



水產資訊智慧化平台多元服務之研究(III)

徐雅各、李周陵、曾振德、林志遠
企劃資訊組

本計畫結合 QR code 標籤、智慧型手機、無線網路及數位內容等應用技術，以活化本所陳列館並導入行動導覽。主要內容包括擴增水產資訊智慧化服務平台，將實體展示館之展示物數位化後，使參觀者可自行藉由手機透過無線網路，獲得更多相關資訊。此外，亦增設互動遊戲系統，讓參觀者從體驗中輕鬆學習，達到社會教育之功能。

本 (105) 年度以本所陳列館、淡水繁養殖研究中心與東部海洋生物研究中心水產生物種原庫保存魚種為標的，擴增「水產資訊智慧化多元服務平台」數位內容，解說影片分 30 秒、1 分鐘與 3 分鐘 3 種，內容包括各研究中心及種原庫 (淡水與東部中心) 介紹。同時，於基隆總所研究大樓 1 樓設置 3D 彩繪海洋教育互動系統 (圖 1) 與西側陳列館 3 樓設置 3D 擬真水族箱互動系統等互動遊戲 (圖 2)。前者以微軟的 Kinect 感應器模擬觸控，進行螢幕互動，包含魚的變大、翻轉、餵食、群游 (圖 3)；後者則以 Kinect 偵測使用者手的動作 (圖 4)，互動手勢包含游動方向、餵食與驚嚇等。此外亦可進行擴增實境攝影。



圖 2 3D 擬真水族箱互動系統

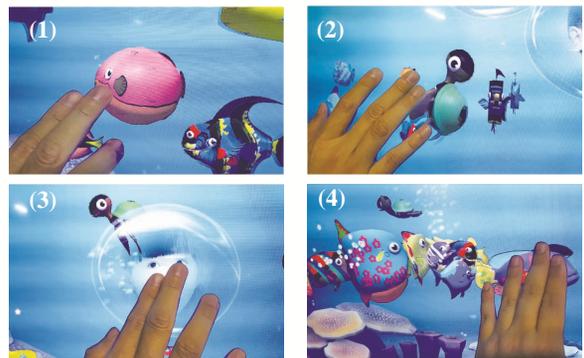


圖 3 3D 彩繪海洋教育互動系統之螢幕互動：(1)變大；(2)翻轉；(3)餵食；(4)群游



圖 1 3D 彩繪海洋教育互動系統
(1)照相用平板，將人臉氣泡傳送到螢幕；(2)彩繪用平板，將上色後的 3D 魚傳送到螢幕



圖 4 3D 擬真水族箱互動系統以使用者之手動作進行選項與互動