國立台東大學

資訊工程學系碩士班

碩士論文

AI輔助學習：基於Unity和ComfyUI的互動式創意生成教育工具

AI-Assisted Learning: An Interactive Creativity Generation Educational Tool Based on Unity and ComfyUI

研 究 生 : 胡修銘

指導教授 : 賴盈勳 博士

狄旻

目錄

[第一章 緒論 2](#_Toc186894174)

[1-1 研究背景與動機 2](#_Toc186894175)

[1-2 研究目的 3](#_Toc186894176)

[1-3 研究流程 3](#_Toc186894177)

[1-4 研究限制與範圍 4](#_Toc186894178)

[第二章 文獻探討 4](#_Toc186894179)

[2-1 AR智慧眼鏡 4](#_Toc186894180)

[2-2 生成式AI 6](#_Toc186894181)

[2-3 選用的ComfyUI模型 8](#_Toc186894182)

[2-4 可解釋AI (XAI) 9](#_Toc186894183)

[2-5 AI與教育 10](#_Toc186894184)

[第三章 流程設計與架構 14](#_Toc186894185)

[3-1 研究流程與系統架構 14](#_Toc186894186)

[3-2 ComfyUI 與WorkFlow 設置 14](#_Toc186894187)

[3-3 3D物件生成模型 14](#_Toc186894188)

[3-4 Unity API串接方式 14](#_Toc186894189)

[第四章 研究結果 15](#_Toc186894190)

[4-1 AR眼鏡選用 15](#_Toc186894191)

[4-2 3D生成模型選擇 15](#_Toc186894192)

[4-3 節點參數設置 15](#_Toc186894193)

[4-4 模型生成速度 15](#_Toc186894194)

[第五章 結論與建議 16](#_Toc186894195)

[5-1 合適的AR眼鏡款式 16](#_Toc186894196)

[5-2 選用模型的差異及生成時間突破 16](#_Toc186894197)

[5-3 參數或額外功能性的節點設置 16](#_Toc186894198)

[參考文獻資料 17](#_Toc186894199)

第一章 緒論

1-1 研究背景與動機

近年來人工智慧技術快速發展，特別是生成式AI的興起，如ChatGPT等大型語言模型的出現，不僅改變了人們的生活方式，也為教育領域帶來重大影響。在此背景下，培養學習者的AI素養已成為現代教育的重要課題。AI素養不僅包含對AI技術的基本認知與應用能力，更強調培養學習者具備AI倫理意識、批判性思考能力，以及在AI時代中所需的問題解決能力。

而智慧眼鏡作為一種新興的穿戴式科技，具備擴增實境(AR)功能，能夠將虛擬資訊無縫地整合到現實環境中，為學習者提供即時的視覺回饋與互動體驗。結合生成式AI與智慧眼鏡的創新教學模式，不僅能讓學習更具互動性和沉浸感，更能通過實時的AI輔助，幫助學習者更直觀地理解AI技術的應用場景與影響。

本研究計畫將致力於建立一個整合生成式AI與智慧眼鏡的創新學習環境。研究將聚焦於設計適合學生的AI素養的應用工具，透過智慧眼鏡提供的混合實境體驗，讓學習者能夠：

1. 直接體驗並操作生成式AI的各種應用場景
2. 理解Gen AI生成過程與其對參數對結果的影響
3. 培養對AI技術的正確認知與相關工具使用能力
4. 發展利用AI工具解決實際問題的能力

本研究將採用混合研究方法，結合量化與質性數據分析，評估此創新教學方式對提升學生AI素養的成效。研究成果預期能為科技教育領域提供新的教學模式參考，同時為培養具備AI素養的新世代人才提供有效的教育方案。此研究主題高度符合當前教育部推動的數位轉型與科技創新教育政策，也呼應了培養具備未來關鍵能力人才的重要目標。

通過此研究，我們期望能建立一個可推廣的AI素養教育模式，培養學生在AI時代所需的核心素養，包括：AI技術認知能力、AI倫理思辨能力、AI應用創新能力，以及跨領域整合能力。這不僅有助於提升學生的科技素養，更能為未來AI時代培育具備關鍵競爭力的人才。

1-2 研究目的

本研究基於生成式AI與智慧眼鏡的結合潛力，設定以下研究目的：

探索智慧眼鏡在室內設計領域的創新應用模式 透過結合生成式AI的capabilities，開發適合智慧眼鏡運行的生成式AI使用流程，本研究以室內設計輔助系統為應用情境。

研究重點著重在ComfyUI的生成式流程以及眼鏡上呈現3D物件效果的比較，為室內設計工作帶來效率提升。

評估ComfyUI框架在智慧眼鏡平台的整合效能 研究ComfyUI節點式架構與智慧眼鏡的整合方式，探討如何優化工作流程，以及在資源受限的智慧眼鏡平台上實現高效能的AI模型運算。同時評估不同模型在實際應用場景中的表現，為未來相關研究提供參考基準。

建立智慧眼鏡結合生成式AI的應用設計準則透過實際開發經驗，歸納出適合智慧眼鏡的生成式AI應用設計原則，包含使用者體驗考量、效能優化策略，以及如何善用ComfyUI的優勢特性。這些準則將有助於未來相關應用的開發。

1-3 研究流程

本研究依循下列步驟進行探討：

前置研究階段

1. 蒐集並分析智慧眼鏡、生成式AI及ComfyUI的相關文獻與技術資料
2. 評估現有智慧眼鏡硬體規格與運算能力
3. 研究ComfyUI框架的功能特性與擴充性

系統開發階段

1. 設計適合智慧眼鏡的使用者介面
2. 建立ComfyUI工作流程
3. 開發API整合介面
4. 進行效能優化與測試

實驗驗證階段

1. 執行系統功能測試
2. 進行效能評估
3. 收集使用者回饋
4. 歸納研究發現與建議

1-4 研究限制與範圍

 硬體限制

本研究僅針對特定型號的智慧眼鏡(Jorjin plus)進行測試，受限於目前智慧眼鏡的運算能力、電池續航力與散熱性能。同時，網路連線品質可能影響系統運作效能。

 軟體限制

研究主要基於ComfyUI框架進行開發，使用其支援的生成式AI模型。在功能方面，著重於2D/3D物件的生成與視覺化呈現，不包含複雜的物理模擬或即時渲染功能。

 應用範圍

本研究以室內設計輔助為主要應用情境，探討智慧眼鏡結合生成式AI的可行性。研究成果雖可作為其他領域的參考，但可能需要因應不同場景需求進行調整。

 技術限制

目前生成式AI模型的運算需求較高，在智慧眼鏡等資源受限設備上的效能表現可能受到影響。同時，模型的生成品質與速度也需要在實際應用中取得平衡。

第二章 文獻探討

2-1 AR智慧眼鏡

擴增實境 (AR) 是一種新興的體驗形式，它透過將電腦生成的內容與特定地點和或活動連結，來增強現實世界 (RW) 的體驗。近年來，AR 應用程式已變得更加便攜，並在行動裝置上廣泛使用 (NMC, 2011) 。AR 內容可以透過多種方式觀看，最初是透過網路攝影機觀看快速回應 (QR) 碼的網路應用程式。另一個觀看選項是使用頭戴式顯示器 (HMD)。使用者戴著 HMD (AR眼鏡) 時，可以在 HMD 螢幕上看到數位內容，並透過螢幕看到真實環境 (或透過連接的相機顯示在螢幕上) (Yuen, S et al, 2011)。擴增實境 (AR) 技術現今已廣為人知，並被廣泛應用於醫療保健、餐旅、教育、旅 遊、文化、軍事、建築、設計、工程、遊戲、娛樂等領域 (Hsieh, M. C, 2018)。像是其中土耳其醫療產業中醫師使用 AR 智慧眼鏡(ARSG) 的情況及其採用率的研究實，研究結果顯示，要瞭解醫師採用 ARSG 的原因，需要考慮許多因素，包含有用性、受易用性、相容性、提醒難易性和語音辨識的影響，而易用性受易學性、醫學教育難易程度、外部影響和隱私性的影響 (Basoglu, N. A, 2018)。其ARSG 的開發者應該注意醫療保健的特定需求，以提高 ARSG 在醫療保健環境中的使用率和普及率 (Basoglu, N. A, 2018)。而ARSG 可以被視為電腦系列的新成員，它們在螢幕和互動功能方面與手持電腦和其他穿戴式裝置截然不同 (Wasik, 2013; Muensterer et al, 2014)。ARSG 的主要優勢在於能夠在不中斷正在進行的活動的情況下虛擬化線上資訊 (Armstrong et al, 2014; Monroy et al, 2014; Moshtaghi et al, 2015)。

AR 眼鏡的硬體和軟體技術都在不斷發展，例如顯示螢幕的清晰度和解析度、硬體的耐用性、系統軟體與醫院資料庫的整合等。可能會結合 GPS、藍牙、相機、感測器和人臉辨識功能，並與醫院雲端資料庫連線，讓醫護人員更輕鬆地了解病人的詳細資訊。也可以與 MR 技術結合，用於遠距醫療教育，例如遠端手術刀訓練、癌症治療和護理教育訓練 (Hsieh, M. C, 2018)。然而 AR 眼鏡在未來發展中仍然面臨一些挑戰，例如隱私問題，因為AR 眼鏡可以輕鬆地捕捉使用者和非使用者的資料，醫療領域尤其需要注意保護病人的隱私、顯示螢幕的清晰度和解析度、硬體的耐用性等還需要進一步提升、使用體驗還不夠好，例如長時間使用可能會造成眼睛疲勞 (Armstrong et al, 2014; Monroy et al, 2014; Moshtaghi et al, 2015)，價格還比較高，這限制了它的普及率 (Wasik, 2013)。

總而言之，AR 眼鏡的發展前景非常廣闊，但要實現大規模應用，還需要克服一些挑戰。隨著技術的進步和應用領域的擴展，相信 AR 眼鏡未來會在各個領域發揮越來越重要的作用。

**AR與教育結合**

AR教育應用的四個方向 :

