



眼界科技有限公司

從現實到虛擬

Eyemax 踏出**穿戴式裝置**搭配**人機體驗**的第一步
提供給您絕無僅有的身歷其境。

www.eyemax-asia.com

201603

一、自我介紹

- 陳志忠 Jerry Chen
- 南亞工專畢、資訊管理科，主修電子商務／程式系統設計
- 個人經歷 7年
 - 電子業 ->開發ERP / 無線滑鼠Driver
 - 服務金融業 ->3D MALL / 虛擬開標房
 - 百貨業 -> POS系統及PDA智慧商城
- 創業經歷 12年
 - 2007年 創辦 忠忠創意 DTELL CEO
 - 2012年 大陸測評系統(上海／昆山) CEO
 - 2015年 眼界科技 Eyemax CEO
 - 2017年 高雄VR創新學院 創辦人
 - 待續....



努力一定會有成

✓ AR/VR/MR => XR

產業大未來

AR / VR / MR => XR

VR (虛擬實境)

將虛擬「取代」現實，為這系列名詞中最廣為人知的一個，用完全數位的虛擬世界取代人的感官，主要透過頭戴式裝置進行。

AR (擴增實境)

在現實中「添加」虛擬，並非創造出取代現實世界的內容，而是在真實的世界中，添加虛擬的物體。目前主要透過手機的攝像頭達成, 例如: 寶可夢 GO。

MR (混合實境)

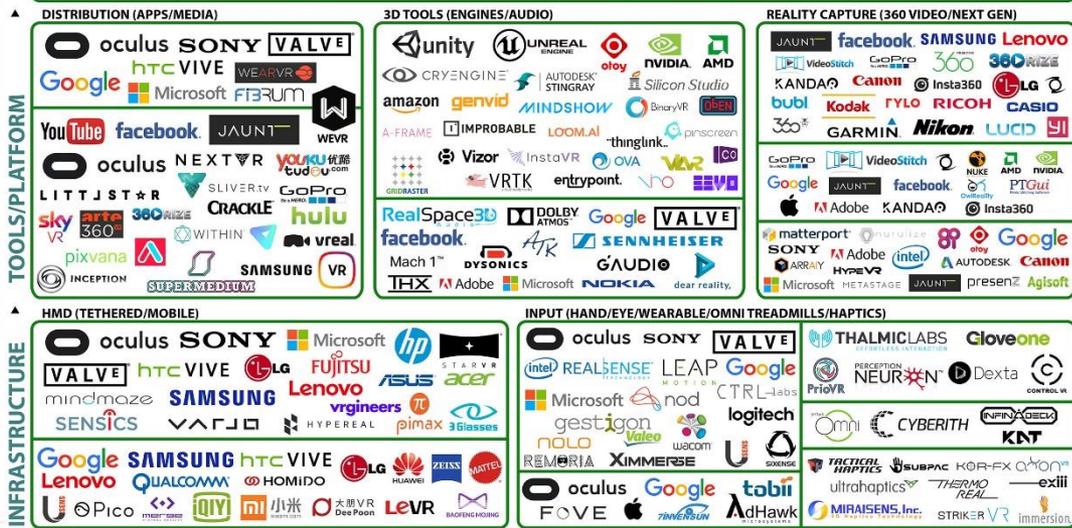
將現實與虛擬「結合」，與 VR 相似，但使用者所看見的環境是依現實為底去建構，且現實能與虛擬中的物件進行互動。

THE VR FUND H1 2018 VR INDUSTRY LANDSCAPE

THE VR FUND 2016 VR INDUSTRY LANDSCAPE APRIL



THE VR FUND 1H 2017 EUROPEAN LANDSCAPE



Part 1 : 台灣XR產業發展現況

2018

台灣XR
產業生態系

TAIWAN XR INDUSTRY LANDSCAPE



WHAT IS AR

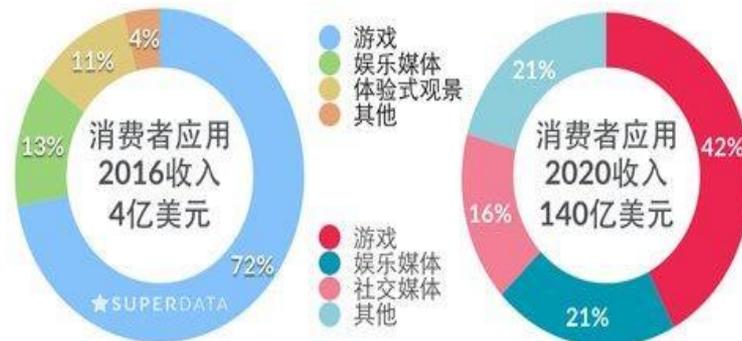
AR/VR 市場規模



- AR/VR產值至2020年將達到1,500億美元，其中AR市場佔比將高達8成
- AR將朝向軟硬體整合裝置、主題樂園、企業服務、電子商務、遊戲、大數據等領域全力發展

SuperData: 2020年VR应用收入将达到140亿美元

产值较2016年将爆炸式增长34倍



SuperData 2016 VR数据报告 | © 2016 SuperData Research, All rights reserved.



AR/VR大市場

AVR頭盔銷量

全球VR頭顯銷量

图：映维网



全球AR頭顯銷量

图：映维网



2020年可穿戴技術市場產值有望到340億美元

眼界科技 2015年 成立全台第一家VR體驗中心



體驗時間 - VR



AR/VR/MR 應用大未來



▶ VR 應用篇

VR 載具

- PC 頭盔
- 一體機
- 塑膠頭盔
- VR紙盒



VR: 遊戲應用

電競



健身單車



拳擊少女



極速狂奔



網咖遊戲



親子趣味

VR: 教育應用

創客體驗

實驗教學

科普防災

教育訓練

VR: 醫療應用

醫療衛教

減輕疼痛

手術模擬

教育訓練 (CPR)

VR家居應用

虛擬看房

裝潢展示

模擬蓋屋

家具挑配

VR: 汽車產業應用

汽車產業

軍事產業

成人產業

新聞產業

VR：工業訓練

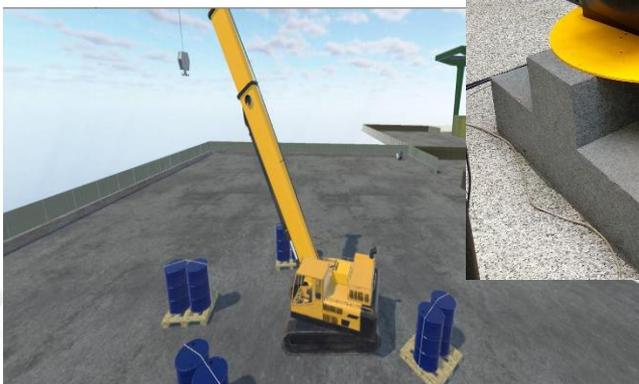
堆高機



鏟裝機(山貓)



