

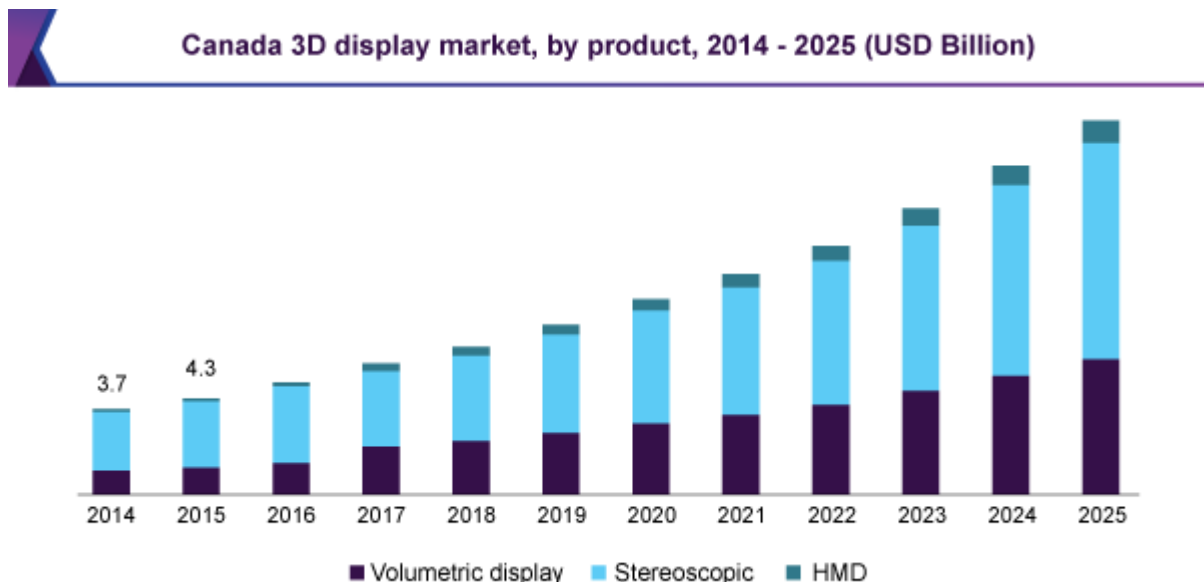
3D 디스플레이 시장규모와 시장점유율 보고서 (제품별, 기술유형별 (LED, OLED, PDP), 응용분야별 (TV, HMD, 스마트폰, 모니터, 이동식 컴퓨팅 장치, 프로젝터)) 및 세부시장 전망 2014 - 2025

발행사: Grand View Research / 발행일: 2018-02-01 / 페이지: 96 / 가격: Single User PDF: \$5950

업계 통찰

3D 디스플레이 세계 시장의 규모는 2016년 기준 415.9억 달러(USD)로 집계되었다. 가정용 오락 산업과 게임산업 내 3D기술 수요량의 증가는 시장 성장을 촉진 할 것이라고 예측된다. 3D기술 산업은 가까운 시일 내 전자장비 가격의 하락세 그리고 전세계적으로 보이는 개인 가처분소득의 상승세와 맞물려 더욱 큰 관심을 받을 것으로 보인다.

게임산업은 지난 몇 년간 기술, 게임 체험, 그래픽 분야에서 상당한 변화를 겪어왔다. 게임 산업은 3D 기술과의 결합을 통해 게임 체험 만족도를 향상시키는 방향으로 나아가고 있으며, 이는 3D시장 성장에 긍정적인 영향을 주고 있다. 더불어 기존 디스플레이 기술에 비해 향상된 화질과 성능을 보이는 OLED와 LED 기술에 대해 높아지는 관심은 전체적인 3D 시장에 큰 도움을 줄 것으로 보인다.



점점 더 뛰어난 고화질 기술을 찾는 소비자들과 진화하는 소비자인식을 바탕으로 3D 산업은 확장을 거듭했다. 3D 관람 체험이 가능한 극장 시설 디지털화의 증가추세와 3D 영화에 대한 높아져 가는 소비자들의 관심은 3D 시장을 더욱 활발하게 성장시켜 줄 것으로 보인다. 모니터, 스마트폰,

TV, 노트북 PC, 디지털 액자 등과 같은 많은 장비 업계에서 무수하게 등장하는 3D 디스플레이 업체들은 확장되는 시장 내 중추적인 역할을 할 것으로 예상된다.

