

AR/VR/MR 培訓課程

課程講師:

臺大先進產品實現與互動實驗室

莊東叡 / 李姿瑩

點子科技有限公司

張欽峰

每梯次4堂課:

每堂6小時: 9:00-12:00, 13:30 - 16:30

第一梯次: 每周五 6/30 - 7/21

第二梯次: 每周六 7/15 - 8/05

可擇堂報名

課程地點: 國立臺灣大學 工學院綜合大樓734室 (臺北市大安區羅斯福路四段一號)

1 Unity基礎入門與 場景建立

Unity 編輯器、C#、Unity 腳本、Unity第三方資源匯入、Unity場景切換。

2 擴增實境(AR)建立 與應用 (具Unity 基礎尤佳)

UI 設計、動畫控制器及動畫、Vuforia Engine、Android 應用匯出。

3 以行動裝置進行全智能 檢修教學與實作訓練 (具Unity 基礎尤佳)

iOS ARKit AR應用程式開發、SLAM 技術應用與實作、TTS (Text to Speech) 功能實作。

4 以HoloLens 2 進行全智 能檢修教學與實作訓練 (具Unity 基礎尤佳)

搭配MRTK進行HoloLens 2 應用程式開發、聲控功能 (Voice Command) 應用與實作、手勢辨識的應用與實作。

- 上課費用一堂課: 4500元。個人會員: 一律八折。產業會員: 第一次上課可一位一堂免費其餘八折。非會員: 原價。
- 凡經本聯盟授課, 完成培訓課程者, 會頒發結業證書。

報名
連結



入會
連結



請掃描QR Code

聯盟助理 葉丁魁
02-3366-4506
touchableAR@gmail.com

Day	Lecture	課程單元描述
1	Unity Editor	Unity Editor為進入Unity操作所需之基本技能。將進行編輯器的操作介面介紹及操作教學。
	C#	針對C# 進行介紹，並練習建立新專案、程式結構解析、變數、常數、資料型別、運算子等說明及實際操作。
	Unity Script	撰寫Unity腳本，將所撰寫完成之腳本導入物件，使物件能開始進行互動。
	Import Third-Party Unity Assets	學習將第三方Asset資源導入至Unity並應用。
	Unity Scene Change	學習於Unity專案中，進行不同場景切換。
2	UI Design	使用Canvas建立UI介面，並學習GUI組件(如Button、Text、Image、Toggle、Slider、Scrollbar、Panel等)之使用及撰寫腳本，實現藉由面板組件控制場景物件功能。
	Animator and Animation	學習利用撰寫腳本，使物件產生動畫效果(Animation)，並由動畫的控制器(Animator)，進行動畫編排。
	Android Application Export	學習將製作好的Unity project，匯入至Android系統，使用者能於手機上使用自己所製作的Unity project。
	Vuforia Engine	藉由學習Vuforia Engine進行擴增實境(AR)開發。包含影像或模型的匯入、編製、UI介面設計、腳本編輯、Image target等設定，完成專屬於自己的擴增實境體驗。
3	以行動裝置進行全智能檢修教學與實作訓練	<ol style="list-style-type: none"> SLAM (即時辨識追蹤暨空間同步定位) 的簡介 Plugin for Unity 的使用教學 <ol style="list-style-type: none"> 影片播放：AVPro Video - Ultra Edition version 2.4.1 內插運算：iTween version 2.0.10 以iOS ARKit搭配 iPhone 建立機台的操作指引與訓練 <ol style="list-style-type: none"> 即時掃描環境並建立 AR 辨識點 (Spatial Anchor) 的建立與紀錄 利用 Unity 的動畫函式庫與影片播放插件製作檢修訓練步驟與相關提示 將工作指令 (工單) 設定在 AR 辨識點 (Spatial Anchor) 的指定位置 以 TTS (Text to Speech) 功能製作全智能工作指引說明 iOS APP 的封包與發佈
4	以HoloLens 2 進行全智能檢修教學與實作訓練	<ol style="list-style-type: none"> MR 情境體驗系統 (MR Display_Hololens2) 系統介紹、軟硬體安裝設定與操作體驗 檢視 MR Display 系統狀態與共享體驗畫面 -- Windows Device Portal 以MRTK搭配 HoloLens 建立機台的操作指引與訓練 <ol style="list-style-type: none"> 即時掃描環境並建立 AR 辨識點 (Spatial Anchor) 的建立與紀錄 利用 Unity 的動畫函式庫與影片播放插件製作檢修訓練步驟與相關提示 將工作指令 (工單) 設定在 AR 辨識點 (Spatial Anchor) 的指定位置 新增指引路徑與偏移路徑的語音提示 以 MR Display 聲控功能 (Voice Command) 開啟/關閉工作指令 (工單) 以手勢辨識操控機台並加入手部操控提示 HoloLens 應用程式的封包與發佈