吊車



天車



VR：電商應用 ([影片連結](#))



▶ AR 應用篇

AR 載具

- 有鏡頭的手機或平板
- 投影機
- AR 眼鏡

AR：遊戲應用

AR：醫療應用

AR：紙本圖像的擴增應用

AR:其他行業應用

商務應用

教育應用

社群與會議

旅遊應用

▶ MR 應用篇

MR 載具

- 獨立 MR 眼鏡
- PC MR眼鏡
- 塑膠頭盔
- 紙眼鏡



體驗時間 - AR

Eyemax[®]

VR/AR Total Solutions

Eyemax眼界科技

Eyemax



從現實到虛擬 Eyemax提供絕無僅有的身歷其境

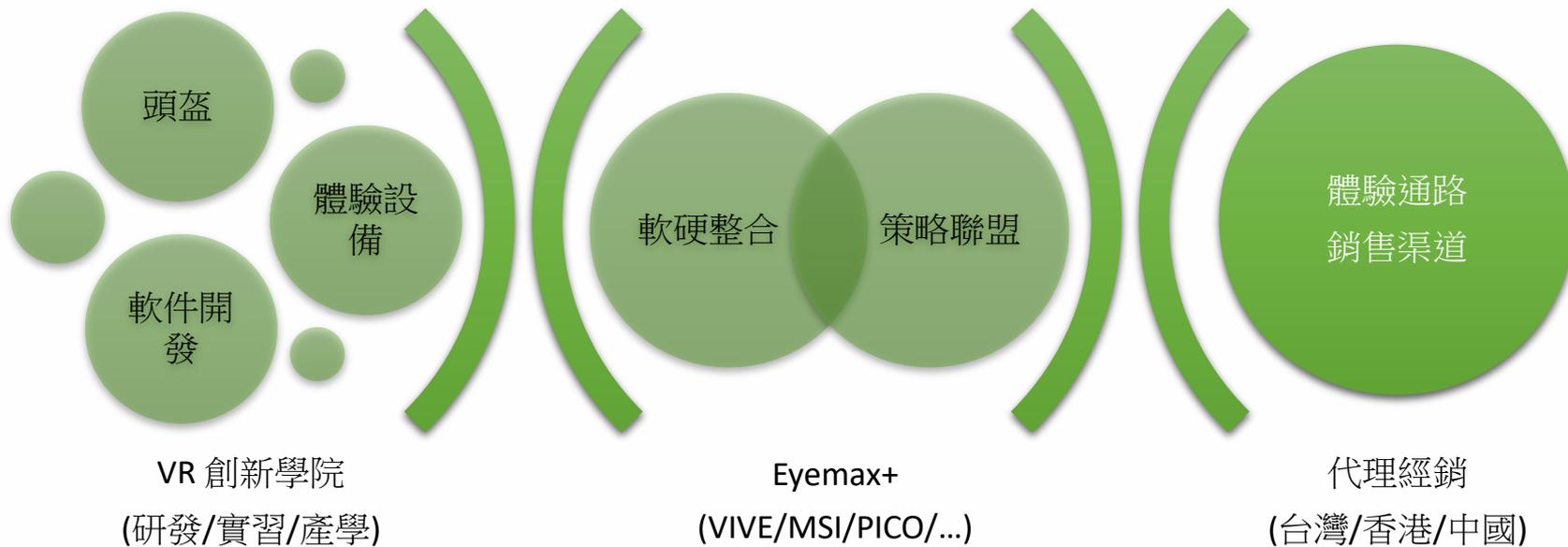
Eyemax為台灣地區最先著手虛擬實境場域的領導者，並陸續整合上下游產業鏈，推出一系列商用的產品服務，在市場逐漸成熟之初，更是展開一系列的跨產業合作與通路推廣，無論從體驗店的人機體感設備，到客制化的產業升級應用，Eyemax都完整的提供整合性的服務。

里程碑

宣傳影片

- 2015年11月 台灣第一家VR體驗店於逢甲成立
- 2016年1月 成立台灣品牌Eyemax
- 2016年1月 三創與Lamigo跨界合作，並試辦虛擬樂園
- 2016年1月 台灣首創VR賽車競賽
- 2016年4月 兒童樂園虛實同樂
- 2016年6月 礁溪老爺全台第一採用VR行銷
- 2016年7月 推出MSI VR品牌機
- 2016年8月 登入101大樓觀景台，成為全世界最高的體驗中心
- 2016年9月 協助第一屆VR 遊戲設計比賽-黑客松
- 2016年11月 前進深圳高交會
- 2017年 2月 台南文創園區進駐
- 2017年3月 與高雄市府簽定投資合約並成立VR創新學院
- 2017年6月舉辦全國VR校園工業應用設計比賽
- 2017年10月 榮獲全國創新應用競賽冠軍
- 2017年12月 完工全台第一間ARVR飯店休憩區建置
- 2018年3月 發表全球第一套教育廣播平台
- 2018年5月 Eyemax+ BOX發佈





Eyemax VR產業鏈

VR
ARCADE

尋求軟體及
硬體廠商合
作開發

推廣到現有
門市通路與
租售業務

Eyemax
Studio

軟體及週邊
設備的合作

提供軟體付
費及設備購
買平台

人才育成

產學合作
育成體系

協助產品調
整與上架至
通路或銷售

【機器類】三軸隨動雙人座椅★首創互動式虛擬實境體驗★

戴上虛擬實境眼鏡，搭乘座椅跟隨影片內容自由擺動。奔跑、跳躍、旋轉、俯衝，就是要挑戰您的心跳極限！在虛擬、現實的時空中交錯中，來場驚心動魄的冒險吧！

※超級過山車特色：

- 座椅與遊戲動作同步，更加身歷其境
- 遊戲介面操作簡單
- 內含多款遊戲，一次擁有多樣化的動感樂園
- 適用於店面體驗或公關行銷活動



標準配備	規格尺寸	電流功率	遊戲
動感座椅平臺×1 座椅×2 扶手×3 安全帶×2 電腦主機×2 顯示器×2 眼鏡×2 音響×1 無線滑鼠鍵盤組×2	外箱尺寸： 120×65×160cm (前後左右預留30cm擺動空間) 佔地面積： 150×180cm	電壓220V 電流16A 功率3500W	遊戲持續更新中

