

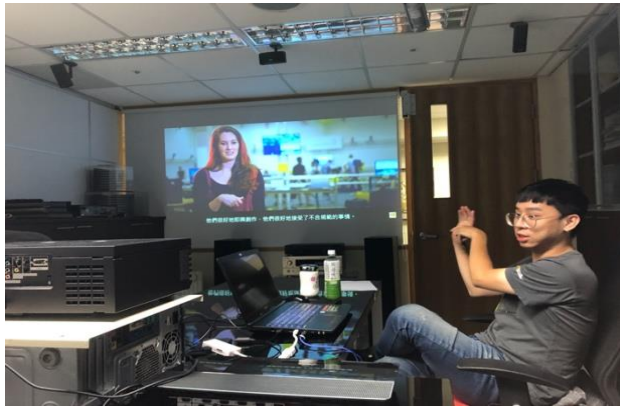


中國文化大學教育部高教深耕計畫計畫成果紀錄表

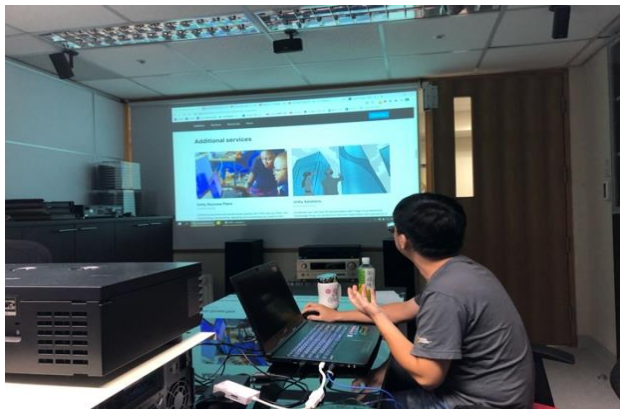
| | | |
|--------------------------|---|---------------------------|
| 子計畫 | A4-1-1「培養學生創新創意能力」 | |
| 具體作法 | A4 厚植專業知識，啟發創新能力，提升就業知能 _A4 1 1 培養創新創意能力 | |
| 主題 | 【虛擬實境 Unity VR 360 專案開發實作】- Unity 資源匯入與設定調整 | |
| 內容 (活動內容簡述/執行成效) | <p>主辦單位：科技藝術碩士學位學程(科藝所) 活動日期：109 年 10 月 29 日(四)9:00~12:00 活動地點：曉峰 1104 主講者：賴銘軒老師 參與人數：_4_ 人 (教師_1_ 人、學生_3_ 人、行政人員_0_ 人、校外_0_ 人) 內 容：Unity 資源匯入與設定調整 執行成效：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 業界使用工具認識與使用、 2. 學習互動設計 3. 學習 3D 虛擬空間設計 4. 開發 VR 出完整專案 | |
| 活動照片 (檔案大小以不超過 2M 為限) | 活動照片電子檔名稱 (請用英數檔名) | 活動照片內容說明(每張 20 字內) |
| |  | 介紹 unity 在科技產業上的應用。 |
| |  | Unity 在遊戲開發中的應用。 |



介紹動作捕捉在科技業上的應用。



利用動作捕捉儀器與unity專案中的應用。



介紹unity網上的資源，可以多加利用來增加自己專案的豐富。