

AR/VR/MR 培訓課程

課程講師：

臺大先進產品實現與互動實驗室

楊立承/吳政霖/卓靖鎧/薛皓澤

Unity基礎

6 hr 2,980元/人

Unity進階

4 hr 1,980元/人

AR

2.5hr 1,600元/人

VR

2.5hr 1,600元/人

全部課程

15hr 原價8,160元/人

→7,500元/人

課程連結：AI永續人才發展中心

1

Unity基礎入門與
場景建立

Unity 編輯器、 Unity第三方
資源匯入、 Unity場景切換、
C#、Unity 腳本、Life Cycle。

2

Unity進階應用
(具Unity 基礎尤佳)

UI 設計、動畫控制器及動畫、
Case Study。

3

擴增實境(AR)建立與
應用
(具Unity 基礎尤佳)

Vuforia Engine、Android
輸出、HoloLens、Dynamics
365 Guide。

4

虛擬實境(VR)建立與
應用
(具Unity 基礎尤佳)

VR Devices、MRTK、
OpenXR、 Case Study。

- 上課費用：個人會員一律八折。產業會員可一位免費其餘八折。非會員：原價。
- 凡經本聯盟授課，完成培訓課程者，會頒發結業證書。

報名
連結



入會
連結



請掃描QR Code

聯盟助理 葉隽
02-3366-4506
touchableAR@gmail.com

Day	Lecture	課程單元描述
1	Unity Editor	Unity Editor為進入Unity操作所需之基本技能。將進行編輯器的操作介面介紹及操作教學。
	Import Third-Party Unity Assets	學習將第三方Asset資源導入至Unity並應用。
	Unity Scene Change	學習於Unity專案中，進行不同場景切換。
	C#	針對C# 進行介紹，並練習建立新專案、程式結構解析、變數、常數、資料型別、運算子等說明及實際操作。
	Unity Script	撰寫Unity腳本，將所撰寫完成之腳本導入物件，使物件能開始進行互動。
	MonoBehaviour	介紹Unity的Life Cycle並實際操演Unity物理引擎實例。
2	UI Design	使用Canvas建立UI介面，並學習GUI組件(如Button、Text、Image、Toggle、Slider、Scrollbar、Panel等)之使用及撰寫腳本，實現藉由面板組件控制場景物件功能。
	Animator and Animation	學習利用撰寫腳本，使物件產生動畫效果(Animation)，並由動畫的控制器(Animator)，進行動畫編排。
	Case Study	對前兩天的Unity課程內容進行整合，實際製作一個模擬場景，方便後續課程放到AR、VR環境中。
3	Vuforia Engine	藉由學習Vuforia Engine進行擴增實境(AR)開發。包含影像或模型的匯入、編製、UI介面設計、腳本編輯、Image target等設定，完成專屬於自己的擴增實境體驗。
	Android Application Export	學習將製作好的Unity project，匯入至Android系統，使用者能於手機上使用自己所製作的Unity project。
	HoloLens	1. 介紹HoloLens頭盔 2. MR 情境體驗系統 (MR Display_Hololens2) 系統介紹、軟硬體安裝設定與操作體驗 3. 檢視 MR Display 系統狀態與共享體驗畫面 -- Windows Device Portal
	Dynamics 365 Guide	藉由365guides實作AR維修手冊，將維修手冊匯出至HoloLens裝置，進行應用程式的封包與發佈。
4	VR Devices	介紹VR頭盔(Oculus, Vive)，進行畫面分享操作、基本功能練習
	MRTK	1. 以MRTK搭配OpenXR，於不同廠牌的頭帶顯示器(Oculus, Vive)，利用Unity的動畫函式庫與影片播放插件製作檢修訓練步驟與相關提示，建立完整的機台操作指引與訓練 2. VR虛擬環境建立 3. 即時掃描環境並建立AR辨識點(Spatial Anchor)的建立與紀錄，將工作指令設定在AR辨識點(Spatial Anchor)的指定位置