**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** | B3-2 VR Class ∞ 虛擬教室無限大 | |
| **具體作法** | 課堂授課示範操作與上機實作練習 | |
| **主題** | 互動VR遊戲設計-Unreal VS Oculus | |
| **內容**  （活動內容簡述/執行成效） | 主辦單位：中國文化大學教學資源中心、中國文化大學大眾傳播學系  活動日期：111年4月20日 上午09:10~下午03:00  活動地點：大成館220教室(Convid-19疫情改Teams線上授課)  主 講 者：賴彥之工程師  參與人數： 30 人（教師 3 人、學生 27 人、行政人員 0 人、校外 0 人）  內 容：本次主要針對遊戲中互動機制進行設計，介紹場景建模建置於材質著色設定，遊戲場景建置與著色，建置吸引人場景是很重要的，老師還教導設計霓虹燈，讓物件可以以隨機亂數方式變換顏色與亮度，並教導得分環的基本設置，最後可以讓同學們設計好玩有趣的VR遊戲。本週的重點著重在運用unreal遊戲引擎，在素材裡設定藍圖程式邏輯，並且教導各個物件間如何用藍圖程式串接，讓其邏輯合理且完善。業師手把手教學，並給予同學們實作設計的時間，讓同學能更熟悉相關設計與操作方法。  執行成效：1.同學們習得遊戲場景建置。2.得分環的建置、設計、與程式功能撰寫。3.物件霓虹燈設定與顏色參數設計。讓學生能獨立建置設計以上三種功能。 | |
| **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)** |
| Vrclass1.png | 本課程活動海報。 |
| Vrclass0420\_1.jpg | 學生在家上課學習畫面。 |
| Vrclass0420\_2.png | 物件材質設計教學，含霓虹燈設定。 |
| Vrclass0420\_3.png | 霓虹燈藍圖程式設定。 |
| Vrclass0420\_4.png | 得分圈設定。 |
| Vrclass0420\_5.png | 得分圈藍圖設定。 |
| **備註：活動照片請附上原始照片一併回傳** | | |
| **附件檔案** | **附件檔案名稱**  **(請用英數檔名)** | **附件名稱** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |