**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13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：本課程授課目的在使同學們能在Oculus Quest2上獨立製作開發VR互動投球與射箭遊戲，首先會指導學生對開發環境進行設置，其次為場景建置及互動藍圖BluePrint程式設計，最後讓同學可以自行完成一個運用VR眼鏡含控制手柄操作的投擲遊戲。教師指導同學對Unreal 遊戲開發引擎，環境參數設定進行認識，同學們需開啟遊戲開發模式，在關卡場景中製作並建立各種物件，對物件設定好材質。接下來讓物件會動，搭配BluePrint程式指令，讓其有自動化互動效果。業師以一步步示範操作，指導同學熟悉相關開發設計環節，同學們可以後續實作過程中進行實作解疑。  本次課程內容，業師賴老師教導同學回憶Unreal場景建置方式，及Oculus手抦操作BluePrint程式設計，與物理特性相關設定，建置設定好基本環竟，另外還介紹球丟到物體，觸發相關動作與計分機制設計，讓同學有很充實的設計體驗。  執行成效：1.完成Oculus開發環境設定。2.熟悉開發步驟與各項材質與藍圖作設定。3.基本場景物件建立。讓同學們有業界敏捷開發VR遊戲之能力。 | |
| **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 | 本課程之活動海報。 |
| Class0413\_1.jpg | 學生在家連上課畫面。 |
| Class0413\_2.png | 業師示範場景建置操作畫面。 |
| Class0413\_3.png | 於電腦教室端遠端藍圖設計畫面。 |
| Class0413\_4.png | 物理特性設定操作畫面。 |
| Class0413\_5.png | 場景建置執行示範畫面。 |
| Class0413\_6.png | 基本藍圖建置教學畫面。 |
| Class0413\_7.png | 執行示範畫面。 |
| **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** |
| 20220413\_UE4 VRClass.ZIP | 20220413\_UE4 VRClass上課教材與素材檔 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |