



创新与探索：VR+影视娱乐

北京大学创新创业公选课《虚拟仿真创新应用与实践》

2017年3月16日，北京大学全球大学生创新创业中心

<http://gis4g.pku.edu.cn/course/iavr/>

目录

- 嘉宾介绍
- 课程简介
- 电影中的视觉特效
- 虚拟世界
- 虚拟现实电影
- 虚拟现实的社交属性
- VR娱乐前沿探索
- SoReal VR娱乐品牌故事



嘉宾：王磊先生

- 北京当红齐天国际文化发展集团有限公司，联合创始人，集团总裁
- 第53届台北金马奖最佳视觉效果奖《寻龙诀》
- 2012-2015，中国最大的民营电影科技公司，北京天工异彩影视科技有限公司(Phenom Films)董事/总经理
- 多部电影视觉特效制片、监制
 - 《鬼吹灯之寻龙诀》、“This is entertainment”、《宫锁沉香》、《浮城谜事》、《第一次》、《龙门飞甲》、《狄仁杰之通天帝国》
- 参与好莱坞电影部分视觉特效
 - 饥饿游戏 (The Hunger Games)、敢死队 (The Expendables)、星际穿越 (Interstellar)



课程主讲教师

• 陈斌

- 副教授，北京大学遥感与地理信息系统研究所
- 本科生课程：《数据结构与算法B/Python》、《离散数学》、《地球与人类文明》
- 研究生课程：《空间数据库》、《开源空间信息软件》

• 研究方向

- 虚拟地理环境
- 空间信息分布式计算



这是一门什么课？

- 《虚拟仿真创新应用与实践》
- 创新创业主题公选课，面向全校学生，不涉及编程开发
- 包括虚拟现实VR、增强现实AR、模拟仿真Sim
- 了解虚拟仿真技术、产品、企业、市场、前景
- 体验虚拟仿真创新实践



上这门课需要什么？

- 好奇心、
- 想象力、
- 和一点创意



课程内容与目标

- 介绍虚拟仿真技术发展历程、技术、产品和市场
 - 课堂讲解、专家介绍、企业讲座、公司考察
- 了解虚拟仿真技术在各个领域的应用
 - 科学研究、电子商务、教育培训、军事国防、影视娱乐、游戏社交
- 探讨虚拟仿真创新应用
 - 学习虚拟仿真作品创作工具
 - 将创意付诸实施
- 畅谈虚拟仿真的未来，思考虚拟仿真对人类社会的影响
- 提升学生的创新能力、实践能力和就业能力。

课程安排

- 课堂讲座
 - 邀请技术专家、优秀企业
- 考察体验
 - 走出教室
- 小组讨论
 - 分组讨论、确定选题、讨论点评、展示创意
- 创新实践
 - 邀请虚拟仿真企业提供试用版创作工具，并对学生进行培训
 - 利用校内虚拟仿真实践平台进行创作体验

