



unreal 遊戲引擎入門導引

時間：2020-10-11

地點：傳播館 Q209

業師從軟體基本的介面開始介紹，搭配 unity 的介面比對，讓學生能快速的理解 unreal 的介面使用方式，接著以一些現成的專案範例來展示 unreal 能製作出的效果，來吸引學生的興趣，後面接到材質編輯器的使用，因為這項功能十分的重要，所以使用了許多時間來介紹，講解了較深入的概念，顏色的四則運算，混和應用，並讓學生們實際操作，能讓大家真正理解顏色的運作原理，有了顏色的概念後進而使用 RGBA 三個通道來做更進一步的效果。

