

得獎感言：

年輕人就是要改變時代，當大家認為我們是草莓族時，我們站出來創業，爬到微笑曲線的頂端。正所謂時代改變青年，青年創造時代，我們感謝宏碁文教基金會和相關協辦單位給予這個機會，讓我們在這個時代有些許的貢獻和改變。

團隊介紹：

人稱 IC 界一尾活龍，道上號稱創新之父陳良基教授是本團隊偉大的領隊，無論是創作概念、設計巧思，皆來至其神蹟開示。神蹟所至，藍海為開，帶領在紅海中漂流的我們，扶搖直上空中的那一片藍海。

台灣史上最年輕、最帥之 IQ180 簡韶逸教授，是當我們迷途在黑暗的汪洋中一盞明燈，帶領我們航向成功的彼岸。

號稱電機領域二把刀的機姐佳霖是我們團隊偉大的 CEO，腎上線強硬程度非常人可比的安婷專長橫跨平面媒體廣告界、行銷及科技界，走在時尚尖端引領風潮之科技新貴苑瑜設計神之領域高速硬體架構是本團隊有智慧、有臉蛋、有身材之正妹群。

本團隊實力堅強的帥哥團隊，毓麟、育瑋、立夫、威尹及智生，不管在硬體設計、文件撰寫、投影片編排及搞笑能力上，皆有獨到之處。



指導教授陳良基(左)及簡韶逸(右)



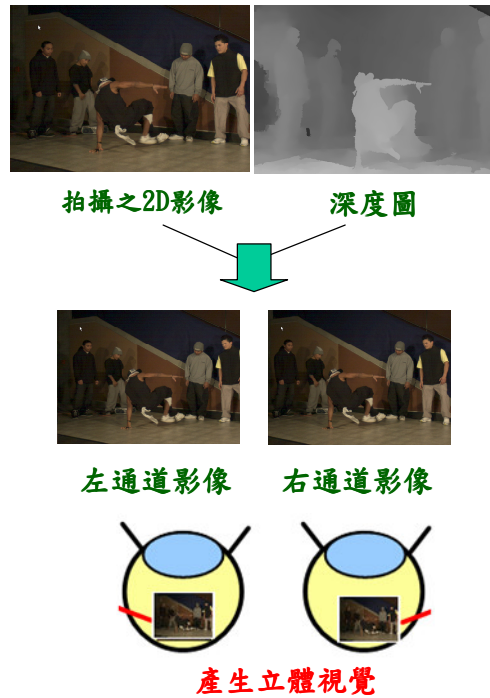
學生團隊左起張毓麟、張育瑋、李安婷、李佳霖、陳苑瑜、鄧智生、陳威尹及丁立夫

作品簡介：

在以往的顯示媒介，都是以二維(2D)的顯示器為主，舉凡映像管電視、電腦螢幕一直到現代的液晶螢幕和電漿電視，皆以呈現出 2D 的畫面為主。但對人類而已，雙眼視覺的感覺是更加地真實及自然。在如此的潮流下，立體視覺內容的提供也將會成為新時代的數位相片之必需。隨著三維(3D)顯示器的發展，3D 影像的擷取是非常重要的。要利用相機拍出立體照片，現今都是以高成本的雙鏡頭雙感光元件來達成。對於 3D 顯示器現今可在合理的成本下製造生產，然而卻未能普及的最主要原因乃是低成本的 3D 影像擷取備配未能普及化。



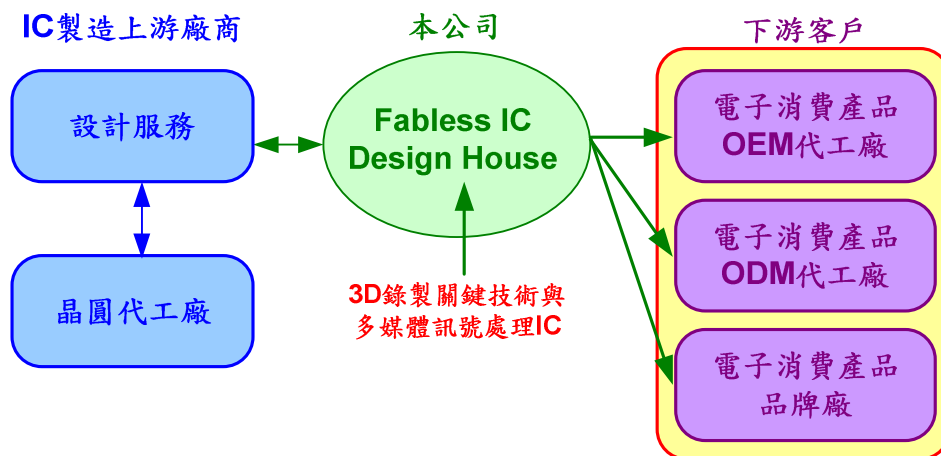
本公司發明了一項能在單鏡頭影像擷取設備所拍攝的畫面進行數位信號處理以取得拍攝物深度圖(Depth Map)之核心技術，利用深度圖和所擷取的 2D 影像即可產生 3D 顯示器所需的左右眼雙通道影像，以往拍攝立體影像需要雙鏡頭雙感光元件的高成本解決方案，然而此技術只需單鏡頭單感光件即可達到立體影像的拍攝。此項技術可應用在時下數位相機或照相手機上來拍攝 3D 立體影像且不需對現今的相機單鏡頭或系統做任何的更動和特殊設計，只需在內部處理訊號處理核心追加數位影像訊號處理的運算，藉由 3D 顯示器即可看到立體之影像。



單鏡 3D 影像擷取技術

3D 影像毫無疑問的將會在融入民眾的生活中，3D 影像要普及化，除了 3D 顯示設備外，最重要的就是 Content 的取得。我們的技術可製造成低成本的 3D 數位相機，讓民眾能以低價的器材輕易取得 Content，讓 3D 更快融入一般民眾生活當中。

依此核心技術，本團隊成立一家 fabless 之 IC 設計公司，願景為創造 3D 影像錄製之先驅形像，藉由開發低成本高效能的 3D 影像擷取晶片，尋求照像手機、數位相機或是電子消費產品之品牌場和代工廠為客戶，利用低成本 3D 影像擷取技術創造高附加價值。



營運模式

在二〇〇五年，全球手機市場規模達到一千零二十五億美元，已超越桌上型電腦的一千零一八億美元，手機已正式凌駕個人電腦，成為規模最大的單一產品。預估在 2007 年照像手機全球出貨量將上看 6 億，到 2009 年將上看 10 億支，未來 3D 手機將是未來 3D 應用的前哨戰場，因此本公司第一期產品主打 3D 照像手機和 3D 數位相機所需之多媒體單晶片。除了單鏡頭影像擷取功能外，尚會加入多媒體手機所需之 Audio/Video Codec 和 Graphic Engine，為系統廠提供低成本高效能之多媒體需求之解決方案(total solution)。中期產品主要為推出相關延伸性產品，如 3D 攝影機所需之多媒體晶片、2D/3D 轉換器訊號處理晶片，期望在能不斷進步並立於不敗之地。

晶片應用產品

