

國立台北大學資訊工程學系110學年度專題

AR擴增實境多人連線射擊遊戲

成員:徐義鈞、邱子軒、周書愷、黃彥博

摘要

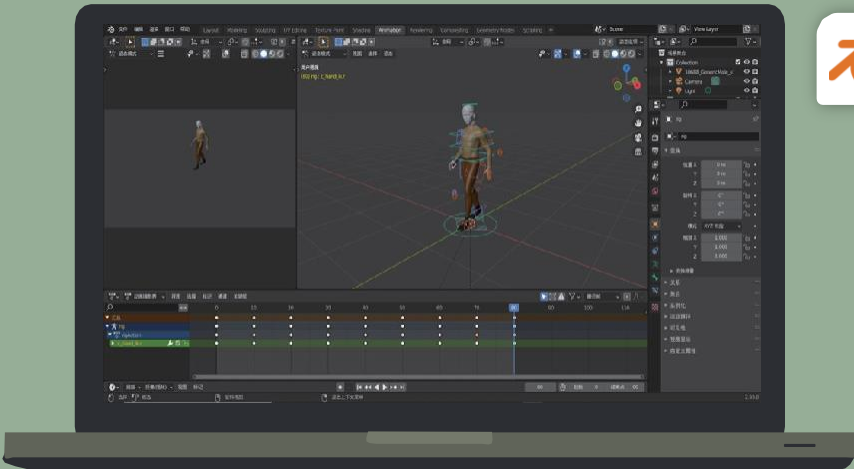
AR以及VR越來越熱門，也都運用在生活中的許多方面並且現在幾乎每個人都有一支手機，而其中的AR(擴增實境)可以直接透過手機來呈現，因此我們想開發一種射擊遊戲，遊戲中的角色是利用3D掃描器掃描我們四所製造的模型。

使用工具與研究過程

3D模型掃描與加工



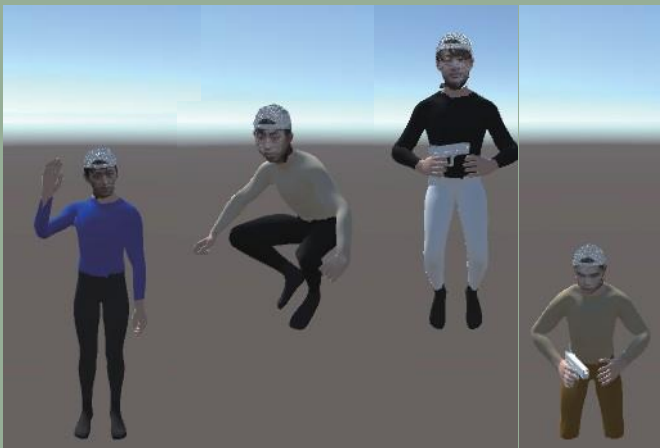
3D掃描(Revopoint pop 3D掃描器、Handy Scan)



