

Unity認定開発者 試験目的一覧

| モジュール | トピック | サブトピック | 認定の目的 |
|--------------------|-------------------|---------------------------|---|
| アニメーション | Animatorシステム | Animator Controller Asset | Animator Controllerについて詳細に確認する GameObjectにAnimator Controllerを適用する Animator Controllerを作成する |
| | | State | パラメータタイプについて定義する Animation Stateの違いを区別する Animation Stateを新規作成する Any Stateを実装する |
| | | Transition | Transitionの条件を説明する Transitionプロパティの違いを区別する Transitionを作成する |
| アセット 管理 | アセット | オーディオクリップ | 圧縮形式を列挙する |
| | | デフォルトのGameObject | 外見でGameObjectを区別する Scene内のGameObjectについて知る スクリプトのタイプを識別する |
| | | モデル | インポートファイルのフォーマットの違いを区別する |
| | | Prefab | Prefabを定義する Prefabを作成する |
| | | Sceneファイル | Sceneを読み込む Sceneを保存する |
| オーディオ | Sprite | Sprite Editor | Spriteを変更する |
| | Audio Mixer | オーディオエフェクト | 種々のオーディオエフェクトについて述べる |
| | Audio Reverb Zone | プリセット | オーディオプロパティをそれぞれ区別する |
| | Audio Source | オーディオプロパティ | オーディオオプションを説明する ドップラー効果を説明する 音源のループをオンにする 音源のボリュームを変更する オーディオクリップを配置する |
| Editorの インタフェース | Editorのカスタマイズ | レイアウト | Unityのインタフェースをカスタマイズする Unity Editorの違いを識別する |
| | ビュー | Asset Store | Asset Storeの利点を説明する |
| | | Console | Consoleウィンドウを識別する |
| | | Hierarchy | Hierarchyウィンドウの用途を説明する Hierarchyウィンドウを変化させる Hierarchyウィンドウを利用する 空のGameObjectを作成する 親オブジェクト |
| | | Inspector | Inspectorウィンドウの機能を説明する コンポーネントをリセットする |
| | | Project | Project Viewウィンドウの機能を説明する Project ViewウィンドウのUI機能を理解する 空のPrefabについて知る SceneビューCameraに注目する |
| | | Scene | Project Viewウィンドウを変化させる ズームツールを使用する カメラを軌道に乗せる |
| | | ツールバー | Gizmoを調整する |
| 職務における 心構え | 協働スキル | 批評の提供 | ゲーム開発における「批評」を定義する |
| | 職務における責任 | 会社の機密保持 | 秘密保持契約(NDA)の目的を説明する 「知的財産」(IP)の概念を説明する |

