

低價位動作捕捉器

成果發表會
民國95年7月31日

報告者:許毅然 副教授
南台科技大學電機系

前言

- 根據DFC Intelligence公司的分析報告2004年電玩遊戲軟體的銷售量約為180億美元，到2010年將達260億。
- 政府於2002年提出「兩兆雙星」計畫中，數位內容與生物科技並列為雙星。
- 目前遊戲大都藉由搖桿、鍵盤作為輸入裝置，缺乏真實感。
- 偵測人體肢體動作，作遊戲輸入裝置將增加臨場感。

前言

- 動作捕捉技術常應用在電影特效及電玩遊戲製作上



星際大戰首部曲



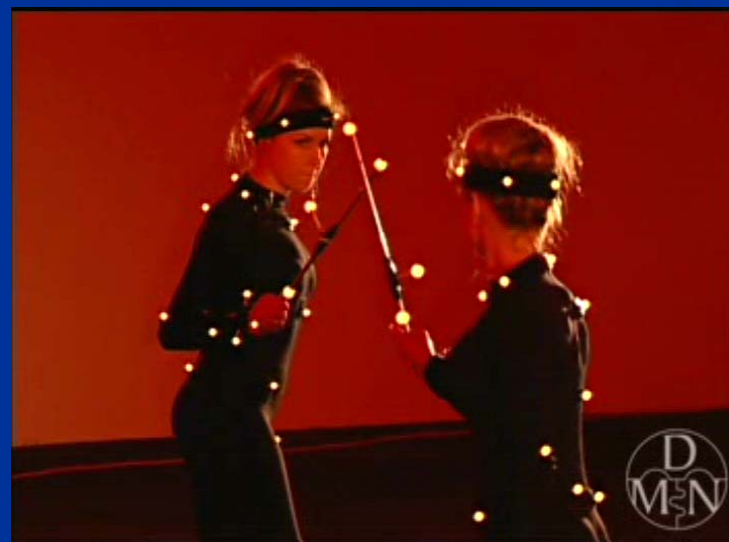
古墓奇兵

前言

- 目前市面上常用的動作捕捉器
電磁式動作捕捉器、影像式動作捕捉器價位太高



電磁式動作捕捉器



影像式動作捕捉器

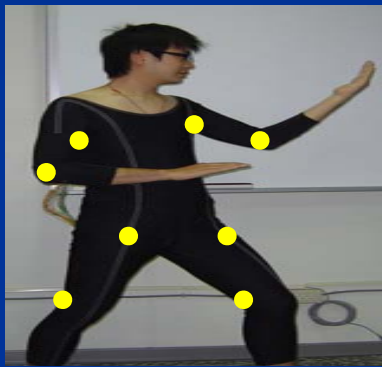
低價位動作捕捉器的特色

- 彎曲感測器做為人體姿態的偵測。
- 藍芽無線傳輸作為與外界溝通的管道。
- 結合格鬥的電玩遊戲，展現臨場感的互動效果。



低價位動作捕捉器的特色

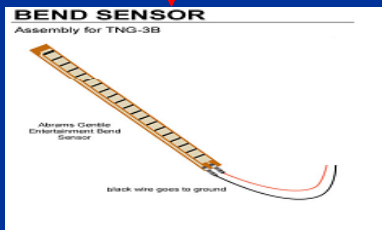
- 具有紀錄與播放功能，可應用在醫療復健及運動員訓練上。



動態捕捉衣



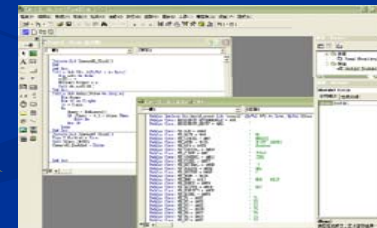
Flash



彎曲感測器



訊號擷取盒



VB

低價位動作捕捉器成果

- (1)指導碩士生劉建志、黃偉星、大學生孫仲元,“它抓得住我,”旺宏第五屆金矽獎二獎.
- (2)指導碩士生劉建志、大學生孫仲元,“姿態捕捉儀,”義隆盃單晶片微控制器應用製作大賽儀表組第二名.
- (3)指導碩士生劉建志、大學生林成胤、孫仲元、劉華晏,“低價位運動捕捉器,”教育部九十三年度微電腦應用系統設計製作競賽大學儀表組第三名.

敬請指教