

2024-2030年中国虚拟数字人行业市场发展调研及 投资前景展望报告

报告大纲

一、报告简介

智研咨询发布的《2024-2030年中国虚拟数字人行业市场发展调研及投资前景展望报告》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.chyxx.com/research/1104855.html>

报告价格：电子版: 9800元 纸介版：9800元 电子和纸介版: 10000元

订购电话: 010-60343812、010-60343813、400-600-8596、400-700-9383

电子邮箱: sales@chyxx.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

智研咨询发布的《2024-2030年中国虚拟数字人行业市场发展调研及投资前景展望报告》共十二章。首先介绍了虚拟数字人行业市场发展环境、虚拟数字人整体运行态势等，接着分析了虚拟数字人行业市场运行的现状，然后介绍了虚拟数字人市场竞争格局。随后，报告对虚拟数字人做了重点企业经营状况分析，最后分析了虚拟数字人行业发展趋势与投资预测。您若想对虚拟数字人产业有个系统的了解或者想投资虚拟数字人行业，本报告是您不可或缺的重要工具。

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家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 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 2019-2023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 数字经济发展态势

2.1.3 数字经济发展规模

2.1.4 数字经济产业渗透

2.1.5 数字经济区域格局

2.1.6 数字经济内部结构

2.2 信息消费规模扩大

2.2.1 信息消费基本内涵

2.2.2 信息消费规模状况

2.2.3 信息消费驱动要素

2.2.4 信息消费发展路径

2.2.5 数字信息消费特点

2.2.6 沉浸体验应用分析

2.2.7 信息消费发展前景

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 元宇宙市场规模

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 2019-2023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 商业价值分析

3.1.4 部分国家发展

3.1.5 主要企业布局

3.2 中国虚拟数字人产业发展状况

3.2.1 市场规模分析

3.2.2 企业数量规模

3.2.3 企业竞争格局

3.2.4 行业影响力指数

3.3 虚拟数字人建模成本分析

3.3.1 虚拟数字人建模

3.3.2 纯人工建模方式

3.3.3 借助采集设备进行

3.3.4 利用人工智能进行

3.4 虚拟数字人在国际传播中的价值体现

3.4.1 国际传播进入发展新阶段

3.4.2 国际传播中的媒体中介物

3.4.3 国际传播中的商务代言人

3.4.4 国际传播中的文化“化身”

3.5 “虚拟数字人+X”生态下的虚拟角色动画设计研究

3.5.1 “虚拟数字人+X”基本概述

3.5.2 “虚拟数字人+X”发展优点

3.5.3 “虚拟数字人+X”生态构建

3.5.4 虚拟角色动画的设计研究

第四章 2019-2023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 2019-2023年中国虚拟数字人产业应用层发展分析——传媒领域

5.1 2019-2023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 虚拟主持人发展优势

5.2.2 虚拟主持人发展困境

5.2.3 虚拟主持人发展策略

5.2.4 虚拟主持人应用展望

5.3 虚拟主播

5.3.1 虚拟主播基本概念

5.3.2 虚拟主播发展概况

5.3.3 虚拟主播运营效果

5.3.4 虚拟主播应用案例

5.3.5 虚拟主播运营问题

5.3.6 虚拟主播发展对策

5.4 虚拟偶像

5.4.1 虚拟偶像基本概念

5.4.2 虚拟偶像流行原因

5.4.3 虚拟偶像市场规模

5.4.4 虚拟偶像消费状况

5.4.5 虚拟偶像发展挑战

5.4.6 虚拟偶像存在问题

5.4.7 虚拟偶像IP化运营

5.4.8 虚拟偶像发展展望

第六章 2019-2023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 电影放映场次
- 6.1.3 电影观影人次
- 6.1.4 产业发展趋势
- 6.1.5 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 游戏收入结构
 - 6.2.4 游戏特效发展
 - 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
- 6.4 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 网上零售总额
 - 6.5.3 用户规模状况
 - 6.5.4 头部企业布局
 - 6.5.5 直播应用状况
 - 6.5.6 直播应用建议
- 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 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)

8.2 Unity Technologies

8.3 微软 (Microsoft)

8.4 其他企业

8.4.1 三星

8.4.2 Genies

8.4.3 Soul Machines

8.4.4 CyberAgent

第九章 中国虚拟数字人产业重点企业经营状况分析

9.1 腾讯

9.2 百度

9.3 科大讯飞

9.4 凌云光

9.5 相芯科技

9.6 其他企业

9.6.1 追一科技

9.6.2 魔法科技

9.6.3 网易伏羲

9.6.4 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 项目基本情况
 - 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 项目基本情况
 - 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 产业投资数量
 - 11.1.2 产业投资金额
 - 11.1.3 企业融资动态
 - 11.1.4 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 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趋势分析

12.1.1 制作技术趋势

12.1.2 交互技术方向

12.1.3 场景应用融合

12.2 2024-2030年中国虚拟数字人产业预测分析

12.2.1 2024-2030年中国虚拟数字人产业影响因素分析

12.2.2 2024-2030年中国虚拟数字人市场规模预测

详细请访问：<https://www.chyxx.com/research/1104855.html>