

2017-2022年中国增强现实行业市场行情动态及发展趋势预测报告

报告大纲

一、报告简介

华经情报网发布的《2017-2022年中国增强现实行业市场行情动态及发展趋势预测报告》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<https://www.huaon.com/detail/295820.html>

报告价格：电子版: 9000元 纸介版：9000元 电子和纸介版: 9200元

订购电话: 400-700-0142 010-80392465

电子邮箱: kf@huaon.com

联系人: 刘老师

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、报告目录及图表目录

增强现实技术（Augmented Reality，简称 AR），是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、视频、3D模型的技术，这种技术的目标是在屏幕上把虚拟世界套在现实世界并进行互动。这种技术由1990年提出。随着随身电子产品CPU运算能力的提升，预期增强现实的用途将会越来越广。

它是一种将真实世界信息和虚拟世界信息“无缝”集成的新技术，是把原本在现实世界的一定时间空间范围内很难体验到的实体信息(视觉信息,声音,味道,触觉等),通过电脑等科学技术，模拟仿真后再叠加，将虚拟的信息应用到真实世界，被人类感官所感知，从而达到超越现实的感官体验。真实的环境和虚拟的物体实时地叠加到了同一个画面或空间同时存在。

增强现实技术，不仅展现了真实世界的信息,而且将虚拟的信息同时显示出来，两种信息相互补充、叠加。在视觉化的增强现实中，用户利用头盔显示器，把真实世界与电脑图形多重合成在一起，便可以看到真实的世界围绕着它。

增强现实技术包含了多媒体、三维建模、实时视频显示及控制、多传感器融合、实时跟踪及注册、场景融合等新技术与新手段。增强现实提供了在一般情况下，不同于人类可以感知的信息。AR系统具有三个突出的特点： 真实世界和虚拟的信息集成； 具有实时交互性； 是在三维尺度空间中增添定位虚拟物体。AR技术可广泛应等领域。

目前，VR 技术较为成熟，世面已有大量硬件设备与应用软件问世，究其原因是 VR 的技术难度显著低于 AR，行业门槛较低。在应用场景方面，VR 设备主要应用在影音娱乐领域，如 360 度全景视频播放、第一人称游戏等，未来可扩展的新应用领域较为有限。相比之下，AR 的用途更为丰富，将在工业、医疗、教育、零售、游戏等领域发挥重要作用。从长期来看，AR 的技术价值与市场规模均优于 VR。

AR 应用领域市场前景预测

总体上，AR 市场可以划分为硬件和软件两部分。以芯片制造商为代表硬件供应商占据价值链最顶端，是 AR 设备制造的起点，负责为 AR 设备制造商提供处理器、传感器、显示装置、电源等产品。软件供应商以及内容供应商为 AR 设备制造商提供定制化的产品和服务（如 AR SDK 开发套件，应用软件，云服务等），同时也直接面向个人用户或企业用户。

AR 产业链

本研究报告数据主要采用国家统计局数据，海关总署，问卷调查数据，商务部采集数据等数据库。其中宏观经济数据主要来自国家统计局，部分行业统计数据主要来自国家统计局及市场调研数据，企业数据主要来自于国统计局规模企业统计数据库及证券交易所等，价格数据主要来自于各类市场监测数据库。

