

東南科技大學高等教育深耕計畫第一部分主冊：以深坑為基地向世界招手

活動成果表

執行方案：A2-1 業師協同教學

活動主題：遊戲測試

主講人：陳啟南/許加文

班級：遊戲三甲

學生數：44 人

上課地點：四維 407

對應項目

項目勾選	中程校務發展	高教四大面向	
✓	學生第一 教學至上	落實教學創新 及提升教學品質	A 推動創新教學 優化學習成效
	產業鏈結 學用合一	發展學校特色	B 全生涯啟動 強化產學接軌
	提升效能 永續發展	提升高教公共性	C 強化教學支持系統 與高教公共性
	關懷社會 放眼國際	善盡社會責任	D 實踐社會責任 培育利他公民

活動簡述：

1.活動目的

(1)讓學生了解軍事遊戲設計軟體特性與操作。(2)數位互動設計、遊戲企劃行銷及新科技設備整合範例介紹。(3)提供學生課堂學習成果應用的概念與思考面向。(4)透過操作示範與課堂討論，培養學生表達能力。

2.課程表

日期	時間	主題
11/19	13:20~17:10	Remo3D & VR-Forces 系統架構介紹、基礎操作
11/26		Remo3D & VR-Forces 物件擺設 + 路徑規劃與物件中 Plan 的 Trigger 使用
12/3		驗證測試及討論

具體成效：

- 1.學生會載入系統內建範例想定，嘗試不同啟動鈕，各個想定有什麼不一樣的效果，設計物件簡單動作，如移動位置等。
- 2.學生可將指定的人物或車輛擺放在地圖上，並用表層工具下達移動命令及指派任務。
- 3.學生根據提供的想定，規劃物件遭遇事件進而觸發 Trigger 反應。
- 4.討論 3D 物件如何進入 SOE 並設定參數、並設定示範物件 Degree of Freedom，例如門打開、砲塔旋轉。。

活動照片



照片 1 說明：業師上課情形



照片 2 說明：業師上課情形



照片 3 說明：業師上課情形



照片 4 說明：業師上課情形



照片 5 說明：業師上課情形



照片 6 說明：業師上課情形