

日期	時間	課程內容	
VR/AR零基礎創作系列課程			
認識 VR 360、3D動畫			
10/14 (Day1)	08:30-09:00	報到	講師:黃振樑
	09:00-12:00	VR 360 3D動畫設計實務	
		VR 360 動畫硬體體驗與工作原理介紹	
		3D 全景場景設計與道具使用技巧	
		3D 角色造型設計製作	
		3D 角色表情與肢體動畫實戰設計	
	12:00-13:00	午餐	
	13:00-17:00	3D 場域燈光設定原則	
		3D 攝影機操作重點	
		時間軸關念與多角色表演	
輸出 VR 360 影片案例			
		VR360 3D 動畫作品與發表實析	
360相機全景攝影應用與Unity操作基礎			
10/15 (Day2)	08:30-09:00	報到	
	09:00-12:00	360 全景攝影技術於 Youtube 設計實務	
		360 全景攝影校園導覽網頁設計製作	
	12:00-13:00	午餐	
	13:00-17:00	最新 VR 設備體驗與原理介紹	
Unity 操作基礎課程			
Unity 進階課程(一)			
10/21 (Day3)	08:30-09:00	報到	講師:林祖弘
	09:00-12:00	導入 Steam VR SDK 運用於 VIVE VR Unity 專題	
		設定 Unity 場景地板與環境架設	
		製作基礎3D模型與攝影機操作使用	
		物件位移、旋轉、縮放	
	12:00-13:00	午餐	
13:00-17:00	3D Warehouse 模型下載與導入技巧		
	博物館導覽場域佈展與設計		
Unity 進階課程(二)			
10/22 (Day4)	08:30-09:00	報到	
	09:00-12:00	導入 VRTK SDK 運用於VIVE VR Unity 專題	
		設定 VIVE 控制器按鈕定義值	
		Unity 燈光設定技巧	
		Unity 貼圖設定技巧	
	12:00-13:00	午餐	
	13:00-17:00	Build Unity Demo App	
VR App 作品與發表實析			
	摩天大樓高空獨木橋專題製作		