



Unity Certified User Artist

- 考試科目：Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證)
- 考試大綱

一、資產管理

1. 導入資產(assets)，包括但不限於 FBX、OBJ 和相關紋理的設置。
2. 從 Unity 資產商店(Assets Store)導入並配置資產。
3. 切割 Spritesheets 以運用於 2D 場景，包括但不限於使用預設的 Sprite Editor 和 9 切片技術。
4. 識別網格組件(mesh components)，包括頂點、多邊形面和邊緣。
5. 使用動畫窗口在曲線編輯器(Curve Editor)中創建關鍵影格並更改切線類型。
6. 創建、修改和使用預製物件(Prefabs)。

二、場景內容設計

1. 使用 Transform 工具和檢視面板中的 Transform 組件。
2. 使用 Unity 原型和/或低多邊形網格，利用白箱/灰箱(Gray box)技術創建原型場景。
3. 使用地形工具創建和編輯具有紋理的景觀，包括但不限於遮罩、紋理繪畫和漫射屬性。

三、照明、相機和材質實施

1. 使用標準著色器修改材質並編輯屬性，包括但不限於鏡面反射、透明度、法線和反射率。
2. 識別基本照明，包括但不限於陰影、光源設置和光源形狀，如方向光、區域光、聚光燈和點光源。
3. 使用單一相機設置，包括但不限於等距 vs. 標準，相機組件、背景、剔除遮罩、剪裁平面、視角 (FOV) 等。

(實際內容以[原廠原文考試大綱](#)為主)