大家好，我叫梁远超，是软件技术系VR专业的主讲老师，在最近的一两年里VR、AR这类新鲜词汇不断涌入人们的生活，其实早些年，VR、AR就已经在军事和航天领域展开了广泛应用，时至今日才被大家广泛熟知主要是因为早期设备造价昂贵，而现在，随着硬件价格的下调，凭借着VR、AR可给人带来不一样的感官体验，诸如VR电影、VR样板间、AR游戏等VR、AR应用如雨后春笋般出现在人们的生活中，同时也使本专业的技术人才变得炙手可热。我们河北软件学院软件技术系把握市场动向，迎合市场需求，率先开设VR专业，为社会提供了一批又一批专业能力过硬的VR、AR技术人才。接下来我将从VR、AR的应用范围、市场需求还有学习内容上来给大家介绍下本专业。

VR是利用电脑模拟一个三维空间的[虚拟世界](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%99%9B%E6%93%AC%E4%B8%96%E7%95%8C)，提供用户关于视觉、听觉等感官的模拟，让用户感觉仿佛身历其境，可以及时且没有限制地观察三维空间内的事物。虚拟现实系统具有三个基本特征：沉浸—交互—构想，它强调了人在虚拟系统中的主导作用。举一个例子来说就是传统电影与VR电影的区别，一个是视角锁定需要跟随之前的设定进行观看，而另一个是完全自由地观摩，从不一样的角度去观看，往往有不一样的感官体验。

过去的人们只能以定量计算为主的结果中得到启发从而加深对事物的认识，而现在人们可以从定性和[定量](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%AE%9A%E9%87%8F)综合集成的[环境](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%8E%AF%E5%A2%83)中得到感知和理性的认识从而深化概念和萌发新意。举一个例子，有若干个点，人们只从数字上进行计算分析这个图像往往有很大的局限性；现在我们将这些点在三维坐标中摆放好，进行连接计算并观察图像，就可以带来更加直观的效果，从而萌发新意，深化概念。

**AR**

AR是将数据进行分析，转化为成图像动画，将其叠加到现实世界中。如今，大部分AR应用都在手机设备上，但未来它将通过通过头戴显示器或智能眼镜解放我们的双手。

举个实际应用的例子：

在使用GPS导航时，驾驶者必须查看屏幕上的地图，然后才能思考如何在现实世界中“按图索骥”。当车流密集的道路上寻找正确的出口时，驾驶者的注意力必须在屏幕和路面之前来回切换，并在脑海中建立起两者之间的联系，这样才能找到合适的转弯时机。

而AR抬头显示器直接将导航画面叠加到驾驶者看到的实际路面上，带来直接的视觉效果。这大大减少了头脑处理信息的负担，避免注意力分散，让我们专注于路面情况，将驾驶错误降到最低。

VR/AR被普遍认为是下一代娱乐平台，当下，三星、 索尼、 Facebook、 HTC等不少科技巨头都已推出虚拟现实设备。在2017年第三季度的销售中，由于VR设备价格的下调，VR技术在价格上让人们更加容易接受，VR设备的季度销量首次突破百万。其中，索尼的 PS VR以超过50万台的销量独占鳌头，占据所有 VR 头盔销量的49%，Oculus和 HTC则分别排在二三位。VR硬件的不断突破， 扫平了软件和应用上的最大门槛，而 索尼的 PS VR的销量也反映了VR游戏的市场潜力，VR/AR游戏将随着产品体系成熟迎来快速发展期。

我们VR专业将会从C++编程语言和Unreal Engine 4引擎两大方面展开学习，精讲精练，有问必答，将教学内容精细化、模块化，制作实际项目完成阶段型验收，保证每一个学生都有过硬的专业能力，从而找到一份满意的工作。

希望大家报考河北软件学院软件技术系的VR专业，谢谢！