【機器類】 F1狂飆賽車★首創互動式虛擬實境體驗★

戴上虛擬實境眼鏡，手握方向盤、腳踩油門，在筆直的公路上馳騁，前方來個急彎，考驗您的反應神經，這裡沒有速度的限制，也沒有交通規則的束縛，只看您敢不敢挑戰！

※F1狂飆賽車特色：

- 精準模擬車輛行進動態
- 遊戲介面操作簡單
- 可搭配自行研發之專用賽車遊戲，亦可與市面多款賽車遊戲相容



標準配備	規格尺寸	電流功率	遊戲
駕駛平臺×1 座椅×1 電腦主機×2 顯示器×1 眼鏡×1 音響×1 無線滑鼠鍵盤組×1	外箱尺寸： 190×140×160cm 佔地面積： 100×200cm	電壓110/220V 電流10A 功率500W	

Eyemax





VR創新學院

VR Innovation Institute



x





全台獨創VR學院

- ① 配合政府體感計劃在高雄高軟設立
- ② 經濟部、高雄市府、資策會 攜手合作
- ③ 八校九系師長學生合作
- ④ 2017年六月至今產出十款以上VR
- ⑤ 成功扶植三個新創團隊
- ⑥ 團隊拿下黑客松文化部原創IP第三名
- ⑦ 與經濟部及省工協會合辦工業VR設計競賽



特色說明

- ❶ 全台第一家以VR為主軸的創新學院
- ❷ 創辦人Jerry亦是市場經營VR Eyemax CEO
- ❸ 培育VR人才並挖掘VR創新團隊
- ❹ 獨創VR實驗室供團隊進駐實驗使用
- ❺ 產業接軌與成果豐碩
- ❻ 進駐服務/場地租賃服務
- ❼ 接案/派案 管理與市場架接

獨創VR開發實驗室

Original VR development laboratory



10

含10種以上VR頭盔



MSI

採用MSI電競規格電腦



7

七套體感設備



SDK

含開發用SDK

獨創VR開發實驗室

Original VR development laboratory

VR設備



Oculus Rift頭盔

- OLED獨立雙屏
- 擁有2K高清晰解度
- 110度 黃金視角
- 360度精準位置追蹤



Eyemax VR 一體機

- 8核心處理器
- 1080P高清晰解度
- 可外接記憶卡
- 藍牙連接
- 可調雙眼焦距
- 無線網路



Eyemax VR 分體機

- 110度黃金視野
- 720度頭部追蹤
- 2K超清晰
- Nvidia高性能
- 9軸傳感器



HTC VIVE

- OLED獨立雙屏
- 擁有2K高清晰解度
- 110度 黃金視角
- 360環繞精準動作追蹤
- 可換式泡沫襯墊和鼻托提供卓越舒適



Eyemax VR 高清頭盔

- 5.5吋夏普螢幕
- 1080P 高清晰解度
- 110度 黃金視角
- 720度 全視角的沉浸體驗
- 高精度陀螺儀超寬立體視角
- 精準判斷、精確回饋的美好體驗



VR 雙屏頭盔

- OLED獨立雙屏
- 擁有高清晰解度
- 110度 黃金視角
- 高精度陀螺儀超寬立體視角
- 精準判斷5跟手指獨立識別

獨創VR開發實驗室

Original VR development laboratory

VR設備



動感座椅2人座

- 最規模的體驗設備，給予民眾新感受
- 可搭配數十款遊戲，提供消費者最多元的選擇



F1狂飆賽車

- 首創互動式虛擬實境體驗
- 精準模擬車輛行駛動態
- 遊戲介面操作容易
- 體驗極速的刺激快感



Kinect 體感控制

- 首創體感與VR結合，擺脫搖桿的束縛，讓您可以更盡情的遊玩！



Eyemax VR room

- 業界唯一，內含四款正版VR遊戲授權。



登山腳踏車

- 將健身腳踏車與VR結合
- 戴上眼鏡踩上踏板彷彿親自馳騁在林間



PP GUN 射擊槍

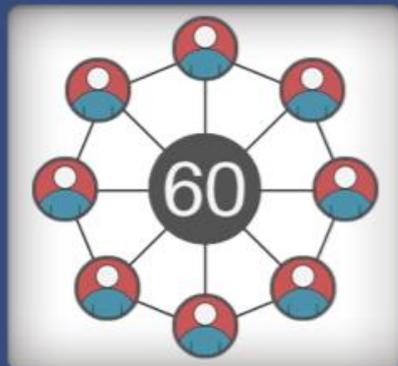
- 首創互動式虛擬實境體驗
- 射擊體驗

VR一體機廣播系統

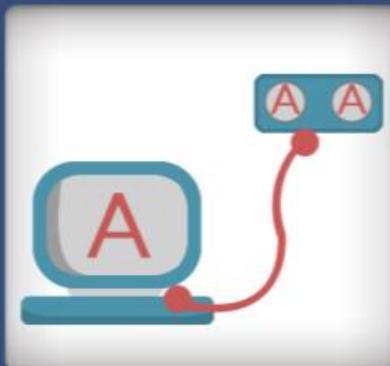
VR all-in-one broadcast
system

VR一體機廣播系統是什麼？

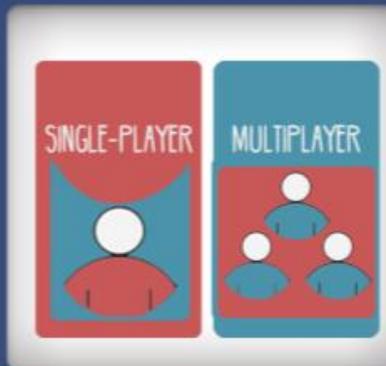
這是一套可以讓多人同時擁有VR體驗的系統，透過廣播端的傳遞，可以使現場最多60人一起遊玩或觀看，讓VR不再侷限只是一直看著一人玩著。



支援同步最多60人一起觀看廣播系統軟體(軟體或影片)。



廣播系統主機端可控制同步觀看畫面。



支援單人及多人同步連線遊戲競賽



載具高畫質、價格實惠、操作簡易

VR一體機廣播系統

VR all-in-one broadcast
system

旅遊導覽

課程應用



教學平台

遊戲娛樂

VR一體機廣播系統

VR all-in-one broadcast

產品介紹



資策會科專技術應用創業創新應用競賽

VR Competition

頒獎典禮-榮獲第一名



媒體報導

Media
Reports

20170519_經濟日報

建置亞洲首創的VR實驗室 培育人才及促進產業交流 南台灣VR重鎮

高雄首創VR創新學院 研發交流IN平台

■李福忠

為讓VR產業應用可以快速茁壯，開發出更多未來領域，國立高雄應用科技大學創新育成中心進駐廠商，也是

Eyemax眼界科技旗下子公司—無限領域有限公司，應高雄市政府及資策會南區處邀請，特於高雄軟體園區成立「無限領域VR創新學院」，提供一個集研發、人才培育、產業

交流及資源整合的交流平台。

Eyemax董事長陳志忠表示，當前VR產業正處於初階發展階段，雖然各界爭相投入研究開發，但卻沒有一個能夠整合資源的平台供給大家交流，因此特在高雄成立無限領域VR創新學院，建置亞洲首創的VR實驗室，歡迎對VR產業有興趣的專業人士、創作團隊，或是異業結盟共同合作開發。