报告目录：

第一章 增强现实相关概述

1.1 相关定义解析

1.1.1 虚拟现实定义

1.1.2 增强现实定义

1.1.3 混合现实定义

1.2 虚拟现实相关介绍

1.2.1 虚拟现实发展特征

1.2.2 虚拟现实发展历程

1.2.3 虚拟现实的类型

1.3 增强现实系统组成分析

1.3.1 Monitor-based系统

1.3.2 Video see-through系统

1.3.3 Optical see-through系统

1.3.4 三种系统结构的性能比较

1.4 增强现实产业链分析

1.4.1 产业链全景

1.4.2 价值链分析

1.4.3 应用领域分析

第二章 2014-2016年增强现实产业发展环境分析

2.1 政策环境

2.1.1 “互联网+”行动

2.1.2 三网融合政策

2.1.3 相关产业政策

2.2 经济环境

2.2.1 国民经济发展态势

2.2.2 工业经济运行状况

2.2.3 电子信息产业规模

2.2.4 信息经济作用

2.2.5 信息化发展水平

2.3 社会环境

2.3.1 主流消费群特征

2.3.2 娱乐消费需求

2.3.3 大众市场认知

第三章 2014-2016年国际增强现实产业发展分析

3.1 2014-2016年国际增强现实产业发展状况

3.1.1 产业发展综述

3.1.2 区域市场规模

3.1.3 企业布局分析

3.1.4 技术研究状况

3.2 2014-2016年国际增强现实领先企业分析

3.2.1 Metaio和Layar

3.2.2 Aurasma和Blippar

3.2.3 Google Ingress

3.2.4 Daqri

3.2.5 Nokia

3.3 2014-2016年国际增强现实产品分析

3.3.1 HoloLens全息眼镜

3.3.2 Google Glass

3.3.3 Atheer眼镜

3.3.4 索尼亚马逊AR眼镜

第四章 2014-2016年中国增强现实产业发展分析

4.1 虚拟现实与增强现实对比分析

4.1.1 侧重点不同

4.1.2 技术不同

4.1.3 设备不同

4.1.4 交互区别

4.1.5 应用区别

4.2 2014-2016年中国增强现实产业发展综述

4.2.1 产业发展历程

4.2.2 发展特征分析

4.2.3 技术原理分析

4.2.4 产业关键要素

4.3 2014-2016年中国增强现实市场分析

4.3.1 市场热度分析

4.3.2 市场应用程度

4.3.3 市场发展现状

4.3.4 主要产品发展

4.4 2014-2016年中国增强现实企业商业模式

4.4.1 生态级增强现实公司

4.4.2 增强现实软件公司

4.4.3 增强现实硬件公司

4.4.4 增强现实衍生品公司

4.4.5 企业实力发展对比

4.5 2014-2016年中国增强现实产品分析

4.5.1 硬件设备发展

4.5.2 市场产品竞争

4.5.3 硬件产品状况

4.6 2014-2016年增强现实产品应用案例分析

4.6.1 增强感知

4.6.2 虚拟界面

4.6.3 混合现实模拟

4.6.4 情景敏感式信息

4.7 增强现实产业发展面临的挑战及策略

4.7.1 发展面临的挑战

4.7.2 产业存在的问题

4.7.3 产业发展的策略

4.7.4 推进产业发展建议

第五章 2014-2016年虚拟现实产业发展分析

5.1 2014-2016年国际虚拟现实产业分析

5.1.1 各区域发展状况

5.1.2 各国研究进展

5.1.3 消费者认知分析

5.1.4 产品应用现状

5.1.5 全球市场格局

5.2 2014-2016年中国虚拟现实产业现状

5.2.1 产业发展成就

5.2.2 产业政策分析

5.2.3 产业标准化进展

5.3 2014-2016年中国虚拟现实产业主要商业模式分析

5.3.1 生态型

5.3.2 平台型

5.3.3 产品型

5.3.4 技术型

5.4 2014-2016年虚拟现实设备市场分析

5.4.1 虚拟现实设备进化史

5.4.2 科技巨头积极布局

5.4.3 硬件设备发展状况

5.4.4 主流设备发展方向

5.5 2014-2016年虚拟现实内容开发市场分析

5.5.1 内容开发现状

5.5.2 VR应用领域

5.5.3 内容制作状况

5.5.4 内容市场规模

5.6 2014-2016年虚拟现实内容分发市场分析

5.6.1 主要平台类型

