

## 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	匯入 Blender 檔案 製作 VR 互動元素	
<p><b>內容</b> (活動內容簡述/執行成效)</p>	<p>主辦單位：科技藝術碩士學位學程(科藝所)  活動日期：2021 年 11 月 30 日(二) AM 09:00~12:00  活動地點：大成館 220 電腦教室  主 講 者：蘇戈麟 老師  參與人數： <u>6</u> 人 (教師 <u>2</u> 人、學生 <u>4</u> 人、行政人員 <u>0</u> 人、校外 <u>0</u> 人)</p> <p>1. 授課內容：  說明 Blender 軟體匯出檔案以及 Unreal 支援格式並匯入 Unreal 設定模型檔案，透過藍圖設定互動物件，VR 控制器互動藍圖物件設定，VR 內撿取道具、紀錄道具資訊並設定遊戲過關條件。</p> <p>2. 執行成效：  研究生 Blender 軟體匯出檔案，並透過藍圖及 VR 控制器做互動設定。  研究生實際基礎操作。</p>	
<p><b>活動照片</b> (檔案大小以不超過 2M 為限)</p>	<p>活動照片電子檔名稱 (請用英數檔名)</p>	<p>活動照片內容說明(每張 20 字內)</p>
		<p>匯入 Blender 檔案</p>



匯出 Blender 檔案 及匯入 Unreal 設定模型檔案



指導研究生匯出 Blender 檔案 及匯入 Unreal 設定模型檔案-1



研究生互相研究操作及設計