此外，VR創新學院也對外招募，無論是個人創業、新創事業、產業升級等，都歡迎進駐，共同迎接VR產業未來龐大發展商機。VR創新學院主要作為一個



高雄VR創新學院擁有專業研發服務團隊及學術支援，將成為南台灣VR的研發及應用重鎮。

目前由經濟部中小企業指導、台灣省工業會主辦的虛擬實境領域的工業設計比賽將於5月26日在VR創新學院舉辦說明會，初選入圍團隊可參加VR創新學院裡舉辦的工作坊培訓，進而協助研究完成作品供使用。

李福忠 / 攝影

媒體報導

Media
Reports

20170614_臺灣時報/聯合報

106. 6. 14 臺灣時報 B1 (3組) 8

南臺首座AVR新創基地 高軟啓航

加工處長黃文谷揭示四大策略/鏈結升級資源、營造創意空間、培育創新人才、推動專案輔導 智冠王俊博出席力挺

【記者沈麗珍高雄報導】「亞洲、矽谷」政策主軸是推動物聯網研發與健全創新創生態

系。經濟部加工出口區管理處為響應此政策目標，特別在高雄軟體園區內打造南臺灣首座

AVR新創基地，並於昨(13)日舉辦啓航記者會，多位立委、市議員紛紛盛情與會，「VR/

AR體感產學研發聯盟」召集人—智冠科技董事長王俊博及資策會南貿處處長吳亮霖等南

部產學研界也出席力挺，展現對高軟園區發展體感產業的肯定與支持。(見左圖)

處長黃文谷表示，隨著首座AVR新創基地的設立，未來希望高軟能成為南部AR、VR創業者的一首選，讓園區不僅是體感科技產業發展示範場域，也是這些產業的創業者實踐夢想的新樂園。

加工處為提振高軟園區創新創業的發展能景與氛圍，提出下列四大策略作法：

(一) 鏈結升級資源：促成開

區鏈結外部計畫資源，同時協助區內廠商爭取升級補助經費，以帶動園區產業發展。

(二) 營造創意空間：包含创客咖啡園、智觀文創、眼界VR創新學院、K square等場域，可提供免費或較低廉租金場域，讓新創團隊節省成本落腳發展，再結合加工處多元輔導服務，加速新創企業發展。

(三) 培育創新人才：推動VR/AR體感產學研發聯盟，積極培育新創產業人才，以提供業者寶貴、量足之人力。

(四) 推動專案輔導：引進專業的法人輔導團隊，針對VR/AR暨體感科技廠商推動客製化輔導，以協助業者創新升級。進駐高軟園區「眼界科技」廠商表示，從事AR/VR的體感產業，不僅看好高雄軟體園區為未來南臺灣推動體感產業的核心，又加工處提供的創新輔導和人才培育，更有資策會在技術面和業務推動面上的大力協助，讓高雄軟體園區成為VR創新學院的最佳落腳處，為業界培育孵化出優秀VR人才。



106. 6. 14 聯合報 A2 (3組)

高軟打造南台首座AVR基地

【記者謝梅芬／高雄報導】經濟部加工出口區管理處昨在高雄軟體園區打造南台灣首座AVR新創基地，處長黃文谷

群聚效應逐漸形成，有助於形塑AVR體感科技產業創業基地。

說，未來希望高軟能成為南部AR(擴增實境)、VR(虛擬實境)創業者的一首選，園區不僅是體感科技產業發展示範場域，也是這些產業創業者實踐夢想的新樂園。首波有30個團隊進駐高軟创客咖啡園。

加工處祭出4大策略：促成園區鏈結外部計畫資源，協助廠商爭取升級補助經費。營造創意空間，包含创客咖啡園、智觀文創、VR創新學院。培育創新人才，推動VR/AR體感產學研發聯盟，引進專業法人輔導團隊，協助業者創新。

高軟園區已有282家進駐廠商、總投資額超過新台幣252億元，園區以推動資訊軟體、數位內容、智慧聯網及體感科技為主要產業，代表廠商包括智崙科技、西基動畫、KKBOX及鴻海集團等，產業

進駐廠商「眼界科技」、「南瓜虛擬科技」表示，看好高雄軟體園區為未來南台灣體感產業核心，加上加工處提供的創新輔導和人才培育，資策會在技術和業務推動上大力協助，才決定落腳高雄。 張B2/4

媒體報導

Media Reports

中時電子報

<http://www.chinatimes.com/newspapers/20170830000464-260107>

經濟日報 財經新聞

<https://udndata.com/ndapp/udntag/finance/Article?origid=8732156&ptname=EyeMax>

高雄首創VR創新學院養才



高雄首創VR創新學院，打造可接軌產業的新創團隊，與8校9系所產學合作。(王錦河攝)

高雄首創VR創新學院 研發交流IN平台

【2017-05-19/李福忠】

為讓VR產業應用可以快速茁壯，開發出更多未來領域，國立高雄應用科技大學創新育成中心進駐廠商，也是Eyemax眼界科技旗下子公司-無限領域有限公司，應高雄市政府及資策會南區處邀請，特於高雄軟體園區成立「無限領域VR創新學院」，提供一個集研發、人才培育、產業交流及資源整合的交流平台。

Eyemax董事長陳志忠表示，當前VR產業正處於初階發展階段，雖然各界爭相投入研究開發，但卻沒有一個能夠整合資源的平台供給大家交流，因此特在高雄成立無限領域VR創新學院，建置亞洲首創的VR實驗室，歡迎對VR產業有興趣的專業人士、創作團隊，或是異業結盟共同合作開發。



高雄VR創新學院擁有專業研發服務團隊及學術支援，將成為南台灣VR的研發及應用重鎮。

媒體報導

Media Reports

2017桃園青創專訪

Cover Story
封面故事

急駛、旋轉、俯衝... Eyemax開啟人機體驗新樂趣

原文=張國清 / 攝影=吳晴中, 照片提供=Eyemax眼界科技

2016 被視為「VR元年」,如今VR的運用也越來越普遍出現在日常生活中,但早在幾年前,國內就有業者開風氣之先,開設全臺第一間VR體驗館,並陸續在北、中、南設置體驗館,更整合上下游供應鏈,推出一系列應用產品,其幕後推手正是Eyemax(眼界科技)總經理陳志忠。

