



2025-2031中国建筑可视化渲染器市场现状研究分析与 发展前景预测报告

【行业】:软件及商业服务 【报告编码】:174322963300440

【出版时间】:2025-03-29 【订购热线】:+86 180 2246 3983

【电子邮件】:market@winmarketresearch.com

【报告价格】: ¥18900.00 中文电子版
¥18900.00 英文电子版
¥37800.00 中文+英文电子版

内容摘要

2024年中国建筑可视化渲染器市场销售收入达到了 万元，预计2031年可以达到 万元，2025-2031期间年复合增长率(CAGR)为 %。

本文研究中国市场建筑可视化渲染器现状及未来发展趋势，侧重分析在中国市场扮演重要角色的企业，重点呈现这些企业在中国市场的建筑可视化渲染器收入、市场份额、市场定位、发展计划、产品及服务等。历史数据为2020至2025年，预测数据为2026至2031年。本研究项目旨在梳理建筑可视化渲染器领域产品系列，洞悉行业特点、市场存量空间及增量空间，并结合市场发展前景判断建筑可视化渲染器领域内各类竞争者所处地位。

建筑可视化渲染器是一种专门用于建筑设计和可视化领域的软件工具。它利用先进的图形渲染技术，将建筑设计模型转化为逼真的三维图像或动画，帮助设计师、建筑师和客户更好地理解 and 评估设计方案。这些渲染器通常提供丰富的材质、灯光和阴影效果，以及高级的渲染算法，以生成高质量的可视化输出。

中国市场核心厂商包括Chaos、Autodesk、Epic Games、Unity、Blender等，2024年前三大厂商，占有大约 %的市场份额。

从产品产品类型方面来看，实时渲染器占有重要地位，预计2031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 %。

