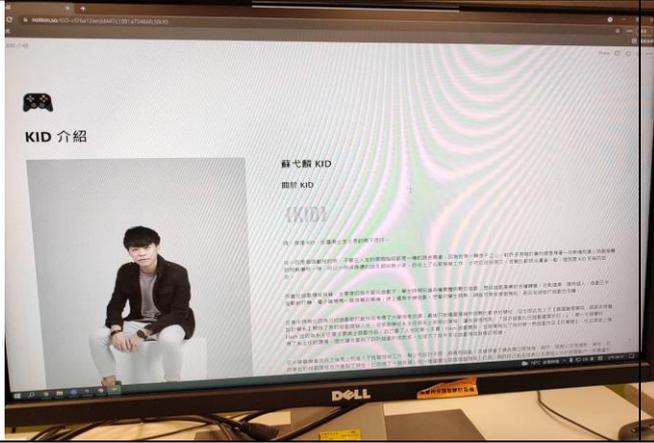
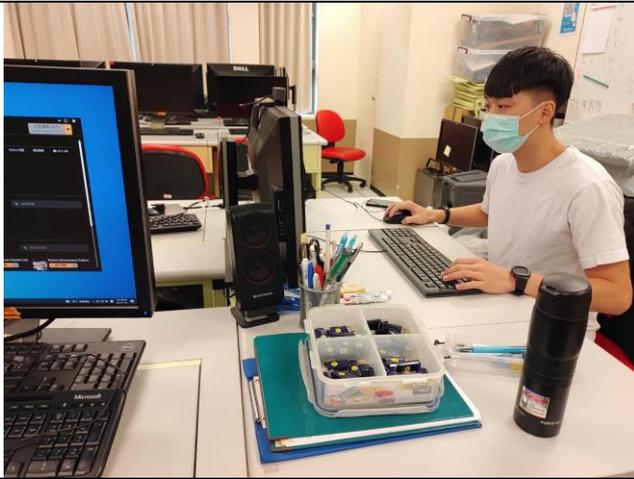


中國文化大學教育部高教深耕計畫計畫成果紀錄表

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	環境與軟體安裝流程，匯入 Reallusion 檔案	
<p>內容 (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 09 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. 業師介紹： <u>蘇戈麟</u>，專長在於:遊戲開發、多媒體互動設計、插畫設計、網頁設計、平面設計等。開發作品 VR 寶箱守護者 (VR 遊戲 - 遊戲 3D 美術、遊戲程式); ACR (AR 擴增實境教育應用程式 - 介面美術、程式開發)及多項手機遊戲。</p> <p>2. 內容： Git Hub 平台介紹與帳號註冊，並使用 Git Hub Desktop 建立課程資料庫以及 Unreal 4.27.1 專案。Unreal VR 樣板建立、基本介面、基礎操作說明並使用 Mixamo 下載模型、套入動作並匯入 Unreal 進行模型、材質與藍圖設定。</p> <p>3. 執行成效： 研究生可以初步的使用 Git Hub Desktop 建立課程資料庫及專案。 研究生實際基礎操作。</p>	
<p>活動照片 (檔案大小以不超過 2M 為限)</p>	<p style="text-align: center;">活動照片電子檔名稱 (請用英數檔名)</p> 	<p style="text-align: center;">活動照片內容說明(每張 20 字內)</p> <p style="text-align: center;">蘇戈麟 老師自我介紹</p>



蘇戈麟老師介紹 Git Hub 平台介紹與帳號註冊



Unreal VR 樣板建立



套入動作並匯入 Unreal 進行模型、材質與藍圖設定-1



套入動作並匯入 Unreal 進行模型、材質與藍圖設定-2



研究生初步使用的成果