5.6.2 市场竞争格局

5.6.3 未来发展方向

第六章 2014-2016年增强现实核心技术分析

6.1 增强现实技术概况

6.1.1 技术类型分析

6.1.2 技术实现流程

6.1.3 技术瓶颈分析

6.2 显示技术

6.2.1 显示技术

6.2.2 识别提取技术

6.3 跟踪和定位技术

6.3.1 相机跟踪注册

6.3.2 定位配准技术

6.3.3 辅助定位技术

6.4 虚实融合技术

6.4.1 视频图像增强

6.4.2 视频融合技术

6.4.3 实时融合绘制

6.5 用户交互技术

6.5.1 三维重建技术

6.5.2 网络传输技术

第七章 2014-2016年增强现实产业发展基础分析

7.1 互联网为增强现实提供新的实现模式

7.1.1 互联网产业发展基础

7.1.2 互联网经济发展规模

7.1.3 互联网细分市场格局

7.1.4 互联网产业发展趋势

7.1.5 在增强现实中的应用

7.2 物联网为增强现实提供无缝连接

7.2.1 物联网产业发展概述

7.2.2 物联网产业发展规模

7.2.3 物联网产业发展特征

7.2.4 在增强现实中的应用

7.3 云计算为增强现实提供技术支持

7.3.1 云计算产业发展概况

7.3.2 云计算产业发展规模

7.3.3 云计算产业发展特征

7.3.4 在增强现实中的应用

7.4 增强现实时代要求更高的数据价值

7.4.1 大数据产业发展概况

7.4.2 大数据产业发展规模

7.4.3 大数据产业发展特征

7.4.4 在增强现实中的应用

7.5 增强现实时代创造新的交互方式

7.5.1 人机交互产业发展概况

7.5.2 人机交互产业技术发展

7.5.3 人机交互产业发展趋势

7.5.4 在增强现实中的应用

第八章 2014-2016年增强现实核心元器件市场分析

8.1 芯片市场

8.1.1 芯片市场发展综述

8.1.2 芯片的重要性分析

8.1.3 芯片市场竞争格局

8.2 显示屏市场

8.2.1 显示屏市场发展综述

8.2.2 显示屏的重要性分析

8.2.3 显示屏市场竞争格局

8.3 传感器市场

8.3.1 传感器市场发展综述

8.3.2 传感器的重要性分析

8.3.3 传感器件市场竞争格局

第九章 2014-2016年增强现实硬件市场分析

9.1 2014-2016年增强现实硬件市场发展综述

9.1.1 市场类型分析

9.1.2 市场发展规模

9.1.3 国内外市场比较

9.2 2014-2016年增强现实硬件产品分析

9.2.1 头戴显示器产业链

9.2.2 智能眼镜

9.2.3 抬头显示器

9.2.4 AR头盔

9.3 2014-2016年移动增强现实设备发展分析

9.3.1 发展历程

9.3.2 工作原理

9.3.3 技术特征

9.3.4 应用状况

第十章 2014-2016年增强现实软件市场分析

10.1 2014-2016年增强现实平台分析

10.1.1 增强现实平台架构

10.1.2 增强现实云平台

10.1.3 支持PC端开发

10.1.4 支持移动端开发

10.1.5 内容创建平台

10.2 2014-2016年增强现实软件市场发展综述

10.2.1 国内外市场比较

10.2.2 软件市场产业链

10.2.3 软件市场盈利模式

10.2.4 移动端应用分析

10.3 2014-2016年增强现实软件市场应用分析

10.3.1 Minecraft Reality

10.3.2 metaio SDK

10.3.3 诺基亚城市万花筒

第十一章 2014-2016年增强现实应用市场分析

11.1 军事航空领域

11.1.1 应用领域分析

11.1.2 市场应用产品

11.1.3 市场发展现状

11.1.4 市场发展趋势

11.2 教育市场

11.2.1 应用价值分析

11.2.2 市场应用领域

11.2.3 主要产品应用

11.2.4 市场发展现状

11.2.5 市场发展趋势

11.3 汽车市场

11.3.1 应用价值分析

11.3.2 市场应用分类

11.3.3 市场发展规模

11.3.4 市场应用案例

11.3.5 市场发展趋势

11.4 医疗市场

11.4.1 市场应用分类

11.4.2 市场应用领域

11.4.3 市场应用案例

11.4.4 市场应用规模

11.5 导航与位置服务

11.5.1 应用原理分析

11.5.2 市场应用特点

11.5.3 应用前景分析

