1. What’re the key advantages of Blockchain?
2. 高安全性：采用了采用去中心化分布式记账方式，系统中各个节点同时参与数据变动记录，每个节点都保留一份相同且完整的账本，单个节点被摧毁不会影响整个账本及记录的完整性；
3. 高透明性：除了交易各方的私有信息被加密外，任何人都可以通过公开的接口查询区块链数据和开发相关应用；
4. 高自治性：区块链采用基于协商一致的规范和协议，使各参与方在不需要信任任何人的环境下进行自由安全的交易；
5. 不可篡改性：一旦信息经过验证并添加至区块链，就会永久存储起来。
6. What may be the application areas of IT services using practical virtual reality? And what could be the benefits?

应用在电子游戏、在线直播、影视娱乐、房地产、医疗健康、教育、艺术表现等。VR的好处主要表现在以下：

1. 沉浸感让内容“活”起来，更高的维度让我们接收到的信息更多；
2. 体感技术让人更加有身临其境的感受，VR利用大量传感器的体感技术。
3. What are the major available techniques for Fully Immersive Displays?
4. Cave Automatic Virtual Environment (CAVE)
5. PC-Console Driven Displays
6. OSVR - Open-Source VR Development Kit
7. Smartphone-Based Displays
8. Hemispheres and Domes
9. What sensors are necessary for Tracking Positions, Orientation, and Motion?
10. Optical Trackers (Multicamera Optical Tracking, Optical Sensors, Microsoft Kinect)
11. Beacon Trackers
12. Electromagnetic Trackers
13. Inertial Sensors
14. Acoustic Sensors
15. Have you taken a look at the set demos on AR and VR? Which one is the most impressive and useful in your perspectives?

Yes.

AR，是在真实场景上进行理解，虚拟场景只是对真实场景的补充，或者方便交互，增加用户对现实世界感知的技术，将虚拟形象以叠加显示。AR应用了很多computer vision的技术。AR设备强调复原人类的视觉的功能，比如自动去识别跟踪物体，而不是我手动去指出；自主跟踪并且对周围真实场景进行3D建模，而不是我打开Maya照着场景做一个极为相似的。

VR，主要在于虚拟。类似于游戏制作，创作出一个虚拟场景供人体验，其核心是graphics的各项技术的发挥。和我们接触最多的就是应用在游戏上，可以说是传统游戏娱乐设备的一个升级版，主要关注虚拟场景是否有良好的体验。而与真实场景是否相关，他们并不关心。VR设备往往是浸入式的，在三维环境中提供沉浸感觉的技术，VR用户完全沉浸在虚拟的世界中，理想状态下，感知不到真实世界。比如带上Oculus Rift，就看不见别的，只能看见虚拟场景并与之互动。

两者在各个方面都有其独到之处，但我认为，随着科技的发展，这两个技术必定会结合为一个新的技术，再作用于生活，产生更大的用处。