



Unity 遊戲實務製作與優化分享 (二)

時間：2024-05-05

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，這堂課程在 Unity 遊戲製作和優化的範疇上為學生提供了更多實踐和深入的學習機會。課程深入講解了解析度與全螢幕設定、FPS 幀率調整、UI 製作以及 LOD (Level of Detail) 模型優化等方面的內容。在解析度和全螢幕的部分，業師解釋了透過程式指定`Screen.SetResolution`設定解析度和全螢幕的方式，以及在 Project Setting 中調整解析度與全螢幕設置的各種選項。這些選項包括 Fullscreen Mode、Resizable Window 和 Allow Fullscreen Switch 等，讓學生了解如何在遊戲中靈活調整顯示效果。FPS 幀率調整部分，業師討論了 FPS 的重要性以及其對遊戲流暢度和顯示卡資源消耗的影響。Unity 中預設為-1 表示無上限，但業界常用的 FPS 設定通常為 30/60/120 fps。實務 UI 製作部分，課程詳細介紹了自適應 UI 的製作技巧，包括控制畫布大小、UI 物件位置和文字最佳化大小的各種方法。業師解釋了 Canvas Scaler 和 Rect Transform 的使用方式，並通過範例展示了如何應用這些技術來製作自適應的 UI。此外，業師還講解了防呆設置中的 Raycast Target，以及如何通過避免重疊射線來防止 UI 點擊事件的錯誤。課程中還提到了 LOD 優化，業師強調了模型距攝影機越遠時，換成低面數模型的原則，以提高遊戲效能。課程中還分享了 LeetCode 程式題庫網站的重要性，提到一些公司會考這方面的內容。整堂課程結構緊湊，內容豐富，為學生在 Unity 遊戲製作和優化方面提供了實際操作經驗和相關知識。學生通過這堂課程能夠更深入地了解如何調整遊戲的解析度、全螢幕、UI 製作和模型優化，提高同學們遊戲開發技能。



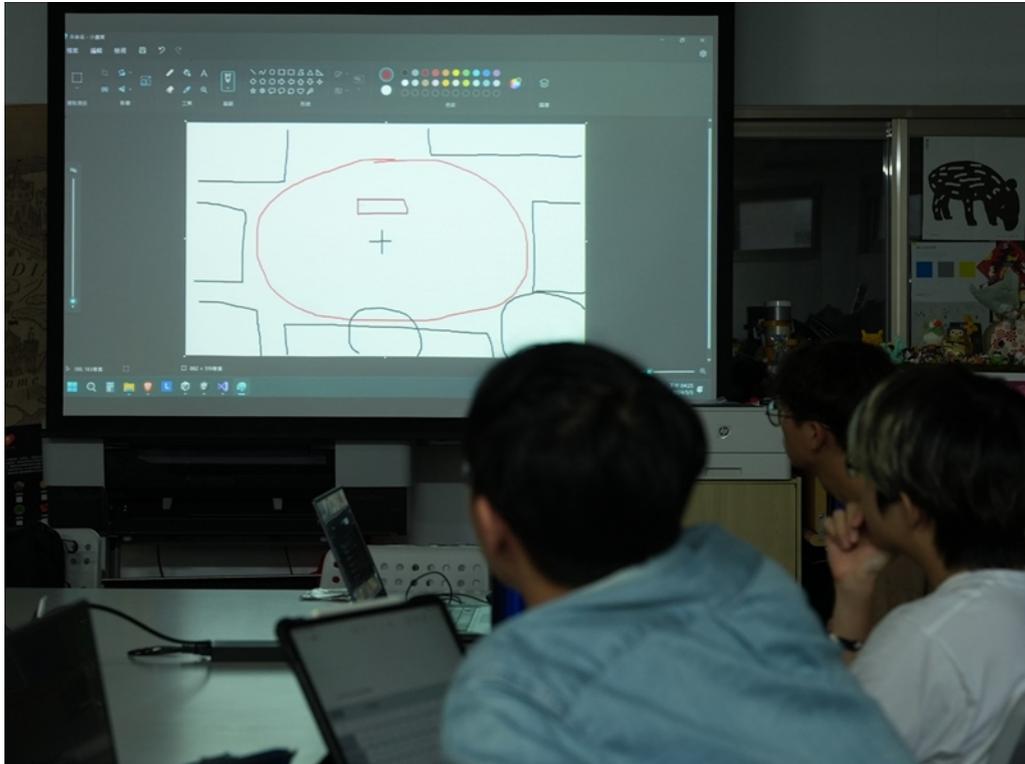
說明解析度與全螢幕



Unity 遊戲實務製作與優化分享 (二)

時間：2024-05-05

地點：傳播館 Q206



小畫家示意 UI 放置正確位置



大合照