* AR 書籍: AR 書籍可以成為重要的橋樑，幫助大眾從實體世界過渡到數位世界。AR 技術可以提供 3D 呈現和互動體驗，吸引數位原生世代的學習者。例如，德國 Meatio 公司開發AR 書籍「狂野未來：生命之書」就展示了 AR 技術鼓勵讀者與書籍建立連結的潛力 (Yuen, 2010)。此外，AR書籍也可以應用在初級教育，例如泰國科學技術促進研究所開發了一本 3D擴增實境地質教書 (Billingurst, 2002)。
* AR 遊戲: AR 遊戲可以讓教育工作者以新穎、互動的方式向學生展示概念和聯繫。遊戲可以利用標記技術，將平面遊戲板或地圖轉換成 3D 場景。這種遊戲可以應用於考古學、歷史、人類學或地理等學科 (Yuen, S et al, 2011)。
* 技能訓練: AR 眼鏡已經被用於訓練特定任務的技能，例如軍隊中的硬件機械師或飛機維修人員。 AR 眼鏡可以顯示每個維修步驟、識別所需的工具，並提供文字說明。北卡羅來納大學教堂山分校開發了一個醫療培訓項目，讓醫生利用 AR 眼鏡練習超音波檢查。 哥倫比亞大學也開發了一個 AR 程式，用於印表機維修手冊 (Azuma, 1997)。
* 無地域限制的學習: 作者認為 AR 技術可以促進無所不在的學習，讓學習者可以隨時隨地獲得各種來源的資訊。結合 AR 書籍、遊戲和基於地理位置的 AR 資訊，學習者可以隨時隨地探索和學習 (Dede, 2008; Diakopoulos et al, 2011)。

**AR 教學的未來展望與趨勢**

* 個人化學習體驗： AR 技術可以根據學生的個別需求和學習進度，提供客製化的學習內容和體驗。例如，學習外語的學生可以透過 AR 模擬練習發音，系統會根據學生的表現提供即時回饋和建議 (Yuen, S et al, 2011)。
* 提升學習動機和參與度：AR技術可以將抽象的概念具體化，讓學習變得更有趣、更具互動性(Billinghurst, 2002; Cooperstock, 2001; Klopfer & Squire, 2008; Shelton & Hedley, 2002)。 例如，學生可以透過 AR 應用程式體驗模擬的化學實驗，或是參與互動式的歷史事件重現。
* 虛擬實境 (VR) 的整合： AR 和 VR 技術的結合，可以創造更沉浸式的學習體驗 (Fulton, 2007)。 例如，學生可以透過 VR 頭戴式裝置進入模擬的古代城市，或是參與虛擬的手術模擬訓練 (Yuen, S et al, 2011)。
* 應用領域的多元化： AR 教學的應用不再侷限於科學和工程等學科，未來將會擴展到語言、藝術、人文等更多領域 (Yuen, S et al, 2011)。例如，學生可以透過 AR 應用程式學習繪畫技巧，或是體驗虛擬的戲劇表演。

挑戰和發展方向

* 硬體設備的成本和普及率： AR 教學需要使用特定的硬體設備，例如 AR 眼鏡、平板電腦等，這些設備的成本和普及率是影響 AR 教學發展的重要因素。
* AR 內容的開發和製作： 製作高品質的 AR 教學內容需要投入大量的時間和資源，這也是 AR 教學發展的一大挑戰。
* 教師的專業發展： 教師需要學習如何設計和運用 AR 教學活動，才能有效地將 AR 技術融入教學實踐。

總結AR 教學具有巨大的潛力，可以為學生帶來更豐富、更有效的學習體驗。隨著 AR 技術的發展和普及，AR 教學將會在未來教育中扮演越來越重要的角色 (Yuen, S et al, 2011)。

2-2 生成式AI

生成式 AI，也稱為生成式人工智慧（generative artificial intelligence），是一種透過機器學習和深度學習技術，依託數位化圖像數據庫，運用演算法生成圖像的技術。 生成式 AI 可應用於生成文本、圖像、影音、音樂等內容，這些內容也被稱為 AIGC（AI generated content），即人工智慧生成內容 (羅禎俋, 2024) 。AIGC 指的是利用先進的 GAI 技術生成的內容 ，而不是由人類作者創作的內容。AIGC 可以自動化內容創作，在短時間內創作大量內容。舉例來說，ChatGPT 是一個由 OpenAI 開發用於建構對話式 AI 系統的語言模型，它可以有效地理解 並以有意義的方式回應人類語言的輸入。另一個例子是 DALL-E，這是另一個由 OpenAI 開發的GAI 模型，它能夠在幾分鐘內根據文字描述創作出獨特且高品質的圖像 ( A. Ramesh, 2022)。GAI 的發展歷程可以追溯到早期的生成模型，如 GAN 和 VAE1。近年来，随着 Transformer 模型的出現，GAI 技術得到了快速發展，並應用於更廣泛的領域包括藝術、廣告和教育( N. Anantrasirichai, 2021; J. Kietzmann et al, 2018; M. Kandlhofer et al, 2016 )。

在高齡化社會和醫護人員不足的背景下，科技創新被視為改善醫療體系效能和提升照護品質的關鍵。 其中，生成式 AI 被認為是具有潛力的技術之一，可以用於輔助高齡照護，例如提供情感支持、安全監控和娛樂等 (李奉爵, 2024)。

生成式 AI也能應用於教育領域，為教學帶來創新和突破，例如客製化學習體驗、互動式學習環境、自動化評量和回饋、提升教師效率、激發創造力和想像力等 (羅禎俋, 2024)

未來AIGC將是機器學習的一個重要的研究領域，包括醫療保健、金融服務、自動駕駛汽車和科學發現以及增強 GAI 模型的推理能力，使其能夠更好地理解和處理複雜的任務 ( S. Reddy et al, 2020; Y. Qi et al, 2018; S. Grigorescu et al, 2020; Y. Gil et al, 2014; R. Taylor et al, 2022)。

**生成式AI工具**

人工智慧（AI）工具在教育領域的應用日益廣泛，對教學和學習過程產生了深遠的影響。這些工具能夠協助教師處理日常行政事務，例如制定教學計畫、記錄學生出勤、報告學習成果以及製作教材等。此外，AI還能夠幫助教師更深入地了解學生的需求，並根據學生的個別差異提供客製化的學習內容，使學習過程更加個人化。AI工具在教育中的應用不僅限於行政和教學輔助，還包括提供學習材料、進行評估、提供回饋以及作為虛擬導師等(Fitria, T. N, 2021)。例如，智能輔導系統（ITS）可以根據學生的能力調整教學內容，而一些平台則提供互動式學習材料和來自優秀導師的課程 (Fitria, T. N, 2021)。然而，隨著生成式AI（GAI）工具的普及，一些問題和擔憂也隨之出現(Ouhadouan, O et al, 2024)。其中一個主要問題是學術誠信，因為GAI能夠產生類似人類寫作的內容，這使得學生可能更容易抄襲或使用AI工具完成作業，而無法展現其真實的學習能力(Ouhadouan, O et al, 2024; Moorhouse, B. L et al, 2023; Thunström, 2022)。此外，AI工具也可能導致學生過度依賴技術，從而阻礙其批判性思考和解決問題的能力(Lee, C. C., 2024)。一些研究表明，學生可能因為使用AI工具而減少人際互動，影響社交技能的發展(Fitria, T. N, 2021)。儘管如此，教育界逐漸開始接受AI工具的使用，並制定相關指南，建議教師如何在評估設計中運用GAI10。這些指南涵蓋學術誠信、評估設計以及與學生溝通等主要領域，並建議教師使用AI工具來檢查評估任務的難度，並讓學生將AI作為評估過程的一部分(Moorhouse, B. L et al, 2023)。

* 在醫療領域，AI工具也顯示出巨大的潛力，特別是在診斷放射學方面(Chandrasekaran et al. 1980; Oakden-Rayner 2019)。AI工具可以分析醫學影像，並提供疾病分類或影像分割等輸出。然而，研究發現，僅依靠專家提供的「真值」標籤來訓練和評估AI工具，可能會存在嚴重的限制(Lebovitz, S et al, 2021)。專家在實踐中依賴豐富的「know-how」實踐，而這些實踐並未被納入AI工具中(Kogut and Zander 1992; von Hippel 1988; Nonaka and von Krogh 2009; Schön 1983)。此外，AI工具的準確度指標，如AUC值，可能會掩蓋專家知識中的不確定性，並未能充分考慮到專家的實踐經驗。因此，在使用AI工具時，必須仔細考慮其局限性，並將其與人類專家的知識和技能相結合，才能發揮其最大潛力(Lebovitz, S et al, 2021)。
* 在教育領域中，人工智慧（AI）工具的應用已相當多元，不僅涵蓋了智能輔導系統（ITS）這類能根據學生能力調整教學內容的個人化學習工具，還包括提供互動式學習材料的平台，以及像MOOCs、Udemy、Google AI等全球課程平台 。這些平台讓學生能夠接觸到來自世界各地的豐富課程資源，並透過個人化功能追蹤學習進度和獲得教材推薦。此外，AI也延伸至簡報翻譯工具和語音輸入工具，提升了學習內容的可及性和便利性。在報告撰寫方面，如ChatGPT、Copilot、Grammarly和QuillBot等工具，則協助學生產生、修改和潤飾文本，提供了寫作上的輔助。

在醫療領域，AI工具主要應用於影像辨識與分類，透過分析X光、CT掃描和MRI等醫學影像來輔助疾病診斷。例如，胸腔分診工具可以將X光片分類，協助醫生優先處理病例，而乳房X光攝影工具和乳房超音波工具則能提高診斷的準確性。此外，還有腦腫瘤分割工具等專門工具，協助醫生進行更精確的影像分析。

這些AI工具的突出之處在於它們能夠處理大量數據並快速提供分析結果，例如，ITS可以根據學生的學習狀況提供個人化的學習路徑，而醫療影像分析工具則可以協助醫生更精確地進行疾病診斷 。 然而，AI工具的應用也帶來了一些挑戰。在教育方面，學生可能過度依賴AI工具，導致批判性思考能力下降，也可能產生學術誠信問題，如抄襲或使用AI工具完成作業。此外，AI產生的內容可能存在偏見或不準確，這也是一個需要重視的問題(Lee, C. C., 2024)。在醫療領域，過度依賴AI可能導致醫生忽略自身的專業判斷，且若AI系統的訓練數據存在偏差，也可能影響診斷的準確性(Lebovitz, S et al, 2021)。總體而言，AI工具對教育和醫療領域都帶來了變革性的影響。它們提高了效率和便利性，但同時也帶來了學術誠信、過度依賴技術和潛在偏見等問題。因此，在使用這些工具的同時，必須謹慎評估其優缺點，並制定相關指南，以確保AI在負責任和安全的前提下使用(Fitria, T. N, 2021; Moorhouse, B. L et al, 2023; Nonaka and von Krogh 2009; Feldman, 2004)。教育機構需要教導學生如何適當和負責任地使用AI工具，並鼓勵他們在學習過程中保持獨立思考和批判性思維(Lee, C. C., 2024)。

而ComfyUI 是一款功能強大、操作簡便的 AI 生成插件，其基於節點式的介面設計，讓使用者可以自由地組合各種功能模組和節點，創建出複雜的 AI 繪圖流程。支援 Stable Diffusion 1.0、2.0、XL 等模型，並且具有高度的擴展性和相容性，可以整合各種插件和模型，滿足使用者不同的需求。(羅禎俋, 2024)

