

# 虚拟现实



[虚拟现实\\_下载链接1](#)

著者:[美]吉姆·布拉斯科维奇

出版者:科学出版社

出版时间:2014-11

装帧:平装

isbn:9787030424327

《黑客帝国》、《阿凡达》和《Tron》在展示真正的未来吗？我们的大脑可以分辨哪里是“真实”的终结，哪里是“虚拟”的开端吗？在数字化世界中，永生意味着什么？技术会在五年、五十年和五百年后引领我们去向何方？

两位有创新精神的科学家探索了虚拟的真实和迷思，探讨了正在出现的数字技术的无穷潜力。

欢迎来到未来……

即将来临的沉浸式数字技术的爆发，加上最近对大脑工作方式的研究突破，将会很快让我们的生活演进到过去只有科幻小说中才能想象的程度。在本书中，两位虚拟现实的先锋权威——斯坦福大学的杰里米·拜伦森和加州大学圣巴巴拉分校的吉姆·布拉斯科维奇——以开创性的研究展示了我们大脑在数字世界中的行为方式，把我们带入一段穿越虚拟宇宙的神秘旅程。

本书探索了计算机技术的发展与快速应用，对未来的人类生活和社会带来何种影响。沿着这一思路，拜伦森和布拉斯科维奇在数字体验下研究了永恒的哲学问题——关于自我和“真实”；阐释了虚拟现实当前和未来的形式——沉浸式视频游戏和社交网站等形式将会无缝整合进我们的生活；展示了许多虚拟现实技术令人震惊的实际应用，从教育到医疗再到性和战争；探索了长远的可能性，例如“全人格下载”可以让你的后代在你过世一百年后，依然能和“你”对话。

令人着迷、远见卓识、渊博深刻。本书是我们前往虚拟未来的重要指导，而在那里，生而为人的体验将会大大不同。

作者介绍:

杰里米·拜伦森是斯坦福大学虚拟人机交互实验室的创始主管。他曾经被《前线》、《面面俱到》、《今日》、《时代》、《探索》、《高等教育编年史》节目报道过,也曾出现在《纽约时报》和《纽约时报》杂志的科学、健康、世界和风格版上。

吉姆·布拉斯科维奇是加州大学圣芭芭拉分校虚拟环境研究中心的主管和联合创始人，他也是该校的著名心理学教授。他曾担任一些国际科学学会的主席，包括人格与社会心理学学会和实验社会心理学学会会长，被世界各地邀请讲授社会神经科学和虚拟现实方面的主题。

目录: 目录

引言

第一章造梦机

第二章虚拟媒体博物馆

第三章魔镜

第四章交个虚拟朋友，影响虚拟人物

第五章虚拟实验室

第六章我是谁？

第七章重塑自己

第八章街头智慧

第九章永生

第十章数字化足迹

第十一章虚拟诱惑

第十二章实际上有用

第十三章虚拟阴阳

第十四章比人更像人

致谢

注释

• • • • • [\(收起\)](#)

[虚拟现实\\_下载链接1](#)

标签

虚拟现实

科普

虚拟技术

心理学

VR

未来

趋势

数字技术

评论

这书是不是很早就在国外出版了，今年才引进？反复提到的《第二人生》已经久远的故事，耐着性子继续读，也稍微有些收获。说很多话题，感觉没有重点。另外不得不提，建议多加几元提高纸张质量，多幅图片模糊不堪，不要求彩图起码清晰。可惜了。

-----  
为了支持猛犸叔我还是买了一本！

-----  
比较基础的介绍虚拟现实

-----

-----  
1

-----  
同老板的Reading list接轨是多么重要的事儿

-----  
哈哈哈哈，成为第一个标记了“已读”的读者，还真是有点小激动呢～

-----  
看完的感触是。。。无论是AI还是VR，只要跟人接触都是深挖心理学。

-----  
更是一本虚拟现实技术环境下的心理学书籍——VR心理学。总的来说这个心理学最核心理论一句话解释：和现实是一样一样一样地谢谢大家

-----  
抱着很高的期望去读的。但是怎么说呢，只能说是比较全面的科普吧。但从技术和哲学层面都只是点到为止，没什么深入。

-----  
作为一本科普书还是不错的，案例很好，围绕案例来说很直观。关于伦理困境的篇幅比例是合乎伦理的，unlike我们在大众媒体上读到的VR文章

-----  
很久没有完整读完一本书。这本书不单单是VR的入门读本，更是呈现了很多心理学的案例，抛砖引玉地告诉我们VR可能对我们的生活产生什么样的影响，引发读者思考。唯二的败笔是，章节之间没有很清晰的逻辑关系，显得较为散乱；然后就是翻译太过于书面化，使阅读变得艰涩（如field research被翻译成田野研究）

-----  
下一个十年

-----  
非技术科普书。

-----  
翻翻可以

-----  
信息量很大，翻译得也很流畅。

-----  
是不错的介绍读本。人类为自己设立（互动出）了完美的标准，但所有人都体会到不尽如人意之处，而完美的幻想是没有限度的，尤其人最根本的死亡焦虑催生出永生的期望，虚拟现实是个解决办法。书中引用大量实验证明，人的大脑对现实与虚拟现实进行相似，甚至相同的处理。但，本书只停在现象描述的层面……

-----  
浅显

-----  
从第十章开始就在扯淡了。太浅。本来前面写的也不咋样，太没深度。也不算科普。后面更没法看了。。。对于后面对社会结构的改变 哎 不想说了  
标题党。加州大学圣巴巴拉分校的广告么？张嘴闭嘴就提。抹黑啊

-----  
看看

-----  
[虚拟现实\\_下载链接1](#)

## 书评

我们满可以相信，虚拟现实技术会在十年内会成为我们生活的一部分。虽然未必能够让嗅觉、味觉和触觉也全然拟真，但是家用级设备应该可以制造出足以欺骗视觉和听觉的虚拟世界。这会让你想到什么？  
《楚门的世界》？《黑客帝国》？《盗梦空间》？也许。当我们沉浸于一个人工制造...

-----  
这是一本对于想了解虚拟现实（virtual reality）的读者来说非常全面的一本书。作者是Santa Babara的心理学家Jim Blascovich，所以大部分研究也都是从心理学和传播学的角度。虽然以前多多少少都接触过一点相关研究，这本书还是很好地帮助厘清了一些相关的理论和思路。 里面比较...

-----  
虚拟现实是个时髦的概念，但人们对它并不陌生，因为感受虚拟现实是我们与生俱来的能力。最好的虚拟现实其实就是梦境啊。  
作为群居动物，每个人都是群体的触角与感受器，我们分享经验，交流感情，传承思想。从篝火旁的久远传奇，山石上的拙稚岩画，到阁楼中的尘封经卷，殿堂中的...

-----  
柏拉图在《理想国》中描述过一个穴居人的情境：一排从出生就被绑缚着的穴居人，他们背对洞口面向洞壁，彼此只能交谈不能相见，一生中唯一能见的只有从洞口的阳光中投射到洞壁上的各种物体的影子。  
在书中，这时苏格拉底问他的学生：“假如他们面前的墙能够反射声音，你认为背...

-----  
最近虚拟现实（VR）的概念都快被炒熟了，闲来无事扒一扒：虚拟与现实，这么一对矛盾的概念是如何扯上关系并完成和谐统一的呢？  
虚拟现实涉及到的技术很广，包括计算机图形学、人机交互技术、人工智能领域、传感器技术等等，基本原理就是“展示——跟踪——渲染”的循环，展开...

-----  
[虚拟现实\\_下载链接1](#)