



Unity 遊戲實務製作與優化分享 (一)

時間：2024-04-28

地點：傳播館 Q206

此堂業師課由成強科技股份有限公司的前端軟體工程師施渝文業師主講，透過深入淺出的講解和實際操作示範，學生對 Unity 遊戲製作和優化有了更全面的理解。課程涵蓋了音量控制、遊戲中途存檔、常用技巧分享、AI 相關使用觀念，以及案例戰績回顧等主題。在音量控制部分，業師利用 Unity 的 AudioMixer 與 Volume 進行示範。AudioMixer 混音器主要處理聲音的衰減和頻率平衡，可以直接影響所有掛載混音器的音源。Volume 則是直觀量化聲音大小的方法。課程教導學生如何同時控制所有音源的音量，通過列表記錄所有音源，並設計一個控制器來調整所有音源的音量。在遊戲中途存檔部分，業師講解了存檔和讀檔音量設定的方式，包括在遊戲開始時讀檔，在每次修改音量時更新音源的音量，並在修改好音量後存檔。課程還介紹了 Unity 內建的 PlayerPrefs 和使用文字檔案兩種存檔方式的優缺點。常用技巧分享部分，業師提供了整理程式碼的方法，例如使用註解和 #region 來組織代碼，以及一些快捷鍵來提高效率。在 AI 相關使用觀念部分，業師強調了分析和理解 AI 程式碼的重要性，並教導學生如何在遊戲中應用 AI 技術。整堂課程結構完整，內容豐富，讓學生在實踐中學習到 Unity 遊戲製作和優化的各種技術與技巧，並且能夠應用到實際的遊戲開發中。



音量控制方法傳授



Unity 遊戲實務製作與優化分享 (一)

時間：2024-04-28

地點：傳播館 Q206



用 Unity 實例說明



同學認真聆聽