工作流節點中也有許多在 AI繪圖常見的正、反提詞 (Prompt)、採樣方法 (Sampling Methods) 及採樣步驟 (Steps)、重繪值(Classifier-free guidance，簡稱 CFG) 與 Controlnet等插件運用 (徐志溢, 2023)。

不僅可以在具有 VRAM 的 GPU 設備上進行高效運算，也可以在沒有 GPU 的情況下進行運算，這為使用者提供了更大的靈活性。提供了豐富的功能，例如文生圖、圖生圖、圖片微調、局部調整、遮罩、細節修正、影片製作等等，可以滿足使用者從簡單到複雜的各種 AI 繪圖需求，並且可離線使用，使用者只需要將套件與模型下載後即可在本地端運行，不用透過對外網路。

**ControNet**

ControlNet 是一種神經網絡架構，可作為大型模型和預訓練模型中的圖像擴散模型的基本框架。它允許對圖像生成過程進行精確控制，例如佈局、形狀、姿勢和位置，而這些僅通過文字提示難以準確表達 (羅禎俋, 2024)，在 ComfyUI 中，ControlNet 可以與 Stable Diffusion 模型結合使用，並且包含各種檢測模型和處理器，例如 Canny 邊緣檢測、深度檢測和 OpenPose 人體姿態檢測 (Gal, R et al, 2024)

 ControlNet 的工作原理：當 ControlNet 處於啟動狀態時，它會鎖定正在運行的 Stable Diffusion 模型，並利用預先構建的編碼層和卷積神經網絡進行條件控制，同時確保不會破壞生成過程中的降噪過程 (Zhang, L et al, 2023)。

* ControlNet 的應用：控制角色形態ControlNet 可以通過分析深度、姿態和邊緣訊息，將圖片以形態轉繪的方式提供給 AI 繪圖，確保角色形態的穩定性和一致性
* 生成更精確的圖像： 使用 ControlNet 可以有效地控制圖像生成過程，避免僅使用文字提示時可能出現的隨機性和不確定性。
* 製作特定鏡頭：在製作特寫鏡頭等需要精確控制細節的場景時，ControlNet 可以利用深度和線條信息作為物體判斷基準，幫助 AI 繪圖更準確地生成目標圖像 (羅禎俋, 2024)。

**ComfyUI 中 ControlNet 的優勢：**

主要優勢之一是它能夠根據用戶提示生成更精確的圖像。 通過提供額外的指導，ControlNet 可以幫助減少僅依賴文字提示時可能出現的隨機性和不確定性。 這對於需要精確控制圖像構圖和結構的任務特別有用，例如在特定場景中生成特定鏡頭或控制角色姿勢 (Gupta, Y et al, 2024;Yuan, Z et al, 2024; Ghosh, D et al, 2024)。

**ComfyUI 中 ControlNet 的限制：**

儘管 ControlNet 是一個強大的工具，但它也有一些局限性。 例如，它可能難以處理涉及複雜相機運動的場景，例如手持拍攝或扭曲效果。 這是因為 ControlNet 主要關注圖像中物體的結構和位置，而相機運動會顯著改變這些因素。 此外，由於 AI 圖像生成模型在識別遠處物體方面仍然面臨挑戰，因此即使使用 ControlNet 也可能難以準確地生成包含遠處物體的圖像。 最後，在使用 AI 圖像生成模型進行影片後製時，可能會出現由於權重偏差導致生成失敗的問題。 這些限制表明，儘管 ControlNet 可以顯著提高圖像生成的準確性和穩定性，但它仍然是一個正在發展的技術，在某些應用中可能存在挑戰 (Gal, R et al, 2024)。

2-3 選用的ComfyUI模型

**TripoSR**

TripoSR 是一個基於 Transformer 架構的 3D 重建模型，能夠從單一影像快速生成 3D 網格。 該模型在 NVIDIA A100 GPU 上的推論時間不到 0.5 秒。 TripoSR 建立在大型重建模型 (LRM) 的基礎上，並在資料處理、模型設計和訓練技術方面進行了多項改進 (Dmitry Tochilkin1, 2024)。

TripoSR 的核心組件包括一個影像編碼器、一個影像到三平面解碼器和一個基於三平面的神經輻射場 (NeRF)。 首先，輸入的 RGB 影像會被編碼成特徵向量。 然後，解碼器將這些特徵向量轉換成三平面特徵表示，用於描述 3D 物體的形狀和外觀。 最後，NeRF 模組根據三平面特徵渲染出新的視圖，並用於訓練模型 (Dmitry Tochilkin1, 2024)。

為了提高模型的性能，TripoSR 在資料收集方面進行了兩項改進：資料策展和一致的渲染設定。 資料策展的目標是從 Objaverse 資料集中選擇一個精心策展的高品質子集，以減少低品質資料對模型訓練的影響。 一致的渲染設定則確保所有訓練影像都使用相同的相機參數和光照條件生成，從而提高資料的一致性。TripoSR 的模型和訓練方面也進行了一些改進，包括使用感知損失函數 (LPIPS) 來提升重建品質。 LPIPS 是一種用於衡量兩張影像之間感知相似度的指標，能夠更好地捕捉人類視覺系統對影像差異的感知 (Dmitry Tochilkin1, 2024)。在公開資料集上的評估結果顯示，TripoSR 在 3D 重建品質和速度方面都優於其他開源模型。 在 GSO 和 OmniObject3D 資料集上進行的量化比較表明，TripoSR 在 Chamfer Distance 和 F-score 等指標上都取得了最佳性能。

TripoSR 也具有較高的計算效率，能夠在 0.5 秒內從單一影像生成 3D 網格。 與其他快速 3D 重建方法相比，TripoSR 在重建品質和速度之間取得了良好的平衡 (Dmitry Tochilkin1, 2024)。然而，TripoSR 也存在一些缺點。 與使用基於網格訓練的 SF3D 模型相比，TripoSR 的重建精度較低。 此外，在處理低動態範圍 (LDR) 輸入時，TripoSR 輸出的顏色可能與輸入影像不完全匹配。 TripoSR 模型的另一個限制是它沒有輸入姿態和內在條件，因此模型會被鼓勵去猜測物體的尺度，這可能導致尺度預測不準確 (Hanwen Jiang,2024)。

總體而言，TripoSR 是一種快速且高效的單一影像 3D 重建模型，它在 3D 生成領域取得了顯著進展。

**SF3D**

SF3D 是一種從單張圖像快速重建高品質帶紋理和 UV 展開的 3D 模型的方法，並具有去光照的材質屬性。 與大多數現有方法不同，SF3D 是專門為網格生成而訓練的，它採用一種快速的 UV 展開技術，能夠快速生成紋理，而不是依賴頂點顏色。 該方法還可以學習預測材質參數和法線貼圖，以提高重建的 3D 網格的視覺品質。此外，SF3D 整合了一個去光照步驟，可以有效地去除低頻照明效果，確保重建的網格可以在新的照明條件下輕鬆使用 (Mark Boss, 2024)。

SF3D 的主要目標是解決現有快速 3D 重建模型中的一些關鍵問題，同時保持快速生成速度（在 H100 GPU 上只需 0.5 秒），這些關鍵問題包括 :

* 光照烘焙 : 現有技術通常將陰影烘培到材質中，SF3D 透過整合明確的照明和使用球面高斯函數 (SG) 的可微分著色模型，提出了分解照明和反射屬性的方法。
* 頂點著色 : 大多數 3D 生成模型使用頂點著色來表示物體紋理，這會導致生成的 3D 資源在遊戲等應用中使用效率低下。SF3D 提出一種高度可並行化的快速基於盒子投影的 UV 展開技術，以實現 0.5 秒的生成時間。
* 步進立方體偽影 : 前饋網路通常會創建立體表示，例如 Triplane-NeRFs，然後使用步進立方體 (MC) 演算法將其轉換為網格。 MC 會導致「步進」偽影，可以透過增加體積解析度來減少，但這會帶來巨大的計算開銷。相比之下，SF3D 使用更高效的架構來處理更高解析度的三平面圖，並使用 DMTet 生成網格，並具有學習到的頂點位移和法線貼圖，從而產生更平滑的網格表面。
* 缺乏材質屬性 : 以前的前饋技術生成的模型在使用不同的照明渲染時，通常看起來很暗淡。 這主要是由於輸出生成中缺乏明確的材質屬性，這會影響光的反射。 為了應對這一問題，SF3D 預測非空間變化的材質屬性。

透過這些改進，SF3D 可以從單張圖像生成高品質的 3D 網格，並具有平滑形狀、分離的材質屬性、可在0.5秒內生成及較小的物件資源(小於1MB)(Mark Boss, 2024)。

**SDXL**

2-4 可解釋AI (XAI)

可解釋人工智慧 (XAI) 旨在解決人工智慧 (AI) 系統中日益增長的透明度和問責性問題 (Confalonieri, R et al, 2021)。由於人工智慧演算法支持的教育干預措施中出現了關於公平性、責任性、透明度和道德的新興問題，因此 XAI 在教育領域尤其重要 (Khosravi, H et al, 2022)。

XAI 的必要性：由於人們越來越擔心 AI 系統（尤其是在自動駕駛、醫療診斷或銀行和金融等領域的自動決策）的安全性和可信度，人工智慧中的可解釋性重新成為活躍的研究主題 (Doshi-Velez & Kim, 2017; Lipton, 2018; Ribeiro, Singh, & Guestrin, 2016a)。

此外，在教育領域，學習資料有許多雜訊來源，而且在許多層面上對此類資料進行推理也是雜訊(Kahneman, Sibony, & Sunstein, 2021)。

* XAI 的歷史觀點： 雖然 XAI 近期才受到大量關注，但這個研究領域的起源可以追溯到數十年前，當時 AI 系統主要開發為（基於知識的）專家系統 (Confalonieri, R et al, 2021)。
* XAI 的分類：可解釋推薦系統可以大致分為兩類：基於模型和事後分析。
* 基於模型 : 推薦系統旨在解釋演算法推薦特定項目的方式。
* 事後分析 : 推薦系統則分析訓練好的推薦系統的輸出，以便推斷所有（近期）推薦服務的解釋(Confalonieri, R et al, 2021)。
* 神經符號學習和推理： 神經符號學習和推理是一種日益流行的觀點，被認為是人工智慧系統中可解釋性的一種有希望的方法(Confalonieri, R et al, 2021)。這種方法結合了符號系統（人類專家可以讀寫）和神經網路（能夠充分利用聯結主義訓練方法）的優點 (see e.g., Besold, Garcez, Stenning, et al., 2017)。
* XAI 的設計： 提供適當的資訊來幫助人們理解 AI 可以被視為人機交互設計的挑戰。

僅僅打開演算法的“黑盒子”是不足以理解 AI 在整個社會技術系統中的含義的 (Liao et al., 2020; Sejnow-ski, 2020)。

可解釋 AI 的四個原則：美國國家標準技術研究院 (NIST) 於 2020 年 8 月發布了可解釋 AI 的四個原則，定義了 AI 系統必須符合才能被視為 XAI 的基本原則：