인도와 중국을 포함한 신흥 경제국들은 중산층 인구 증가와 생활 수준 향상으로 인해 2025년까지의 전망기간 동안 엄청난 성장을 보일 것으로 전망된다. 3D 디스플레이 기술이 집중적으로 응용되고 있는 프로젝터 및 모니터 분야는 변화하는 소비자 선호도와 증가하는 고화질 그래픽 수요로 인해 가까운 시일 내에 빠르게 상승 수익 곡선을 그릴 것으로 보인다. 고비용, 충분치 않은 3D 콘텐츠 및 두통, 어지러움, 운동 장애, 안구 장애 등의 건강과 연관된 문제들은 시장 성장의 방해물이 될 수 있다.

제품 통찰

입체 디스플레이 분야는 3D 시장 2025년까지의 전망 기간 내 가장 높은 점유율을 보일 것으로 전망된다. 이는 오락 및 게임 산업 내에서 영화, 애니메이션, 교육, 비디오 게임 등의 광범위한 적용을 바탕으로 이루어질 수 있다. 더불어, 무안경식 입체 디스플레이 기술의 진보와 입체 디스플레이 제품 비용의 절감이 계속 이루어지며 입체 디스플레이 시장 성장에 기여를 하고 있다.

부피 측정 3D 세계 시장은 2016년 기준 113억 달러(USD)를 넘었으며, 2025년까지의 전망기간 동안 눈에 띄는 성장을 보일 것으로 예상된다. 이 3D 제품군은 헤드기어(head gear) 없이도 이용자가 3D이미지를 선명히 볼 수 있도록 이미지를 출력한다. 이 장비는 행사 진행, 미술 전시관과 같은 업계에서 각광받을 것으로 보인다.

머리 착용 디스플레이(HMD, head mounted displays) 분야는 과학, 엔지니어링, 제약 업계 내에서 높아지는 인기에 힘입어 같은 전망기간 내 가장 높은 연평균성장률을 보일 것으로 전망된다. 빠르게 진보하는 기술과 3D 디스플레이 가격 하락 또한 이 분야의 상승세에 긍정적 영향을 끼칠 수 것이라 보인다.

기술통찰

LED 기술 분야는 2016년 기준 3D 디스플레이 시장 수익을 이끄는 종목 중 하나이다. LED 패널은 화질 및 반응 속도 향상을 위해 백라이트용으로 널리 쓰이고 있다. 몇몇 업체들은 TV, 스마트폰, 모니터, HMD와 같은 다양한 분야에 응용되는 LED 기반 디스플레이 개발에 집중하고 있다. OLED 분야와 함께 LED 기술은 DLP 기반 기술 시장을 잠식할 것으로 보인다.

OLED 기술분야는 앞선 전망기간 동안 가장 높은 연평균성장률을 보일 것으로 보인다. 기존 디스

플레이에 비해 향상된 화질과 성능 덕분에 여러 분야에 OLED 기술 적용이 늘어난 것이 OLED 시장 성장에 기여한 것으로 보인다.

목차

챕터 1. 방법론과 범위

- 1.1 연구 과정
- 1.2 연구 방법론
- 1.3 지역적 연구 범위
- 1.4 연구 범위 및 가정
- 1.5 데이터 출처 리스트

챕터 2. 전체 개요

- 2.1 3D 디스플레이 지역적 시장: 주 요점

챕터 3. 3D 디스플레이 시장 변수, 동향 및 범위

- 3.1 시장 세분화 및 범위
- 3.2 시장 규모 및 성장 전망
- 3.3 가치 체인 분석
- 3.4 시장 역학
- 3.5 침투 및 성장 전망 맵핑
- 3.6 Porter's Five Forces 분석
- 3.7 PESTEL 분석

챕터 4. 3D 디스플레이 시장 카테고리 1: 품목별 전망 및 동향 분석

- 4.1 품목에 따른 3D 디스플레이 시장 점유율, 2016과 2025
- 4.2 부피 측정 디스플레이
- 4.3 입체 디스플레이
- 4.4 머리 착용 디스플레이 (HMD)
- 4.5 인재 관리
- 4.6 인력 계획 및 분석
- 4.7 기타

챕터 5. 3D 디스플레이 시장 카테고리 2: 기술유형별 전망 및 동향 분석

- 5.1 기술유형에 따른 3D 디스플레이 시장 점유율, 2016과 2025
- 5.2 DLP
- 5.3 PDP
- 5.4 OLED
- 5.5 LED

챕터 6. 3D 디스플레이 시장 카테고리 3: 응용산업별 전망 및 동향 분석

- 6.1 응용산업에 따른 3D 디스플레이 시장 점유율, 2016과 2025
- 6.2 TV
- 6.3 스마트폰
- 6.4 모니터
- 6.5 이동식 컴퓨팅 장치
- 6.6 프로젝터
- 6.7 HMD
- 6.8 기타

