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



2026-2032年建筑与设计虚拟现实平台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	2026-04-12	98	PDF

报告编号	出版方	更新日期
1734608702	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 · 1734608702

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年全球建筑与设计虚拟现实平台市场销售额将为 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 %。

本文研究建筑与设计虚拟现实平台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，本地部署占有重要地位，预计2032年份额将达到 %。同时就应用来看，建筑设计在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，建筑与设计虚拟现实平台核心玩家主要包括Autodesk、Epic Games、Chaos、Matterport和Trimble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，分析这些企业建筑与设计虚拟现实平台产品的市场规模、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

Epic Games

Chaos

Matterport

Trimble

Unity Technologies

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

Bentley Systems

NVIDIA Omniverse

Sketchfab

Fuzor

IrisVR

The Wild

Meta

Procore Technologies

FARO

Unity

Bentley iTwin Capture

Trimble XR10

Autodesk Construction Cloud

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

本地部署

基于云端

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

建筑设计

房地产

园林设计

其他

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：

全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场规模及份额等；

第4章：

全球范围内建筑与设计虚拟现实平台主要企业竞争分析，主要包括建筑与设计虚拟现实平台收入、市场份额及行业集中度分析;

第5章：

中国市场建筑与设计虚拟现实平台主要企业竞争分析，主要包括建筑与设计虚拟现实平台收入、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、建筑与设计虚拟现实平台产品、收入及最新动态等;

第7章：

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

全球建筑与设计虚拟现实平台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；

目录

1 前言

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 建筑与设计虚拟现实平台市场综述

2.1 建筑与设计虚拟现实平台市场综述

2.2 不同产品类型，建筑与设计虚拟现实平台分析

2.2.1 本地部署

2.2.2 基于云端

2.3 全球市场不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

2.4 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）

2.4.1 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额（2021-2026）

2.4.2 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）

2.5 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）

2.5.1 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额（2021-2026）

2.5.2 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）

3 不同应用分析

3.1 从不同应用，建筑与设计虚拟现实平台主要包括如下几个方面

3.1.1 建筑设计

3.1.2 房地产

3.1.3 园林设计

3.1.4 其他

3.2 全球市场不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额对比（2021 VS 2025 VS 2032）

3.3 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）

3.3.1 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额（2021-2026）

3.3.2 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）

3.4 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）

3.4.1 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额（2021-2026）

3.4.2 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）

APO RESEARCH 报告样本 · 仅供评估 · 1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

4 全球建筑与设计虚拟现实平台主要企业市场占有率

4.1 全球主要企业建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额

4.2 全球建筑与设计虚拟现实平台主要企业竞争态势

4.2.1 建筑与设计虚拟现实平台行业集中度分析：2025年全球 Top 5 厂商市场份额

4.2.2 全球建筑与设计虚拟现实平台第一梯队、第二梯队和第三梯队企业及市场份额

4.3 2025年全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台收入排名

4.4 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台总部及市场区域分布

4.5 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台产品类型及应用

4.6 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台商业化日期

4.7 新增投资及市场并购活动

4.8 建筑与设计虚拟现实平台全球领先企业SWOT分析

5 中国市场建筑与设计虚拟现实平台主要企业分析

5.1 中国建筑与设计虚拟现实平台销售额及市场份额（2021-2026）

5.2 中国建筑与设计虚拟现实平台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 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.1.4 Autodesk 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.1.5 Autodesk战略举措

6.2 Epic Games

6.2.1 Epic Games概况

6.2.2 Epic Games主要业务

6.2.3 Epic Games 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.2.4 Epic Games 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.2.5 Epic Games战略举措

6.3 Chaos

6.3.1 Chaos概况

6.3.2 Chaos主要业务

6.3.3 Chaos 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.3.4 Chaos 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.3.5 Chaos战略举措

6.4 Matterport

6.4.1 Matterport概况

6.4.2 Matterport主要业务

6.4.3 Matterport 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.4.4 Matterport 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.4.5 Matterport战略举措