* 解釋： AI 系統必須為其做出的每個決策提供證據、支持或推理。
* 有意義： AI 系統提供的解釋必須對其使用者可以理解且有意義 (Phillips et al., 2020)。由於不同的使用者群體可能有不同的需求和經驗，因此 AI 系統提供的解釋必須進行微調，以滿足每個群體的不同特徵和需求。
* 準確性： AI 系統提供的解釋必須準確地反映系統的過程。
* 知識限制： AI 系統必須識別出它們並非設計用於運作的情況，因此它們的答案可能不可靠 (Angelov, P, 2021)。

總之，XAI 對於充分利用 AIED 系統為教育、人力資本發展和學習科學帶來的機遇和益處至不可缺。 XAI 是一個快速發展的研究領域，可以緩解人們對公平性、問責性、透明度和道德的擔憂。 AIED 系統中的研究和實踐者社群需要審查、批判、支持和推進本文概述的機遇、挑戰和未來的研究需求 (Khosravi, H et al, 2022)。

2-5 AI與教育

**AI與教育的興起**

banks AI在教育領域的應用與發展，正以前所未有的速度重塑著教與學的模式。從提升學習效率到實現教育公平，AI 的潛力是巨大的。目前，AI 在教育中的應用主要體現在幾個方面，包括個人化學習體驗、自動化教學輔助、以及更精確的評估與回饋。例如，AI 驅動的學習平台能夠根據學生的學習進度和興趣，客製化學習內容和路徑，從而提高學習效率 (田尻慎太郎, 2024)。此外，AI 聊天機器人可以提供即時的答疑解惑，減輕教師的負擔，並讓學生有更多的時間專注於深入學習 (羅禎俋, 2024)。在評估方面，AI 可以分析學生的學習數據，提供更精確的學習回饋，幫助教師調整教學策略 (田尻慎太郎, 2024; 葛西正裕, 2022)。

從技術層面來看，生成式 AI 的出現為教育領域帶來了新的可能性。例如，AI繪圖技術可以輔助教材製作，產生高品質的圖像資源，讓學習內容更生動有趣 。此外，生成式 AI 還可以協助教師設計課程內容，提供多元化的教學方法。然而，我們也必須注意到，AI 在教育中的應用並非沒有挑戰。例如，如何確保 AI 模型的公平性、避免文化偏差，以及保護學生的隱私等，都是我們必須審慎考量的問題 (羅禎俋, 2024)。

在推動 AI 教育發展的同時，我們也必須重視數位素養的培養。這不僅僅是讓學生學會操作 AI 工具，更重要的是讓他們理解 AI 的基本原理、社會影響，以及倫理議題(田尻慎太郎, 2024)。例如，讓學生了解機器學習的運作方式、數據偏見的潛在風險，以及如何負責任地使用 AI，都是至關重要的 。此外，在師資培訓方面，也需要提供教師AI相關的培訓課程，讓他們能夠有效地利用 AI 工具輔助教學(羅禎俋, 2024; 葛西正裕, 2022)。

為了實現 AI 教育的普及和公平，我們需要從多個層面進行努力。首先，政府應該制定明確的 AI 教育政策，並提供足夠的資源支持。其次，大學和研究機構應該加強 AI 教育的研究，開發更有效、更適合在地化的 AI 教育資源。再者，學校應該積極引入 AI 技術，並將其融入現有的課程體系中。此外，我們也需要重視跨領域學習，鼓勵學生將 AI 應用於自己的專業領域，培養具備跨領域能力的未來人才(羅禎俋, 2024; 葛西正裕, 2022)。

總結來說，AI 在教育中的應用與發展，為我們提供了一個重新思考教育本質的機會。透過有效地整合 AI 技術，我們可以為學生提供更個人化、更有效、更具吸引力的學習體驗，並培養他們在 AI 時代所需的關鍵技能。然而，我們也必須審慎應對 AI 應用所帶來的挑戰和風險，確保 AI 技術能夠真正為教育帶來進步。只有這樣，我們才能夠讓 AI 成為教育的助力，而不是阻礙(羅禎俋, 2024)。

**AI 工具的應用**

AI工具的應用範圍極為廣泛，正深刻地影響著各行各業，從根本上改變我們的工作方式、學習方式乃至生活方式。在教育領域，AI 工具的應用已經展現出巨大的潛力，例如，個人化學習平台利用 AI 分析學生的學習數據，提供客製化的學習內容和進度 (田尻慎太郎, 2024; 葛西正裕, 2022)。此外，AI 繪圖工具如 Stable Diffusion 和 ComfyUI，可以協助教師快速產生高品質的圖像資源，豐富教學內容 (羅禎俋, 2024; 徐志溢, 2023)。這些工具不僅能提升學習效率，也能讓學習過程更加有趣和互動。

* 內容創作領域，AI 工具也扮演著越來越重要的角色。生成式 AI 可以幫助創作者快速產生文本、圖像、影片和音樂等內容。例如，AI 繪圖軟體能夠根據文字描述或圖片生成新的圖像，這大大降低了創作的門檻，讓更多人能夠參與到內容創作中。此外，大型語言模型（LLM）產生文案、劇本、甚至程式碼。這些工具不僅能節省創作時間，也能激發新的創意。
* 商業應用方面，AI 工具的價值也日益凸顯。數據分析工具如 Tableau 可以幫助企業快速分析大量數據，從中提取有價值的商業洞見，輔助決策。AI 驅動的客戶服務系統可以提供24 小時的即時支援，提升客戶滿意度。此外，AI 也可以應用於產品開發、供應鏈管理、風險管理等各個環節，幫助企業提升效率、降低成本。不僅如此，AI 也開始在醫療保健領域展現潛力，例如，AI 居家照護系統可以監控老年人的生理狀況，提供主動式的照護和關懷。

我們也必須注意到，AI 工具的應用並非沒有挑戰。例如，AI 模型的偏見可能會導致不公平的結果，數據隱私問題需要得到妥善解決，以及AI 倫理的相關議題需要被重視。此外，隨著 AI 技術的發展，一些工作可能會被自動化取代，這也需要我們思考如何應對勞動力市場的變化，以及如何幫助人們適應新的工作環境(羅禎俋, 2024)。

**AI 融入教學的多元面向**

AI融入教學已不再是遙不可及的未來想像，而是正在發生的現在進行式。AI 工具在教育領域的應用正快速擴展，從輔助教學到個人化學習，AI 的潛力正逐步被發掘。例如，AI 繪圖工具如 Stable Diffusion 和 ComfyUI，可以幫助教師快速產生高品質的教材圖像，讓教學內容更生動有趣(羅禎俋, 2024)。此外，大型語言模型（LLM）設計課程內容、產生測驗題目，甚至提供即時的答疑解惑，減輕教師的負擔。 AI 驅動的學習平台能夠根據學生的學習進度和興趣，客製化學習內容和路徑，從而提高學習效率(羅禎俋, 2024; 葛西正裕, 2022)。

AI 的應用不僅僅是提升教學效率，更重要的是實現個人化學習。傳統的教學模式往往難以照顧到每個學生的個別差異，而 AI 可以分析學生的學習數據，提供精準的學習回饋，幫助教師調整教學策略，並為學生提供更適合他們學習方式的資源。例如，AI 可以偵測學生在學習上的弱點，並 提供客製化的練習和輔導，確保每個學生都能夠充分發揮潛力。此外，AI 也可以幫助教師更了解學生的學習習慣和興趣，從而設計出更具吸引力的課程。

除了個人化學習，AI 也能促進跨領域學習。透過 AI 工具，學生可以將不同學科的知識整合起來，例如，利用程式設計模擬科學實驗、使用 AI 工具分析社會科學數據，或是運用 AI 繪圖來設計藝術作品(葛西正裕, 2022)。這種跨領域的學習方式可以培養學生的創新能力和解決問題能力，讓他們在未來能夠更適應快速變化的社會。同時，AI工具也能讓學生接觸到更廣泛的知識和資源，拓展他們的視野。例如，AI 翻譯工具可以讓學生輕鬆閱讀外語教材，而 AI 搜尋引擎則可以幫助他們快速找到所需的資訊。

然而，我們也必須注意到 AI 融入教學所帶來的挑戰。例如，如何確保 AI 模型的公平性、避免文化偏見、以及保護學生的數據隱私等，都是我們必須審慎考量的問題。此外，我們也需要思考如何培訓教師使用 AI 工具，以及如何 在 AI 時代重新定義教師的角色。程式設計教育在 AI 融入教學的過程中也扮演重要角色 (葛西正裕, 2022)。學生需要學習 基本的程式設計概念，才能更好地理解 AI 的原理，並 將 AI 工具應用於學習中。

**AI 教育的發展**

AI 在教育領域的應用正快速發展，這不僅改變了人們的學習方式，也為教育帶來了新的機遇與挑戰(Tahiru, F, 2021)。最早在1956年，John McCarthy提出了「人工智慧」這個概念，當時的研究者們就開始探討如何讓電腦模擬人類的思考能力，並設想了「思考機器」的可能性2。如今，AI已經從早期的電腦系統，發展到結合感應器、嵌入式系統和機器人等更廣泛的應用，其定義也從單純的電腦程式，擴展到能夠執行人類認知功能、學習、適應和決策的機器(Chen, L et al 2020; Chassignol, M et al, 2018; Sharma, R. C et al, 2019; Pokrivcakova, S, 2019; Wartman, S. A, 2018)。

目前AI主要分為兩種：弱AI或領域特定AI，專注於解決特定問題；以及強AI或通用AI，具備執行一般智能行為的能力。現階段的AI在教育領域主要屬於弱AI，但其應用範圍已相當廣泛，包括行政任務的自動化，如批改選擇題、處理入學申請等(Tahiru, F, 2021)，以及輔助教學，例如根據學生的學習狀況提供個人化內容(Chen, L et al 2020)。AI在教育中的應用，旨在提升教學效率、提供更個人化的學習體驗，並協助教師處理重複性的行政工作(Chen, L et al 2020)。

然而，AI在教育中的應用也面臨一些挑戰，例如：

* 技術上的挑戰：包括系統設計、資料準確性、以及選擇合適的技術等問題。不準確或不完整的資料可能會影響AI系統的決策，而使用錯誤的技術可能會影響適應性學習系統的效果(Kay, J. 2012)。
* 組織上的挑戰：在教育機構導入AI需要考慮組織的準備程度、基礎設施、以及員工的技能。
* 環境上的挑戰：包括倫理、社會經濟問題，以及隱私和數據安全等。有研究指出，AI的發展可能會導致教師失業，同時也需要考慮AI系統的偏見問題(Tahiru, F, 2021)。

此外，在倫理方面，AI的應用也需要謹慎考量其帶來的潛在影響。由於AI系統的決策依賴於人類設定的目標，因此必須確保這些目標符合道德規範，並且不會加劇社會不平等(NAO, 2019; Feathers, 2020; Shew, 2020; UNICEF, 2021; Holmes, 2023; Tuomi, 2018, Schaffer, 1999; Selwyn, N, 2022。許多國家和地區已經開始制定相關政策，以規範AI的發展和應用，並強調教育在培養具備AI素養的公民和專業人才的重要性(Schiff, D, 2022; Smart Nation and Digital Government Office, Singapore 2019; Qatar Center for Artificial Intelligence 2019)。總體而言，AI在教育領域的發展仍處於不斷演變之中，需要教育工作者、研究人員、以及政策制定者共同努力，才能充分利用其優勢，同時應對其帶來的挑戰 (LeCun & Browning, 2022; Marcus, 2022; Susskind et al., 2021; Selwyn, N, 2022 ).

