market@aporesearch.com | +86-17600652182
全球市场研究报告出版机构



2026-2032年游戏和动画用3D建模全球格局与中国洞察报告

行业	发布日期	页数	格式
服务与软件	2026-01-07	81	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1734476802	APO Research Inc.	2026-07-20

报告版本与报价

中文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
英文报告	PDF ¥26,900	PDF + Word ¥30,900	PDF + Excel ¥29,400	PDF + Word + Excel ¥31,900
中英文报告	PDF ¥53,800	PDF + Word ¥57,800	PDF + Excel ¥56,300	PDF + Word + Excel ¥58,800

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

报告简介

根据 APO Research（河南阿谱尔国际信息咨询有限公司）的统计及预测，2026年全球游戏和动画用3D建模市场销售额将为 亿美元，预计2032年将达到 亿美元，年复合增长率（CAGR）为 %（2026-2032）。地区层面来看，中国市场在过去几年变化较快，2025年市场规模为 亿美元，约占全球的 %，预计2032年将达到 亿美元，届时全球占比将达到 %。

本文研究游戏和动画用3D建模全球与中国格局现状及未来发展趋势，侧重分析全球及中国市场的主要企业，同时对比北美、欧洲、中国、日本、东南亚和印度等地区的格局现状及未来趋势。

从地区来看，目前 地区是全球最大的消费市场，2025年占有 %的市场份额，之后是 和 ，分别占有 %和 %。预计未来几年， 地区增长最快，2026-2032期间CAGR大约为 %。

从产品类型方面来看，建模软件占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，动画在2024年份额大约是 %，未来几年CAGR大约为 %。

从企业来看，全球范围内，游戏和动画用3D建模核心玩家主要包括Autodesk、Maxon Computer、Adobe、Foundry和Side Effects Software等。2026年，全球第一梯队（Tier 1）厂商主要有 、、和 ，第一梯队占有大约 %的市场份额；第二梯队厂商有 、、和 等，第二梯队（Tier 2）共占 %市场份额。

本文重点分析在全球及中国的重要角色企业，分析这些企业游戏和动画用3D建模产品的市场规模、市场份额、市场定位、产品类型以及发展规划等。

主要企业包括：

Autodesk

Maxon Computer

Adobe

Foundry

Side Effects Software

NewTek

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Chaos Group

headus

Rizom-Lab

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

建模软件

UV工具

其他

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

动画

游戏

重点关注如下几个地区:

北美

欧洲

中国

南美

中东及非洲

本文正文共9章，各章节主要内容如下：

第1章：

报告范围、研究目标、研究方法、数据来源、数据交互验证；

第2章：

报告统计范围、产品细分及全球总体规模及增长率等数据；

第3章：

全球不同应用游戏和动画用3D建模市场规模及份额等；

第4章：

全球范围内游戏和动画用3D建模主要企业竞争分析，主要包括游戏和动画用3D建模收入、市场份额及行业集中度分析;

第5章：

中国市场游戏和动画用3D建模主要企业竞争分析，主要包括游戏和动画用3D建模收入、市场份额及行业集中度分析;

第6章：

全球主要企业基本情况介绍，包括公司简介、游戏和动画用3D建模产品、收入及最新动态等;

