

元宇宙（1）：概览

临菲信息技术港

人们都知道神话和小说并不现实，但它们却让人感动。同样，元宇宙（Metaverse）不是真实的世界，但可以提供一种实实在在的感觉，因此提供基于沉浸式用户互动的情节服务是必然的。一个代表性例子就是基于用户的无缝双向并发互动游戏。为了维持一个可持续的 Metaverse，用户之间基于这些互动的经济活动也应必须继续下去。

我们将展开几期关于元宇宙的更新，将主要关注点放在元宇宙的组件（硬件、软件和内容）与方式方法上，使读者能够更具象化的理解 Metaverse。

元宇宙的组件与内容概览

硬件组件（物理设备和传感器）

头戴式显示设备（Head-Mounted Display, HMD）
手部输入设备
非手部输入设备
运动输入设备

软件组件（识别与呈现）

场景和对象识别
声音和语音识别
场景和对象的生成
声音和语音合成
运动呈现

内容（场景和故事）

多模态内容表现
代理人角色建模
多式联运实体的连接和扩展
场景生成
场景中的人
场景评估

元宇宙的方式

用户交互

语言交互
多模式互动
多任务交互
具象交互

元宇宙实现（技术方法）

多模态推断基于强化学习的方法终身学习多代理优化集成优化运营相关

元宇宙应用

仿真游戏办公社交市场教育

部分概览完结，请关注下一期 《元宇宙（2）：硬件组件》



临菲信息技术港



临菲信息技术港（公众号）



腾讯·临菲课堂



临菲编程（公众号）