**AI 教育的普及**

人工智慧（AI）在教育領域的普及，目前主要體現在兩個方面：一是將AI作為工具來提升教育的效率與品質，二是培養學生具備AI素養，以應對未來社會的挑戰 (Schiff, D, 2022)。許多國家已將AI視為推動經濟轉型和提升國家競爭力的重要技術，並在政策層面推動AI在各領域的應用，包括教育(Cath et al. 2018; Daly et al. 2019; Allen 2019; Dutton et al. 2018; Future of Life Institute 2020)。

在教育方面，AI的應用涵蓋了行政、教學和學習等多個層面(Chen, L et al, 2020)。例如，AI可用於自動化行政任務，如批改選擇題、處理入學申請等，從而減輕教師的行政負擔，讓他們可以更專注於教學(Johnson,2019)。此外，AI還能根據學生的學習情況提供個人化內容和回饋(Chen, L et al, 2020)，幫助學生更有效地學習。透過機器學習和適應性技術，AI系統可以客製化課程和內容，以滿足不同學生的需求，從而提高學習效果和學生參與度(Chen, L et al, 2020). 也有研究指出，AI系統可以通過分析學生的學習數據，預測他們可能面臨的困難，並及早提供協助(Aulck et al., 2020;Kitto et al., 2020; Pardos & Nam, 2020)。在教學方面，AI 可以作為教學輔助工具，幫助教師更好地瞭解學生的學習狀況，並提供客製化的教學方案(Chen, L et al, 2020)。

為了確保AI在教育領域的普及能帶來正面的影響，各國政府也開始著重培養公眾的AI素養。例如，新加坡和芬蘭等國已推出針對公眾的AI素養課程。有些國家更認為，AI知識應成為各學科課程的一部分，而不僅限於電腦科學領域。這些舉措旨在讓學生從小就接觸到AI的概念，培養他們對AI的興趣，並提升他們在未來社會中應用AI的能力(Smart Nation and Digital Government Office, Singapore 2019)。此外，許多國家也開始探討AI在教育中的倫理問題，確保AI的應用符合道德規範，不會加劇社會不平等。

儘管AI在教育中的普及已取得一些進展，但仍面臨諸多挑戰(Tahiru, F, 2021)。例如，如何確保AI系統的決策是公平和公正的，如何保護學生的數據隱私，以及如何應對AI可能帶來的教師失業等問題，都需要教育界、研究人員和政策制定者共同努力解決(Selwyn, N, 2022; Shepardson,2017; Tahiru, F, 2021; Tennery&Cherelus,2016)。

**AI 教育面臨的挑戰與爭議**

人工智慧（AI）在教育領域的應用雖然帶來許多潛在的優勢，但也同時面臨著不少挑戰與爭議。這些挑戰不僅來自技術層面，也涵蓋了組織、倫理以及社會經濟等多個方面(Tahiru, F, 2021)。

首先，技術上的挑戰 是顯而易見的。 為了讓AI在教育中發揮作用，需要大量的數據來訓練模型，並且確保數據的準確性和完整性。若數據不準確或有偏差，AI系統可能會做出錯誤的判斷，進而影響學生的學習。此外，選擇合適的技術 也是一大挑戰，例如，有些供應商可能並未使用真正的機器學習技術，卻聲稱提供AI系統，這會誤導教育機構(Tahiru, F, 2021)。另外，目前AI技術主要屬於「弱AI」或「領域特定AI」，僅能處理特定任務，還不具備人類般的通用智慧，這限制了AI在教育中的應用範圍(Berker,2018; Luckin, R, 2016)。

其次，組織上的挑戰 也不容忽視。教育機構在導入AI時，必須考慮到自身的組織結構、基礎設施是否足夠、以及教職員是否具備相關的技能 (Tahiru, F, 2021)。 缺乏足夠的準備可能會導致AI系統無法順利運行，甚至遭到教職員的抵制(Schiff, D, 2022)。 此外，資料分享也可能是一個嚴重的挑戰，特別是當涉及到團體學習環境時，如何保護學生的資料隱私成為一個重要議題。

再者，倫理和社會經濟方面的爭議 更是複雜。 有學者擔憂，AI的發展可能會導致教師失業，因為AI系統在某些方面（例如數學計算）的能力可能比人類更強(Berker,2018; Arai&Matsuzaki,2015;Shepardson,2017; Tennery&Cherelus,2016; Tahiru, F, 2021; Luckin, R et al, 2016)。 此外，AI系統的決策過程可能存在偏見，這可能會加劇社會不平等(Schiff, D, 2022)。 例如，有研究指出，AI模型可能會放大訓練數據中固有的歧視，導致對特定族群的學生做出不公平的判斷 (Selwyn, N, 2022) 。 另外，如何確保AI系統的透明度和可解釋性 也是一個重要問題，特別是在學生升學、獎學金申請等重要決策中。 如果我們無法了解AI系統的決策邏輯，就難以確保其公平性 (Schiff, D, 2022)。

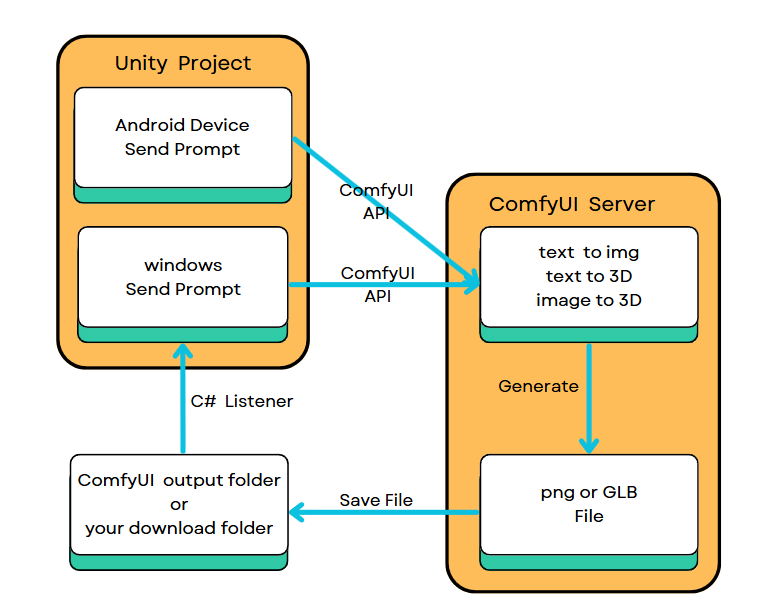
還有一些更廣泛的爭議，例如：

* 過度誇大AI的能力： 有些廠商為了銷售產品，會過度誇大AI在教育中的作用，這種「AI劇場」現象需要警惕(see Cuban, 2001; Schulze, 2019; Johnson, 2021; Morris, 2022; Campolo & Crawford, 2020 )。
* AI系統的侷限性：目前的AI系統難以模擬人類的複雜情感、常識和社會互動，因此不能完全取代教師(Bender, 2022a; Mitchell, 2021, p.1;)。
* 數據隱私和安全問題： 隨著AI系統收集越來越多學生的數據，如何保護這些數據的隱私和安全，成為一個亟待解決的問題(Schiff, D, 2022)。
* AI系統的能源消耗：數據驅動的AI系統需要大量的運算能力，這導致其能源消耗非常高，可能會對環境造成負擔 (Quach, 2020; Strubell et al., 2019)。

總而言之，AI在教育領域的應用並非沒有挑戰，需要教育界、研究人員、政策制定者以及社會大眾共同努力，才能確保AI在教育中發揮積極作用，同時降低其潛在的負面影響。 目前不應將AI視為取代教師的工具，而是應將其視為輔助教學的工具， 以提升教學品質並提供更個人化的學習體驗 (Selwyn, N, 2022).

第三章 流程設計與架構

3-1 研究流程與系統架構

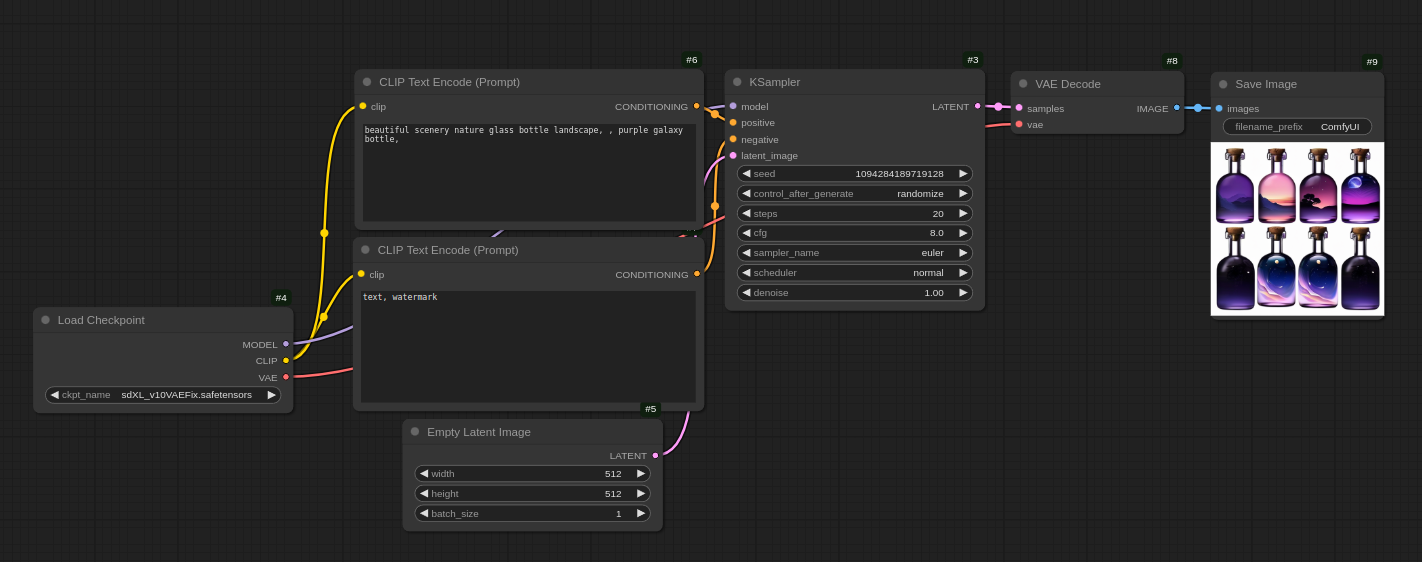


3-2 ComfyUI 與WorkFlow 設置

1. ComfyUI介面及基礎WorkFlow （文生圖）
   * 模型選用：採用SD1.0與SD1.5作為基礎模型
   * 使用來源：從Civitai與Hugging Face平台獲取多樣化模型

核心節點配置：

* CLIP Text Encode：處理正向與反向提示詞
* Empty Latent Image：設定輸出圖像尺寸，預設為512\*512
* KSampler：執行採樣過程，包含seed、step、cfg等參數
* VAE Decode：使用指定的變分自編碼器（VAE）將潛在表示解碼成圖像。
* Save Image：儲存至輸出目錄