챕터 7. 3D 디스플레이 시장 카테고리 4: 지역별 전망 및 동향 분석

- 7.1 지역에 따른 3D 디스플레이 시장 점유율, 2016과 2025
- 7.2 북미
- 7.3 유럽
- 7.4 아시아 태평양
- 7.5 기타 지역

챕터 8. 경쟁적 전망

- 8.1 AU Optronics Corp.
- 8.2 Coretec Group, Inc.
- 8.3 3DFusion
- 8.4 Fujifilm Holdings
- 8.5 LG 전자
- 8.6 Mitsubishi 전자
- 8.7 Panasonic
- 8.8 Samsung 전자
- 8.9 SHARP
- 8.10 Sony

8.11 TOSHIBA

□ 보고서 문의


Service By Discovery i

송 병 대	(주)에스비디인포메이션
마켓디스커버리팀 / 팀장	서울시강남구역삼1동745-24
	스타빌딩 203호135-924
	TEL : 02-561-1910
	FAX : 02-561-1920
	M,P : 010-9992-1910
	E-mail : dustinsong@sbdi.co.kr
	www.sbdi.co.kr

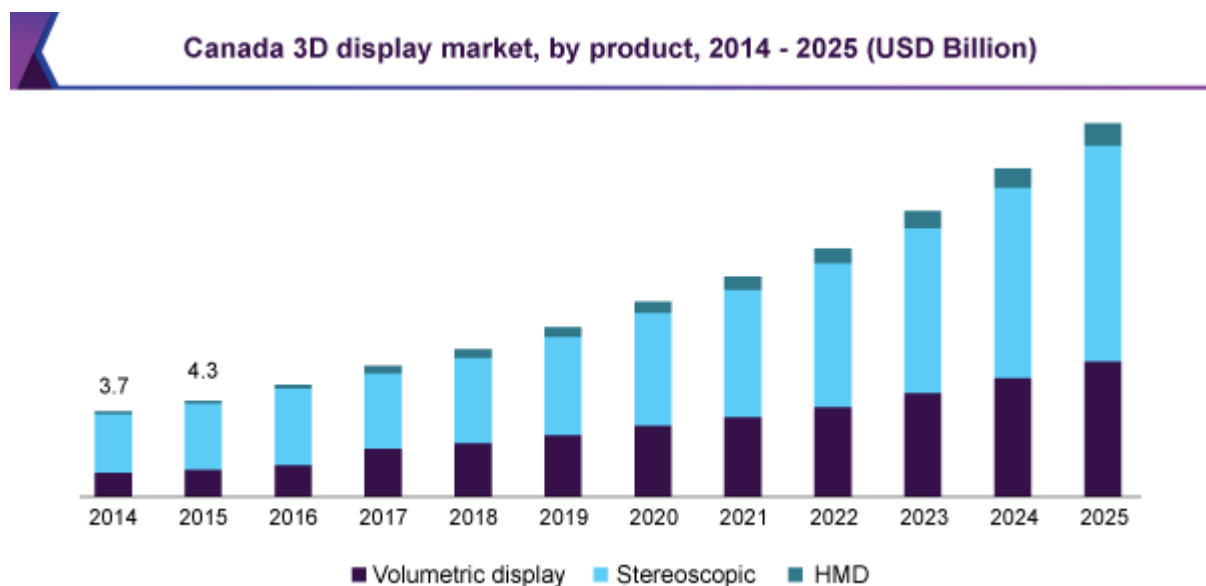
3D Display Market Size & Share Report By Product, By Technology (LED, OLED, PDP), By Application (TV, HMD, Smartphones, Monitor, Mobile Computing Devices, Projectors), And Segment Forecasts, 2014 – 2025

Publisher: Grand View Research / Date: 2018-02-01 / Page: 96 / Price: Single User PDF:\$5950

Industry Outlook

The global 3D display market size was valued at USD 41.59 billion in 2016. Surging demand for 3D technology in home entertainment and gaming industries is projected to be one of the key trends spurring product sales. The industry is expected to gain significant traction in the near future with declining price of electronic devices, coupled with increasing disposable income of individuals globally.

The gaming industry has witnessed significant changes over the past few years in terms of technology, gaming experience, and graphics. The industry is moving toward enhancing complete gaming experience with 3D technology, which in turn, is stimulating market growth. In addition, growing interest in OLED and LED technologies, which offer improved picture quality and performance compared to traditional display technologies, is anticipated to benefit the overall market.



Evolving consumer preference and awareness regarding high definition technology has resulted in the expansion of the industry. Increasing adoption of digital cinema screens capable of delivering 3D viewing experience and growing consumer inclination toward 3D movies are estimated to augment the market. Burgeoning incorporation of these displays in numerous devices such as monitors, smartphones, TVs, notebook PC, and digital photo frames is also poised to play a pivotal role in the growth of the market.