透過遊戲體驗 展現VR的特殊魅力

形容自己有過「N次創業」經驗的陳志忠,原本是位工程師,曾開過軟體系統及網站建置公司,之所以會投入陌生的VR領域,主要是看到臉書(Facebook)在2014年收購了虛擬實境公司Oculus,加上開年前往深圳參加考察時,發現VR在對岸早已蓬勃發展,因而興起將其引進臺灣的念頭,2015年底即在臺中後港商園開設第一家體驗店,測試市場反應。

與一般僅強調視覺的VR內容不

Eyemax眼界科技

- 成立時間: 2015年
- 負責人: 陳志忠
- 主要產品: 動態VR、射擊VR、遊戲VR、影視VR、VR培訓等

同,Eyemax的VR體驗同步結合了穿戴式虛擬實境眼鏡及虛擬實境轉碼機,也就是除了視覺的震撼,更將其延伸至聽覺的運用,帶領民眾進入虛擬、現實的時空交錯中,例如旗下第一款「虛擬實境動態座椅」會跟隨各款遊戲內容自由擺動,如需要飛車、賽車遊戲中的急駛、旋轉、俯衝,都讓使用者有身歷其境的臨場感,展現VR的特殊魅力。

「Eyemax的產品並非直接沿襲市場上的VR設備,而是融合了臺灣創意軟體而成。」陳志忠指出,相較於中國大陸,臺灣的優勢在於邏輯思維精密,軟體設計質優,因此他決定以臺灣為研發中心,整合開發硬體,再輸出到大陸與東南亞市場,但因為當時臺灣對VR技術還不熟悉,於是以開設體驗店為出發點,讓更多人因為遊戲接觸,再進一步認識VR的奧妙。

經營漸上軌道 專注客製化VR設備開發

2015年11月「幾米歡樂屋C6」體驗店一開幕,果然受到市場矚目,消費者絡繹不絕。儘管如此,現實卻不如表面風光美好,陳志忠笑說,「由於起步太早,當時大多數人都不知道VR到底是什麼,不更說『玩海』,根本是『無人島』。」

幾個月後,Eyemax在臺北三創區合作舉



圖擷自未來·超乎想像

辦。VR虛擬實境頭對戰賽事,吸引許多年輕人踴躍參與,但因為VR產業前景不明,以致難有業者表達投資興趣,最後仍然作罷。為了加強推廣力度,陳志忠只得咬咬牙自掏腰包繼續加碼,陸續在臺北美麗華百樂園、高雄新崛江商圈開設體驗據點。

目前Eyemax據點遍及全省,但在高雄卻遭遇滑鐵盧。陳志忠提及,原以為新崛江是年輕人聚集之處,業績應該不會太差,但因為訂價錯估與無法租自管理等因素,結果反應不如預期,他只得壯士斷腕,經營兩個月後就快速撤點。所幸,其他據點都做出不錯成績,後來在臺北101觀景台設置體驗店,更讓Eyemax在國際觀光客間逐漸打開知名度,更開始有業者找上門,洽談開發客製化VR設備的合作案。

軟體開發出身的陳志忠也不諱言,自己最想做的是將產業VR設備的研發應用,當初因VR是全新領域,為了打開市場、創造需求,他只得站在第一線推廣,隨著國內VR產業日趨成熟,他慢慢將體驗店的經營交由廠商管理,自己則退居幕後,專注於滿足各產業的VR設備需求,以及培育VR年輕人才。

成立VR創新學院 跨足家庭、醫療、教育領域及工業

他進一步指出,Eyemax今年開發重心將著重於VR體感與各產業的結合,計劃將VR帶入智慧居家、醫療及教育產業,也因此十分關注「亞洲,矽谷」計畫帶來的變化,如能透過計畫所建構的整合平台,帶動整體產業的發展,絕對能讓臺灣軟體整合的實力領先國際。

此外,Eyemax也已在高雄軟體科技園區成立VR育成中心,作為資源整合及交流的平臺,目前已有團隊進駐,並展開產學合作計畫,並舉辦全國VR工業設計競賽。陳志忠指出,「現有不少業者主動找上門,對VR產品內容需求甚殷,因此人才培育是當務之急,當然也希望與更多優秀的軟體開發業者合作,將具有臺灣特色的VR內容推廣到全世界。」

曾有多次創業經驗的陳志忠認為,「創業最重要的,就是自己要清楚知道為何創業?並且要經常回頭思考原本的初衷。」他說,自己選擇VR創業的目標至今從沒變過,當目標清楚了,再來思考有多少資源可以達成這個目標,更重要的是,時時刻刻觀察大環境與產業發展變化,若不及時轉換應變,也難逃點燃收場的命运。

媒體報導

Media

20171120_專案經理雜誌 專訪 Reports

市場 在哪裡 我們就 在哪裡！ VR 創新學院 用產學合作創造雙贏

文/郭子政, YJDP
圖片提供/眼視科技

Facebook在2014年底將VR設備與Oculus的訊息在資訊系統統一化整合。當時還未進入VR產業的視界科技就執行該項計畫。隨後在2015年的6、7月，應用在遊戲的中國企業VR設備，開始看到它的影響力。而許多VR設備的研發者都發現。

視界科技在2015年開始引進設備，在台中設立分公司第一間體驗店。在該公司VR設備和遊戲時，這批業者以快、準、穩、精、門戶等優點，不遠千里為進入市場的時機太早，第一年的產值只有4000萬，但從現在開始了100多萬。視界科技在該公司下，開始從設備、軟體等全方位發展。



▲郭子政(右)與視界科技總經理郭子政(左)在VR設備前合影。

專案經理 11



對於VR設備發展目前市場的發展，視界科技總經理郭子政表示，視界科技目前正積極發展VR人才培育中心。

成立創新學院 培養VR人才

當體驗中的虛擬小世界被喚起，視界科技也開始了更多的研發。由於體驗中心是視界科技的產品內核，因此視界科技也積極投入，加上視界科技VR設備研發中心負責人表示：「視界科技VR設備研發中心，致力於VR設備研發中心，致力於VR設備研發中心。」

視界科技總經理郭子政表示，視界科技在該設備研發中心中，致力於VR設備研發中心，致力於VR設備研發中心。

70 專案經理



視界科技目前正積極發展VR人才培育中心。

視界科技VR設備研發中心

視界科技目前正積極發展VR人才培育中心。



視界科技目前正積極發展VR人才培育中心。

專案經理 11

媒體報導

Media

Reports

2017資策會影片專訪

<https://www.youtube.com/watch?v=JsBFo5OkiW0&feature=youtu.be>



產業接軌與成果豐碩

Industry convergence

產業接軌與成果豐碩

- 1 結合眼界兩岸VR通路試煉
- 2 產業出題與合作開案
- 3 結合各產業供應鏈

5%
醫療

Medical care



30%
娛樂

Entertainment



Industry

工業 17%



Education

48%
教育



VR

產業



學院產出-娛樂相關

College works - entertainment related



虛擬百樂門

「虛擬百樂門」系列VR遊戲，藉由戴著頭戴式裝置搭配鍵盤或搖桿，由玩家進入博彩大廳後，至櫃台領取籌碼，進行「21點」、「骰寶」、「俄羅斯輪盤」三款博彩遊戲。



「虛擬百樂門」系列-VR遊戲畫面

學院產出-娛樂相關

College works - entertainment related



尋找乳酪

小老鼠如何躲過貓咪的追擊!?

