

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案》

图书基本信息

书名：《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案例分析》

13位ISBN编号：9787115424284

出版时间：2016-9

作者：卢博

页数：252

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案》

内容概要

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案例分析》既有详细、全面的实际操作方法，又有真实的案例剖析，并配有直观清晰的图片，极具实用性和quanwei性。《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案例分析》共分为16章，具体内容包括：“虚拟现实：开启VR体验的全新时代”“产品服务：令人惊叹的身临其境体验”“商业模式：虚拟现实打造财富新思路”“互动营销：用虚拟现实助力产品销售”“场景营销：紧密结合营销方式与生活”，以及虚拟现实在医疗健康、娱乐游戏、军事航天、城市规划、旅游行业、房地产、工业生产、能源仿真、应急推演、科研教学、影音媒体领域的应用。《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案例分析》适合对虚拟现实行业感兴趣的投资者和创业者、虚拟现实设备厂商、虚拟现实企业经营和管理人员等阅读使用。

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案》

作者简介

卢博。某著名科技公司的虚拟产品工程师、体验师，具有多年研究和使用的虚拟产品、新硬件的经验，对于VE（虚拟环境）、VR（虚拟现实）和AR（增强现实）有着丰富的实战经验和心得体会，同时对虚拟体验中用到的实时三维计算机图形技术，广角（宽视角）立体显示技术，对观察者头、眼、手的跟踪技术，和触觉/力觉反馈、立体声、网络传输、语音输入输出等技术，以及这些虚拟技术在娱乐、医学、军事、室内设计、房产开发、工业仿真、应急推演、文物古迹、游戏开发等领域的应用，有着深入的研究。

