



Unity 3D 場景設計入門 (二)

時間：2024-04-14

地點：傳播館 Q206

業師提供了關於燈光、陰影、物件以及常見問題的重要知識。在燈光方面，業師分享打燈的原則，包括三點打燈的基礎，冷暖色的運用，以及對比色的重要性。Unity 中的燈光類型和原理也得到了深入的介紹，特別是 Lightmap 的使用，以節省效能。

在陰影方面，學習如何設定和處理陰影，包括透空材質的設定和實例。對於物件的匯入和處理，業師也說明一些常見的問題和解決方法，例如粉紅色問題（材質遺失）和細緻度處理。現場操作如何處理色調不協調、細緻度不足等問題，並且得到了一些建議，如在建模時給場景物件增加曲線，給物件增添設計感。另外在課程結束後業師幫助在場同學的遊戲專案進行場景的外觀修正以及建議，同學收穫良多。

這次的課程教導了豐富的燈光和物件處理知識，讓同學們更了解遊戲開發中的場景設計和美術製作手法。本次活動共 9 人參與。



業師講解 Unity 操作技術



Unity 3D 場景設計入門（二）

時間：2024-04-14

地點：傳播館 Q206



說明顏色影響氛圍



同學與業師討論場景如何修改