玩家化身為尋覓美食乳酪的小老鼠

遊戲中有視老鼠玩家為敵的貓咪們，會去攻擊玩家!



籃球投投樂

360度環繞視角的籃球框

考驗反應，夠快才能各個擊破!

隨時轉身觀察籃球燈泡發光，考驗玩家的臨場反應!



笑傲飛機

翱翔天空徜徉海洋之際出現敵機?!

抓緊方向盤錨心對準~戰鬥開始

時空在日據時代之下，這場戰役飛行戰士能保護家園呢?

學院產出-工業相關

College works - industry related



鏟裝機VR模擬訓練



這項專案主要目的是要讓新手對於鏟裝機能夠快速上手，運用VR科技的技術達到不用實際到現場也能感受操控鏟裝機的臨場感，藉著搖桿跟踏板的操作來讓鏟斗讓土搬運上升下降傾倒，在一定的時間內您需要扮演鏟裝機的司機操控車子搬運土壤傾倒到另一邊的卡車裡完成三次，即可完成任務。



碼頭守護者-天車教育訓練



利用第一人稱視角坐在天車操縱台模擬貨櫃裝船作業，包含貨櫃如何載到碼頭、如何對準貨櫃進行抓取或放置等等，以能減少現實教育訓練操縱大型設備需要付出的時間成本、資金成本和降低職災機率。

學院產出-工業相關

College works - industry related



推高機模擬教育訓練



堆高機國內職災發生的情況層出不窮,而發生原因並非全因機械結構方面的缺失而導致,反而常由於使用者因操作不熟,危險狀況處理不當,應變能力不足,教育訓練不☒等因素而傷亡。

VR技術應用職業技能培訓才是真正的『藍海』

- 1.以較低成本建立專業培訓平台。
- 2.基於VR的虛實互動方式建立完整專業駕駛起重設備教育系統。
- 3.著重在專業駕駛起種設備的內容建立及學習綜效評估。

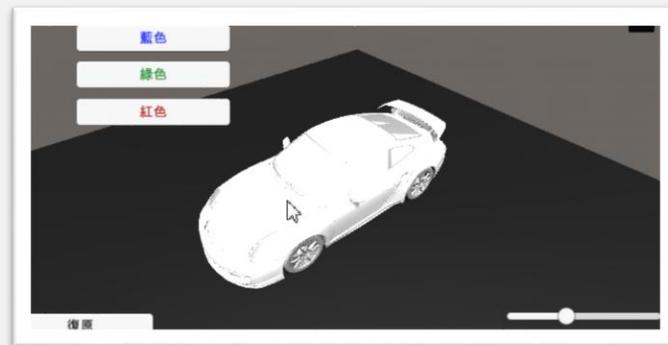
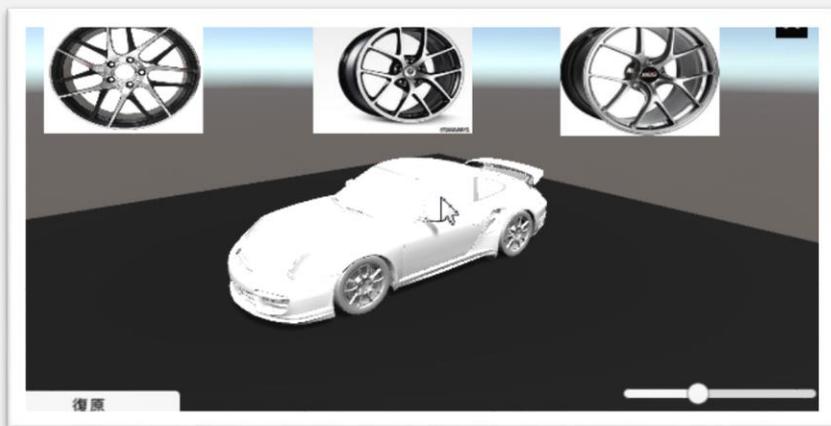
學院產出-工業相關

College works - industry related



狂拆猛改-汽車改裝模擬

將汽車這種高單價的產品，利用虛擬的方式，呈現在顧客眼前，舉凡車體顏色更改、輪框造型更換、尾翼與車頂的裝卸有無...等等。在現實中此類產品都需要許多金錢與時間才能達成買賣雙方的共識，但若是使用了這項VR科技，就能更加方便的完成。

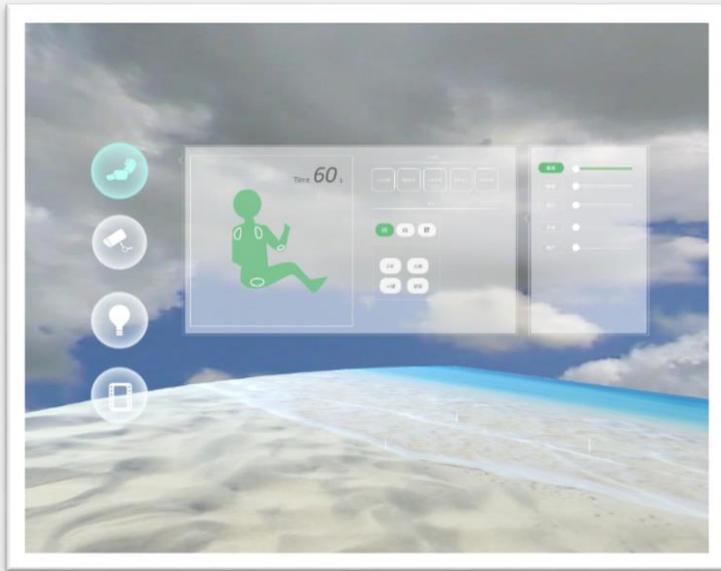


學院產出-工業相關

College works - industry related

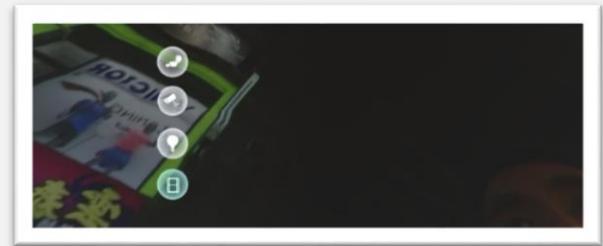


V2R



V2R全名是「Virtual Reality to Reality Internet of Things」，中文意思是「虛擬實境到現實的物聯網」，簡稱為「V2R」。