书籍目录

第1章虚拟现实：开启VR体验的全新时代

1.1 认识虚拟现实技术

1.1.1 定义

1.1.2 系统组成

1.1.3 发展历史

1.2 虚拟现实的特征

1.2.1 存在性

1.2.2 交互性

1.2.3 创造性

1.2.4 多感知性

1.3 虚拟现实系统分类

1.3.1 可穿戴式

1.3.2 桌面式

1.3.3 增强式

1.3.4 分布式

1.4 虚拟现实系统的主要技术

1.4.1 三维图形实时生成技术

1.4.2 立体显示技术

1.4.3 传感反馈技术

1.4.4 语音输入输出技术

1.5 虚拟现实系统中人的感知因素

1.5.1 虚拟现实与人的视觉

1.5.2 虚拟现实与人的听觉

1.5.3 虚拟现实与触觉和力觉

1.6 虚拟现实技术的研究状况

1.6.1 国外的研究状况

1.6.2 国内的研究状况

1.6.3 虚拟现实技术的发展领域

第2章产品服务：令人惊叹的身临其境体验

2.1 虚拟现实硬件外设概况

2.1.1 立体眼镜

2.1.2 高清数字头盔

2.1.3 数据手套

2.1.4 虚拟试衣镜

2.1.5 动作捕捉系统

2.1.6 空间交互球

2.1.7 位置跟踪器

2.1.8 虚拟驾驶系统

2.1.9 裸眼立体显示系统

2.1.10 力反馈器

2.1.11 三维扫描仪

2.1.12 多通道环幕投影系统

2.1.13 CAVE 虚拟系统

2.1.14 交互式触屏系统

2.2 虚拟现实典型产品介绍

2.2.1 谷歌眼镜

2.2.2 暴风魔镜

- 2.2.3 三星Gear VR3
- 2.2.4 乐视VR 头盔
- 2.2.5 蚁视3D 头盔
- 2.2.6 索尼HMZ-T3W
- 2.2.7 爱维视w100
- 2.2.8 爱视代 G4
- 2.2.9 小宅魔镜
- 2.3 虚拟现实APP 介绍
- 2.3.1 虚拟现实视频APP：Vrse
- 2.3.2 虚拟现实恐怖游戏APP：Sisters
- 2.3.3 虚拟现实电影游戏APP：Legendary VR
- 2.3.4 拍摄虚拟现实电影APP：VR ONE Cinema
- 2.4 虚拟现实软件平台
- 2.4.1 SmartCollisionTM
- 2.4.2 proSense
- 2.4.3 Amira
- 2.4.4 FreeForm
- 2.4.5 Terra Vista
- 2.5 虚拟现实工作站平台
- 2.5.1 三维图形工作站
- 2.5.2 虚拟现实工作站
- 2.5.3 非线性编辑站
- 第3章商业模式：虚拟现实打造财富新思路
- 3.1 虚拟现实产业不断发展
- 3.1.1 硬件水平相对成熟
- 3.1.2 进军和布局
- 3.2 虚拟现实的产业链逐渐打通
- 3.2.1 个性化的硬件设备产业
- 3.2.2 丰富的虚拟现实内容
- 3.2.3 VR 平台格局雏形初见
- 3.3 虚拟现实商业模式逐渐成形
- 3.3.1 虚拟现实企业获得良好资金支持
- 3.3.2 “虚拟现实+各行各业”高速增长
- 3.3.3 线下体验市场即将引爆
- 3.3.4 用户付费下载模式
- 3.3.5 广告营收模式
- 3.4 虚拟现实实际的商业化应用
- 3.4.1 打造虚拟现实网络售楼
- 3.4.2 虚拟现实结合商业游戏
- 3.4.3 360°虚拟现实视频
- 3.4.4 虚拟3D 彩色全息图像
- 3.4.5 多人混合虚拟现实
- 3.4.6 虚拟现实体验馆
- 3.5 虚拟现实的商业前景分析
- 3.5.1 技术的研究
- 3.5.2 产品的开发
- 3.5.3 靠拢移动端
- 第4章互动营销：用虚拟现实助力产品销售
- 4.1 虚拟现实：互动营销的必备手段

- 4.1.1 用户希望获得逼真体验
- 4.1.2 带给顾客多重感官体验
- 4.1.3 一种更好的零售体验
- 4.2 “虚拟现实 + 互动营销”案例分析
 - 4.2.1 菲亚特AR “ Fiat 500 Abarth ” 赛车
 - 4.2.2 碧浪洗衣粉AR 时尚洗衣游戏机台
 - 4.2.3 OLAY “ AR 超时空水舞 ” 互动体感游戏
 - 4.2.4 华纳兄弟 “ 绿光战警AR 变身活动 ”
 - 4.2.5 纳智捷MVN 人体惯性动作捕捉系统
 - 4.2.6 菲律宾本田汽车，指尖体验AR 技术
 - 4.2.7 标致汽车让赏车体验更生动有趣
 - 4.2.8 Bean Pole 服饰Bean Pole Jeans 互动舞台
 - 4.2.9 Thinkpad 计算机AR 增强现实营销
 - 4.2.10 品客超炫3D 足球互动游戏
 - 4.2.11 MACALLAN 互动AR 新酒发表会
 - 4.2.12 伊蒂哈德球场的360 ° 之旅
 - 4.2.13 百事足球嘉年华之AR 互动游戏
- 第5章场景营销：紧密结合营销方式与生活
 - 5.1 场景营销：虚拟现实的应用场景
 - 5.1.1 虚拟现实（VR）场景
 - 5.1.2 增强现实（AR）场景
 - 5.1.3 现实生活里的场景营销
 - 5.1.4 PC 场景营销
 - 5.1.5 移动场景营销
 - 5.2 “虚拟现实 + 场景营销”案例分析
 - 5.2.1 英特尔：抓蝴蝶活动，创场景营销新路
 - 5.2.2 沃尔沃：360 ° 体验新XC90 车
 - 5.2.3 Dior Eyes：创造了一个3D 沉浸式场景
 - 5.2.4 GoT Exhibit：借助虚拟现实参观虚幻世界
 - 5.2.5 Ocean Spray：创虚拟现实ZUI美丰收短片
 - 5.2.6 北面：消费者挑战虚拟现实极地之旅
- 第6章虚拟现实在医疗健康领域的应用
 - 6.1 行业分析
 - 6.1.1 医学练习
 - 6.1.2 医疗培训与教育
 - 6.1.3 康复训练
 - 6.1.4 心理治疗
 - 6.2 案例分析
 - 6.2.1 Maestro AR 3D 机器人手术仿真技术
 - 6.2.2 卡伦临床虚拟现实康复系统
 - 6.2.3 BZ/M-750 内窥镜手术虚拟现实训练系统
 - 6.2.4 虚拟现实技术对中风病起作用
 - 6.2.5 Veloporter：在家也能体验室外健身
 - 6.2.6 SimPractice 系统：腹腔镜VR 训练
- 第7章虚拟现实在娱乐游戏领域的应用
 - 7.1 行业分析
 - 7.1.1 三维游戏的牵引作用
 - 7.1.2 理想的视频游戏工具
 - 7.1.3 虚拟现实的艺术魅力

