

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	實作 VR 遊戲場景	
<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 23 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： 動畫混和空間、動畫藍圖設定並控制物件等待、跑步、死亡與攻擊動畫，建藍圖 BP 控制敵人物件行為，取得 VR 玩家資訊並使用 AI 節點前往玩家位置。使用 VR 樣板子彈設定碰撞事件並實作血量扣除與判定系統。</p> <p>2. 執行成效： 研究生可初步實作 VR 遊戲場景。 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>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>VR 遊戲程式</p>



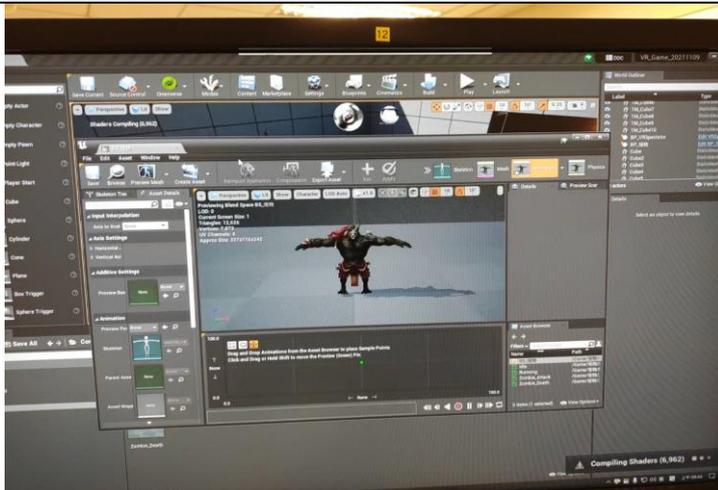
研究生建藍圖 BP 控制敵人物件行為，取得 VR 玩家資訊-



蘇老師指導研究生吳明德



研究生互相研究操作及設計



研究生初步操作的成果