

108 年畢業專題發表第三次發表老師講評及學生回覆

發表順序： 第 13 組	組員名單： 4A 105024019 黃婉綺、4A 105024124 郭毓呈、4A 105024201 陳佩彤 4A 105024204 范淳惠、4A 105024236 王駿誠、4B 105024239 簡世益	指導老師： 陸清達 老師
老師講評		學生回覆
1.	俊宏老師：主角腳很開，然後目前完成的部分？	3D 模型的角色動作調整尚不熟練，將持續學習改善，讓模型動作更貼近自然。目前已經完成大部分的基礎互動，例如：角色移動、場景互動等設計，後續將在這些基礎上持續建構，完成更進階的互動，包含戰鬥動作、怪物互動和特效等。
2.	建人老師：遊戲本身的主軸、互動還沒有穩定，要加強這部分？	目前已經完成大部分的基礎互動，例如：角色移動、場景互動等設計，後續將在這些基礎上持續建構，完成更進階的互動，包含戰鬥動作、怪物互動和特效等。
3.	佳漢老師：主角走路很奇怪，目前完成進度？	3D 模型的角色動作調整尚不熟練，將持續學習改善，讓模型動作更貼近自然。目前已經完成大部分的基礎互動，例如：角色

		<p>移動、場景互動等設計，後續將在這些基礎上持續建構，完成更進階的互動，包含戰鬥動作、怪物互動和特效等。</p>
4	<p>佳漢老師：不知道玩法？</p>	<p>將拍攝遊戲教學影片，並在第四次發表播放。</p>
5	<p>主任：主角走路怪怪的，時間、效果呈現上面多考慮一下？</p>	<p>3D模型的角色動作調整尚不熟練，將持續學習改善，讓模型動作更貼近自然。</p> <p>第一次製作遊戲，經驗不足導致許多地方我們都沒辦法精準的評估工作量和製作的深度，將在最後一次發表前頻繁討論，在最後有限的時間內平衡呈現內容的完整性及效果。</p>

指導老師簽章：