

電腦在生活上的應用

2-1個人、家庭應用

2-2教育方面應用

2-3社會方面應用

2-4職業方面應用

2-1個人、家庭應用

- PDA（個人數位助理器）



- PDA與手機差異
 - 簡易型PC（上網、看影片、打電話、行事曆、記事本、通訊錄、收信、衛星定位）
 - 待機時間長、RAM是否足夠（當機）、外型大

2-1個人、家庭應用

- 網路電話

- 利用既有網路設備，傳輸語音資料，節省通訊費用。（網內互打免費網外節省通訊費）

- 一般網路電話費率相較於傳統電信極為低廉，國際直撥電話約可節省70%~90%、國內行動電話約可節省40%~50%、國內市內長途電話約可節省50%~60%，非常可觀。

- 網路電話 web phone

2-1個人、家庭應用

- 虛擬實境（VR）**虛擬實境讓你身歷其境**
-VRML（虛擬實境語言）



圖 2 1-2 人 Vision Station



圖 3 台灣世界宗教博物館 Vision Station

圖片來源：皮托科技股份有限公司

應用領域	範圍內容
管理領域	文化中心、博物館、公園導覽、校園導覽
國防安全	國防軍事沙盤推演、模擬機設計應用
工商領域	工廠設施規劃、商業及學術研究開發、產品及市場服務簡報
醫學領域	外科手術規劃、醫學診斷與醫院教學
太空探測	太空人無重力訓練、地球科學研究與計劃
設計開發	工業設計、開發討論、產品原型製作展示
建築領域	城市規劃、建築空間感知、大型工程、橋樑工程模擬測試
遊戲開發	網路多媒體教學/訓練、3D遊戲軟體應用

2-1個人、家庭應用



- 虛擬實境工具平台類別

- (1) . 桌上型虛擬實境

- 為最經濟的虛擬實境系統，通常使用滑鼠、軌跡球、搖桿等設備做為輸入設備，並以一般個人電腦螢幕為輸出。從虛擬實境i的觀點來看，並無法達到融入的效果。

- (2) . 模擬型虛擬實境

- 讓使用者在一特定的的操作環境中使用，以模擬操控真實機器的感受。一般應用在駕駛、飛行等訓練上，為最早發展出來的虛擬實境系統。

- 校園空間虛擬實境導覽與人機界面結合的遊戲系統
- 情境式虛擬實境跑步機整合系統

2-1個人、家庭應用

- 虛擬實境工具平台類別

- (3). 投射型虛擬實境

- 使用大型投射螢幕配合數個投影機及立體聲音輸出裝置，將整個場景在使用者的周圍投影出來，形成一個環場的場景。

- (4). 融入型虛擬實境

- 為所有虛擬實境系統中最昂貴、感覺最真實者。系統中需配有特定的輸出、入設備如頭盔顯示器（**head mounted display**，**hmd**）、3d滑鼠（**fly mouse**）、追蹤器（**tracker**）或資料手套（**data glove**）、立體聲音裝置、感官輸出裝置等，讓使用者可以有完全融入的感覺。（資料來源：經濟部科發專案船舶產業E化中心）

- 資料手套結合互動遊戲--資料手套應用，虛擬實境應用

2-1 個人、家庭應用



- **行動條碼**

一般市面上看到的都是一維的條碼，所記錄的資料有限，而行動條碼的話，可以記載較多的資訊，包括URL、電話等。

目前日本更將二維條碼應用於自動販賣機上，消費者可以利用手機拍攝欲選購商品上的二維條碼，就可以不必投幣買到販賣機裡的商品，同時手機會連線業者進行交易紀錄，消費者僅需在事後收到電信帳單繳費即可。

- **二維條碼正夯！小黑方塊秀個人資訊**

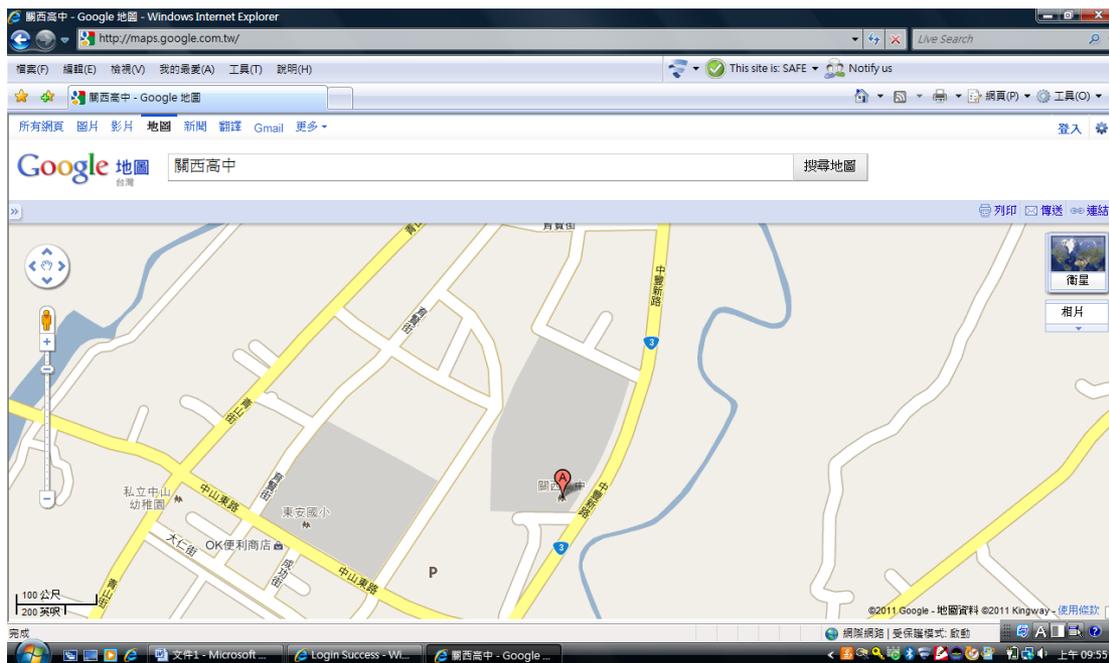
2-1個人、家庭應用

● 網路電話簿



2-1個人、家庭應用

- 電子地圖



2-1個人、家庭應用

- 生物辨識
 - 指紋辨識
 - 虹膜辨識



2-1 個人、家庭應用

- 居家安全
科技新時代 防盜器材數位化



2-1個人、家庭應用

- 數位家庭
打造數位家庭生活環境

2-1個人、家庭應用

- 電子書閱讀器

- 採用電子紙技術的顯示幕
- 電子紙螢幕畫面更新速度較慢，翻頁時可能會略有遲滯。
- 待機時間非常長，最多可達1至2週。