7.2 案例分析

- 7.2.1 Gear VR：游戏与全景视频体验
 - 7.2.2 澳航（Qantas）：提供虚拟现实机上娱乐系统
 - 7.2.3 Oculus Rift：虚拟现实沉浸式恐怖游戏
 - 7.2.4 HTC Vive：利用Vive功能玩虚拟现实游戏
 - 7.2.5 Trimension：360°头部跟踪的跨平台产品
 - 7.2.6 3Glasses：中国创造原生VR力量
 - 7.2.7 福斯汽车Scirocco Cup 增强现实挑战赛
 - 7.2.8 意大利健达在线AR赛车游戏
 - 7.2.9 Oculus Platform：打造虚拟现实的生态系统
- ## 第8章虚拟现实在军事航天领域的应用

8.1 行业分析

- 8.1.1 军事模拟
- 8.1.2 航天航海

8.2 案例分析

- 8.2.1 HoloLens：增强现实技术和兵器装备相融合
- 8.2.2 数字沙盘：三维仿真电子沙盘系统
- 8.2.3 虚拟现实技术应用在减轻战士负荷上
- 8.2.4 第5代战机空战作战虚拟现实系统
- 8.2.5 达索系统：虚拟现实技术设计座舱

第9章虚拟现实在城市规划领域的应用

9.1 行业分析

- 9.1.1 数字城市
- 9.1.2 地理地图
- 9.1.3 道路桥梁
- 9.1.4 轨道交通

9.2 案例分析

- 9.2.1 火凤凰数字城市仿真系统
- 9.2.2 数字城市沙盘系统

第10章虚拟现实在旅游行业的应用

10.1 行业分析

- 10.1.1 虚拟导游训练系统
- 10.1.2 古文物建筑复原系统
- 10.1.3 景区虚拟全景规划

10.2 案例分析

- 10.2.1 BC省旅游局开启虚拟现实体验
- 10.2.2 万豪国际“绝妙的旅行”异次元体验
- 10.2.3 Thomas Cook 进军虚拟现实旅游领域
- 10.2.4 赞那度在VR APP领域争先进
- 10.2.5 Immersive 利用虚拟现实体验登月
- 10.2.6 大英博物馆让游客探索3D青铜时代遗址
- 10.2.7 典尚设计利用虚拟现实复原古代建筑和文物