目录

- 电影中的视觉特效
- 媒体发展历程
- 虚拟世界
- 虚拟现实的社交属性
- VR娱乐前沿探索
- SoReal VR娱乐品牌故事



电影中的视觉特效





天 · 工 · 昇 · 彩



媒体的发展历程



VR的前世今生



VR有什么特别



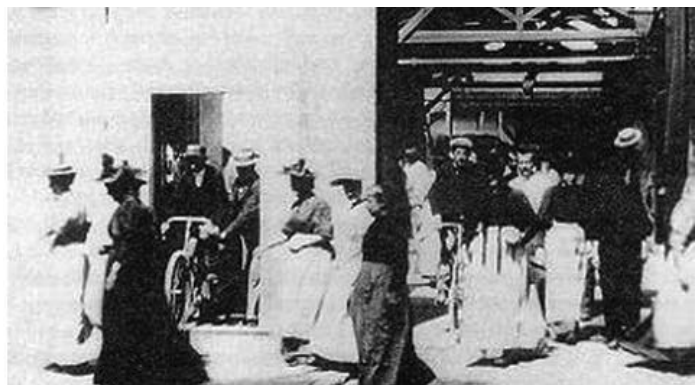
VR会变成什么样——文化娱乐视角展望VR的未来



1615年

《法兰克福新闻》被视为第一张“真正的”报纸

报纸 Newspaper



电影 Film

1888年

英国的Louis Le Prince

第一部电影《Roundhay Garden Scene》



收音机 Radio

1910年

邓伍迪和皮卡尔德利用矿石晶体
研究无线电接收机



电视 TV

1925年

英国发明家贝尔德发明电视



互联网 Internet