auto rig pro 套件加上骨骼與編寫動畫

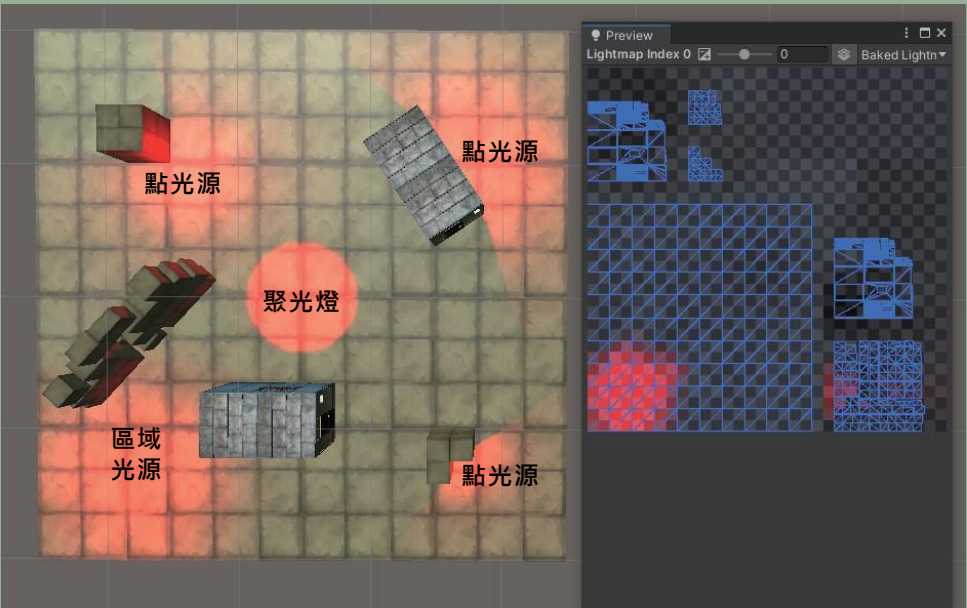


3D模型展示



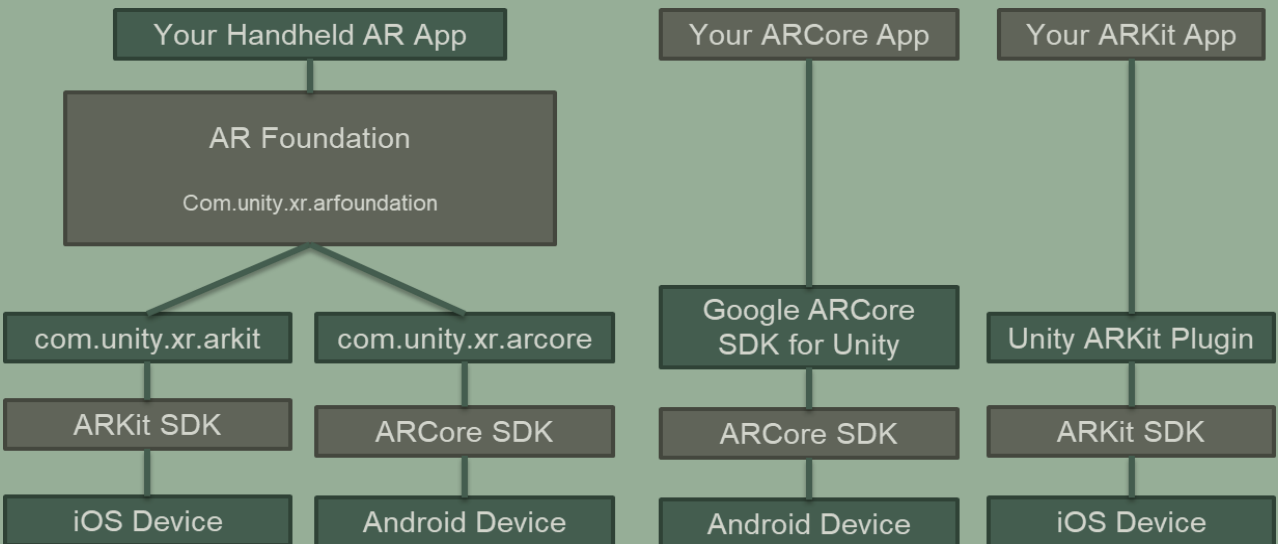
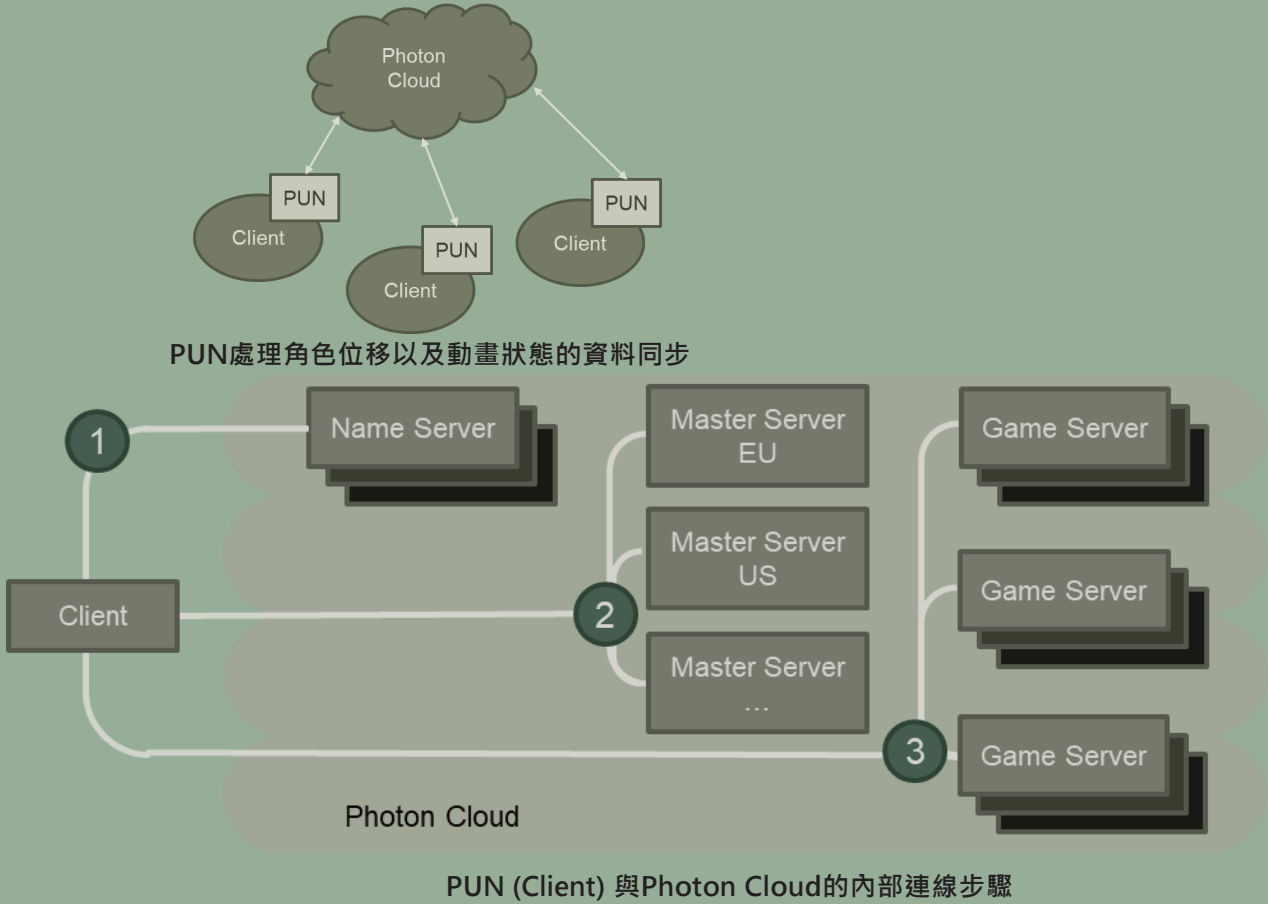
動畫呈現(跳躍1·揮手·跳躍2·蹲下)

渲染



預先運算遊戲場景中光源照明效果

多人連線與AR開發架構



AR開發流程圖

成果展示