11.5.4 市场发展趋势

11.6 其他市场应用

11.6.1 工业制造

11.6.2 旅游市场

11.6.3 电子商务

11.6.4 建筑地产

11.6.5 互动娱乐

第十二章 2014-2016年增强现实产业国外重点企业经营分析

12.1 Google

12.1.1 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 增强现实布局

12.1.5 投资并购动态

12.1.6 产品研发动态

12.2 Microsoft

12.2.1 企业发展概况

12.2.2 企业经营状况

12.2.3 增强现实布局

12.2.4 企业发展动态

12.3 Apple

12.3.1 企业发展概况

12.3.2 企业经营状况

12.3.3 增强现实布局

12.3.4 投资并购动态

12.4 Magic Leap

12.4.1 企业发展概况

12.4.2 增强现实布局

12.4.3 企业发展动态

12.4.4 投资并购动态

12.5 CastAR

12.5.1 企业发展概况

12.5.2 增强现实布局

12.5.3 投资并购动态

12.6 Meta

12.6.1 企业发展概况

12.6.2 增强现实产品

12.6.3 企业竞争优势

12.6.4 投资并购状况

第十三章 2014-2016年增强现实产业国内重点企业经营分析

13.1 百度

13.1.1 企业发展概况

13.1.2 增强现实布局

13.1.3 2014年百度经营状况分析

13.1.4 2015年百度经营状况分析

13.1.5 2016年百度经营状况分析

13.2 联想集团

13.2.1 企业发展概况

13.2.2 增强现实布局

13.2.3 2014财年联想集团经营状况分析

13.2.4 2015财年联想集团经营状况分析

13.2.5 2016财年联想集团经营状况分析

13.3 GQY视讯

13.3.1 企业发展概况

13.3.2 增强现实布局

13.3.3 AR产业目标

13.3.4 经营效益分析

13.3.5 业务经营分析

13.3.6 财务状况分析

13.3.7 未来前景展望

13.4 梦想人科技

13.4.1 企业发展概况

13.4.2 增强现实优势

13.4.3 增强现实业务

13.4.4 企业发展动态

13.5 亮风台科技

13.5.1 企业发展概况

13.5.2 增强现实产品

13.5.3 增强现实案例

13.5.4 企业发展动态

13.6 中视典

13.6.1 企业发展概况

13.6.2 增强现实产品

13.6.3 产品应用案例

13.6.4 企业发展动态

13.7 微力互动

13.7.1 企业发展概况

13.7.2 增强现实产品

13.7.3 企业发展动态

13.8 奥图科技

13.8.1 企业发展概况

13.8.2 增强现实产品

13.8.3 企业发展动态

第十四章 2017-2022年增强现实产业发展前景及趋势预测

14.1 2014-2016年增强现实市场投融资状况

14.1.2 企业投资布局

14.1.3 投融资动态

14.2 2014-2016年增强现实产业投资机会分析

14.2.1 产业投资价值

14.2.2 产业投资前景

14.2.3 产业投资机遇

14.3 增强现实产业发展前景分析

14.3.1 市场发展前景

根据预测，AR/VR 行业到 2020 年总盈利规模将达到 1200 亿美元，AR 占比 75%。从细分应用结构上看，硬件设备是 AR/VR 行业的主要盈利来源，AR 应用场景（盈利来源）比 VR 丰富。从地域结构上看，亚洲国家将切分近 50%的市场蛋糕，中国、日本、韩国、印度有望成为 AR/VR 的主要市场。

2016 年至 2020 年 AR/VR 行业总盈利预测（单位：十亿美元）

2020 年 AR/VR 行业总盈利用途结构预测

2020 年 AR/VR 行业总盈利地域结构预测

各机构对 AR/VR 行业市场规模预测对比（单位：亿美元）

受限于 AR 硬件设备（特别是头戴设备）尚不成熟，软件领域的发展或将滞后，但从长期来看，其市场规模是十分可观的。根据高盛的预测，2025 年全球 AR/VR 软件行业整体规模将达到 350 亿美元。前文已述，高盛对 AR/VR 的预测偏保守，所以从市场规模极有可能超过这一预测数字。按照应用场景划分，AR 类软件和 VR 类软件基本上平分天下，前者主要服务于行业应用，后者则面向个人娱乐消费市场。

