**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5月4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：本次課程內容主旨在設計投擲遊戲中「得分環」相關指令設計與程式結構說明，最終目標可以讓同學運用直覺式的手柄進行VR眼鏡互動遊戲設計。首先必須先用unreal遊戲引擎的vr模式，建立好想要的物件後，設計物件的材質，對材質球進行調整。其次，要讓「得分環」變的活潑，得用blueprints對得分環的材質球進行互動程式操作，讓球經過得分環時其顏色與分數會發生變化。此外，業師還針對得分總分及其他物件設計介紹(ex:火箭)，難度較為複雜學生們得專心上譜才能熟悉操作觀念。  執行成效：1.得分圈設計與藍圖程式碼設計。2.火箭建模與建置設計，與手拉火箭互動式設計。讓同學們能習得獨立完成VR遊戲。 | |
| **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)** |
| Vrclass.png | 本課程活動海報。 |
| Vrclass0504\_1.jpg | 學生在家上課畫面。 |
| Vrclass0504\_2.png | 材質操作介紹畫面。 |
| Vrclass0504\_3.png | 材質設計與得分環設計畫面。 |
| Vrclass0504\_4.png | 材質設計與得分環設計畫面。 |
| Vrclass0504\_5.png | 同學們場景建置實作練習畫面 |
| Vrclass0504\_6.png | 火箭設計教學畫面。 |
| Vrclass0504\_7.png | 火箭設計教學畫面。 |
| Vrclass0504\_8.png | 火箭設計教學畫面。 |
| Vrclass0504\_9.png | 進階霓虹燈設計教學畫面。鎮 |
| **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** |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |