

Unity 3D 場景設計入門(二)

時間:2024-04-14 地點:傳播館 O206

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

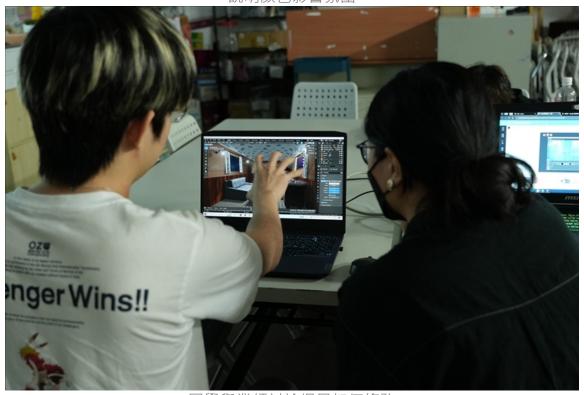


Unity 3D 場景設計入門(二)

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