2025 年 AR/VR 软件收入规模及其细分结构预测

14.3.2 技术发展方向

14.3.3 产业发展趋势

14.4 增强现实产业发展规模预测

14.4.1 总体市场规模预测

14.4.2 应用领域规模预测

14.4.3 硬件市场规模预测

14.4.4 区域市场规模预测

图表目录：

图表1 虚拟现实技术基本原理

图表2 增强现实技术原理

图表3 VR、AR及MR关系图

图表4 虚拟现实重要特征

图表5 虚拟现实发展历程

图表6 虚拟现实的四种类型

图表7 Monitor-based增强现实系统实现方案

图表8 Video see-through增强现实系统实现方案

图表9 Optical See-through增强现实系统实现方案

图表10 三种AR显示技术实现原理示意图

图表11 中国增强现实产业链地图

图表12 增强现实价值链分析

图表13 2009-2016年中国物联网重大政策和方针

图表14 2015-2016年中国生产总值增长速度（季度同比）

图表15 2015-2016年固定资产投资（不含农户）名义增速（累计同比）

图表16 2015-2016年社会消费品零售总额名义增速（月度同比）

图表17 2015-2016年各月累计主营业务收入与利润总额同比增速

图表18 2015-2016年各月累计利润率与每百元主营业务收入中的成本

图表19 2016年分经济类型主营业务收入与利润总额同比增速

图表20 2016年规模以上工业企业主要财务指标

图表21 2016年规模以上工业企业经济效益指标

图表22 2010-2016年我国电子信息制造业、软件业收入及电子信息产业增速

图表23 2016年电子信息制造业与全国工业增加值累计增速对比

图表24 2010-2016年我国软件产业占电子信息产业比重变化

图表25 2016年电子信息产业固定资产投资累计增速

图表26 2016年电子信息制造业内外销产值累计增速对比

图表27 2016年我国电子信息产品进出口累计增速

图表28 2016年我国软件业出口增长

图表29 2016年电子信息制造业不同性质企业销售产值分月增速对比

图表30 2016年东、中、西、东北部电子信息制造业发展态势对比

图表31 2016年我国规模以上电子信息制造业收入及利润情况

图表32 信息经济对国民经济传导路径

图表33 信息经济与经济增长的传导路径

图表34 2002-2015年中国信息经济总体规模及占GDP比重

图表35 2002-2015年中国信息经济增速与GDP比较及其占比情况

图表36 2014-2015年中国信息发展指数比较

图表37 输入设置在VR头盔使用者中的渗透率

图表38 2010-2015年中国社会消费品零售总额及城镇居民家庭人均可支配收入

图表39 2015年全球各区域AR市场份额及复合增长率

图表40 增强现实产业发展历程

图表41 增强现实技术原理图

图表42 2005-2014年虚拟现实、增强现实和混合现实搜索量统计对比

图表43 增强现实产业AMC模型

图表44 中国部分增强现实企业实力对比

图表45 AR硬件设备构成及主要关键硬件

图表46 增强现实头戴显示器主要市场参与者

图表47 2016年美国虚拟现实市场消费者调查状况

图表48 2016年美国消费者可接受虚拟现实价格状况

图表49 2016年美国消费者可接受虚拟现实内容情况

图表50 VR/AR主要设备介绍

图表51 2015-2016年值得关注的VR消费级设备

图表52 虚拟现实行业应用领域

图表53 影视制作领域市场主体

图表54 虚拟现实内容分发平台类型及代表企业

图表55 迪士尼产业链布局

图表56 增强现实技术实现流程

图表57 2015年Gartner技术成熟度曲线

图表58 Google Glass功能架构及显示界面

图表59 增强现实物体识别基本步骤

图表60 相机的针孔模型

图表61 2011-2018年中国网络经济市场规模及其增速

图表62 2014-2016年中国网络经济市场规模及其增速

图表63 2014-2016年中国PC和移动网络经济市场规模及增长率

图表64 2015年中国网络经济PC端细分领域占比

图表65 2015年中国网络经济移动端细分领域占比

图表66 2016年中国网络经济各细分领域占比及贡献率

图表67 2013-2023年物联网市场各行业应用占比结构

图表68 2009-2015年我国物联网产业规模及其增速

图表69 2010-2016年全球云计算市场规模及其增速

图表70 2011-2016年全球公共云计算细分市场年均复合增速

图表71 2010-2016年中国云计算行业市场规模及其增速

图表72 2009-2020年全球数据规模量增速

图表73 2011-2017年全球大数据市场规模及其增速

图表74 2009-2016年中国大数据市场规模及其增速

图表75 1977-2016年全球人机交互领域专利申请趋势

图表76 1980-2016年全球人机交互领域主要技术产出国年度申请趋势

图表77 2010-2016年中国可穿戴设备市场规模

图表78 沉浸式的多维信息呈现设计的技术

图表79 VR和AR硬件需求

图表80 视频处理芯片解决VR/AR海量数据的处理与传输

图表81 2015-2018年激光显示行业细分领域规模预测

图表82 LCD、DLP、LCoS主要性能对比

图表83 2009-2015年全球传感器市场规模及其增速

图表84 2009-2015年中国传感器市场规模

图表85 海外科技巨头在VR/AR传感技术的布局情况

图表86 光学透视式显示增强现实装置的工作原理

图表87 视频透视式显示增强现实装置的工作原理

图表88 2013-2020年AR软硬件细分市场规模

图表89 2013-2020年AR元件细分市场规模

