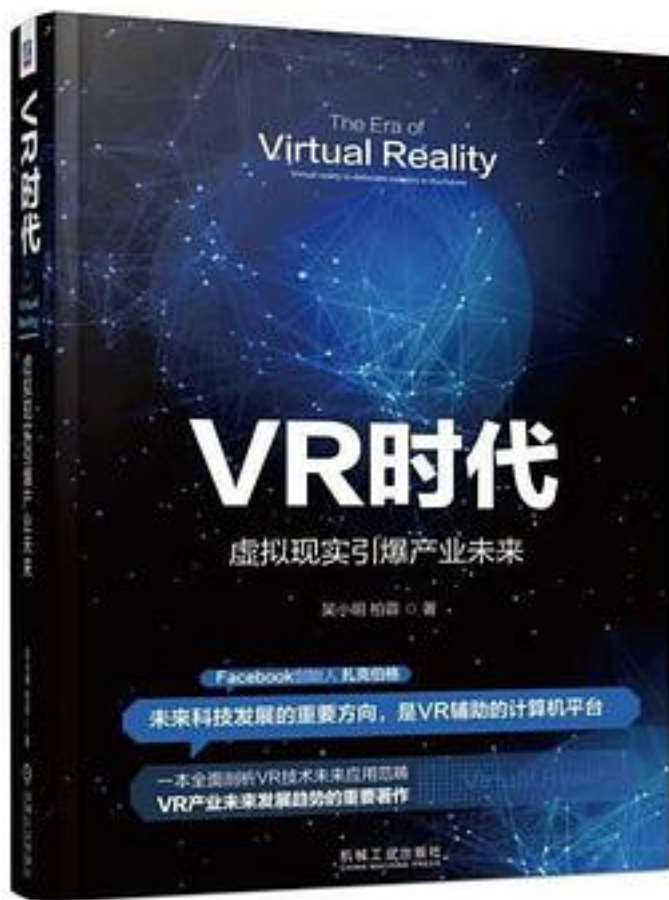


# VR时代



[VR时代\\_下载链接1](#)

著者:吴小明

出版者:机械工业出版社

出版时间:2016-9-20

装帧:精装

isbn:9787111547082

吴小明，VR观察网主编，中国最早的新媒体人之一，其文章主要在公众号@VR观察发表。

作者介绍:

柏蓉，前雷锋网VR记者，中国最早关注虚拟现实的科技记者之一，深谙深圳硬件圈。

目录: 序言

吴小明序：当我们谈论VR我们谈论什么？

柏蓉序：创造一个逼真的世界，是为了在这个世界中实现自我超越

## 一、VR之星

- 1、下一代计算机平台
- 2、世界是平的，但世界也是凸的

## 二、未被开垦的处女地

- 1、储量丰富的金矿
- 2、创业者的圈地运动

## 三：互联网移民运动

- 5、巨头的诺亚方舟计划
- 6、大工厂与小作坊
- 7、来自官方的扶持政策

## 四、中土世界

- 8、虚拟即现实的游戏
- 9、沉浸生活里的幸福感

## 五、社交帝国

- 10、即将开启的第二人生
- 11、阿凡达的化身

## 六、剁手之城

- 12、剁手党的最后精神家园
- 13、沉浸式败家时代

## 七、头盔大学

- 14、人人大学
- 15、超级图书馆
- 16、万能实验室

## 八、私人影屋

- 17、假装在活在电影里
- 18、720°的荷尔蒙刺激（据说这篇因为写了太多小电影，最后出版时被删掉了，可惜呀，全书的精华部分在这里）。

## 九、模拟大厅

- 19、下载一间四S店
- 20、去你的售楼中心

## 十、时空之门

- 21、跟着记者到第一现场
- 22、疯狂的直播

十一、世界之窗  
23、永恒博物馆  
24、说走就走的旅行

十二、上帝之手  
25、设计师与雕塑家  
26、无可抗拒的“梁陈方案”  
27、救死扶伤的手

十三：神奇的VR  
28、VR字典  
29、VR这么热，互联网大佬们都怎么看？  
29：VR浪潮，从历史开往未来  
EndFragment  
• • • • • (收起)

[VR时代\\_下载链接1\\_](#)

## 标签

VR

虚拟现实

AR

科普

新经济

前沿

## 评论

百度搜索总结

-----  
柏蓉的文笔很赞，兰心蕙质，对VR产业的全面了解和把握都非常独到和犀利。诚意推荐~

-----  
干货不多，说的大都是大家都知道了的东西，我个人最期待的是VR互联和头盔大学，当然还有一个更期待的也是市场最大的功能书里也不可能写出来

-----  
整篇都是VR，VR 又不系统又乱 通篇重复 几句话可以说话 说了几百页

-----  
从游戏社交购物医疗影音娱乐教育房地产汽车设计各个领域介绍了VR的可能应用，很令人憧憬，强大的沉浸感会改变现在人的诸多体验，达到书中描述的情况感觉还要好几年

-----  
搭车卖个域名 vrti.me

-----  
关于AR的入门级科普读本。

-----  
干货就十句话左右，通篇都是不成熟的幻想，跟最后的传播相比，这本书对虚拟生存和虚拟体验的理解还比较浅薄，很多vr上的应用都是只简单的想到了优点没有更深层次的剖析

-----  
让我知道了VR AR MR 的区别？

-----  
非常好的一本书，讲述的VR的未来应用及当下状况，如果你想了解未来，可以看看

-----  
特别认真看了柏蓉写的书，虽然每一开头都是以不同的电影代入，真的深入从浅认识VR，我好喜欢柏蓉的文笔，要你想了解VR不妨从这本开始

-----  
我是冲着柏蓉来的，值得推荐的书。

-----  
讲述得非常清晰，

-----  
简单的科普，挺不错

-----  
不适合买回家看 适合在图书馆或新华书店里坐着消磨时间 一个半小时的阅读量 不多  
整本书的布局看起来有点糊 读完这本书感觉到有点点可怕 如果将来都是活在vr  
的世界里 一切衣食住行都依靠冷冰冰的眼镜来完成  
现在光光手机都使人这样如痴如醉了 以后简直可怕。。

-----  
[VR时代\\_下载链接1](#)

## 书评

借用书中的第一句话，当我们谈论虚拟现实时，我们在谈论什么。  
也许最先吸引我的是沉浸。初中的时候开始接触网络小说，其中有个类型称之为网游小说。那个时候网络游戏已经风靡每一个角落昏暗的黑网吧中，无处安放的荷尔蒙和刺鼻的烟味是网络世界在现实的投影。奈何我没有那样大...

-----  
[VR时代\\_下载链接1](#)