1957

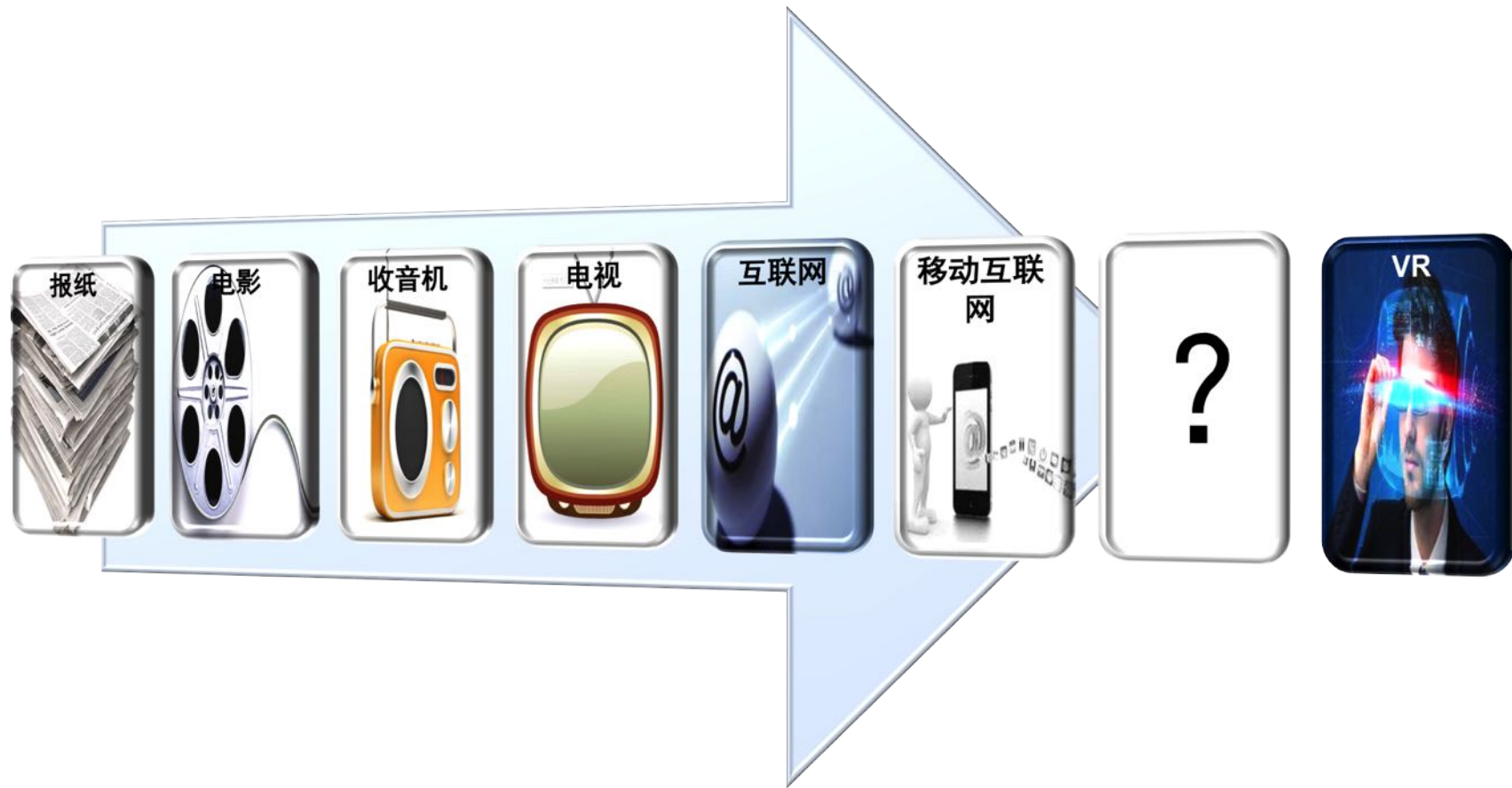
苏联发射了人类第一颗人造地球卫星Sputnik
标志着互联网时代的来临



移动互联网 Mobile Internet

2000年

智能手机开始逐步增长，移动互联网开始萌芽





媒体的发展历程



VR的前世今生



VR有什么特别



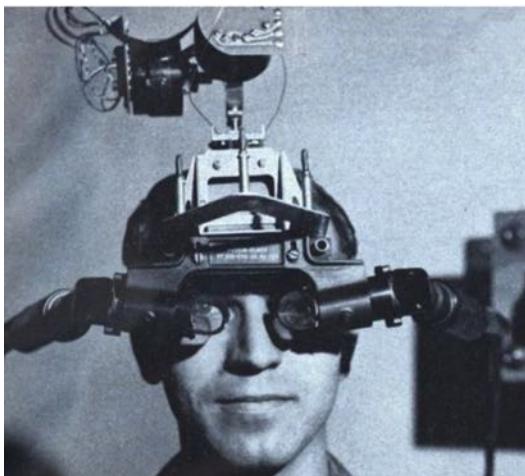
VR会变成什么样——文化娱乐视角展望VR的未来



Sensorama

1962年

“Sensorama” 需要用户坐在椅子上，把头探进设备内部，通过三面显示屏来形成空间感，从而形成虚拟现实体验。



Sutherland

1968年

Ivan Sutherland设计了第一款头戴式显示器“Sutherland”



任天堂主机
“Virtual Boy”

