



## Unreal 開發引擎應用

時間：2019-10-19

地點：傳播館 Q209

〈Unreal〉與〈Unity 3D〉同為遊戲開發引擎，是由本身就有在進行遊戲開發的美國遊戲廠商《Epic Games》所開發的遊戲引擎，是目前世界最知名、授權最廣的頂尖遊戲引擎。這次的課程是從無到有的教學課程，目的就是讓所有學員都能夠對〈Unreal〉有初步的了解，甚至對其產生興趣，進而自己進行更加進一步的學習。

這次的課程，從最基礎的安裝軟體與軟體介面開始說明，有別於〈Unity 3D〉的開啟方式，以及操作介面，馬上就吸引了大家的目光，接著對各個功能進行介紹，如：此系統官方自行撰寫的範例腳本、或是有別於 Unity C#語法，以圖像化介面進行程式編譯的 BluePrint 功能、以及自有的材質設定、粒子系統、音像輸入，甚至是近期才開發的光線追蹤功能。

經過了這五小時密集的課程，7 位學生的參與，學生們如預期的對〈Unreal〉產生了高度的興趣，並且都有意願自行研究、專精更近一步的內容。



講師解說 Unreal 的基本操作介面



講師示範官方範例程式



講師對有別於 Unity C#語法的 BluePrint 功能進行解說



學生上台練習