

# 第一屆《THack科創大賽》企業出題

提案單位	AMD
提案名稱	邊緣渲染計算應用在提升擴增實境的身臨其境體驗
提案概要	<b>問題背景</b>
	1)硬體需求: PC VR 需要相當強大的電腦硬體來運行, 包括高性能的顯示卡、處理器和記憶體。這可能使成本升高, 並且對於不具備足夠硬體配置的用戶而言可能難以運行。
	2)體驗質量: 由於需求高性能硬體, 才能確保平滑的VR體驗, 不具備強大電腦配置的用戶可能會在圖形品質和性能上受到限制。
	3)僵硬的連接: PC VR 頭戴式設備通常需要透過長而厚重的連接線連接到電腦, 這可能導致用戶的行動受到限制, 並可能造成纏繞和不便。
	<b>解題構想</b>
	在XR應用中, 將虛擬物體合成到現實世界中需要大量的計算資源。邊緣渲染允許在本地設備上進行部分渲染, 然後將結果傳輸到XR設備上, 從而節省了計算資源並提高了應用的效能。以PC串流到一體機的概念, 後續以團隊實際導入應用的程度為評分標準。
	<b>實證背景</b>
	身臨其境的 XR 體驗需要高品質的虛擬物體渲染, 以實現更真實的感覺。邊緣渲染可以通過利用遠端伺服器的強大運算能力, 提供更高品質的圖像, 從而增強身臨其境感受。
	<b>提案需求</b>
	闡述現有的擴增實境技術在身臨其境體驗方面可能遇到的挑戰, 如延遲、計算資源需求、互動性等。引入邊緣渲染的概念, 解釋它如何可以在提升擴增實境的身臨其境體驗方面發揮作用。
	<b>提供協助內容</b>
AMD PC硬體及串流工具	
<b>POC認證方式</b>	
以開發者設定情境達成此主題應用	