



## 擴增實境-人體翅膀

指導教授:王振民 老師

組員:錢泓宇1021050001、程景謙1021050002、  
吳禹賢1021050006

### 壹、摘要

我們的專題實作是擴增實境-人體翅膀，為什麼要做這個?因為製作擴增實境大部分的都是以國外例子較多，在國內卻是少之又少，所以我們才想以製作翅膀，再利用擴增實境方式來呈現。翅膀模組我們是採用3DS Max和Unity兩種軟體來製作。程式方面使用Android的Java語言來開發，因為國內手機大部分都是使用的Android作業程式，所以我們以這基準作為我們專題的起點。

### 貳、研究架構

本組研究專題架構如圖所示，首先理解UNITY+3D MAX的定義和原理，再構想擴增實境如何以UNITY+3D MAX應用，把這兩者的結合創造出與擴增實境的新發現，作為設計本研究系統的重要參考。



### 參、系統功能設計

本組專題是藉由3D的人體翅膀，藉由本組提供的行動載具作為媒介，運用擴增實境的技術將3D的人體翅膀辨識後呈現在畫面中，達到擴增實境應用於3D人體翅膀的研究。

### 肆、專題結果

本組專題是把Unity跟3DsMax結合，讓使用者跟行動裝置有著互動的關係，讓現在的人們都能體會到擴增實境的成長。

