



## Unity 3D 場景設計入門（一）

時間：2024-04-13

地點：傳播館 Q206

本次業師課提供了深入的 Unity 3D 場景製作知識，讓同學們更加了解遊戲製作中的各個階段和要點。在事前準備中，需明確了遊戲類型、玩法、平台以及畫風等重要元素，並且通過同類型參考作品的分析，釐清了優劣和製作流程。

在場景規劃階段，從前期、中期和後期的工作分配，包括討論、測試、資源控管、量產和細化等步驟。特別是中期的測試和資源控管，早期做好美術的建模資源控管對於後期的調整非常重要，才不會因為容量佔到遊戲效能。業師也有分享個人經驗，讓同學們知道跟遊戲企劃或是老闆溝通需要注意的地方。

在場景編排方面，說明製作邏輯的重要性，從雛形到細節的完善，需要不斷地優化和調整。同時，提到的一些技巧和注意事項也給同學們很大的啟發，例如物件放置時的細節處理和後期的光影效果。

這次業師課為同學們提供了豐富的經驗和技術指導，幫助未來的遊戲開發工作有著重要的意義。本次活動共 8 人參與。



業師說明場景編排



## Unity 3D 場景設計入門 ( 一 )

時間：2024-04-13

地點：傳播館 Q206



業師分享遊戲公司出品的原創遊戲



各種平台的遊戲