6.5 Trimble

6.5.1 Trimble概况

6.5.2 Trimble主要业务

6.5.3 Trimble 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.5.4 Trimble 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.5.5 Trimble战略举措

6.6 Unity Technologies

APO RESEARCH · 样本报告 · 仅供评估 · 1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.6.1 Unity Technologies概况
6.6.2 Unity Technologies主要业务
6.6.3 Unity Technologies 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.6.4 Unity Technologies 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.6.5 Unity Technologies战略举措
6.7 Bentley Systems
6.7.1 Bentley Systems概况
6.7.2 Bentley Systems主要业务
6.7.3 Bentley Systems 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.7.4 Bentley Systems 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.7.5 Bentley Systems战略举措
6.8 NVIDIA Omniverse
6.8.1 NVIDIA Omniverse概况
6.8.2 NVIDIA Omniverse主要业务
6.8.3 NVIDIA Omniverse 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.8.4 NVIDIA Omniverse 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.8.5 NVIDIA Omniverse战略举措
6.9 Sketchfab
6.9.1 Sketchfab概况
6.9.2 Sketchfab主要业务
6.9.3 Sketchfab 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.9.4 Sketchfab 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.9.5 Sketchfab战略举措
6.10 Fuzor
6.10.1 Fuzor概况
6.10.2 Fuzor主要业务
6.10.3 Fuzor 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.10.4 Fuzor 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.10.5 Fuzor战略举措
6.11 IrisVR
6.11.1 IrisVR概况
6.11.2 IrisVR主要业务
6.11.3 IrisVR 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.11.4 IrisVR 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.11.5 IrisVR战略举措
6.12 The Wild
6.12.1 The Wild概况
6.12.2 The Wild主要业务
6.12.3 The Wild 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.12.4 The Wild 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.12.5 The Wild战略举措
6.13 Meta
6.13.1 Meta概况
6.13.2 Meta主要业务
6.13.3 Meta 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
6.13.4 Meta 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）
6.13.5 Meta战略举措

APO RESEARCH
样本 · 仅供评估 · 1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

6.14 Procore Technologies

6.14.1 Procore Technologies概况

6.14.2 Procore Technologies主要业务

6.14.3 Procore Technologies 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.14.4 Procore Technologies 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.14.5 Procore Technologies战略举措

6.15 FARO

6.15.1 FARO概况

6.15.2 FARO主要业务

6.15.3 FARO 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.15.4 FARO 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.15.5 FARO战略举措

6.16 Unity

6.16.1 Unity概况

6.16.2 Unity主要业务

6.16.3 Unity 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.16.4 Unity 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.16.5 Unity战略举措

6.17 Bentley iTwin Capture

6.17.1 Bentley iTwin Capture概况

6.17.2 Bentley iTwin Capture主要业务

6.17.3 Bentley iTwin Capture 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.17.4 Bentley iTwin Capture 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.17.5 Bentley iTwin Capture战略举措

6.18 Trimble XR10

6.18.1 Trimble XR10概况

6.18.2 Trimble XR10主要业务

6.18.3 Trimble XR10 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.18.4 Trimble XR10 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.18.5 Trimble XR10战略举措

6.19 Autodesk Construction Cloud

6.19.1 Autodesk Construction Cloud概况

6.19.2 Autodesk Construction Cloud主要业务

6.19.3 Autodesk Construction Cloud 建筑与设计虚拟现实平台产品基准

6.19.4 Autodesk Construction Cloud 建筑与设计虚拟现实平台收入及毛利率（2021-2026）

6.19.5 Autodesk Construction Cloud战略举措

7 建筑与设计虚拟现实平台市场分析，按地区

7.1 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台市场规模增速预测：2021 VS 2025 VS 2032