第7章：

全球游戏和动画用3D建模主要地区市场规模及份额等；

第8章：

行业发展机遇和风险分析；

第9章：

研究结论；

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

目录

1 前言

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

1.1 报告范围

1.2 本报告涉及到的年份

1.3 研究目标

1.4 研究方法

1.5 数据来源

1.5.1 二手信息来源

1.5.2 一手信息来源

1.6 数据交互验证

2 游戏和动画用3D建模市场综述

2.1 游戏和动画用3D建模市场综述

2.2 不同产品类型，游戏和动画用3D建模分析

2.2.1 建模软件

2.2.2 UV工具

2.2.3 其他

2.3 全球市场不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）

2.4.1 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额及市场份额（2021-2026）

2.4.2 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）

2.5 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）

2.5.1 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额及市场份额（2021-2026）

2.5.2 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）

3 不同应用分析

3.1 从不同应用，游戏和动画用3D建模主要包括如下几个方面

3.1.1 动画

3.1.2 游戏

3.2 全球市场不同应用游戏和动画用3D建模销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

3.3 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）

3.3.1 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额及市场份额（2021-2026）

3.3.2 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）

3.4 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）

3.4.1 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额及市场份额（2021-2026）

3.4.2 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）

4 全球游戏和动画用3D建模主要企业市场占有率

4.1 全球主要企业游戏和动画用3D建模销售额及市场份额

4.2 全球游戏和动画用3D建模主要企业竞争态势

4.2.1 游戏和动画用3D建模行业集中度分析：2025年全球 Top 5 厂商市场份额

4.2.2 全球游戏和动画用3D建模第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

4.3 2025年全球主要厂商游戏和动画用3D建模收入排名

4.4 全球主要厂商游戏和动画用3D建模总部及市场区域分布

4.5 全球主要厂商游戏和动画用3D建模产品类型及应用

4.6 全球主要厂商游戏和动画用3D建模商业化日期

4.7 新增投资及市场并购活动

4.8 游戏和动画用3D建模全球领先企业SWOT分析

5 中国市场游戏和动画用3D建模主要企业分析

5.1 中国游戏和动画用3D建模销售额及市场份额（2021-2026）

APO RESEARCH
样本 · 仅供评估 · 1734476802

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

5.2 中国游戏和动画用3D建模Top 3与Top 5企业市场份额

6 参与公司概览

6.1 Autodesk

6.1.1 Autodesk概况

6.1.2 Autodesk主要业务

6.1.3 Autodesk 游戏和动画用3D建模产品基准

6.1.4 Autodesk 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.1.5 Autodesk战略举措

6.2 Maxon Computer

6.2.1 Maxon Computer概况

6.2.2 Maxon Computer主要业务

6.2.3 Maxon Computer 游戏和动画用3D建模产品基准

6.2.4 Maxon Computer 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.2.5 Maxon Computer战略举措

6.3 Adobe

6.3.1 Adobe概况

6.3.2 Adobe主要业务

6.3.3 Adobe 游戏和动画用3D建模产品基准

6.3.4 Adobe 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.3.5 Adobe战略举措

6.4 Foundry

6.4.1 Foundry概况

6.4.2 Foundry主要业务

6.4.3 Foundry 游戏和动画用3D建模产品基准

6.4.4 Foundry 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.4.5 Foundry战略举措

6.5 Side Effects Software

6.5.1 Side Effects Software概况

6.5.2 Side Effects Software主要业务

6.5.3 Side Effects Software 游戏和动画用3D建模产品基准

6.5.4 Side Effects Software 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.5.5 Side Effects Software战略举措

6.6 NewTek

6.6.1 NewTek概况

6.6.2 NewTek主要业务

6.6.3 NewTek 游戏和动画用3D建模产品基准

6.6.4 NewTek 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.6.5 NewTek战略举措

6.7 Chaos Group

6.7.1 Chaos Group概况

6.7.2 Chaos Group主要业务

6.7.3 Chaos Group 游戏和动画用3D建模产品基准

6.7.4 Chaos Group 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.7.5 Chaos Group战略举措

6.8 headus

6.8.1 headus概况

6.8.2 headus主要业务

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.8.3 headus 游戏和动画用3D建模产品基准

6.8.4 headus 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.8.5 headus战略举措