功能是在VR裡可以做到現實中的事情，例如開電燈、看監視器看門外的人是誰、操控按摩椅等等。同時也可以在VR裡看影片、玩遊戲、講電話等。

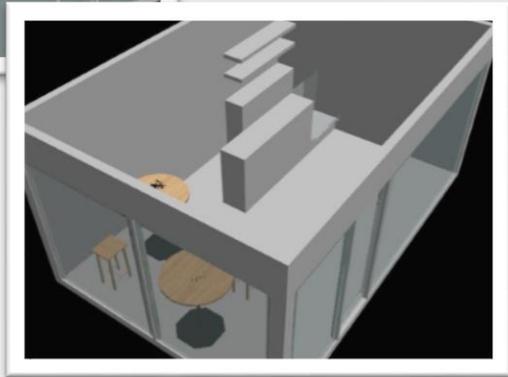


學院產出-工業相關

College works - industry related



營業用半自動咖啡機 VR售後補助系統



此專案製作的是營業用半自動VR咖啡機的售後服務軟體，設計目的主要用於協助產品售出後，能夠在咖啡業者遭遇問題時能進行簡易的咖啡機故障排除，進而減少咖啡機製造商的克服成本。

並且藉由這個專案，將這項技術推廣到更多高成本且維修資源稀少的機具項目，為更多的使用者帶來輕鬆且便利的售後服務。

學院產出-工業相關

College works - industry related



沙丁魚罐頭製成



打破傳統既定印象，挑選好的罐頭，罐頭產品的價值不一定輸給天然食物，透過VR，以“魚”為第一人稱，從魚的視角，清楚地讓消費者了解魚罐頭製作程序，不僅吃得安心，也添加一絲趣味，體驗不同以往的參觀模式，烙印。

經由真空密封、高溫高壓殺菌裝置，你，有想過添加防腐劑，反而增加生產成本嗎？罐頭產品不需要添加任何防腐劑及添加物。與家庭烹飪相比，魚罐頭能保留更多營養價值，魚罐頭的好處絕對顛覆你的想像。

學院產出-工業相關

College works - industry related



簡單上手 看了就懂



相信大家應該有過說明書看了沒有懂的經驗吧？因此我們想透過VR技術，拋棄傳統使用手冊，讓買家藉由VR互動，清楚智慧家電該如何使用！

我們以微波爐為例，試著替代複雜的操作說明，減少操作不當的意外發生。我們也期望透過智慧導覽，讓其他智慧家電也達到拋棄傳統使用手冊的效果。讓學習使用智慧家電變成一種享受的過程，而不是苦讀導覽手冊卻一知半解的窘境。

學院產出-教育相關

College works - education related



打火小英雄

你知道什麼時候不能用水滅火嗎?

遇火不緊張，滅火小常識

玩家是一位盡責的消防員，身處在這林中的小古堡中，玩家的責任就是分清楚著火物件的種類，並適當的給予救援，除了讓玩家體驗射擊樂趣外，更是一款能在緊張氣氛中，增加小知識的遊戲喔!



飢餓大嘴

吃到加總隊的分數水果才會滿足。

餵飽大嘴，簡易加法運算能力

每次飢餓大嘴會需要填飽的分數不同，玩家必須將不同分數的水果餵飽大嘴，水果總分加起來必須等於大嘴要填飽的分數，這樣才能讓飢餓大嘴遠離飢餓之路。

學院產出-教育相關

College works - education related



科普-地震模擬



地震警報來了！！我應該要怎麼辦呢？！

在台灣這個地震頻繁的島嶼，防震知識可說是不可缺乏的！

在影片中可以讓玩家親自操作，在地震發生前先將必要物資收集起來，並且躲到房屋中較為安全的角落避難。除了模擬實際地震時會發生的情景之外，由第一人稱出發的逼真的音效與畫面，更帶給觀賞者更加接近實際狀況的緊張感。

除了可以學到在地震時應該要帶的物資有哪些之外，也可以藉由此影片告訴大眾，房屋中有哪些地方可以先暫時避難。期望以此影片減少實際地震發生時的傷亡。

學院產出-教育相關

College works - education related



科普-颱風模擬



聽說颱風又要來了！到底該如何做好防颱準備呢？

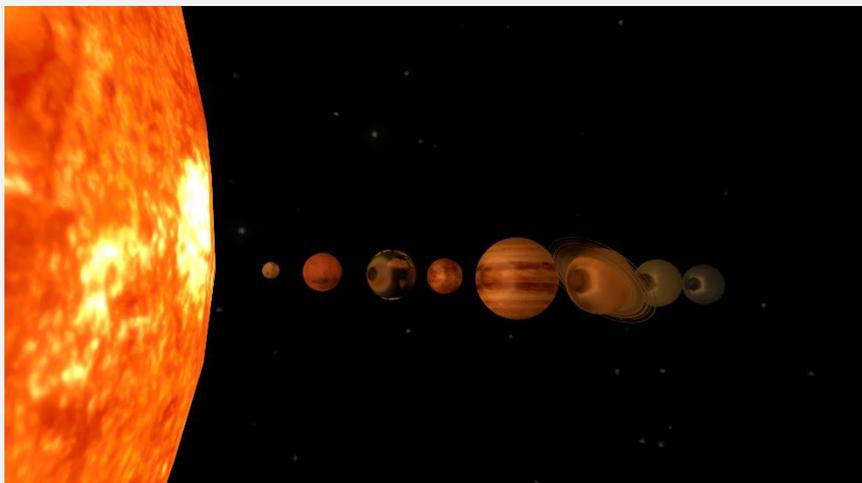
台灣每年的夏季與秋季常會有颱風來襲，而每次隨著颱風的規模大小，都時常會帶來不同程度的災情。本影片模擬颱風侵臺時的場景，藉由此模擬畫面告訴觀賞者，在面臨颱風時我們可以做些什麼事情防颱，以減少災情的嚴重程度。