7.1.1 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额及份额（2021-2026年）

7.1.2 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额及份额预测（2027-2032）

7.2 北美建筑与设计虚拟现实平台市场规模与预测（2021-2032）

7.3 欧洲建筑与设计虚拟现实平台市场规模与预测（2021-2032）

7.4 中国建筑与设计虚拟现实平台市场规模与预测（2021-2032）

7.5 南美建筑与设计虚拟现实平台市场规模与预测（2021-2032）

7.6 中东及非洲建筑与设计虚拟现实平台市场规模与预测（2021-2032）

8 行业发展机遇和风险分析

APO RESEARCH
报告样本 · 仅供评估 · 1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

8.1 建筑与设计虚拟现实平台 行业发展机遇及主要驱动因素

8.2 建筑与设计虚拟现实平台 行业发展面临的风险

8.3 建筑与设计虚拟现实平台 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 · 1734608702

(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: 本地部署主要企业列表
- 表4: 基于云端主要企业列表
- 表5: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表6: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表7: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表8: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表9: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表10: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表11: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表12: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表13: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表14: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额及增长率对比（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表15: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表16: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表17: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表18: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表19: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表20: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额列表（2021-2026）
- 表21: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表22: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额预测（2027-2032）
- 表23: 全球主要企业建筑与设计虚拟现实平台销售额（2021-2026）&（百万美元）
- 表24: 全球主要企业建筑与设计虚拟现实平台销售额份额对比（2021-2026）
- 表25: 2025全球建筑与设计虚拟现实平台主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）
- 表26: 2025年全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台收入排名（百万美元）
- 表27: 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台总部及市场区域分布
- 表28: 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台产品类型及应用
- 表29: 全球主要厂商建筑与设计虚拟现实平台商业化日期
- 表30: 全球建筑与设计虚拟现实平台市场投资、并购等现状分析
- 表31: 中国主要企业建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026）&（百万美元）
- 表32: 中国主要企业建筑与设计虚拟现实平台销售额份额对比（2021-2026）
- 表33: Autodesk 概况
- 表34: Autodesk主要业务
- 表35: Autodesk 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表36: Autodesk 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表37: Autodesk战略举措
- 表38: Epic Games 概况
- 表39: Epic Games主要业务
- 表40: Epic Games 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表41: Epic Games 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表42: Epic Games战略举措
- 表43: Chaos 概况
- 表44: Chaos主要业务
- 表45: Chaos 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表46: Chaos 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表47: Chaos战略举措
- 表48: Matterport 概况
- 表49: Matterport主要业务
- 表50: Matterport 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表51: Matterport 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表52: Matterport战略举措
- 表53: Trimble 概况
- 表54: Trimble主要业务

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表55: Trimble 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表56: Trimble 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表57: Trimble战略举措
- 表58: Unity Technologies 概况
- 表59: Unity Technologies主要业务
- 表60: Unity Technologies 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表61: Unity Technologies 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表62: Unity Technologies战略举措
- 表63: Bentley Systems 概况
- 表64: Bentley Systems主要业务
- 表65: Bentley Systems 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表66: Bentley Systems 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表67: Bentley Systems战略举措
- 表68: NVIDIA Omniverse 概况
- 表69: NVIDIA Omniverse主要业务
- 表70: NVIDIA Omniverse 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表71: NVIDIA Omniverse 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表72: NVIDIA Omniverse战略举措
- 表73: Sketchfab 概况
- 表74: Sketchfab主要业务
- 表75: Sketchfab 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表76: Sketchfab 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表77: Sketchfab战略举措
- 表78: Fuzor 概况
- 表79: Fuzor主要业务
- 表80: Fuzor 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表81: Fuzor 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表82: Fuzor战略举措
- 表83: IrisVR 概况
- 表84: IrisVR主要业务
- 表85: IrisVR 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表86: IrisVR 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表87: IrisVR战略举措
- 表88: The Wild 概况
- 表89: The Wild主要业务
- 表90: The Wild 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表91: The Wild 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表92: The Wild战略举措
- 表93: Meta 概况
- 表94: Meta主要业务
- 表95: Meta 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表96: Meta 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表97: Meta战略举措
- 表98: Procore Technologies 概况
- 表99: Procore Technologies主要业务
- 表100: Procore Technologies 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表101: Procore Technologies 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表102: Procore Technologies战略举措
- 表103: FARO 概况
- 表104: FARO主要业务
- 表105: FARO 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表106: FARO 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表107: FARO战略举措
- 表108: Unity 概况
- 表109: Unity主要业务
- 表110: Unity 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表111: Unity 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表112: Unity战略举措
- 表113: Bentley iTwin Capture 概况
- 表114: Bentley iTwin Capture主要业务
- 表115: Bentley iTwin Capture 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表116: Bentley iTwin Capture 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表117: Bentley iTwin Capture战略举措