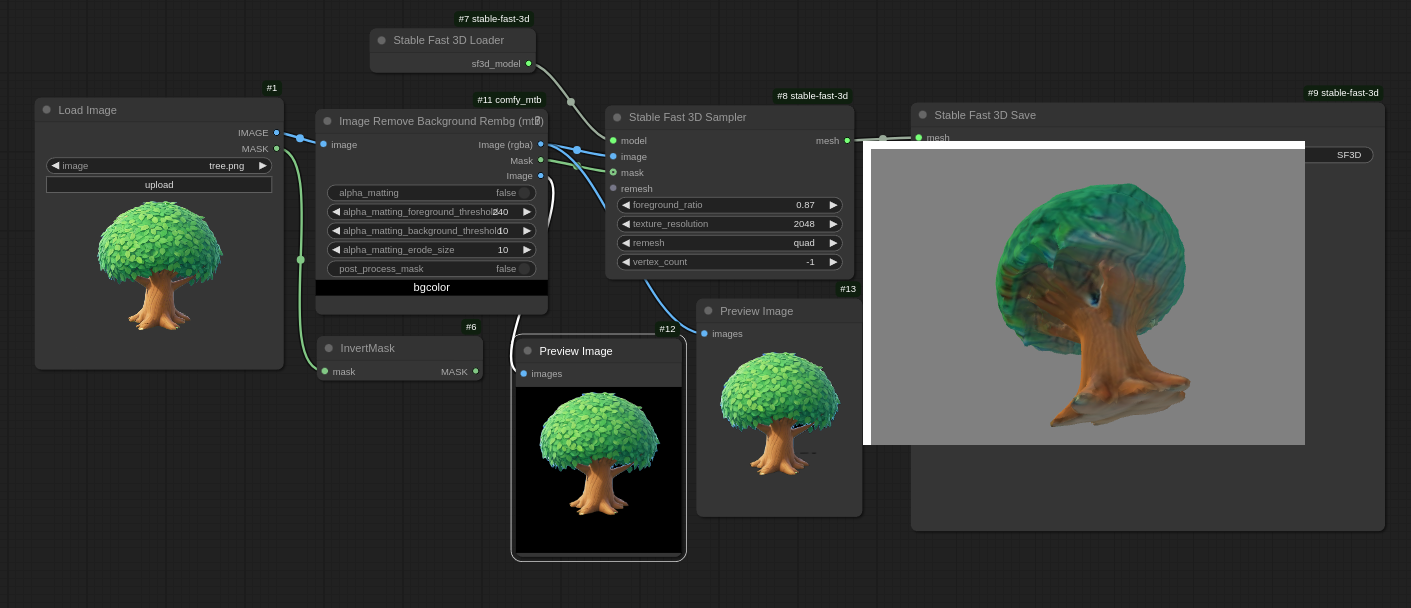
****

1. 3D模型轉換生成 (圖生3D)

* 模型選用：TripoSR及SF3D
* 使用來源：從Hugging Face平台獲取，需啟用帳號授權才可使用SF3D API

核心節點配置：

* Load Image : 上傳需要生成的圖片，png及jpg檔案
* TripoSR Model Loader : 載入TripoSR模型
* TripoSR Sampler：執行3D採樣與生成
* TripoSR Viewer：預覽生成的3D模型
* Load SF3D model : 載入StableFast3D優化模型
* StableFast3D : 執行優化後的3D模型生成
* 生成流程：
* 載入圖片
* Model Loader載入相應模型
* 執行3D生成運算
* 輸出GLB格式檔案至output資料夾