主要企业包括：：

Chaos
Autodesk
Epic Games
Unity
Blender
Enscape
Lumion
OTOY
Twinmotion

按照不同产品类型，包括如下几个类别：

实时渲染器
离线渲染器

按照不同应用，主要包括如下几个方面：

建筑设计
房地产营销
城市规划
其他

本文正文共8章，各章节主要内容如下：

第1章：报告统计范围、产品细分及中国总体规模及增长率，2020-2031年

第2章：中国市场建筑可视化渲染器主要企业竞争分析，主要包括建筑可视化渲染器收入、市场占有率、及行业集中度等

第3章：中国市场建筑可视化渲染器主要企业基本情况介绍，包括公司简介、建筑可视化渲染器产品、建筑可视化渲染器收

入及最新动态等

第4章：中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模及份额等

第5章：中国不同应用建筑可视化渲染器规模及份额等

第6章：行业发展环境分析

第7章：行业供应链分析

第8章：报告结论

本报告的关键问题

市场空间：中国建筑可视化渲染器行业市场规模情况如何？未来增长情况如何？

产业链情况：中国建筑可视化渲染器厂商所在产业链构成是怎样？未来格局会如何演化？

厂商分析：全球建筑可视化渲染器领先企业是谁？企业情况怎样？

报告目录

1 建筑可视化渲染器市场概述

1.1 建筑可视化渲染器市场概述

1.2 不同产品类型建筑可视化渲染器分析

1.2.1 中国市场不同产品类型建筑可视化渲染器规模对比（2020 VS 2024 VS 2031）

1.2.2 实时渲染器

1.2.3 离线渲染器

1.3 从不同应用，建筑可视化渲染器主要包括如下几个方面

1.3.1 中国市场不同应用建筑可视化渲染器规模对比（2020 VS 2024 VS 2031）

1.3.2 建筑设计

1.3.3 房地产营销

1.3.4 城市规划

1.3.5 其他

1.4 中国建筑可视化渲染器市场规模现状及未来趋势（2020-2031）

2 中国市场主要企业分析

2.1 中国市场主要企业建筑可视化渲染器规模及市场份额

2.2 中国市场主要企业总部及主要市场区域

2.3 中国市场主要厂商进入建筑可视化渲染器行业时间点

2.4 中国市场主要厂商建筑可视化渲染器产品类型及应用

2.5 建筑可视化渲染器行业集中度、竞争程度分析

2.5.1 建筑可视化渲染器行业集中度分析：2024年中国市场Top 5厂商市场份额

2.5.2 中国市场建筑可视化渲染器第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

2.6 新增投资及市场并购活动

3 企业简介

3.1 Chaos

3.1.1 Chaos公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

3.1.2 Chaos 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

3.1.3 Chaos在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

3.1.4 Chaos公司简介及主要业务

3.2 Autodesk

3.2.1 Autodesk公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

3.2.2 Autodesk 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

3.2.3 Autodesk在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

3.2.4 Autodesk公司简介及主要业务

3.3 Epic Games

3.3.1 Epic Games公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

3.3.2 Epic Games 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

3.3.3 Epic Games在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

3.3.4 Epic Games公司简介及主要业务

3.4 Unity

3.4.1 Unity公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

3.4.2 Unity 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

3.4.3 Unity在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

- 3.4.4 Unity公司简介及主要业务
- 3.5 Blender
 - 3.5.1 Blender公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手
 - 3.5.2 Blender 建筑可视化渲染器产品及服务介绍
 - 3.5.3 Blender在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）
 - 3.5.4 Blender公司简介及主要业务
- 3.6 Enscape
 - 3.6.1 Enscape公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手
 - 3.6.2 Enscape 建筑可视化渲染器产品及服务介绍
 - 3.6.3 Enscape在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）
 - 3.6.4 Enscape公司简介及主要业务
- 3.7 Lumion
 - 3.7.1 Lumion公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手
 - 3.7.2 Lumion 建筑可视化渲染器产品及服务介绍
 - 3.7.3 Lumion在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）
 - 3.7.4 Lumion公司简介及主要业务
- 3.8 OTOY
 - 3.8.1 OTOY公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手
 - 3.8.2 OTOY 建筑可视化渲染器产品及服务介绍
 - 3.8.3 OTOY在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）
 - 3.8.4 OTOY公司简介及主要业务
- 3.9 Twinmotion
 - 3.9.1 Twinmotion公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手
 - 3.9.2 Twinmotion 建筑可视化渲染器产品及服务介绍
 - 3.9.3 Twinmotion在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）
 - 3.9.4 Twinmotion公司简介及主要业务
- 4 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模及预测
 - 4.1 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模及市场份额（2020-2025）
 - 4.2 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模预测（2026-2031）
- 5 不同应用分析
 - 5.1 中国不同应用建筑可视化渲染器规模及市场份额（2020-2025）
 - 5.2 中国不同应用建筑可视化渲染器规模预测（2026-2031）
- 6 行业发展机遇和风险分析
 - 6.1 建筑可视化渲染器行业发展机遇及主要驱动因素
 - 6.2 建筑可视化渲染器行业发展面临的风险
 - 6.3 建筑可视化渲染器行业政策分析
 - 6.4 建筑可视化渲染器中国企业SWOT分析
- 7 行业供应链分析
 - 7.1 建筑可视化渲染器行业产业链简介
 - 7.1.1 建筑可视化渲染器行业供应链分析
 - 7.1.2 主要原材料及供应情况
 - 7.1.3 建筑可视化渲染器行业主要下游客户
 - 7.2 建筑可视化渲染器行业采购模式
 - 7.3 建筑可视化渲染器行业开发/生产模式
 - 7.4 建筑可视化渲染器行业销售模式
- 8 研究结果
- 9 研究方法 with 数据来源
 - 9.1 研究方法
 - 9.2 数据来源
 - 9.2.1 二手信息来源
 - 9.2.2 一手信息来源
 - 9.3 数据交互验证
 - 9.4 免责声明

