR市场研究报告

2015年

www.iresearch.com.cn



海量行研报告免费读

1

VR/AR行业概况

2

VR产品研究

3

VR内容和商业模式分析

4

VR行业发展趋势

5

AR产品研究

6

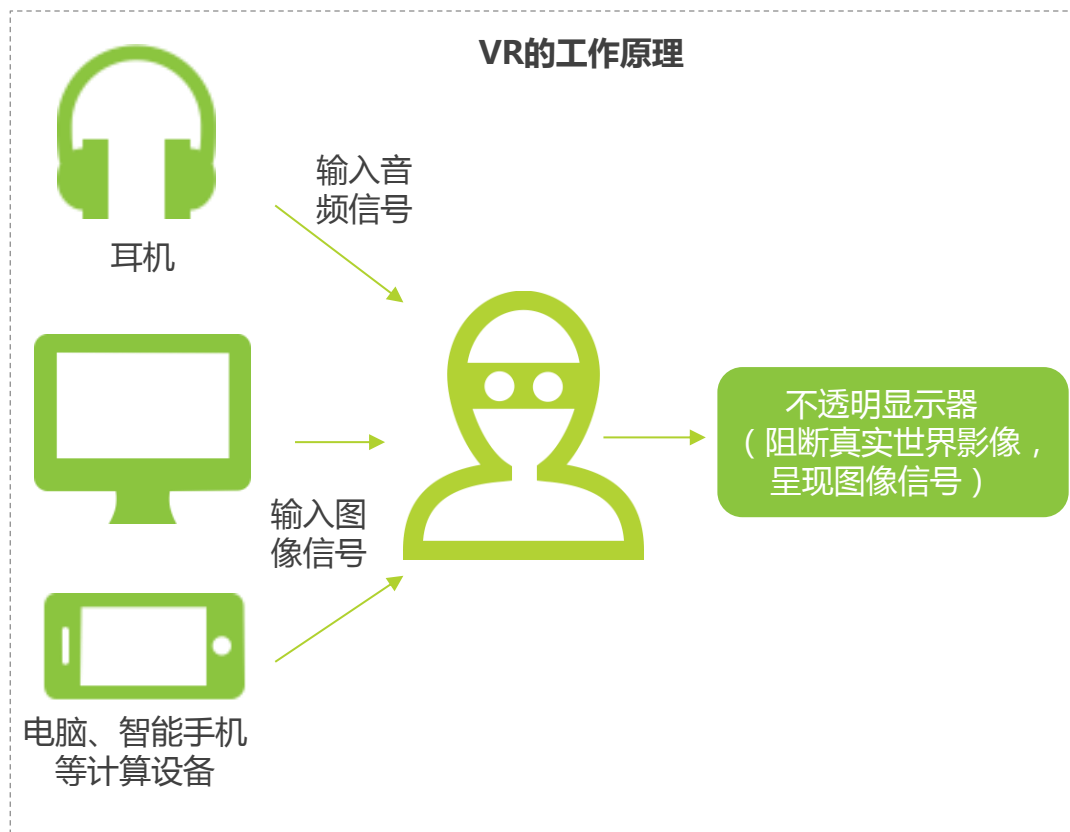
AR行业发展趋势

VR概述

定义及原理

虚拟现实（Virtual Reality），简称VR技术，也称人工环境。

利用电脑或其他智能计算设备模拟产生一个三度空间的虚拟世界，提供用户关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让用户如同身历其境一般。



AR概述

定义及原理

增强现实（Augmented Reality），简称AR技术。

一种实时地计算摄影机影像的位置及角度并加上相应图像的技术。这种技术可以通过全息投影，在镜片的显示屏幕中把虚拟世界叠加在现实世界，操作者可以通过设备进行互动。

AR技术还在发展的初期阶段。

AR的工作原理

佩戴在头部的设备
有独立的计算设备



透明光学合成器
(将真实世界影像与设备模拟影像合成)