3-3 3D物件生成模型

3-4 Unity API串接方式

第四章 研究結果

4-1 AR眼鏡選用

4-2 3D生成模型選擇

4-3 節點參數設置

4-4 模型生成速度

第五章 結論與建議

5-1 合適的AR眼鏡款式

5-2 選用模型的差異及生成時間突破

5-3 參數或額外功能性的節點設置

參考文獻資料

1. AlKuwari, N. A. (2021). Artificial Intelligence in the Military and International Humanitarian Law A Proposal for Qatar (Master's thesis, Hamad Bin Khalifa University (Qatar)).
2. Anantrasirichai, N., & Bull, D. (2022). Artificial intelligence in the creative industries: a review. Artificial intelligence review, 55(1), 589-656.
3. Angelov, P. P., Soares, E. A., Jiang, R., Arnold, N. I., & Atkinson, P. M. (2021). Explainable artificial intelligence: an analytical review. Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery, 11(5), e1424.
4. Arai, N. H. (2015). The impact of AI—can a robot get into the University of Tokyo?. National Science Review, 2(2), 135-136.
5. Armstrong, D. G., Rankin, T. M., Giovinco, N. A., Mills, J. L., & Matsuoka, Y. (2014). A heads-up display for diabetic limb salvage surgery: a view through the google looking glass. Journal of diabetes science and technology, 8(5), 951-956.
6. [AR智慧眼鏡帶動Micro LED需求大爆發， 2026年產值達4,100萬美元|數位時代 BusinessNext](https://www.bnext.com.tw/article/70331/-micro-led-ar-smart-glasses--explode0629)
7. Aulck, L., Nambi, D., & West, J. (2020). Increasing Enrollment by Optimizing Scholarship Allocations Using Machine Learning and Genetic Algorithms. International Educational Data Mining Society.
8. Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments/MIT press.
9. Bang, Y., Cahyawijaya, S., Lee, N., Dai, W., Su, D., Wilie, B., ... & Fung, P. (2023). A multitask, multilingual, multimodal evaluation of chatgpt on reasoning, hallucination, and interactivity. arXiv preprint arXiv:2302.04023.
10. Basoglu, N. A., Goken, M., Dabic, M., Ozdemir Gungor, D., & Daim, T. U. (2018). Exploring adoption of augmented reality smart glasses: Applications in the medical industry.
11. Bearman, M., Ryan, J., & Ajjawi, R. (2023). Discourses of artificial intelligence in higher education: A critical literature review. Higher Education, 86(2), 369-385.
12. Bechky, B. A. (2021). Blood, powder, and residue: How crime labs translate evidence into proof. Princeton University Press.
13. Bechmann, A., & Bowker, G. C. (2019). Unsupervised by any other name: Hidden layers of knowledge production in artificial intelligence on social media. Big Data & Society, 6(1), 2053951718819569.
14. Berger, R., Rugen, L., & Woodfin, L. (2014). Leaders of their own learning: Transforming schools through student-engaged assessment. John Wiley & Sons.
15. Boss, M., Huang, Z., Vasishta, A., & Jampani, V. (2024). Sf3d: Stable fast 3d mesh reconstruction with uv-unwrapping and illumination disentanglement. arXiv preprint arXiv:2408.00653.
16. Bowker, G. C. (2000). Sorting things out: Classification and its consequences.
17. Bowker, G. C. (2013). Data flakes: An afterword to “raw data” is an oxymoron.
18. Bull, S. (2020). There are open learner models about!. IEEE Transactions on Learning Technologies, 13(2), 425-448.
19. Campolo, A., & Crawford, K. (2020). Enchanted determinism: Power without responsibility in artificial intelligence. Engaging Science, Technology, and Society.
20. Cao, Y., Li, S., Liu, Y., Yan, Z., Dai, Y., Yu, P. S., & Sun, L. (2023). A comprehensive survey of ai-generated content (aigc): A history of generative ai from gan to chatgpt. arXiv preprint arXiv:2303.04226.
21. Cardon, P., Fleischmann, C., Aritz, J., Logemann, M., & Heidewald, J. (2023). The challenges and opportunities of AI-assisted writing: Developing AI literacy for the AI age. Business and Professional Communication Quarterly, 86(3), 257-295.
22. Cath, C., Wachter, S., Mittelstadt, B., Taddeo, M., & Floridi, L. (2018). Artificial intelligence and the ‘good society’: the US, EU, and UK approach. Science and engineering ethics, 24, 505-528.
23. Chandrasekaran, B., Mittal, S., & Smith, J. W. (1980). RADEX-Towards a computer-based radiology consultant. Pattern Recognition in Practice, 463-474.
24. Chassignol, M., Khoroshavin, A., Klimova, A., & Bilyatdinova, A. (2018). Artificial Intelligence trends in education: a narrative overview. Procedia computer science, 136, 16-24.
25. Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. Ieee Access, 8, 75264-75278.
26. Confalonieri, R., Coba, L., Wagner, B., & Besold, T. R. (2021). A historical perspective of explainable Artificial Intelligence. Wiley Interdisciplinary Reviews: Data Mining and Knowledge Discovery, 11(1), e1391.
27. Cooperstock, J. R. (2001). The classroom of the future: enhancing education through augmented reality. In Proc. HCI Inter. 2001 Conf. on Human-Computer Interaction (pp. 688-692).
28. Cotton, D. R., Cotton, P. A., & Shipway, J. R. (2024). Chatting and cheating: Ensuring academic integrity in the era of ChatGPT. Innovations in education and teaching international, 61(2), 228-239.
29. Daly, A., Hagendorff, T., Hui, L., Mann, M., Marda, V., Wagner, B., ... & Witteborn, S. (2019). Artificial intelligence governance and ethics: global perspectives. arXiv preprint arXiv:1907.03848.
30. Dathathri, S., Madotto, A., Lan, J., Hung, J., Frank, E., Molino, P., ... & Liu, R. (2019). Plug and play language models: A simple approach to controlled text generation. arXiv preprint arXiv:1912.02164.
31. Dede, C. (2008). Immersive interfaces for learning: Opportunities and perils. Retrieved from The President and Fellows of Harvard College website http://cyber. law. harvard. edu/interactive/events/luncheon/2008/12/dede.
32. Diakopoulos, N., Kivran-Swaine, F., & Naaman, M. (2011, May). Playable data: characterizing the design space of game-y infographics. In Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 1717-1726).
33. Doshi-Velez, F., & Kim, B. (2017). Towards a rigorous science of interpretable machine learning. arXiv preprint arXiv:1702.08608.
34. Due, B. L. (2014). The future of smart glasses: An essay about challenges and possibilities with smart glasses (Vol. 1, pp. 1-21). København, Denmark: Centre of Interaction Research and Communication Design, University of Copenhagen.
35. Due, B. L. (2014). The future of smart glasses: An essay about challenges and possibilities with smart glasses (Vol. 1, pp. 1-21). København, Denmark: Centre of Interaction Research and Communication Design, University of Copenhagen.
36. Espeland, W. N., & Stevens, M. L. (2008). A sociology of quantification. European Journal of Sociology/Archives européennes de sociologie, 49(3), 401-436.
37. Feathers, T. (2020). Facial recognition company lied to school district about its racist tech. Vice Motherboard, 2.
38. Felix, C. V. (2020). The role of the teacher and AI in education. In International perspectives on the role of technology in humanizing higher education (pp. 33-48). Emerald Publishing Limited.
39. Fetzer, J. H., & Fetzer, J. H. (1990). What is artificial intelligence? (pp. 3-27). Springer Netherlands.
40. Fitria, T. N. (2021, December). Artificial intelligence (AI) in education: Using AI tools for teaching and learning process. In Prosiding seminar nasional & call for paper STIE AAS (Vol. 4, No. 1, pp. 134-147).
41. Fu, J., Fu, S., & Grierson, M. (2024). Coral Model Generation from Single Images for Virtual Reality Applications. arXiv preprint arXiv:2409.02376.
42. Fulton, S. M. (2007). How many users does Second Life really have. Disposable en: http://betanews. com/2007/05/07/how-many-users-does-second-life-really-have.
43. Gal, R., Haviv, A., Alaluf, Y., Bermano, A. H., Cohen-Or, D., & Chechik, G. (2024). ComfyGen: Prompt-Adaptive Workflows for Text-to-Image Generation. arXiv preprint arXiv:2410.01731.
44. Gal, R., Haviv, A., Alaluf, Y., Bermano, A. H., Cohen-Or, D., & Chechik, G. (2024). ComfyGen: Prompt-Adaptive Workflows for Text-to-Image Generation. arXiv preprint arXiv:2410.01731.
45. Ghosh, D., Hajishirzi, H., & Schmidt, L. (2024). Geneval: An object-focused framework for evaluating text-to-image alignment. Advances in Neural Information Processing Systems, 36.
46. Gil, Y., Greaves, M., Hendler, J., & Hirsh, H. (2014). Amplify scientific discovery with artificial intelligence. Science, 346(6206), 171-172.
47. Grigorescu, S., Trasnea, B., Cocias, T., & Macesanu, G. (2020). A survey of deep learning techniques for autonomous driving. Journal of field robotics, 37(3), 362-386.
48. Gu, J. (2024). A Survey on Responsible Generative AI: What to Generate and What Not. arXiv preprint arXiv:2404.05783.
49. Gupta, Y., Jaddipal, V. V., Prabhala, H., Paul, S., & Von Platen, P. (2024). Progressive knowledge distillation of stable diffusion xl using layer level loss. arXiv preprint arXiv:2401.02677.
50. Holmes, W., & Porayska-Pomsta, K. (2023). The ethics of AI in education. Practices, challenges, and debates.
51. Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). State of the art and practice in AI in education. European Journal of Education, 57(4), 542-570.
52. Hsieh, M. C., & Lee, J. J. (2018). Preliminary study of VR and AR applications in medical and healthcare education. J Nurs Health Stud, 3(1), 1.
53. Huan-Yi Chen、Jinn-Tsong Tsai, Ph.D. (2023). 生成式AI在生成演算法與資料結構文本之相似度與超參數性能研究Research on the Similarity and Hyperparameter
54. Ilkka, T. (2018). The impact of artificial intelligence on learning, teaching, and education. European Union.
55. Janke, S., Rudert, S. C., Petersen, Ä., Fritz, T. M., & Daumiller, M. (2021). Cheating in the wake of COVID-19: How dangerous is ad-hoc online testing for academic integrity?. Computers and Education Open, 2, 100055.
56. Jiang, H., Huang, Q., & Pavlakos, G. (2024). Real3D: Scaling Up Large Reconstruction Models with Real-World Images. *arXiv preprint arXiv:2406.08479*.
57. Kandlhofer, M., Steinbauer, G., Hirschmugl-Gaisch, S., & Huber, P. (2016, October). Artificial intelligence and computer science in education: From kindergarten to university. In 2016 IEEE frontiers in education conference (FIE) (pp. 1-9). IEEE.
58. Kasneci, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., ... & Kasneci, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. Learning and individual differences, 103, 102274.
59. Kasof, J., Chen, C., Himsel, A., & Greenberger, E. (2007). Values and creativity. *Creativity Research Journal, 19*(2–3), 105–122. https://doi.org/10.1080/10400410701397164
60. Kay, J. (2012). AI and education: Grand challenges. IEEE Intelligent Systems, 27(5), 66-69.
61. Khosravi, H., Shum, S. B., Chen, G., Conati, C., Tsai, Y. S., Kay, J., ... & Gašević, D. (2022). Explainable artificial intelligence in education. Computers and Education: Artificial Intelligence, 3, 100074.
62. Kietzmann, J., Paschen, J., & Treen, E. (2018). Artificial intelligence in advertising: How marketers can leverage artificial intelligence along the consumer journey. Journal of Advertising Research, 58(3), 263-267.
63. Kitto, K., Sarathy, N., Gromov, A., Liu, M., Musial, K., & Buckingham Shum, S. (2020, March). Towards skills-based curriculum analytics: Can we automate the recognition of prior learning?. In Proceedings of the tenth international conference on learning analytics & knowledge (pp. 171-180).
64. Klopfer, E., & Squire, K. (2008). Environmental Detectives—the development of an augmented reality platform for environmental simulations. Educational technology research and development, 56, 203-228.
65. Kogut, B., & Zander, U. (1992). Knowledge of the firm, combinative capabilities, and the replication of technology. Organization science, 3(3), 383-397.
66. Kohnke, L., Moorhouse, B. L., & Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. Relc Journal, 54(2), 537-550.
67. Kong, S. C., Cheung, W. M. Y., & Zhang, G. (2021). Evaluation of an artificial intelligence literacy course for university students with diverse study backgrounds. Computers and Education: Artificial Intelligence, 2, 100026.
68. Labadze, L., Grigolia, M., & Machaidze, L. (2023). Role of AI chatbots in education: systematic literature review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20(1), 56.
69. Latour, B. (1987). Science in action: How to follow scientists and engineers through society. Harvard UP.
70. Lebovitz, S., Levina, N., & Lifshitz-Assaf, H. (2021). IS AI GROUND TRUTH REALLY TRUE? THE DANGERS OF TRAINING AND EVALUATING AI TOOLS BASED ON EXPERTS'KNOW-WHAT. MIS quarterly, 45(3).
71. Lee, C. C. (2024). Students’ Use and Non-Use of GAI tools in Revising Penetration Testing Reports.
72. Lemaignan, S., Newbutt, N., Rice, L., Daly, J., & Charisi, V. (2021). UNICEF guidance on AI for children: Application to the design of a social robot for and with autistic children. arXiv preprint arXiv:2108.12166.