表格目录

表 1: 中国市场不同产品类型建筑可视化渲染器规模（万元）及增长率对比（2020 VS 2024 VS 2031）

表 2: 实时渲染器主要企业列表

表 3: 离线渲染器主要企业列表

表 4: 中国市场不同应用建筑可视化渲染器规模（万元）及增长率对比（2020 VS 2024 VS 2031）

表 5: 中国市场主要企业建筑可视化渲染器规模（万元）&（2020-2025）

表 6: 中国市场主要企业建筑可视化渲染器规模份额对比（2020-2025）

表 7: 中国市场主要企业总部及地区分布及主要市场区域

表 8: 中国市场主要企业进入建筑可视化渲染器市场日期

表 9: 中国市场主要厂商建筑可视化渲染器产品类型及应用

表 10: 2024年中国市场建筑可视化渲染器主要厂商市场地位（第一梯队、第二梯队和第三梯队）

表 11: 中国市场建筑可视化渲染器市场投资、并购等现状分析

表 12: Chaos公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 13: Chaos 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 14: Chaos在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 15: Chaos公司简介及主要业务

表 16: Autodesk公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 17: Autodesk 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 18: Autodesk在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 19: Autodesk公司简介及主要业务

表 20: Epic Games公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 21: Epic Games 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 22: Epic Games在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 23: Epic Games公司简介及主要业务

表 24: Unity公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 25: Unity 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 26: Unity在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 27: Unity公司简介及主要业务

表 28: Blender公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 29: Blender 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 30: Blender在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 31: Blender公司简介及主要业务

表 32: Enscape公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 33: Enscape 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 34: Enscape在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 35: Enscape公司简介及主要业务

表 36: Lumion公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 37: Lumion 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 38: Lumion在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 39: Lumion公司简介及主要业务

表 40: OTOY公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 41: OTOY 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 42: OTOY在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 43: OTOY公司简介及主要业务

表 44: Twinmotion公司信息、总部、建筑可视化渲染器市场地位以及主要的竞争对手

表 45: Twinmotion 建筑可视化渲染器产品及服务介绍

表 46: Twinmotion在中国市场建筑可视化渲染器收入（万元）及毛利率（2020-2025）

表 47: Twinmotion公司简介及主要业务

表 48: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模列表（万元）&（2020-2025）

表 49: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模市场份额列表（2020-2025）

表 50: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模（万元）预测（2026-2031）

表 51: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器规模市场份额预测（2026-2031）

表 52: 中国不同应用建筑可视化渲染器规模列表（万元）&（2020-2025）

表 53: 中国不同应用建筑可视化渲染器规模市场份额列表（2020-2025）

表 54: 中国不同应用建筑可视化渲染器规模（万元）预测（2026-2031）

表 55: 中国不同应用建筑可视化渲染器规模市场份额预测（2026-2031）

表 56: 建筑可视化渲染器行业发展机遇及主要驱动因素

表 57: 建筑可视化渲染器行业发展面临的风险

表 58: 建筑可视化渲染器行业政策分析

表 59: 建筑可视化渲染器行业供应链分析

表 60: 建筑可视化渲染器上游原材料和主要供应商情况

表 61: 建筑可视化渲染器行业主要下游客户

表 62: 研究范围

表 63: 本文分析师列表

图表目录

图 1: 建筑可视化渲染器产品图片

图 2: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器市场份额2024 & 2031

图 3: 实时渲染器 产品图片

图 4: 中国实时渲染器规模（万元）及增长率（2020-2031）

图 5: 离线渲染器产品图片

图 6: 中国离线渲染器规模（万元）及增长率（2020-2031）

图 7: 中国不同应用建筑可视化渲染器市场份额2024 VS 2031

图 8: 建筑设计

图 9: 房地产营销

图 10: 城市规划

图 11: 其他

图 12: 中国建筑可视化渲染器市场规模增速预测: (2020-2031) & (万元)

图 13: 中国市场建筑可视化渲染器市场规模, 2020 VS 2024 VS 2031 (万元)

图 14: 2024年中国市场前五大厂商建筑可视化渲染器市场份额

图 15: 2024年中国市场建筑可视化渲染器第一梯队、第二梯队和第三梯队厂商及市场份额

图 16: 中国不同产品类型建筑可视化渲染器市场份额2020 & 2024

图 17: 建筑可视化渲染器中国企业SWOT分析

图 18: 建筑可视化渲染器产业链

图 19: 建筑可视化渲染器行业采购模式

图 20: 建筑可视化渲染器行业开发/生产模式分析

图 21: 建筑可视化渲染器行业销售模式分析

图 22: 关键采访目标

图 23: 自下而上及自上而下验证

图 24: 资料三角测定