



unreal 遊戲引擎-藍圖、粒子系統

時間：2020-10-24

地點：傳播館 Q209

本次課程業師著重在 unreal 的藍圖功能，首先解釋了藍圖的各個種類 actor、pawn、character 等等的區別，接著進入編輯介面介紹了 event graph 及 construction graph 兩種編輯區域的使用時機，再來講解如何用節點來撰寫程式，以簡單的物件移動來讓學生們理解節點的運作原理，之後介紹了各個常使用的節點以及藍圖中的函數與變數的使用，並利用藍圖來改變物件的材質貼圖，最後利用一些範例來介紹粒子系統的使用方式。