1991年

一款名为“Virtuality 1000CS”的虚拟现实设备的诞生，依然是概念性的存在

今天的**VR**设备



Oculus



HTC Vive



PS4

虚拟世界：Second Life

- 由Linden Lab开发和运营的一款在线虚拟世界，2003年上线，至今仍然在运营，活跃用户90万人，其虚拟经济体GDP达到9亿美元以上



虚拟现实的社交属性



VR娱乐前沿探索





媒体的发展历程



VR的前世今生



VR有什么特别



VR会变成什么样——文化娱乐视角展望VR的未来

VR的独特性

Storytelling

Present



媒体的发展历程



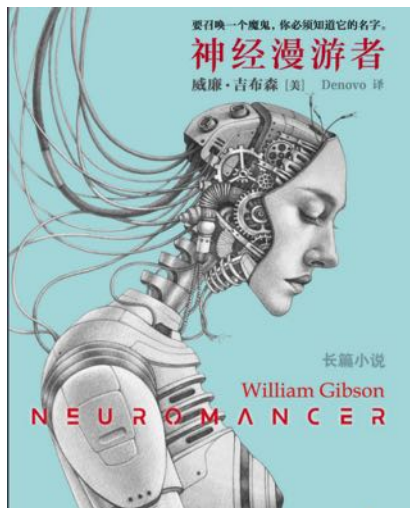
VR的前世今生



VR有什么特别



VR会变成什么样—文化娱乐视角展望VR的未来



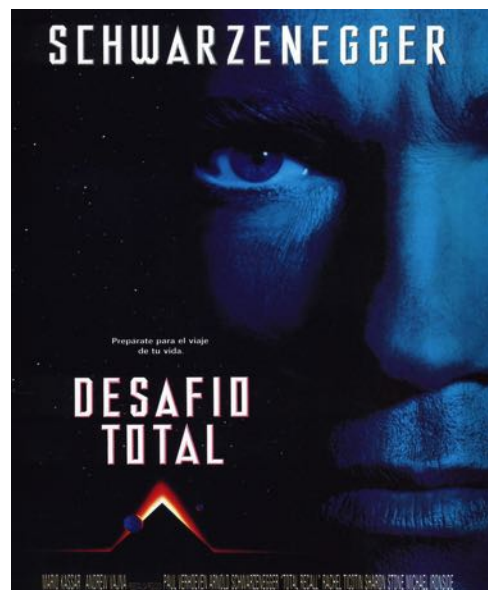
- 1984年完成的《神经漫游者》，最大的成就就是预示了20世纪90年代的电脑网络世界。

- 作者威廉吉布森创造了一个广为人知的词汇，Cyberspace。相比万维网、信息高速路，Cyberspace 更准确地描述了互联网真正成为样子，一个全新的地域，与我们所生活的世界脱离。换句话说，一个自由自在的独立空间。这样一部作品也给到后世无数的游戏和影视作品创作灵感的源泉

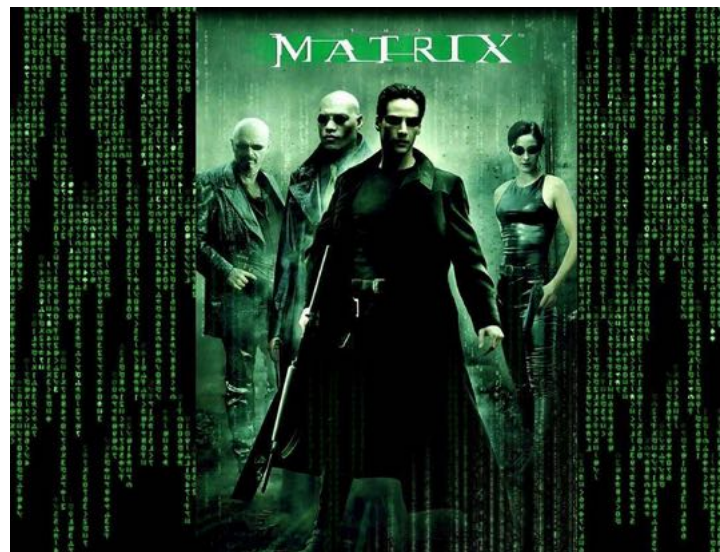
《神经漫游者》（Neuromancer）一书是第一本同时获得“雨果奖”（Hugo Award）、“星云奖”（Nebula Award）与“菲利普·狄克奖”（Philip K. Dick Award）三大科幻小说大奖的著作，此纪录至今无人能破。1984年完成的《神经漫游者》，最大的成就就是预示了20世纪90年代的电脑网络世界。威廉·吉布森不但在书里创造了“赛博空间”（cyberspace，也译网络空间），同时也引发了“赛博朋克”（cyberpunk）文化——用一种迷恋高科技的目光来观察世界，但是却轻视用常规的方法来使用高科技。这股浪潮从此日渐汹涌，大肆冲击主流文化。



