



遊戲實務雜談(二)

時間：2021-05-08

地點：傳播館 Q206

經過上一週課程，業師帶領學生們了解遊戲設計思維以及程式上的資料結構與物件導向相關，本週課程則是進入到遊戲開發引擎 Unity 的世界中。不同於以往老師教學，以實作的層面手把手帶學生們入門，而業師透過程式設計師與程式碼、電腦功能的關係，帶領學生們從最根基的地方了解電腦的運作行徑，再進入 Unity 當中。在課程中學生們不只是單純的知道如何在末端使用工具，而是去理解整個創作引擎的創作邏輯，使學生們能用全新的角度去思考和使用這樣一個龐大的引擎。

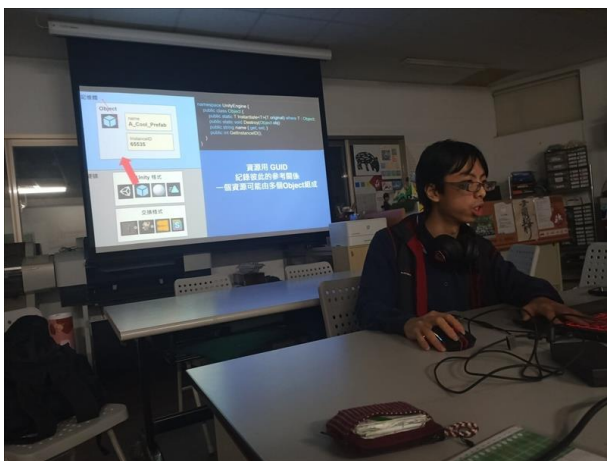
圍繞著這樣的核心，業師也在課程中讓學生們去了解程式設計師的角色，使大家對於這樣的職業有了不同的認知與解讀。



組員聆聽課程



業師以趣味的方式介紹 Unity



業師介紹 unity 的引擎架構



組員聆聽課程