VR/AR原理比较

尽管都涉及虚拟成像，但VR和AR在技术实现方面还是存在着本质上的区别：

- VR的视觉呈现方式是阻断人眼与现实世界的连接，通过设备实时渲染的画面，营造出一个全新的世界。
- AR的视觉呈现方式是在人眼与现实世界连接的情况下，叠加全息影像，加强其视觉呈现的方式。

VR所虚拟的世界



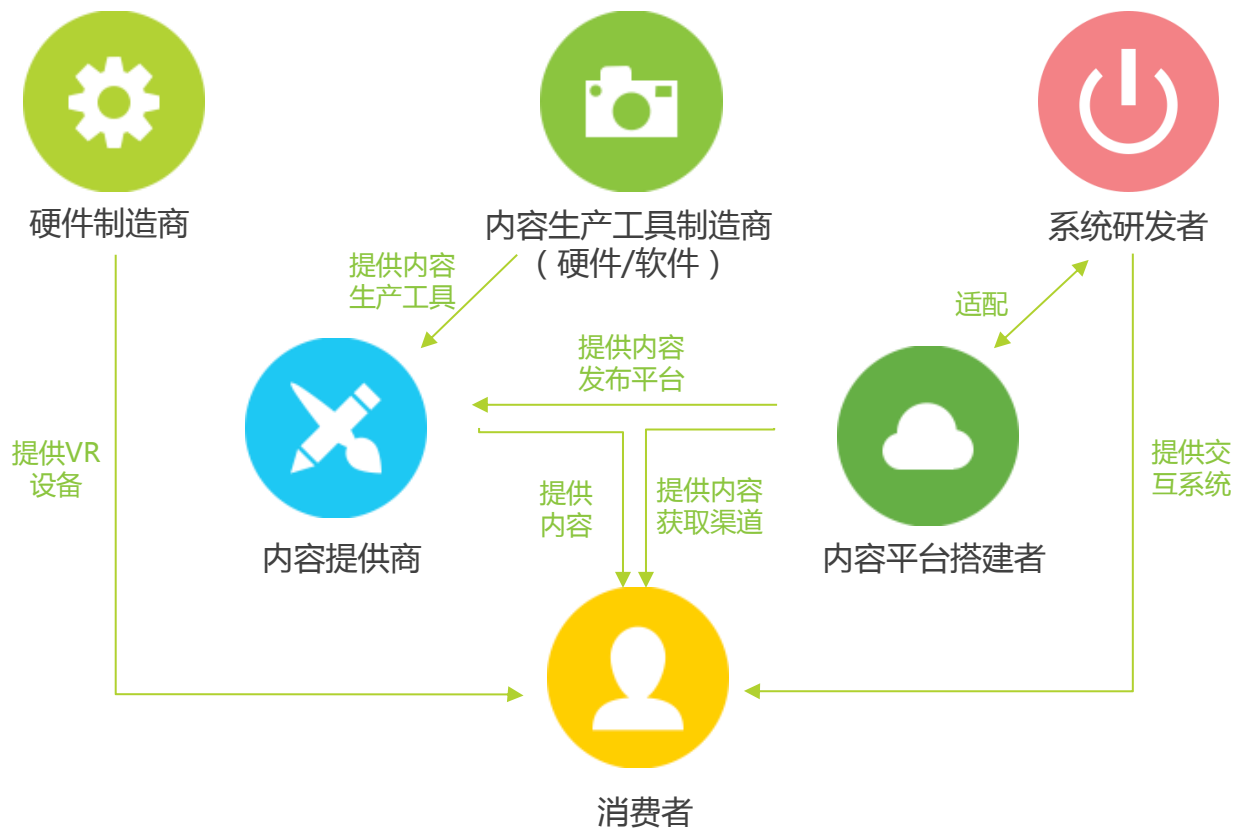
AR所加强的世界



产业链概述

VR/AR行业覆盖了硬件、系统、平台、开发工具、应用以及消费内容等诸多方面。作为一个还未成熟的产业，VR/AR行业的产业链还比较单薄，参与厂商（尤其是内容提供方）比较少，投入力度不是太大。核心内容生产工具面临较大的研发制作瓶颈，如360°全景拍摄相机，市面上的产品屈指可数。

