

Level Design Tools

Playable x Prototype

xpec



遊戲企劃設計師 Grey



Tatung University
Media Design

何謂遊戲引擎 Game Engine ?

- 幫助製作遊戲的工具？
 - 包含**快速設計**遊戲的工具！
 - 暗示設計遊戲的**工作流** (Work Flow) !
- 一段作為同學們基準的參考影片。
- 快速了解必要功能的方法：
 - [Edit > Shortcuts](#)



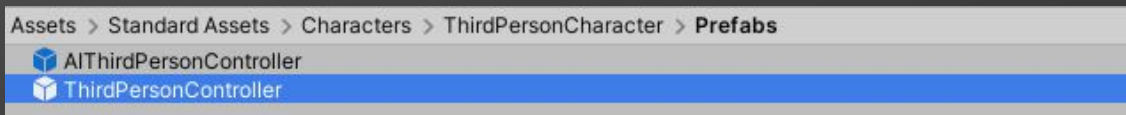
快速建置第三人稱操作(1) - 下載Standard Assets

- Window > Asset Store
 - Standard Assets

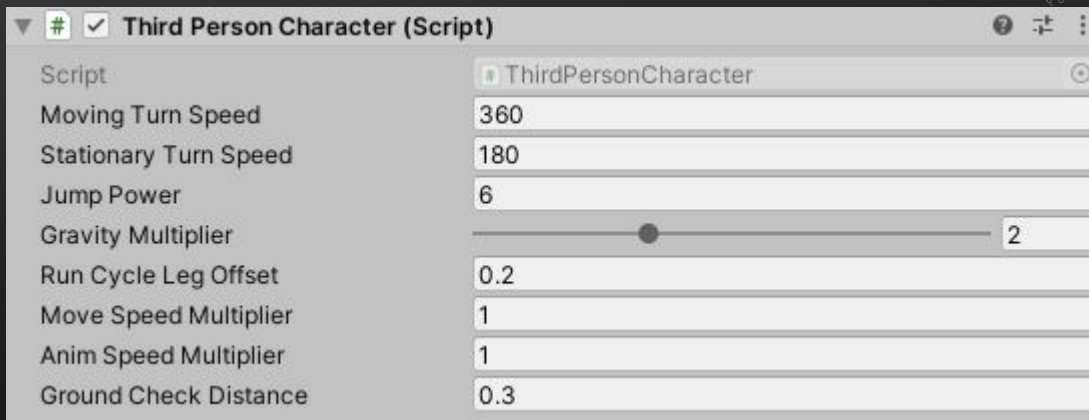
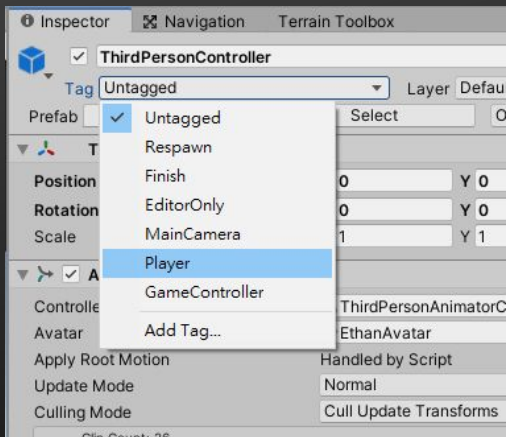


快速建置第三人稱操作(2) - ThirdPersonController

- 在 Standard Assets 尋找 ThirdPersonController, 放置場景地面上。

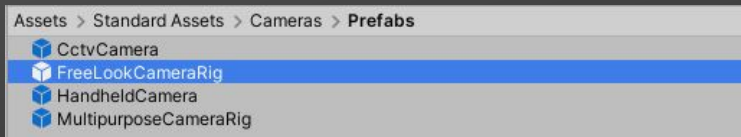


- 將Tag設定為Player。
- 調整需求適當的移動參數。

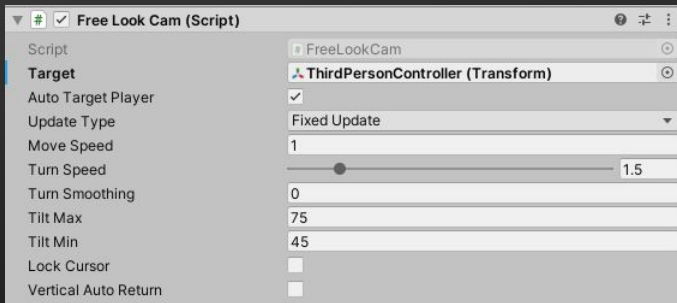


快速建置第三人稱操作(3) - FreeLookCameraRig

- 在 Standard Assets 尋找FreeLookCameraRig, 放置於場景上。

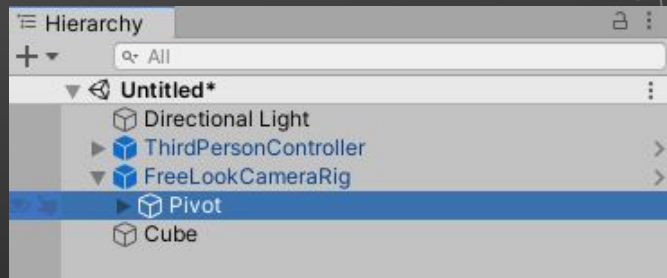
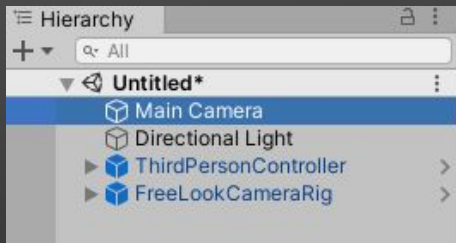


