



## Unity Shader Editor 學習與實作(二)

時間：2023-11-16

地點：傳播館 Q206

此次課程開始時，業師大致帶著同學們複習 shader 上次學到的節點，之後再進入今天的課程目標，讓物件溶解的效果，首先業師先教導同學們幫物件調整透明度，同學們了解完透明度後，業師開始教學用隨機灰階貼圖 noise 雜訊來製作類似遮罩的效果，原理是利用貼圖的黑白程度來判斷模型上的位置是否要透明，如果是黑色的就透明，如果是白色就不透明，之後再利用插值，判斷灰色的黑白程度是否要透明或不透明，最後再設定插值的數值即可做出溶解的效果。

最後剩下的時間業師帶著我們製作讓 shader 在模型上動起來的畫面，利用時間節點和位置節點，不斷地改變 shader 在模型上的位置，就可以呈現類似不斷燃燒的效果。



同學和業師討論節點



## Unity Shader Editor 學習與實作(二)

時間：2023-11-16

地點：傳播館 Q206



業師解決同學們畫面的問題



同學們向業師展示成果