第11章虚拟现实在房地产领域的应用

11.1 行业分析

- 11.1.1 房地产开发
- 11.1.2 地产漫游
- 11.1.3 虚拟售房
- 11.1.4 室内设计
- 11.1.5 场馆仿真

11.2 案例分析

11.2.1 北京大钟寺国际广场虚拟漫游

11.2.2 日照铭泰房产虚拟现实辅助售房

11.2.3 中国科学技术馆虚拟现实场馆仿真系统

第12章虚拟现实在工业生产领域的应用

12.1 行业分析

12.1.1 工业仿真

12.1.2 汽车仿真

12.1.3 船舶制造

12.2 案例分析

12.2.1 赢康科技工业仿真系统

12.2.2 3D 可视化应用软件SView

12.2.3 曼恒数字打造数字化虚拟仿真系统

12.2.4 专业工业仿真领域VRP-PHYSICS 系统

第13章虚拟现实在能源仿真领域的应用

13.1 行业分析

13.1.1 煤矿仿真

13.1.2 石油仿真

13.1.3 电力仿真

13.1.4 水利仿真

13.2 案例分析

13.2.1 基于虚拟现实的机器人作业系统

13.2.2 应急事故虚拟现实仿真系统

13.2.3 电力检测虚拟现实监控系统

13.2.4 变电站虚拟现实系统

13.2.5 矿井综采三维仿真系统

13.2.6 核电站三维仿真培训系统

13.2.7 沉浸式仿真油田系统

第14章虚拟现实在应急推演领域的应用

14.1 行业分

14.1.1 应急演练仿真培训系统的特点

14.1.2 应急演练仿真培训系统的种类

14.2 案例分析

14.2.1 搜维尔虚拟现实应急预案系统

14.2.2 地震现场救援仿真训练系统

14.2.3 矿山应急救援模拟仿真演练系统

第15章虚拟现实在科研教学领域的应用

15.1 行业分析

15.1.1 虚拟校园

15.1.2 高等教育

15.1.3 教学课件

15.1.4 科普读物

15.1.5 技能训练

15.1.6 科研

15.1.7 实验室

15.2 案例分析

15.2.1 虚拟现实之土木工程训练系统

15.2.2 材料测试虚拟仿真实验系统

15.2.3 计量设备虚拟现实实验系统

第16章虚拟现实在影音媒体领域的应用

16.1 行业分析

16.1.1 电视节目

16.1.2 电影

16.1.3 音乐会

16.2 实例分析

16.2.1 荷兰SHOUge虚拟现实电影院

16.2.2 圣丹斯电影节虚拟现实项目

16.2.3 谷歌发布虚拟现实电影制作设备

16.2.4 Nurulize 拍摄虚拟现实短片《Rise》

16.2.5 Audible 的《致命钥匙》虚拟现实体验

16.2.6 洛杉矶交响乐团虚拟现实体验

16.2.7 伦敦电影节举办虚拟现实电影展

16.2.8 ABC 新闻 (ABC News) 《Inside Syria VR》

16.2.9 Vrtify360° 虚拟现实演唱会

16.2.10 虚拟现实音乐视频《Song for Someone》

16.2.11 三星与Y&Y 乐队合作推出虚拟现实演唱会

16.2.12 虚拟现实外设耳机Ossic X

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案》

精彩短评

- 1、因为时间关系只大致过了一遍，了解了不少新东西，准备有时间的时候再过一遍，细读一下。
- 2、对于VR这个新兴的热门产业，怎样才能玩转玩好，此书中提供了一些不错的思路可以参考。
- 3、新的视觉体验技术，蕴含了新的经济模式和创业机遇，值得好好了解一番。
- 4、系统地阐述了VR的各种玩法，不仅涵盖了各种行业案例，还有不少商业模式的解读，还蛮值得读一下的
- 5、http://blog.sina.com.cn/s/blog_8dfff0930102x3ym.html
- 6、记得M大应该已有虚拟校园了。如何和2017年的市场宣传工作结合起来，需要了解一下。

此书像PPT打印出来的，感兴趣的案例几句话带过，太简约骨感了。

早起，看到业界的大学长直播，有点"科技"焦虑症发作...

7、骗钱的书

8、讲得东西还挺多，对vr这个东西有了新的认识 and 了解，虽然没有从事这个行业，但是多了解一下总是没有坏处的。

《VR虚拟现实：商业模式+行业应用+案》

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com