

# 虛擬實境互動遊戲設計與串流技術之整合

Design and Integration of Virtual Reality and Streaming Technologies

指導教授：胡敏君

專題成員：許友綸、蔡菀倫、陳昱呈

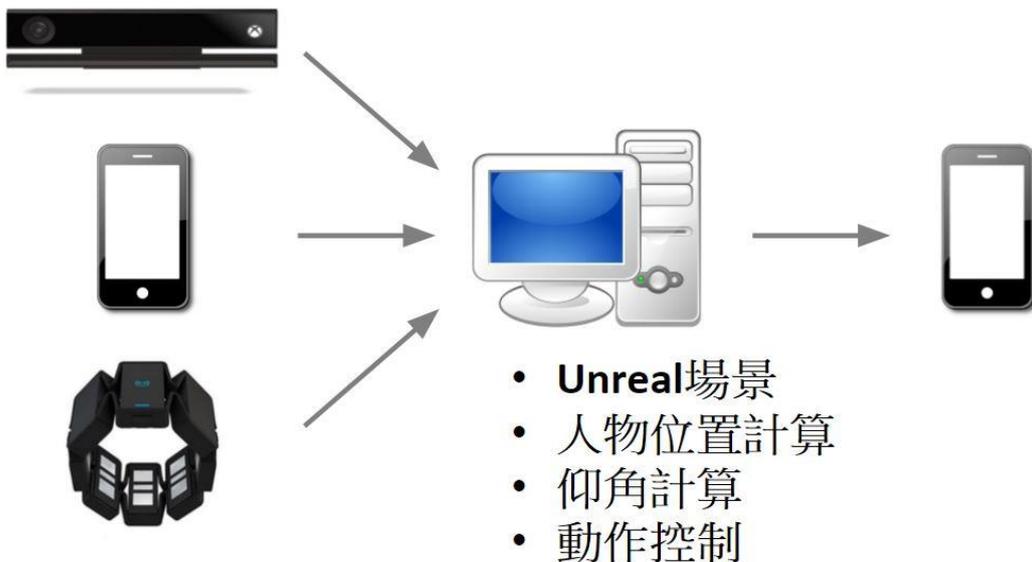
開發工具：Unreal Engine、MYO、Kinect

測試環境：Windows10

## 一、簡介

現在的虛擬實境遊戲大多是坐在電腦前面，穿戴頭戴式裝置來感受虛擬實境的效果，用鍵盤滑鼠來操控畫面，與虛擬場景實際互動性較低。因此，我們想做一個能夠體驗虛擬實境的互動環境。

本專題使用 Kinect 計算使用者位置，結合手機取得仰角資訊及 MYO 臂戴裝置來偵測手部動作及手勢辨識，並利用串流技術與虛擬實境成像技術呈現即時的沉浸式互動遊戲。



## 二、測試結果

### 1. 使用者透過 MYO 與遊戲互動



### 2. 遊戲畫面經電腦運算後串流至手機