- 將ThirdPersonController設為Target (有設定Tag且Auto Target Player以打勾, 此步驟可省略)。

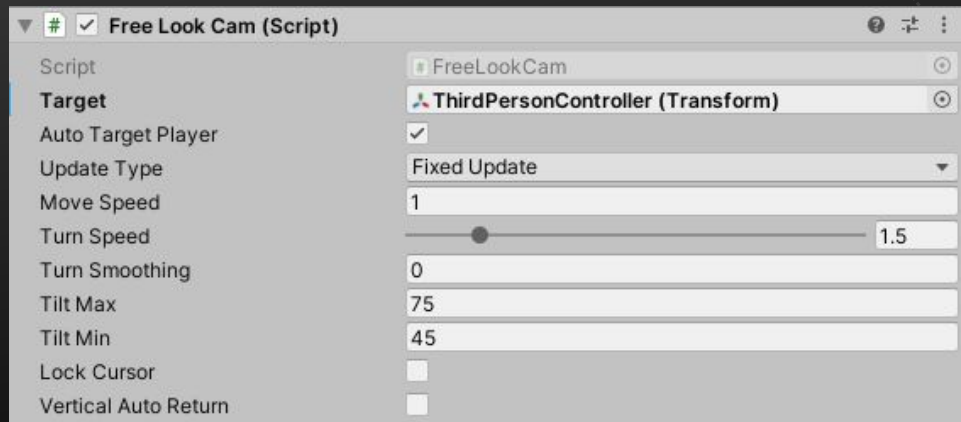


快速建置第三人稱操作(4) - FreeLookCameraRig

- 刪除場景中其他Cam (若有)

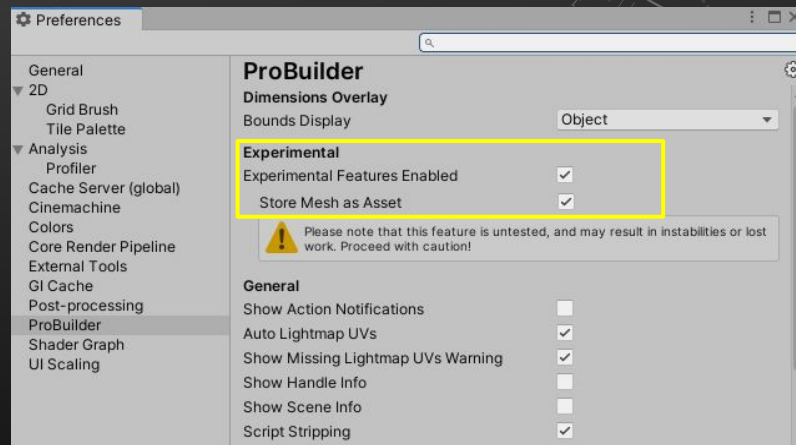


- 根據需求調整Pivot或Camera參數。
- 大功告成。



快速建模, 驗證設計 (1) - Probuilder

- [官方文件](#)
- 使用介面
 - **Tools** > Probuilder
- Boolean (CSG) Tool
 - 安裝啟動
 - Edit** > Preferences > Probuilder >
 - 使用介面
 - Tools** > Probuilder > Experimental
- [教學影片](#)



快速建模, 驗證設計 (2) - Terrain

- [官方文件](#)
- 安裝啟動
 - Window > Package manager
 - > All Packages
 - > Advanced > Show preview packages
 - > Terrain Tools > Install
 - Asset Store > [Terrain Tools Sample Asset Package](#)
- 使用介面
 - Window > Terrain > Terrain Toolbox
- [教學影片](#)





Git

版本控管 x 團隊工作



Tatung University
Media Design

安裝 Git Source & Git LFS

- Git Source
- Git Large File Storage (LFS)

Git Large File Storage (LFS) replaces large files such as audio samples, videos, datasets, and graphics with text pointers inside Git,... (協助處理大型檔案)

- 教學影片 - Using GitHub with Unity effectively! Improve your workflow!



Source Tree

- 安裝及使用教學
- 建議同學去了解的基本操作
 - Clone 將雲端專案複製到本地端。
 - Pull 檢查雲端專案有無更新，並將更新複製到本地端。
 - Commit 將要上傳的檔案打包成一筆更新。
 - Push 將打包的更新上傳到雲端專案。
 - Discard 丟棄目前的更動，回復成上一版內容。
 - Stash 將目前檔案的更動藏起來，將檔案回復成上一版。
 - Apply Stash 將藏起來的檔案回復。