Emerging economies including India and China are likely to experience tremendous growth over the forecast period owing to widening base of middle-class population and improving standards of living. Projectors and monitors, which are among the key applications of 3D displays, are expected to register a sharp rise in sales in the near future owing to changing consumer preferences and surging demand for high definition graphics. High cost, coupled with lack of 3D content and health-related issues such as headaches, nausea, and motion and eye disorders, is anticipated to hinder market growth.

Product Insights

The stereoscopic displays segment is estimated to hold the largest market share throughout the forecast period. This can be attributed to widespread use in the entertainment and gaming industries for a range of applications such as movies, animations, academics, and video games. Furthermore, advancements in autostereoscopic technology and reduced costs of stereoscopic products are contributing to the growth of the segment.

The global volumetric 3D display market surpassed USD 11.3 billion in 2016 and is projected to witness noteworthy growth over the forecast period. These products possess the ability to generate a true 3D image, which can be viewed by users without a headgear. This is poised to fuel adoption in events, art galleries, and others.

The head mounted displays (HMD) product segment is likely to register the highest CAGR during the same period, owing to its growing popularity in sectors such as science, engineering, and medicine. The growth of the segment can be attributed to rapid technological advancements and declining prices of 3D displays.

Technology Insights

The LED technology segment accounted for the leading share in the overall market revenue in 2016. LED panels are widely used as backlighting solutions in order to enhance image quality and get fast response. Several market players are focusing on development of LED based displays for numerous applications, including TVs, smartphones, monitors, and HMDs. The segment, along with OLED, is poised to make inroads in the shares of DLP-based technology.

The OLED technology segment is likely to exhibit the highest CAGR during the forecast period. The growth of the segment can be attributed to increasing adoption across various devices and improved picture quality and performance compared to traditional displays.

Table of Contents

Chapter 1 Methodology and Scope

- 1.1 Research Process
- 1.2 Research Methodology
- 1.3 Geographic Scope
- 1.4 Research Scope & Assumptions
- 1.5 List of Data Sources

Chapter 2 Executive Summary

- 2.1 3D Display Regional Marketplace: Key Takeaways

Chapter 3 Market Variables, Trends, and Scope

- 3.1 3D Display Market - Market Segmentation & Scope
- 3.2 3D Display - Market Size and Growth Prospects
- 3.3 3D Display - Value Chain Analysis
- 3.4 3D Display - Market Dynamics
- 3.5 3D Display - Penetration & Growth Prospect Mapping
- 3.6 3D Display - Porter's Analysis
- 3.7 3D Display - PESTEL Analysis

Chapter 4 Market Categorization 1: Product Type Estimates & Trend Analysis

- 4.1 3D Display Market Share by Deployment, 2016 & 2025
- 4.2 Volumetric Display
- 4.3 Stereoscopic Display
- 4.4 Head Mounted Display (HMD)

Chapter 5 Market Categorization 2: Technology Type Estimates & Trend Analysis

- 5.1 3D Display Market Share by Technology, 2016 & 2025
- 5.2 Digital Light Processing (DLP)
- 5.3 Plasma Display Panel (PDP)
- 5.4 Organic LED (OLED)
- 5.5 Light Emitting Diode (LED)

Chapter 6 Market Categorization 3: Application Estimates & Trend Analysis

- 6.1 3D Display Market Share by Application, 2016 & 2025
- 6.2 Television (TV)
- 6.3 Smartphones
- 6.4 Monitors
- 6.5 Mobile Computing Devices
- 6.6 Projectors
- 6.7 Head Mounted Displays (HMD)
- 6.8 Others

Chapter 7 Market Categorization 4: Regional Estimates & Trend Analysis

- 7.1 3D Display Market Share by Region, 2016 & 2025

7.2 North America

7.3 Europe

7.4 Asia Pacific

7.5 Rest of the World (RoW)

Chapter 8 Competitive Landscape

8.1 AU Optronics Corp.

8.2 Coretec Group, Inc.

8.3 3DFusion

8.4 Fujifilm Holdings Corporation

8.5 LG Electronics

8.6 Mitsubishi Electric Corporation

8.7 Panasonic Corporation

8.8 Samsung Electronics

8.9 SHARP Corporation

8.10 Sony Corporation

8.11 TOSHIBA Corporation

□ 보고서 문의



송 병 대
마켓디스커버리팀 / 팀장

(주)에스비디인포메이션
서울시강남구역삼1동745-24
스타빌딩 203호135-924
TEL : 02-561-1910
FAX : 02-561-1920
M.P : 010-9992-1910
E-mail : dustinsong@sbdi.co.kr
www.sbdi.co.kr