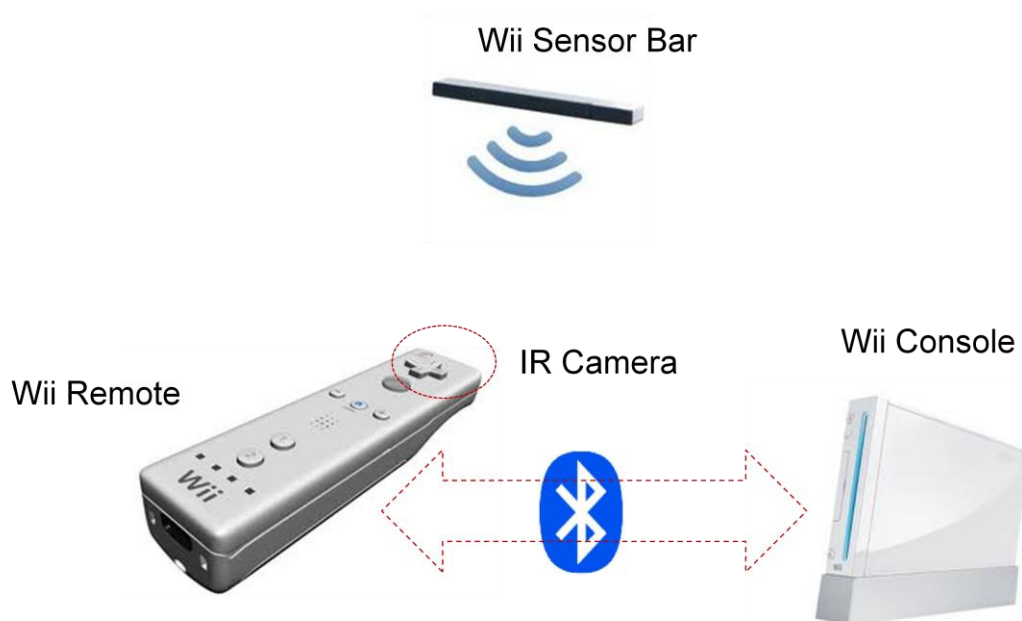
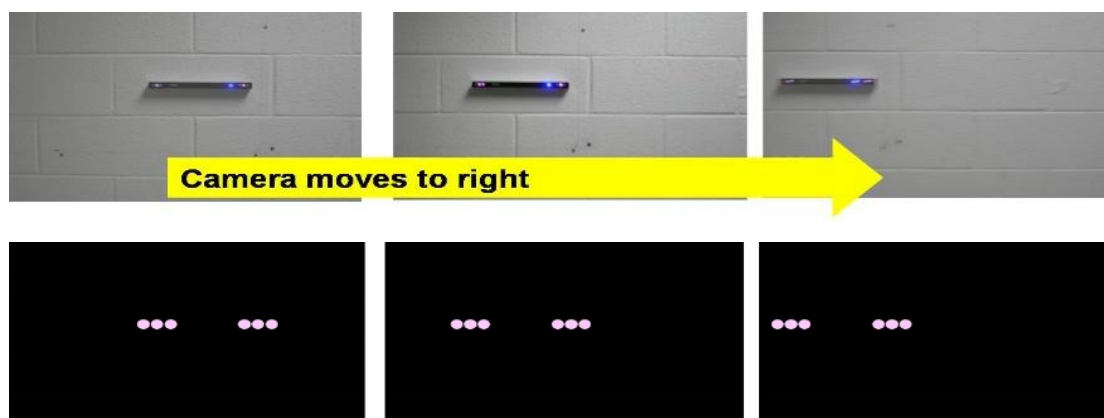


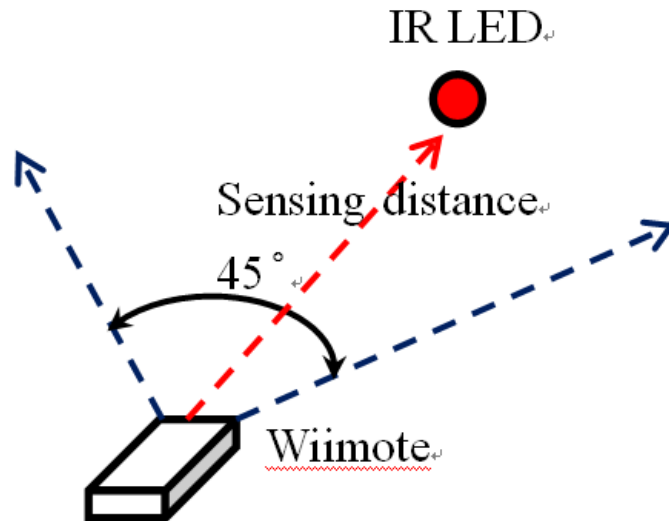
Wii 遊戲機



為甚麼 **Wii** 在上市的 16 個月內就創下了 1600 萬台的記錄？它不止開始時創新紀錄，甚至在 2008 年 11 月電子產業一片慘澹下，其銷售量依然比去年同月成長 10%，甚至榮登日本 2008 年十大人氣商品的第一名；嚴格上來說，Wii 不是遊戲機，它是藉由遊戲機的趣味性，使玩家能持續的運動，最終達到健身、運動的目的。

Wii Sensor Bar，放置於電視上方，它的構造非常簡單，就是提供紅外線光源，內部左右分別有三組紅外線 LED，肉眼是看不到光源的，Wii 遙控器在移動時，內的紅外線攝影機讀取 LED 的相對位置，這樣可以判斷人所站的位置，以及移動速度。





Wii 遙控器，它不但能透過藍芽無線通訊，來傳達遙控器的指令，還透過紅外線通訊來定位，在遙控器上甚至會有聲音以及力量反饋；如此模擬實際的運動，使遊戲更加真實；它的內部還有一重力感應器，此重力感應器可以三度空間的判斷目前遙控器的上下左右方向，此感應器目前最常被使用在 IPAD 的 LCD 顯示上，只要 LCD 的方向改變顯示方向就改變了；簡單來說 Wii 遙控器內的 IR 攝影機判斷人所站的位置，及移動速度，3D 重力感應器判斷方向，然後將資料透過藍芽通訊，傳送至 Wii 主機。

Wii 遊戲機的上市奠定了消費電子產品以後的走向，2006 年所用到的觀念一直延伸到現在 ipad，iphone 的設計，再次印證了一個成功的產品，重要的不是科技，重要的是方便性及話題性；想一想，ipad 及 iphone 現在熱賣的產品，所使用的科技是 2006 年老的技術，一直鑽研於高深科技的工程人員，找個時間抬個頭，想一想，”科技始終來自於人性”這一句話吧！

Victor 於加拿大