73. Liao, Q. V., Gruen, D., & Miller, S. (2020, April). Questioning the AI: informing design practices for explainable AI user experiences. In Proceedings of the 2020 CHI conference on human factors in computing systems (pp. 1-15).
74. Li-Heng Chen、Ding-Ming Wang (2024). 運用生成式 AI 工具對研究生學術研究能力影響之實證研究An Empirical Study of Generative AI as a Research Tool for Graduate Students
75. Lipton, Z. C. (2018). The mythos of model interpretability: In machine learning, the concept of interpretability is both important and slippery. Queue, 16(3), 31-57.
76. Luckin, R., & Holmes, W. (2016). Intelligence unleashed: An argument for AI in education.
77. Ma, K., & Chung, J. (2024). A Research on AI Generated 2D Image to 3D Modeling Technology.
78. Marcus, G. (2022). Artificial general intelligence is not as imminent as you might think. Scientific American, 1.
79. Miguéis, V. L., Freitas, A., Garcia, P. J., & Silva, A. (2018). Early segmentation of students according to their academic performance: A predictive modelling approach. Decision Support Systems, 115, 36-51.
80. Mitchell, M. (2021). Why AI is harder than we think. arXiv preprint arXiv:2104.12871.
81. Monroy, G. L., Shemonski, N. D., Shelton, R. L., Nolan, R. M., & Boppart, S. A. (2014, February). Implementation and evaluation of Google Glass for visualizing real-time image and patient data in the primary care office. In Advanced Biomedical and Clinical Diagnostic Systems XII (Vol. 8935, pp. 166-174). SPIE.
82. Moorhouse, B. L., Yeo, M. A., & Wan, Y. (2023). Generative AI tools and assessment: Guidelines of the world's top-ranking universities. Computers and Education Open, 5, 100151.
83. Moshtaghi, O., Kelley, K. S., Armstrong, W. B., Ghavami, Y., Gu, J., & Djalilian, H. R. (2015). Using Google Glass to solve communication and surgical education challenges in the operating room. The Laryngoscope, 125(10), 2295-2297.
84. Muensterer, O. J., Lacher, M., Zoeller, C., Bronstein, M., & Kübler, J. (2014). Google Glass in pediatric surgery: an exploratory study. International journal of surgery, 12(4), 281-289.
85. NATIONAL AUDIT OFFICE. (2019). Investigation into the response to cheating in English language tests. National Audit Office.
86. Nemitz, P. (2018). Constitutional democracy and technology in the age of artificial intelligence. Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences, 376(2133), 20180089.
87. Nonaka, I., & Von Krogh, G. (2009). Perspective—Tacit knowledge and knowledge conversion: Controversy and advancement in organizational knowledge creation theory. Organization science, 20(3), 635-652.
88. Oakden-Rayner, L. (2019). The rebirth of CAD: how is modern AI different from the CAD we know?. Radiology: artificial intelligence, 1(3), e180089.
89. Ouhadouan, O., & Fatmi, H. (2024). GAI in Higher Education Institutions: Exploring the Potential Benefits and Concerns Surrounding its Use.
90. Pardos, Z. A., & Nam, A. J. H. (2020). A university map of course knowledge. PloS one, 15(9), e0233207.
91. Pecorari, D., & Petrić, B. (2014). Plagiarism in second-language writing. Language Teaching, 47(3), 269-302.
92. Pedro, F., Subosa, M., Rivas, A., & Valverde, P. (2019). Artificial intelligence in education: Challenges and opportunities for sustainable development.
93. Pentland, B. T. (1993). Getting comfortable with the numbers: Auditing and the micro-production of macro-order. Accounting, Organizations and Society, 18(7-8), 605-620.
94. Performance of Generative AI in Generating Algorithm and Data Structure Texts
95. Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Potentials, pitfalls, and future directions in creativity research. Educational psychologist, 39(2), 83-96.
96. Pokrivcakova, S. (2019). Preparing teachers for the application of AI-powered technologies in foreign language education. Journal of Language and Cultural Education, 7(3), 135-153.
97. Qi, Y., & Xiao, J. (2018). Fintech: AI powers financial services to improve people's lives. Communications of the ACM, 61(11), 65-69.
98. Quach, K. (2020). AI me to the Moon… Carbon footprint for ‘training GPT-3’same as driving to our natural satellite and back. The Register.
99. Reddy, S., Allan, S., Coghlan, S., & Cooper, P. (2020). A governance model for the application of AI in health care. Journal of the American Medical Informatics Association, 27(3), 491-497.
100. Ribeiro, M. T., Singh, S., & Guestrin, C. (2016). Model-agnostic interpretability of machine learning. arXiv preprint arXiv:1606.05386.
101. Rosoff, A. J. (2004). The Gold Standard: The Challenge of Evidence-Based Medicine and Standardization in Health Care. The Journal of Legal Medicine, 25(2), 249-255.
102. Scanlon, E., Sharples, M., Fenton-O’Creevy, M., Fleck, J., Cooban, C., & Ferguson, R. (2013). Beyond prototypes: Enabling innovation in technology-enhanced learning. milto n keynes: Open university.
103. Schiff, D. (2022). Education for AI, not AI for education: The role of education and ethics in national AI policy strategies. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 32(3), 527-563.
104. Schön, D. A. (2017). The reflective practitioner: How professionals think in action. Routledge.
105. Schramowski, P., Tauchmann, C., & Kersting, K. (2022, June). Can machines help us answering question 16 in datasheets, and in turn reflecting on inappropriate content?. In Proceedings of the 2022 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency (pp. 1350-1361).
106. Schulze, E. (2019). 40% of AI start-ups in Europe have almost nothing to do with AI, research finds. CNBC.
107. Selwyn, N. (2022). The future of AI and education: Some cautionary notes. European Journal of Education, 57(4), 620-631.
108. Sharma, R. C., Kawachi, P., & Bozkurt, A. (2019). The landscape of artificial intelligence in open, online and distance education: Promises and concerns. Asian Journal of Distance Education, 14(2), 1-2.
109. Shelton, B. E., & Hedley, N. R. (2002, September). Using augmented reality for teaching earth-sun relationships to undergraduate geography students. In The First IEEE International Workshop Agumented Reality Toolkit, (pp. 8-pp). IEEE.
110. Shew, A. (2020). Ableism, technoableism, and future AI. IEEE Technology and Society Magazine, 39(1), 40-85.
111. Siddarth, D., & Nabben, K. (2021). What tech futurists get wrong about human autonomy. Noema. https://www. noemamag. com/ai-blockchain-human-autonomy-future.
112. Singapore, S. N. (2019). National artificial intelligence strategy. Advancing Our Smart Nation Journey.
113. Strubell, E., Ganesh, A., & McCallum, A. (2020, April). Energy and policy considerations for modern deep learning research. In Proceedings of the AAAI conference on artificial intelligence (Vol. 34, No. 09, pp. 13693-13696).
114. Susskind, Z., Arden, B., John, L. K., Stockton, P., & John, E. B. (2021). Neuro-symbolic ai: An emerging class of ai workloads and their characterization. arXiv preprint arXiv:2109.06133.
115. Tahiru, F. (2021). AI in education: A systematic literature review. Journal of Cases on Information Technology (JCIT), 23(1), 1-20.
116. Taylor, R., Kardas, M., Cucurull, G., Scialom, T., Hartshorn, A., Saravia, E., ... & Stojnic, R. (2022). Galactica: A large language model for science. arXiv preprint arXiv:2211.09085.
117. Tochilkin, D., Pankratz, D., Liu, Z., Huang, Z., Letts, A., Li, Y., ... & Cao, Y. P. (2024). Triposr: Fast 3d object reconstruction from a single image. arXiv preprint arXiv:2403.02151.
118. Touvron, H., Martin, L., Stone, K., Albert, P., Almahairi, A., Babaei, Y., ... & Scialom, T. (2023). Llama 2: Open foundation and fine-tuned chat models. arXiv preprint arXiv:2307.09288.
119. Uprety, D., Zhu, D., & West, H. (2023). ChatGPT—A promising generative AI tool and its implications for cancer care. Cancer, 129(15), 2284-2289.
120. Von Dran, G. M., Callahan, E. S., & Taylor, H. V. (2001). Can students' academic integrity be improved? Attitudes and behaviors before and after implementation of an academic integrity policy. Teaching Business Ethics, 5, 35-58.
121. Wang, J., Liu, X. G., Di, Z., Liu, Y., & Wang, X. E. (2023). T2iat: Measuring valence and stereotypical biases in text-to-image generation. arXiv preprint arXiv:2306.00905.
122. Wartman, S. A., & Combs, C. D. (2018). Medical education must move from the information age to the age of artificial intelligence. Academic Medicine, 93(8), 1107-1109.
123. Wasik, B. (2013). Why wearable tech will be as big as the smartphone. Retrieved April, 26, 2014.
124. Wei, J., Wang, X., Schuurmans, D., Bosma, M., Xia, F., Chi, E., ... & Zhou, D. (2022). Chain-of-thought prompting elicits reasoning in large language models. *Advances in neural information processing systems*, *35*, 24824-24837.
125. Winne, P. H. (1995). Inherent details in self-regulated learning. Educational psychologist, 30(4), 173-187.
126. Xu, J., Cheng, W., Gao, Y., Wang, X., Gao, S., & Shan, Y. (2024). Instantmesh: Efficient 3d mesh generation from a single image with sparse-view large reconstruction models. arXiv preprint arXiv:2404.07191.
127. Xue, X., Lu, Z., Huang, D., Ouyang, W., & Bai, L. (2024). GenAgent: Build Collaborative AI Systems with Automated Workflow Generation--Case Studies on ComfyUI. arXiv preprint arXiv:2409.01392.
128. Yousef, A. M. F. (2021). Augmented reality assisted learning achievement, motivation, and creativity for children of low-grade in primary school. *Journal of Computer Assisted Learning, 37*(3), 695–705.<https://doi.org/10.1111/jcal.12536>
129. Yu, X., Peng, B., Galley, M., Gao, J., & Yu, Z. (2023). Teaching Language Models to Self-Improve through Interactive Demonstrations. arXiv preprint arXiv:2310.13522.
130. Yuan, Z., Liu, Y., Cao, Y., Sun, W., Jia, H., Chen, R., ... & Sun, L. (2024). Mora: Enabling generalist video generation via a multi-agent framework. arXiv preprint arXiv:2403.13248.
131. Yuen, S. C. Y., Yaoyuneyong, G., & Johnson, E. (2011). Augmented reality: An overview and five directions for AR in education. Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE), 4(1), 11.
132. Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., ... & Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. Complexity, 2021(1), 8812542.
133. Zhang, F., Sun, Z., & Chen, Q. (2024). Research on Interior Intelligent Design System Based On Image Generation Technology. Procedia Computer Science, 243, 690-699.
134. Zhang, L., Rao, A., & Agrawala, M. (2023). Adding conditional control to text-to-image diffusion models. In Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision (pp. 3836-3847).
135. Zhang, Z., Zhang, A., Li, M., Zhao, H., Karypis, G., & Smola, A. (2023). Multimodal chain-of-thought reasoning in language models. arXiv preprint arXiv:2302.00923.
136. Zhao, Y., Cheng, Y., Ding, S., Fang, Y., Cao, W., Liu, K., & Cao, J. (2024, June). Magic Camera: An AI Drawing Game Supporting Instantaneous Story Creation for Children. In Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference (pp. 738-743).
137. Zhao, Y., Cheng, Y., Ding, S., Fang, Y., Cao, W., Liu, K., & Cao, J. (2024, June). Magic Camera: An AI Drawing Game Supporting Instantaneous Story Creation for Children. In Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference (pp. 738-743).
138. 孔令文（2023）。技術型高中學生人工智慧素養學習內涵建構與實證分析之研究。﹝博士論文。國立臺灣師範大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 [https://hdl.handle.net/11296/ps3c6h。](https://hdl.handle.net/11296/ps3c6h%E3%80%82)
139. 田尻慎太郎. (2024). 北陸大学のデータサイエンス・AI 教育プログラム. 大学教育と情報, 2024(1), 46-50.
140. 吳靜吉、林偉文、林士郁、王涵儀、陳秋秀、曾敬梅、徐悅淇（2003）。國際創造力教育趨勢及其對我國創造力教育的啟示。學生輔導。，79，32-47
141. 徐志溢 (2023)。 基於 Stable Diffusion 模型和 LoRA 優化訓練生成人臉表情
142. 基於角色情感互動與主動式照護的生成式 AI 模型能力研究; Role-Based Emotional Interaction and Proactive Care Capabilities of Generative AI Models. 2024. PhD Thesis. 國立中央大學.
143. 張祐誠（2024）。以對話式遊戲教學提升國中學生心流經驗及創意思考之研究。﹝碩士論文。國立中山大學﹞臺灣博碩士論文知識加值系統。 https://hdl.handle.net/11296/2rf9zk。
144. 探究 AR 學單字系統 (EnglishInAR) 融入合作學習策略 對於英語字彙學習—字音與字義之學習成效. 2019. PhD Thesis. National Central University.
145. 新原俊樹. (2023). 数理・データサイエンス・AI 教育プログラムの実状 2021 年度リテラシーレベル認定 78 校の事例から. 日本教育工学会論文誌, 47(2), 333-342.
146. 葛西正裕, クズニシマサヒロ, 金澤小夜子, カナザワサヨコ, 大島典子, オオシマノリコ, ... & ワタナベタカトシ. (2022). 文系 AI 人材教育に対する調査研究. 経済研究所所報, (2), 50-78.
147. [聚焦AR/VR產品走向與應用趨勢 | 電腦與通訊](https://ictjournal.itri.org.tw/xcdoc/cont?sid=0M257582562602272358&xsmsid=0M208578644085020215)
148. 駒澤伸泰. (2021). 医学部におけるデータサイエンス・AI 教育への提言. 医学教育, 52(4), 348-348.
149. 羅禎俋. (2024). AI 工具 ComfyUI 輔助 2D 人型角色動畫應用於各景別之研究. 嶺東科技大學數位媒體設計系碩士班學位論文, 1-66.