



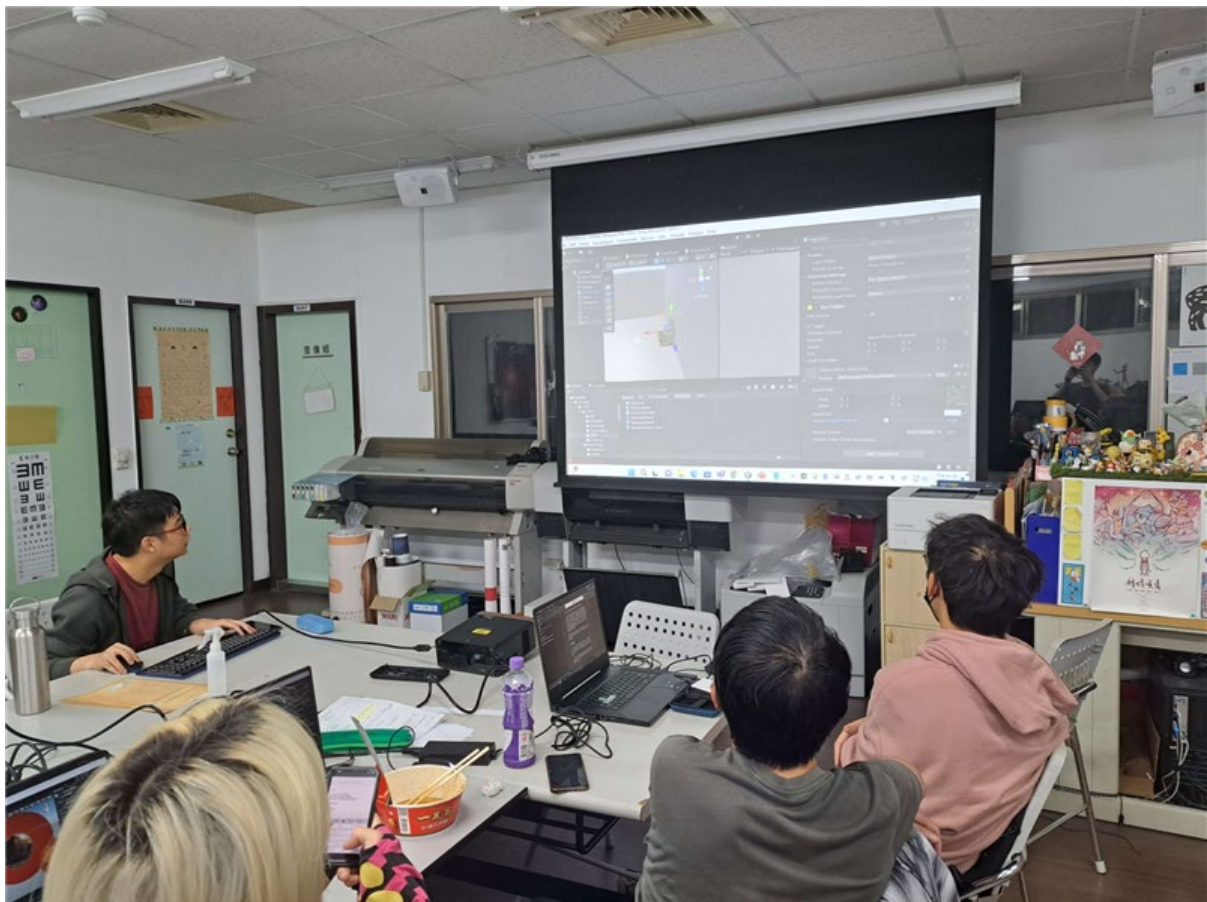
Unity Shader Editor 學習與實作(三)

時間：2023-11-23

地點：傳播館 Q206

此次課程開始時，業師繼續上次課程的內容，講解控制 shader 的溶解方向，讓同學們可以用程式去操控 shader 的方向，達到遊戲中預想的消散效果。講解完溶解後，業師依據同學們上次提出的效果去講解製作方式，像是冰錐效果的冰錐生成是利用課程先前所教的模型遮罩配合粒子效果的冰霜；虛式茈的效果是黑色球體加上先前教過的外光暈加上空間扭曲的 shader 以及粒子效果的吸入；最難的黑洞引力透鏡效果，業師講解了黑洞的成像概念後，解釋這是節點拉不出來的效果，只能自己寫 shader，以上解講完後業師將這些內容做了簡單的講義送給大家。

最後剩下的時間業師和同學們進行遊戲業界內的問答，如特效美術是否吃香、遊戲業目前的趨勢以及想當遊戲程式設計師需要會到什麼程度，此課程讓同學們了解 shader 的基本概念，讓同學們在未來製作遊戲時更能做出沉浸式的效果體驗，以及最後的遊戲業界問答能對同學們未來在規畫職涯時能有所方向。



業師介紹放在模型上的貼圖



Unity Shader Editor 學習與實作(三)

時間：2023-11-23

地點：傳播館 Q206



業師講解高難度節點



業師正在調整溶解方向