

## 前言

《沉浸式全景视频技术指南》由上海交通大学媒体技术实验室编著、面向虚拟现实视频领域的研发人员、技术爱好者以及相关专业的本科生、研究生。我们从多媒体系统的角度，根据虚拟现实全景视频服务端到端系统涉及的主要技术，组织了 6 个章节，进行整体介绍和梳理，力求做到全面、主流、新颖。具体目录如下：

- 第一章 全景视频生成技术
- 第二章 全景视频呈现技术
- 第三章 全景视频处理技术
- 第四章 全景视频流媒体技术
- 第五章 全景视频 QoE 技术
- 第六章 相关国际标准组织

秉承开、共享、进化的精神，我们将定期更新最新稿到 Github 上：

<https://github.com/sjtu-medialab/ImmersiveVideoTech>

关于虚拟现实的基础知识，本书中没有过多介绍，建议读者参阅我们翻译的《Virtual Reality》中文译版，这本书的英文版本由 UIUC 的 Steven M. LaValle 教授 2016 年网上免费公开，内容全而新。中文译本可以从这里获得：

<https://github.com/sjtu-medialab/VirtualReality-Chinese>

我们欢迎来自读者任何问题、批评、建议，定期不断完善更新，可以直接在 Github 中提出 issue，或通过邮箱与我们联系：[sjtu\\_medialab@163.com](mailto:sjtu_medialab@163.com)

注：版权归作者所有，未经授权禁止转载、摘编、复制或建立镜像，禁止未经授权的商业使用行为。