6.9 Rizom-Lab

6.9.1 Rizom-Lab概况

6.9.2 Rizom-Lab主要业务

6.9.3 Rizom-Lab 游戏和动画用3D建模产品基准

6.9.4 Rizom-Lab 游戏和动画用3D建模收入及毛利率（2021-2026）

6.9.5 Rizom-Lab战略举措

7 游戏和动画用3D建模市场分析，按地区

7.1 全球主要地区游戏和动画用3D建模市场规模增速预测：2021 VS 2025 VS 2032

7.1.1 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额及份额（2021-2026年）

7.1.2 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额及份额预测（2027-2032）

7.2 北美游戏和动画用3D建模市场规模与预测（2021-2032）

7.3 欧洲游戏和动画用3D建模市场规模与预测（2021-2032）

7.4 中国游戏和动画用3D建模市场规模与预测（2021-2032）

7.5 南美游戏和动画用3D建模市场规模与预测（2021-2032）

7.6 中东及非洲游戏和动画用3D建模市场规模与预测（2021-2032）

8 行业发展机遇和风险分析

8.1 游戏和动画用3D建模 行业发展机遇及主要驱动因素

8.2 游戏和动画用3D建模 行业发展面临的风险

8.3 游戏和动画用3D建模 行业政策分析

9 研究结论

10 免责声明

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

图表目录

表格清单：

- 表1: 研究范围
- 表2: 二手数据来源
- 表3: 建模软件主要企业列表
- 表4: UV工具主要企业列表
- 表5: 其他主要企业列表
- 表6: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表7: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表8: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表9: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表10: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表11: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表12: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表13: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表14: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表15: 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表16: 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表17: 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表18: 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表19: 全球不同应用游戏和动画用3D建模销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表20: 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表21: 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表22: 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表23: 中国不同应用游戏和动画用3D建模销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表24: 全球主要企业游戏和动画用3D建模销售额（2021-2026）&（百万美元）
- 表25: 全球主要企业游戏和动画用3D建模销售额份额对比（2021-2026）
- 表26: 2025全球游戏和动画用3D建模主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表27: 2025年全球主要厂商游戏和动画用3D建模收入排名（百万美元）
- 表28: 全球主要厂商游戏和动画用3D建模总部及市场区域分布
- 表29: 全球主要厂商游戏和动画用3D建模产品类型及应用
- 表30: 全球主要厂商游戏和动画用3D建模商业化日期
- 表31: 全球游戏和动画用3D建模市场投资、并购等现状分析
- 表32: 中国主要企业游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表33: 中国主要企业游戏和动画用3D建模销售额份额对比（2021-2026）
- 表34: Autodesk 概况
- 表35: Autodesk主要业务
- 表36: Autodesk 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表37: Autodesk 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表38: Autodesk战略举措
- 表39: Maxon Computer 概况
- 表40: Maxon Computer主要业务
- 表41: Maxon Computer 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表42: Maxon Computer 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表43: Maxon Computer战略举措
- 表44: Adobe 概况
- 表45: Adobe主要业务
- 表46: Adobe 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表47: Adobe 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表48: Adobe战略举措
- 表49: Foundry 概况
- 表50: Foundry主要业务
- 表51: Foundry 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表52: Foundry 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表53: Foundry战略举措
- 表54: Side Effects Software 概况

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Side Effects Software主要业务
- 表56: Side Effects Software 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表57: Side Effects Software 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表58: Side Effects Software战略举措
- 表59: NewTek 概况
- 表60: NewTek主要业务
- 表61: NewTek 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表62: NewTek 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表63: NewTek战略举措
- 表64: Chaos Group 概况
- 表65: Chaos Group主要业务
- 表66: Chaos Group 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表67: Chaos Group 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表68: Chaos Group战略举措
- 表69: headus 概况
- 表70: headus主要业务
- 表71: headus 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表72: headus 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表73: headus战略举措
- 表74: Rizom-Lab 概况
- 表75: Rizom-Lab主要业务
- 表76: Rizom-Lab 游戏和动画用3D建模产品基准
- 表77: Rizom-Lab 游戏和动画用3D建模收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表78: Rizom-Lab战略举措
- 表79: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售收入增速：（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表80: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额列表（2021-2026年）&（百万美元）
- 表81: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额及份额列表（2021-2026年）
- 表82: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额列表预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表83: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额及份额列表预测（2027-2032）
- 表84: 本文分析师列表

图表清单：

- 图1: 本报告涉及到的年份
- 图2: 研究目标
- 图3: 关键采访目标
- 图4: 自下而上及自上而下验证
- 图5: 资料三角测定
- 图6: 资料三角测定
- 图7: 游戏和动画用3D建模产品图片
- 图8: 全球市场游戏和动画用3D建模市场规模（销售额）, 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图9: 全球市场游戏和动画用3D建模市场销售额预测:（百万美元）&（2021-2032）
- 图10: 中国市场游戏和动画用3D建模销售额及未来趋势（2021-2032）&（百万美元）
- 图11: 建模软件产品图片
- 图12: 全球建模软件规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图13: UV工具产品图片
- 图14: 全球UV工具规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图15: 其他产品图片
- 图16: 全球其他规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图17: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模市场份额（2025 VS 2032）
- 图18: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模市场份额（2021-2026）
- 图19: 全球不同产品类型游戏和动画用3D建模市场份额预测（2027-2032）
- 图20: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模市场份额（2021-2026）
- 图21: 中国不同产品类型游戏和动画用3D建模市场份额预测（2027-2032）
- 图22: 动画
- 图23: 游戏
- 图24: 全球不同应用游戏和动画用3D建模市场份额（2025 VS 2032）
- 图25: 全球不同应用游戏和动画用3D建模市场份额（2021-2026）
- 图26: 全球不同应用游戏和动画用3D建模市场份额预测（2027-2032）
- 图27: 中国不同应用游戏和动画用3D建模市场份额（2021-2026）
- 图28: 中国不同应用游戏和动画用3D建模市场份额预测（2027-2032）
- 图29: 2025年全球前五大厂商游戏和动画用3D建模市场份额

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 图30: 2025年全球游戏和动画用3D建模第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图31: 游戏和动画用3D建模全球领先企业SWOT分析
- 图32: 2025年中国排名前三和前五游戏和动画用3D建模企业市场份额
- 图33: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售收入（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 图34: 全球主要地区游戏和动画用3D建模销售额市场份额（2021 VS 2025）
- 图35: 北美游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图36: 欧洲游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图37: 中国游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图38: 南美游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图39: 中东及非洲游戏和动画用3D建模销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734476802

(c) 2026 APO Research. 版权所有。