



Unity Certified Associate: Game Developer

考試科目：Game Developer Certification(遊戲開發助理認證)

考試大綱

一、遊戲產業實務

1. 展現產業認知與就業準備。

2. 識別核心遊戲美術原則。

3. 識別核心遊戲設計原則。

二、Unity 基礎知識

1. 展現使用 Unity Hub 的能力。

2. 運用編輯器介面。

3. 建立與修改遊戲物件。

4. 建器材質與修改材質屬性。

5. 管理 Prefabs、ScriptableObjects、場景與資產。

6. 使用 Input System 建立與修改輸入動作。

7. 識別適當的 Unity Gaming Service 以達成目標。

三、Unity 核心系統

1. 在專案中實作物理系統。
2. 識別導航與尋路工具及屬性。
3. 在專案中配置音效設定。
4. 使用 Animator Controller 配置動畫行為。
5. 運用使用者介面元素或組件。

四、場景構圖與渲染

1. 運用場景建構工具。
2. 使用粒子與後處理套用視覺特效。
3. 在場景中套用照明。

五、Unity 程式設計

1. 判定 C# 程式碼的目的。
2. 偵錯 C# 程式碼。

(實際內容以原廠原文考試大綱為主)