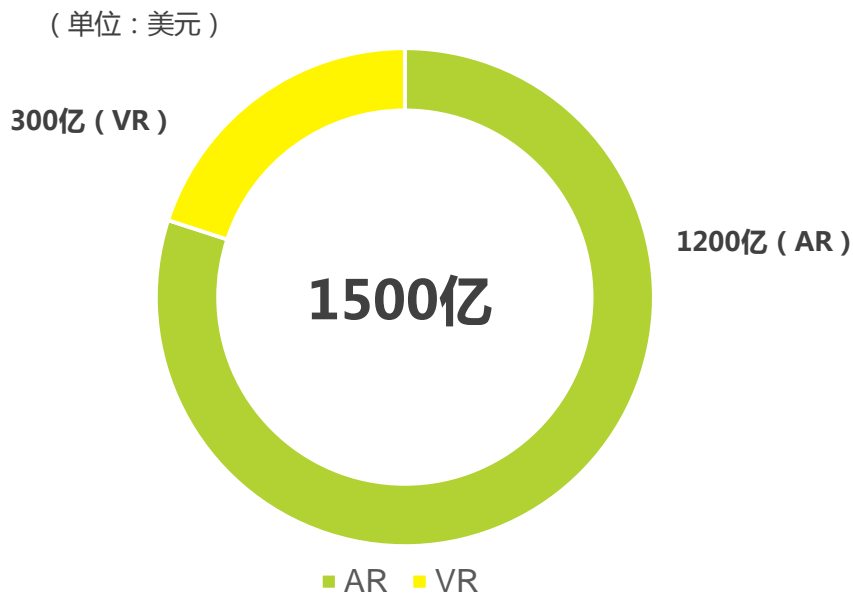
VR/AR产业链概述



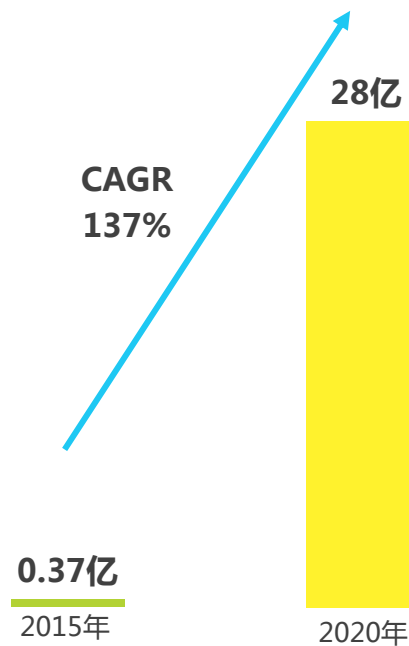
未来市场规模

尽管目前VR/AR行业都处于起步阶段，但整个市场未来增长潜力巨大：根据Digi Capital预测至2020年，全球AR与VR市场规模将达到1500亿美元，而根据市场研究机构BI Intelligence的统计，2020仅年头戴式VR硬件市场规模将达到28亿美元，未来5年复合增长率超过100%。

2020年世界AR/VR市场规模



2015-2020年世界头戴式VR硬件市场规模



来源：投资银行 Digi-Capital、BI Intelligence

现有产品分类

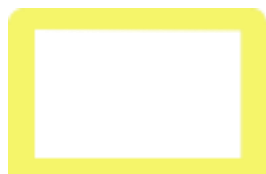
目前主流的面向消费者的产品为头戴式，其中根据是否需要适配设备，需要什么类型的适配设备，对头戴式VR/AR产品可以进行如下分类：

头戴式显示设备

头戴式Mobile VR产品



头戴式PC/主机 VR产品



头戴式AR产品



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21739

