

---

# About VR - 虚拟更胜现实

## 第一章 前导--从几部电影小说讲起

1. 经典《骇客帝国》三部曲
2. 里程碑《阿凡达》
3. 《代理人》
4. 《玩家一号》

## 第二章 VR 简介

1. 什么是 VR
  - ◆ VR 的定义
  - ◆ VR 的“三 I”特征
  - ◆ VR 的历史
  - ◆ 与 AR 与 MR 的关系
2. VR 的分类
  - ◆ 内容源
  - ◆ 消费端
3. VR 领域的大玩家
  - ◆ 始作俑者：Facebook
  - ◆ Google
  - ◆ Wintel 联盟
  - ◆ 阿里巴巴 Buy+
  - ◆ 姗姗来迟：苹果
4. 小结

## 第三章 沉浸篇 (Immersion)

1. 破解人体 IO
  - ◆ 人体“五感”：眼耳鼻舌身
2. 视觉欺骗的艺术
  - ◆ 光学系统
  - ◆ 屏幕
  - ◆ 延时
3. 声音欺骗的艺术--全景声
4. 其他感知：嗅觉、味觉、触觉、运动感知仿真
5. 小结

## 第四章 交互篇 (Interaction)

1. 头控、手柄、手势及数据手套

- 
2. 眼动与表情识别
  3. 体感（动作捕捉）
  4. 定位（位置捕捉）
  5. 跑步机、VR 椅子
  6. 小结

## 第五章 内容篇 (Imagination)

1. 内容生产闭环
2. 内容发行
3. 内容分发推荐系统
4. 小结

## 第六章 VR 应用前景与当前困境

1. Gartner2016 技术成熟度曲线：先 toB，再 toC
2. VR+行业：旅游、教育培训、影视
3. VR 困境
  - ◆ 标准
  - ◆ 硬件
  - ◆ 内容

## 课程总结