



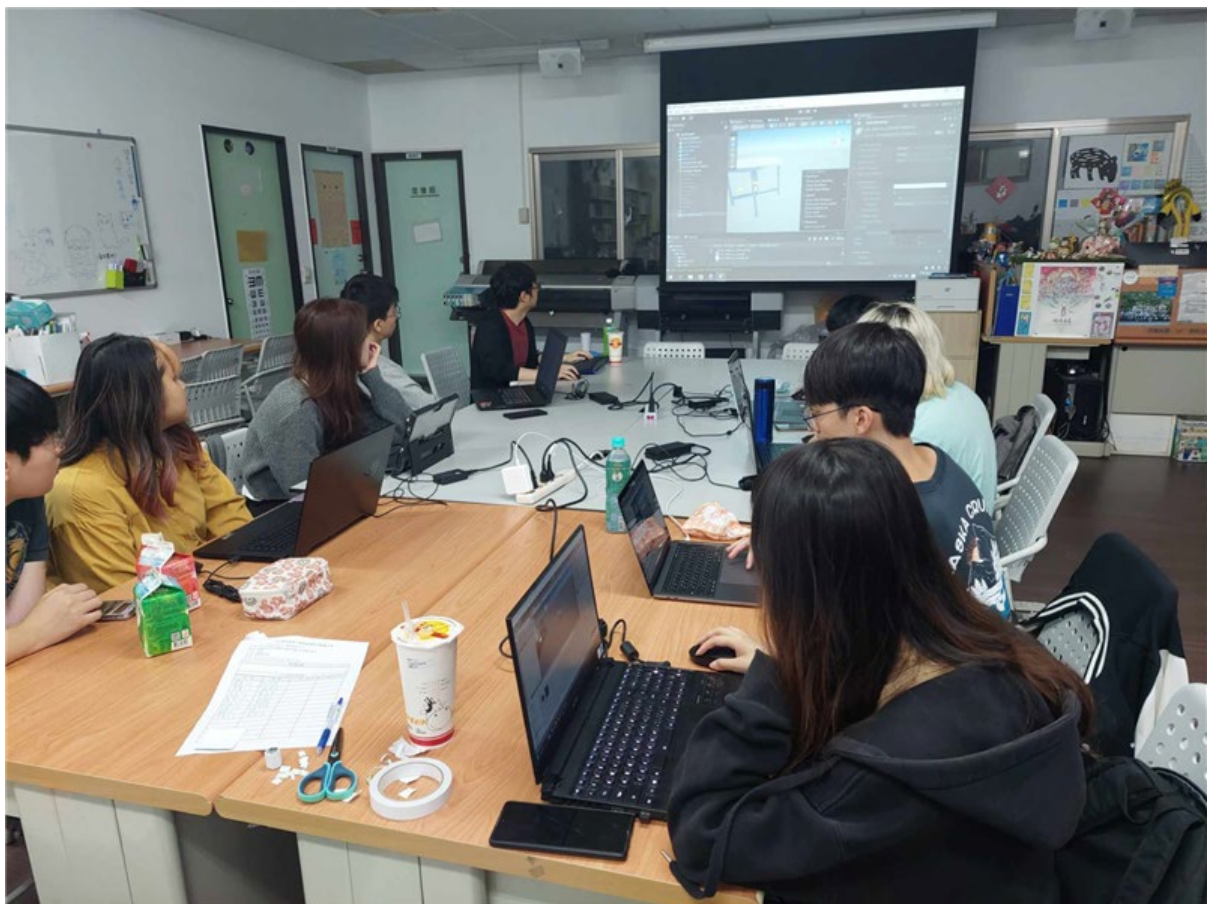
Unity Shader Editor 學習與實作(一)

時間：2023-11-11

地點：傳播館 Q206

此次課程開始時，業師在教同學們製作 shader 前，必須先了解 UNITY 的專案的渲染系統，像是 UNITY 3D 內建、URP、HDRP 等等之間的差別和特色，講解完後，以 URP 為主，示範 URP 的渲染原理以及調整的步驟，像是曝光、陰影、燈光等等的設定，設定好渲染需求後，才正式的講解 shader 的實作，讓同學們之後的實作可以直接了解原理後去實作。

業師首先介紹 shader 的基本上色，講解貼圖功能，讓同學們試著調整原有的 shader 範例後，正式進入實作，業師帶著同學們用 UNITY 的節點功能製作 shader 並講解裡面每一個節點的功能是什麼，依此製作流程同學們學會製作三種 shader 以及若干的 shader 程式運算，此次課程同學們學到 shader 的算圖原理、調整渲染系統、shader 實作，讓同學們在未來製作遊戲時能做出更能吸引受眾眼球的特效。



同學們試著調整渲染設定



Unity Shader Editor 學習與實作(一)

時間：2023-11-11

地點：傳播館 Q206



老師指導同學們調整設定



業師正在解釋算圖原理