

靜宜大學資訊工程學系畢業專題計畫書

一、封面內容包括：

專題名稱：UE5 遊戲製作

指導教師：劉建興

專題學生：資工三 B 411017797 李昱傑 s1101779@gm.pu.edu.tw

資工三 B 411018133 陳冠霖 s1101813@gm.pu.edu.tw

資工三 B 411018036 蕭凱宏 s1101803@gm.pu.edu.tw

繳交日期：113 年 2 月 22 日

二、內容包括：

● 摘要

身為同是熱愛使用電腦的人，我們想要自己動手做一個新穎的遊戲。使用打造出許多熱門遊戲的 UE5 引擎和傳統的建模軟體 Blender，結合最新的 OpenAI 技術，希望能帶給和我們一樣的玩家有新奇的感覺。

● 進行方法及步驟

請細述本計畫採用之方法與原因

- 1.使用 UE5 引擎製作遊戲及套入套件
- 2.使用 OpenAI API 訓練模型並加入性格
- 3.使用 Blender 軟體製作角色 3D 建模

預計可能遭遇之困難及解決途徑

- 1.AI 訓練時間過長，且回應不準確

解決辦法

1. 使用回應中文較準確且較易於訓練的 GPT 模型。

● 設備需求 (硬體及軟體需求)

硬體: 桌上型電腦/筆記型電腦

軟體:Unreal Engine 5、Blender

● 經費預算需求表 (執行中所需之經費項目單價明細)

編列預算範本

項 目 名 稱	說 明	單 位	數 量	單 價	小 計	備 註
				臺幣(元)	臺幣(元)	

個人電腦	專案之進行	部	3	26000	78000	自行負擔
雷射印表機	文件整理及列印等	部	1	10000	10000	由系上實驗室 提供
OpenAI API 使用額度	GPT 模型訓練進行	Token	200,000	0.00075	158	自行負擔
雜支費	印刷費、文具等	批	1	500	500	自行負擔
共 計					88658	

- **工作分配** (詳述參與人員分工)

地形製作: 李昱傑

gpt 模型: 蕭凱宏

3D 建模: 陳冠霖

- **預期完成之工作項目及具體成果**

製作一個有完整故事性的遊戲，將地圖、3D 建模與訓練好的 GPT 模型導入、整合，並讓 GPT 模型了解遊戲的過程，幫助玩家一同通關遊戲。

(* 書面審查文件至少為 2 頁。不含封面，請依上述格式撰寫。)

(* 字型：「本文」使用「標楷體及 *Times*12 點」；行距 1.5。

「標題」使用「**粗體標楷體及 *Times*14 點**」；行距 1.5。)

(* 上下左右的邊界至多 2.5 公分，至少 1 公分。