

104 學年度大四工工專題摘要

第 24 組	基於擴增實境之及時性眼鏡試戴	
指導教授	瞿志行	
參與學生	101034002	徐志偉
	101034031	吳翰昇
	101034048	張誌安
摘 要		
由於虛擬擴增實境技術日漸成熟，不僅在電玩遊戲上有持續穩定的發展，在各種領域中的實際應用也愈來愈多，而在 2014 年微軟正式發表了 kinect v2，相較於 kinect v1，增強了許多的功能，畫質與深度影像更加清晰。因此，本研究將以 kinect v2 做為開發工具，利用人因工程的人體計測數據，進行臉部點群追蹤，讀取出人臉各部位在 kinect v2 攝影機下的真實位置，再根據使用者的臉部模型進行演算，得出使用者所試戴的眼睛應有的尺寸，最後利用立體眼鏡模型，將使用者穿戴眼鏡的畫面呈現在螢幕上，而款式、顏色等等皆可進行客製化，讓使用者不必實際到眼鏡店試戴眼鏡，以快速方便為主要目標，即時性提供眼鏡試戴實境。		