APO RESEARCH 样本 · 仅供评估 · 17341608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。

- 表118: Trimble XR10 概况
- 表119: Trimble XR10主要业务
- 表120: Trimble XR10 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表121: Trimble XR10 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表122: Trimble XR10战略举措
- 表123: Autodesk Construction Cloud 概况
- 表124: Autodesk Construction Cloud主要业务
- 表125: Autodesk Construction Cloud 建筑与设计虚拟现实平台产品基准
- 表126: Autodesk Construction Cloud 建筑与设计虚拟现实平台收入（百万美元）及毛利率（2021-2026）
- 表127: Autodesk Construction Cloud战略举措
- 表128: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售收入增速：（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 表129: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额列表（2021-2026年）&（百万美元）
- 表130: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额及份额列表（2021-2026年）
- 表131: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额列表预测（2027-2032）&（百万美元）
- 表132: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额及份额列表预测（2027-2032）
- 表133: 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: 建筑与设计虚拟现实平台产品图片
- 图8: 全球市场建筑与设计虚拟现实平台市场规模（销售额）, 2021 VS 2025 VS 2032（百万美元）
- 图9: 全球市场建筑与设计虚拟现实平台市场销售额预测:（百万美元）&（2021-2032）
- 图10: 中国市场建筑与设计虚拟现实平台销售额及未来趋势（2021-2032）&（百万美元）
- 图11: 本地部署产品图片
- 图12: 全球本地部署规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图13: 基于云端产品图片
- 图14: 全球基于云端规模及增长率（2021-2032）&（百万美元）
- 图15: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2025 VS 2032）
- 图16: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2021-2026）
- 图17: 全球不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台市场份额预测（2027-2032）
- 图18: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2021-2026）
- 图19: 中国不同产品类型建筑与设计虚拟现实平台市场份额预测（2027-2032）
- 图20: 建筑设计
- 图21: 房地产
- 图22: 园林设计
- 图23: 其他
- 图24: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2025 VS 2032）
- 图25: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2021-2026）
- 图26: 全球不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场份额预测（2027-2032）
- 图27: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场份额（2021-2026）
- 图28: 中国不同应用建筑与设计虚拟现实平台市场份额预测（2027-2032）
- 图29: 2025年全球前五大厂商建筑与设计虚拟现实平台市场份额
- 图30: 2025年全球建筑与设计虚拟现实平台第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额
- 图31: 建筑与设计虚拟现实平台全球领先企业SWOT分析
- 图32: 2025年中国排名前三和前五建筑与设计虚拟现实平台企业市场份额
- 图33: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售收入（2021 VS 2025 VS 2032）&（百万美元）
- 图34: 全球主要地区建筑与设计虚拟现实平台销售额市场份额（2021 VS 2025）
- 图35: 北美建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图36: 欧洲建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图37: 中国建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图38: 南美建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）
- 图39: 中东及非洲建筑与设计虚拟现实平台销售额及预测（2021-2032）&（百万美元）

APO RESEARCH 报告编号：1734608702

(c) 2026 APO Research. 版权所有。