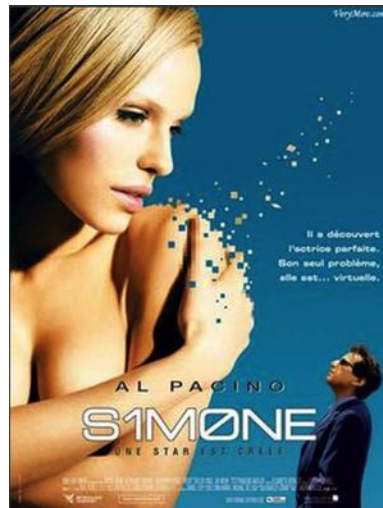
- 《三体》是刘慈欣创作的系列长篇科幻小说。
- 2006年5月起在《科幻世界》杂志上连载
- 2015年获雨果最佳长篇小说奖。
- 2013第九届全国优秀儿童文学奖科幻文学奖
- 2011《当代》长篇小说年度五佳奖获主流文学认可
- 2011第二届全球华语科幻星云奖最佳长篇小说奖金奖
- 2011第二届全球华语科幻星云奖最佳科幻图书奖银奖
- 2010第二十二届中国科幻银河奖特别奖
- 2010第二届中文幻想星空奖最佳中篇小说奖
- 讲述一部在光年尺度上重新演绎的中国现代史，讲述一个文明二百次毁灭与重生的传奇。小说《三体》与三体问题有关，其中描述了一种在半人马座三星生存的三体人及其三体文明。



- 《宇宙威龙》是一部由保罗·范霍文执导的科幻动作片。
- 影片于1990年6月1日上映。
- 该片讲述了公元2084年，采矿工人奎德在火星上的奇遇。



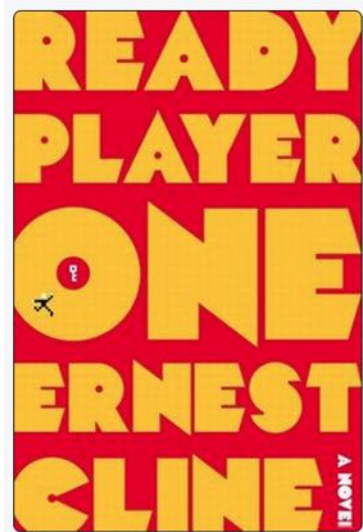
- 《黑客帝国》（The Matrix）由华纳兄弟公司1999年发行的系列动作片。
- 该片讲述了一名年轻的网络黑客尼奥发现看似正常的现实世界实际上是由一个名为“矩阵”的计算机人工智能系统控制的。尼奥在一名神秘女郎崔妮蒂的引导下见到了黑客组织的首领墨菲斯，三人走上了抗争矩阵的征途的故事。



- 《西蒙妮》是由美国新线电影公司发行的喜剧片，于2002年8月23日在美国上映。
- 影片讲述了一个因女主角突然离开剧组而濒临绝望的电影导演用计算机虚拟合成的新女星西蒙妮代替这个位置，然而西蒙妮居然一炮而红的故事。



- 《刀剑神域》是由川原砾著作，abec插画的日本轻小说作品。
- 《刀剑神域》原本是川原砾为了参加2002年的电击游戏小说大奖而写的长篇小说。



- 《Ready Player One》根据恩斯特·克莱恩的畅销小说改编
- 故事发生在2044年，环境破坏已经让人类颇为烦躁，游戏公司“绿洲”利用虚拟实境技术与网络游戏的完美结合，为人们提供了避世的心灵港湾。但“绿洲”创始人哈利迪的遗嘱，却为这最后的世外桃源带来了一场巨大的风波。

SoReal VR娱乐品牌故事





SO REAL 超体空间

当红齐天集团

公司介绍 SKY LIMIT ENTERTAINMENT

当红齐天集团由中国最具国际知名度导演张艺谋先生、北京奥运会开幕式画卷制作人齐笑先生，和金马奖得主王磊先生联合创办。

当红齐天以虚拟现实（VR）为主要科技手段，致力于创造极致的沉浸式社交娱乐体验。独家推出颠覆性的国际娱乐品牌：SoReal。它将VR沉浸科技与主题娱乐进行融合，打造新一代未来主义电影主题乐园。当红齐天旗下拥有VR科技、VR内容制作、VR产品营销、VR品牌设计管理、IP授权等几大板块。以SoReal品牌作为窗口，给娱乐及专业应用市场提供最佳的沉浸式体验。

中航工业以及联想集团为当红齐天集团的战略投资方

欢迎提问



讲座结束，谢谢大家光临

