

高爾夫模擬遊戲系統開發

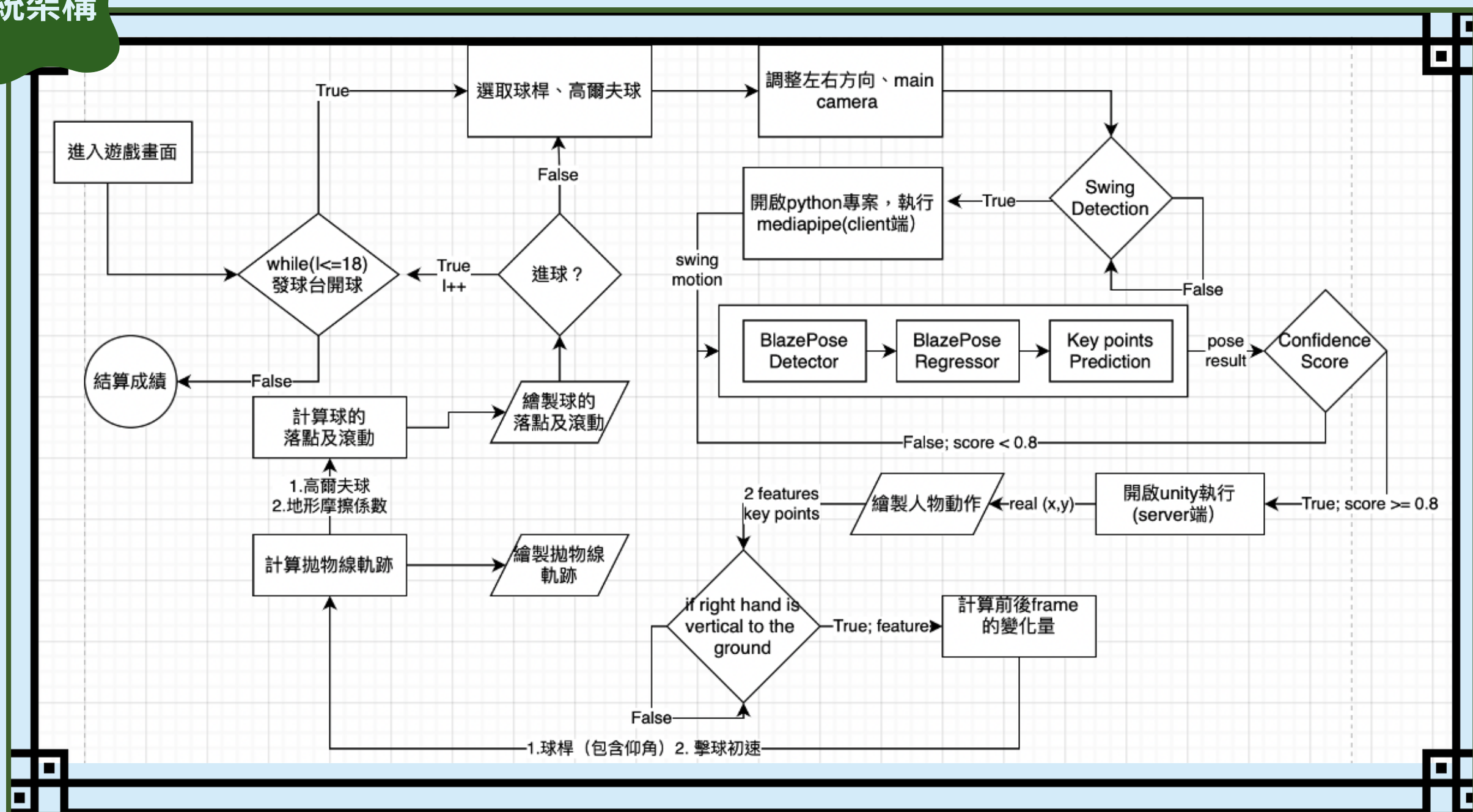
結合 MEDIAPIPE 動作偵測與 UNITY 遊戲引擎

組員：林庚樺、潘昱翔、陳楷成、黃品嘉

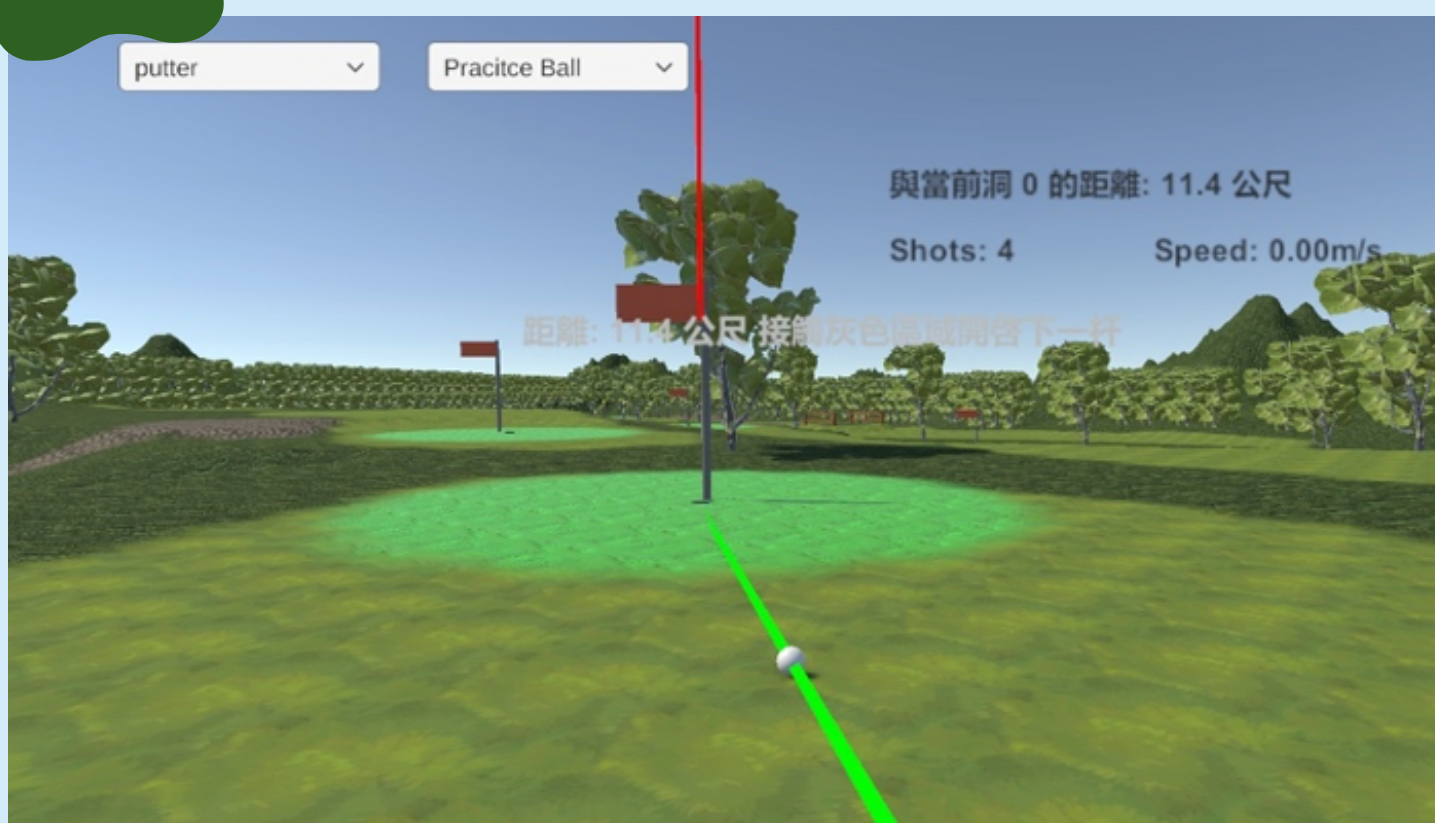
摘要

因應現代人運動時間受限、戶外條件不穩等問題，我們開發一套不局向場地與設備的高爾夫模擬遊戲，讓使用者透過動作偵測與虛擬場景互動，即時體驗高爾夫球的揮桿與擊球飛行。

系統架構



成果展示



結語

我們專題結合 MEDIAPIPE 的動作偵測與 UNITY 的遊戲開發功能，打造出一套能即時反應揮桿動作、模擬球體物理軌跡的高擬真高爾夫模擬系統。透過骨架座標的即時傳輸與動畫驅動，使用者能在虛擬環境中獲得不錯的打球體驗，有效突破場地與時間限制。