图表90 2014-2020年AR显示领域细分市场占比

图表91 增强现实头戴显示器产业链地图

图表92 移动终端AR技术工作流程

图表93 增强现实平台结构

图表94 增强现实软件市场产业链地图

图表95 增强现实软件市场盈利模式

图表96 AR软件市场移动端应用案例

图表97 增强现实在教育领域技术趋势

图表98 影响HUD显示效果的主要问题和不同档次产品解决方案

图表99 2012-2018年车载HUD市场规模

图表100 2016年我国医生日均工作量

图表101 2016年全球增强现实医疗市场应用规模

图表102 2011-2013年谷歌综合收益表

图表103 2011-2013年谷歌收入分部门资料

图表104 2011-2013年谷歌收入分地区资料

图表105 2012-2014年谷歌综合收益表

图表106 2012-2014年谷歌收入分部门资料

图表107 2012-2014年谷歌收入分地区资料

图表108 2013-2015年Alphabet综合收益表

图表109 2013-2015年Alphabet收入分部门资料

图表110 2013-2015年Alphabet收入分地区资料

图表111 Google虚拟现实产业链布局

图表112 Google增强现实产业布局

图表113 2012-2014财年微软综合收益表

图表114 2013-2015财年微软综合收益表

图表115 2013-2015财年微软收入分部门资料

图表116 2013-2015财年微软收入分地区资料

图表117 2015-2016财年微软综合收益表

图表118 2015-2016财年微软收入分部门资料

图表119 2012-2014财年苹果综合收益表

图表120 2012-2014财年苹果收入分产品资料

图表121 2012-2014财年苹果收入分地区资料

图表122 2013-2015财年苹果综合收益表

图表123 2013-2015财年苹果收入分产品资料

图表124 2013-2015财年苹果收入分地区资料

图表125 2015-2016财年苹果综合收益表

图表126 2015-2016财年苹果收入分产品资料

图表127 2015-2016财年苹果收入分地区资料

图表128 1988-2014年苹果公司并购状况一览表（一）

图表129 1988-2014年苹果公司并购状况一览表（二）

图表130 Meta1AR眼镜规格

图表131 2013-2014年百度综合收益表

图表132 2013-2014年百度税前利润分地区资料

图表133 2014-2015年百度综合收益表

图表134 2014-2015年百度税前利润分地区资料

图表135 2015-2016年百度综合收益表

图表136 2012-2013财年联想集团综合收益表

图表137 2012-2013财年联想集团收入分产品资料

图表138 2012-2013财年联想集团收入分地区资料

图表139 2013-2014财年联想集团综合收益表

图表140 2013-2014财年联想集团分部资料

图表141 2013-2014财年联想集团收入分地区资料

图表142 2014-2015财年联想集团综合收益表

图表143 2014-2015财年联想集团分部资料

图表144 2014-2015财年联想集团收入分地区资料

图表145 2014-2016年宁波GQY视讯股份有限公司总资产和净资产

图表146 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司营业收入和净利润

图表147 2016年宁波GQY视讯股份有限公司营业收入和净利润

图表148 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司现金流量

图表149 2016年宁波GQY视讯股份有限公司现金流量

图表150 2015年宁波GQY视讯股份有限公司主营业务收入分行业、分产品、分地区

图表151 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司成长能力

图表152 2016年宁波GQY视讯股份有限公司成长能力

图表153 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司短期偿债能力

图表154 2016年宁波GQY视讯股份有限公司短期偿债能力

图表155 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司长期偿债能力

图表156 2016年宁波GQY视讯股份有限公司长期偿债能力

图表157 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司运营能力

图表158 2016年宁波GQY视讯股份有限公司运营能力

图表159 2014-2015年宁波GQY视讯股份有限公司盈利能力

图表160 2016年宁波GQY视讯股份有限公司盈利能力

图表161 HiAR组成及结构

图表162 中视典增强现实平台

图表163 2012-2015年虚拟现实/增强现实领域投资案例数及投资金额

图表164 2011-2015年全球增强现实行业投融资规模

图表165 2016年虚拟现实/增强现实市场融资规模占比

图表166 2014-2016年中国VR/AR产业链融资规模及其占比

图表167 2015年增强现实产业投资价值及表现分析

图表168 2017-2022年AR市场规模预测

图表169 2017-2022年各种AR应用领域的复合年增长率

图表170 2025年虚拟现实和增强现实硬件软件营业收入预测

图表171 2020年全球各区域虚拟现实/增强现实市场规模占比预测

详细请访问：<https://www.huaon.com/detail/295820.html>