技术可行性分析

一、采用的技术架构

基础架构分为客户端和服务器端。服务器端涉及C++，GLSL，F3D以及图像压缩技术，需要客户端和服务器端的模式配合，给客户端做一个预渲染，让服务器实现整个过程，需要识别、追踪和渲染三步。

二、平台

初步计划采用亚马逊的云服务平台支撑应用软件，安全、灵活、可靠且成本低，早期可以使用一年的免费体验，业务成熟后转向收费。

三、软硬件、网络支持

硬件支持包括计算机系统、人机交互系统、动作捕捉跟踪系统等；软件支持包括各种编程软件和美工软件；网络支持方面，5G技术即将到来，速度会有一个质的提升。

四、技术难点

开发技术难点在于显示和感知，对显示设备的要求不再局限于对于虚拟环境的浸没感，关键是虚拟人物的深度细节与真实人物的匹配，需要虚拟人物和真实人物精确对准的定位手段，需要实现动作追踪，保证虚拟环境和真实环境能够与用户的形态和动作同步。