



# Unity Certified User VR Developer

- 考試科目：VR Developer Certification(虛擬實境開發認證)
- 考試大綱

## 一、VR 開發的基本 Unity 概念

1. 導入資產(Assets) · 包括但不限於 FBX、OBJ 和相關紋理的設置。
2. 定義基本的 VR 概念 · 包括但不限於立體視覺、VR 與其他形式的 XR 的區別、追蹤方法和 VR 輸入方法。
3. 演示如何使用 Package Manager · 包括但不限於 XR Interaction Toolkit。
4. 演示如何導入或修改資產(Assets) · 包括預製物件(Prefabs)。
5. 根據場景 · 識別如何使用 Transform 組件在場景中定位、旋轉和縮放對象。
6. 識別在使用預設工作區時完成給定任務所需的主要界面窗口。
7. 管理檢視面板中的組件。

## 二、為 VR 構建場景

1. 根據場景 · 識別常見的預計劃技術 · 包括設計文件、流程圖、動畫分鏡、角色設定表、原型設計、灰箱(Graybox)、故事板(Storyboard)、概念設計和比例級別縮放。
2. 識別使用最終資產實現環境設計的正确方法。
3. 識別各種類型的光源以及何時使用烘焙光與實時光。

## 三、VR 的用戶體驗實現

1. 識別創建 VR 場景的基本 UI 的步驟 · 包括使用畫布、按鈕、圖像、文字和事件系統。
2. 根據場景 · 確定用戶物理操控對象所需的組件 · 包括但不限於碰撞體、XR Grab Interactable 和 Rigidbodies。
3. 識別玩家移動的類型 · 包括自由度、移動分身、三軸運動、六軸旋轉和沿軸旋轉。
4. 根據場景 · 識別有關健康和安全的最佳 VR 互動。
5. 區分音訊的屬性 · 包括但不限於 2D 和空間音訊。

## 四、使用 Unity 編寫腳本

1. 根據場景，選擇適當的基本 C# 代碼來實現需要屬性、變量、方法、基本數據類型或二元運算符知識的目標。
2. 根據場景，選擇適當的 Unity 結構來實現需要數據結構知識的目標，例如 Vector3、GameObject、Collider、Rigidbody 或 AudioSource。
3. 根據場景，識別如何處理碰撞或觸發進入、停留或退出事件。

## 五、故障排除和遊戲測試

1. 根據遊戲測試中發現的問題，識別需要排除故障的區域，包括靜態對象、缺少的碰撞體、缺少的剛體、不正確的設置、觸發器、運動學或使用重力。
2. 識別控制台中的日誌類型。
3. 識別輸出到控制台的錯誤及修復步驟，包括空引用、缺少行尾標記或語法錯誤。
4. 識別在 VR 場景中工作時的正確優化方法，包括但不限於相機遮擋剔除、移除未使用的對象或細節級別 (LOD)。

(實際內容以[原廠原文考試大綱](#)為主)