學院產出-教育相關

College works - education related



科普-星球模擬



你知道地球是太陽系中的第幾顆行星嗎？
太陽系中又總共有幾顆星球呢？

如果你也想當個小小太空人的話，那就一定不能錯過這個星球導覽！
就讓我們一起踏上外太空的奇妙探險吧！

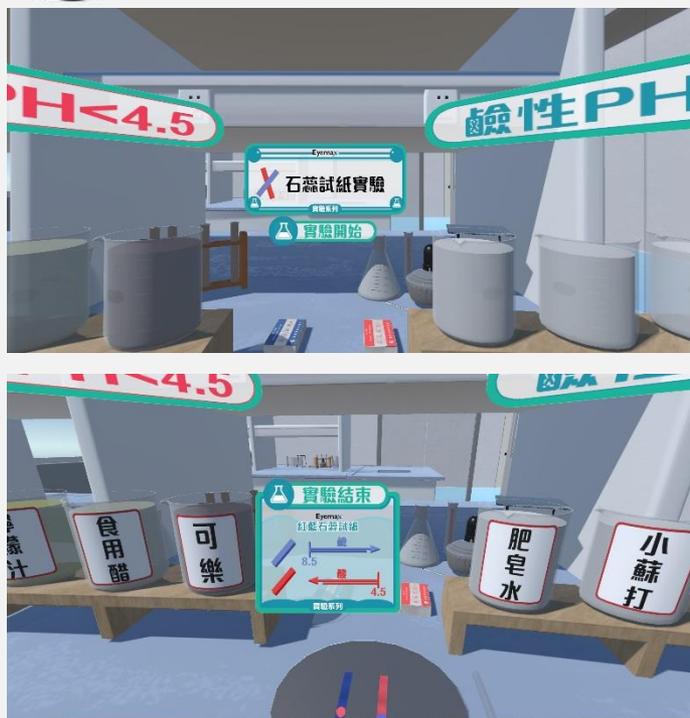
影片中以VR的方式，帶領觀賞者走入太空，去探索實際的行星面貌。不僅可以了解到各星球的環境與歷史，也能幫助觀賞者更加了解我們所處的太陽系。
藉由身歷其境的沉浸式體驗，讓觀眾們自由自在地探索行星的奧妙！

學院產出-教育相關

College works - education related



實驗室-石蕊試紙



什麼？原來這些是酸 / 鹼性的呀？！
你知道日常生活中，我們常會碰到那些酸性或是鹼性的液體嗎？

今天這支影片要告訴大家，測試酸 / 鹼性物質時應該使用哪種顏色的石蕊試紙，以及它們碰到不同溶液時會有的反應，還有測試溶液時應該要如何正確操作。除了帶領觀賞者了解如何測試溶液之外，也會告訴大家生活中常見的液體是酸性或是鹼性的物質。

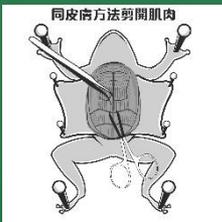
那就話不多說，讓我們趕快開始吧！

學院產出-教育相關

College works - education related



實驗室-青蛙解剖



青蛙解剖?! 會不會很恐怖呀?
為什麼要解剖呢? 我們可以從中學到些什麼嗎?

相信有許多人, 在國高中的自然或是生物課裡都聽過「青蛙解剖」這個詞。
可以到底為什麼要解剖呢? 會不會很血腥呀?

本影片採用較為動畫化的方式呈現青蛙解剖的過程。除了較不易讓人感到不舒服之外, 也讓學生更加了解解剖的過程, 以避免課堂上的混亂。在影片的最後也讓學生們了解, 公青蛙與母青蛙的不同, 以此了解男性與女性特徵上的不同。並且更加了解與尊重彼此。

學院產出-醫療相關

College works - medical related



達文西機械手臂模擬

VR技術除了娛樂方面外，最適用於較為「不可逆」的模擬情況，此技術在醫療方面最具發展性也最能回饋大眾。

期望藉由此作品，解決實習醫師因達文西機械手臂的成本高昂，而不易接觸到實機的問題，同時也希望降低在醫師教學過程中的不了解情況。

VR一體機廣播系統 應用課程

Course of VR all-in-one broadcast system

課程難度	初階	中階	中階	高階
課程名稱	VR360拍攝與後製	VR一體機系統應用教學	室內建築設計VR應用	VR小遊戲製作
預計時數	3小時	8小時	8小時	16小時
課程說明/特色	360相機介紹與拍攝後製	透過Unity修改VR教室內容	室內模型建模與應用教學	使用VR方式設計一套射擊遊戲
課程大綱	<ol style="list-style-type: none"> 1.360度相機介紹 2.拍攝方法與原則 3.影片後製 4.腳架蓋製作 5.匯出影片 6.上傳至平台使用Cardboard觀看 	<ol style="list-style-type: none"> 1.四則運算加減乘除更改題目和答案。 2.變更數數題、顏色題原設定模組與答案 3.3D建模軟體基本介面介紹。 4.簡易物件基礎建模教學。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.CAD物件匯出3D建模軟體。 2.3D建模物件應用教學 3.將物件模型透過Unity放入室內空間。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.製作雪球&發射雪球 2.熟識物件碰撞事件 3.雪球爆開特效 4.雪人出現位置&重生設置 5.計分表及倒數時間
適合對象	對VR360影片拍攝有興趣者	有Unity基礎者、對基礎建模有興趣者	對室內設計VR應用有興趣者	有Unity基礎者，對於製作VR小遊戲有興趣者



聯絡資訊

information

VR創新學院 官方網站 www.eyemax-asia.com/vric

或上「Eyemax VR創新學院」粉絲團

<https://www.facebook.com/vrschool.com.tw/>

若您有任何問題歡迎來信

winnielin@eyemax-asia.com



<http://www.eyemax-asia.com/vric>

無限領域有限公司 電話：(02)5596-0680

地址：新北市新莊區豐盛一街32號12樓

從城市白晝到闇夜詭屋、
從翱翔雲端到深淵歷險、
穿梭於冰、火、魔時空隧道、
挑動視覺、聽覺、觸覺的感官神經，
如同身歷其境。

Q&A

手持方向盤、腳踩油門，
彷彿聽見引擎聲隆隆，
熱血的細胞跳躍著，
這裡沒有交通規則的羈絆，
只有與自我競速的快感！



眼界科技/無限領域 CEO 陳志忠

Tel: (02)55960680

Email: jerrychen@eyemax-asia.com

從城市白晝到闇夜詭屋、
從翱翔雲端到深淵歷險、
穿梭於冰、火、魔時空隧道、
挑動視覺、聽覺、觸覺的感官神經，
如同身歷其境。

謝謝大家

手持方向盤、腳踩油門，
彷彿聽見引擎聲隆隆，
熱血的細胞跳躍著，
這裡沒有交通規則的羈絆，
只有與自我競速的快感！