| モジュール | トピック | サブトピック | 認定の目的 |
|-----------------|-------------------|---------------------|---|
| ゲームアートの原則 | キャラクターデザイン | プレイヤー以外のキャラクター(NPC) | モデルアセットの最適化方法を説明する |
| | コンセプトデザイン | カラーパレット | アートの選択がゲームの雰囲気におよぼす影響をまとめる |
| | | ルックアンドフィールイメージ | コンセプトアートの役割を説明する |
| | 周辺デザイン | カラーパレット | 「色の統一感」について説明する |
| ゲームデザインの原則 | ゲームのメカニクス | カジュアルゲーム | ゲームタイプの違いを区別する |
| | | 三人称視点 | ゲームのメカニクスを理解する ゲームに関係する人々の違いを認識する |
| | ジャンル | リアルタイムストラテジー | ゲームのジャンルの違いを区別する |
| | プラットフォーム | コントローラ | ゲームの制御を理解する |
| 業界情報 | 雇用傾向 | 一般的な職位 | 制作スキルの役割と責任を区別する |
| | 業界傾向 | ハードウェア製品 | コンシューマハードを機能の違いで識別する |
| | 制作動向 | 制作サイクル | 基準と制作フェーズを一致させる |
| ライティング | グローバルイルミネーション(GI) | ベイクされたGI | ライティングの設定について説明する |
| | | ベイキング | ライトベイキングについて説明する Lightmapについて説明する Generate Lightmap UV設定について説明する |
| | Lightコンポーネント | 影 | 影のタイプを正しく知る |
| | | タイプ | Light Intensityを説明する Culling Maskを定義する 光源タイプの機能上の違いを識別する 視覚的な目印を設けて照明の設定を仮決めする |
| MaterialとEffect | Effect | 画像エフェクト | 画像エフェクトの効果の違いを確認し、効果を区別する Particleの各オプションがもたらす効果を予測する |
| | Material | Standard Shader | Render Modeについて正しく知る Standard Shaderの特性をその説明と一致させる MaterialのAlbedoを定義する |
| | Particle System | Emitter | Particle Systemの設定を説明する 結果によってParticleのオプションの違いを区別する |
| ナビゲーションと経路探索 | Navigation Agent | Obstacle Avoidance | NavMesh AgentによるObstacle Avoidanceについて説明する |
| | ナビゲーションのベイキング | ベイク設定 | Max Slopeの機能を説明する |
| | | ナビゲーション | NavMeshの機能を説明する NavMeshのベイクを説明する |
| Physics | Collider | 3D Capsule | 外見でColliderを識別する プロパティの違いを区別する Colliderを変形(Transform)させる Colliderを利用する |
| | 最適化とデバッグ | Raycast | Raycastのパラメータについて説明する Raycastの機能を説明する Raycastの軌跡を正しく知る |
| | Rigidbody | コンポーネント | Rigidbodyについて説明する Rigidbodyを配置する Rigidbodyプロパティの違いを区別する Rigidbodyへの力の影響を正しく知る |

| モジュール | トピック | サブトピック | 認定の目的 |
|-------------|------------------|---------------------------|--|
| プログラミング | Camera API | ScreenPointToRay | 既存コードの用途を確認する |
| | GameObject | コンポーネント | コードの特定の行を完成させる |
| | メソッド/関数 | 宣言と使用 | メソッドの用途を説明する 結果を見てメソッドを識別する |
| | MonoBehavior API | Awake | 結果を見てメソッドを識別する 希望する結果によってメソッドを選ぶ |
| | | FixedUpdate | 特定のメソッドの有効性を評価する |
| | オブジェクト指向プログラミング | オブジェクト | 与えられたコードからクラスの定義を確認する |
| | クォータニオン(四元数) | 利用方法 | クォータニオンについて説明する |
| | Time | DeltaTime | DeltaTimeについて説明する |
| | Unityインタフェース | ファイルの管理 | コード内のpublic変数の違いを区別する 新規スクリプトを作成する |
| | 変数 | 浮動小数点 | コード内の変数を確認し置換する |
| | | 整数 | コード内の変数を確認し置換する |
| | | Vector3 | 変数を定義する |
| | プロジェクト管理 | ゲームオブジェクト | レイヤー |
| タグ | | | タグの機能について知る |
| Transform | | | GameObjectのコンポーネントの機能を説明する GameObjectのコンポーネントを確認する |
| コンポーネント | | | プロパティによってコンポーネントの違いを区別する |
| サービス | Ads | 広告タイプ | 機能からUnity Servicesの違いを見分ける |
| | | 機能 | 説明を読んでUnity Servicesを特定する |
| | Analytics | 機能 | Unity Analyticsのメリットを総括する |
| | | Project ID | Unity Analyticsをゲームに実装する |
| | Cloud Build | プラットフォーム | Unity Cloud Buildの機能について詳しく知る |
| Collaborate | 機能 | Unity Collaborateの要件を説明する | |
| ユーザインタフェース | ボタン | 機能 | ボタンのプロパティの違いを区別する |
| | | インタラクション | アクションにより呼び出されるメソッドを予測する |
| | | Transition | ボタンのプロパティを説明する |
| | Canvas | 座標 | Render Modeの違いを区別する |
| | Image | Sprite | UIコンポーネントの違いを区別する |
| | Rectツール | アンカー | アンカーポイントの違いを区別する ピボットとアンカーを活用する |
| | | Rect Transform | UIコンポーネントの違いを区別する Rect Transformの機能を正しく知る テキストプロパティを利用する |
| | スライダ | スライダ | UIコンポーネントの機能を述べる |