

SZKOLENIE ŚREDNIO ZAAWANSOWANE

Przygotowanie do egzaminu Unity Certified Developer

GD/CRT

Czas trwania: 5 dni

Pełne przygotowanie do egzaminu na certyfikowanego dewelopera Unity

Cele szkolenia

- Zapoznanie ze wszystkimi zagadnieniami programu certyfikacji przygotowanego przez firmę Unity Technologies
- Omówienie każdego z tematów, który pojawia się w wymaganiach certyfikacji tak, aby przygotować każdego z uczestników na pozytywne zaliczenie egzaminu i otrzymania tytułu "Certified Unity Developer"
- Egzamin jest wykonywany tylko przez firmę Unity i nie jest częścią tego kursu

Zalety

- Każdy z uczestników po ukończeniu szkolenia będzie znał wszystkie zagadnienia egzaminu certyfikacyjnego Unity oraz będzie gotowy do zaliczenia takiego egzaminu

Dla kogo?

- Szkolenie jest adresowane do wszystkich, którzy są zainteresowani przystąpieniem do egzaminu na certyfikowanego dewelopera Unity

Wymagania

- Podstawowa znajomość języka C#
- Podstawowa znajomość silnika Unity



Program

1. Moduł: Animacje
 - a. Animator
 - b. Stany
 - c. Przejścia
2. Moduł: Asset Management
 - a. Klipy audio
 - b. Game Objects
 - c. Modele
 - d. Prefaby
 - e. Sceny
 - f. Edytowanie sprite'ów
3. Moduł: Audio
 - a. Audio Mixer
 - b. Audio Reverb Zone
 - c. Źródła dźwięków
4. Moduł: Editor Interface
 - a. Modyfikacja edytora
 - b. Widoki
5. Moduł: Employment Preparedness
 - a. Collaboration Skills
 - b. Employment Responsibilities
6. Moduł: Game Art Principles
 - a. Character Design
 - b. Concept Design
 - c. Environment Design
7. Moduł: Game Design Principles
 - a. Mechaniki rozgrywki
 - b. Gatunek
 - c. Platforma
8. Moduł: Industry Awareness
 - a. Trendy w zatrudnieniu
 - b. Trendy w branży
 - c. Trendy produkcyjne
9. Moduł: Lighting
 - a. Global Illumination
 - b. Dynamiczne oświetlenie
10. Moduł: Materials and Effects
 - a. Efekty
 - b. Materiały
 - c. Efekty cząsteczkowe
11. Moduł: Navigation and Pathfinding
 - a. Agenty



- b. Wypalanie obszaru nawigacji
- 12. Moduł: Physics
 - a. Kolizje
 - b. Optymalizacja
 - c. Rigidbodies
- 13. Moduł: Programming
 - a. Camera API
 - b. Game Objects
 - c. Metody
 - d. MonoBehaviour API
 - e. OOP
 - f. Kwaterniony
 - g. Time
 - h. Interface Unity
 - i. Zmienne
- 14. Moduł: Project Management
 - a. Game Objects
- 15. Moduł: Services
 - a. Reklamy
 - b. Analityka
 - c. Cloud Build
 - d. Collaborate
- 16. Moduł: User Interface
 - a. Przyciski
 - b. Canvas
 - c. Sprites
 - d. Rect Transform
 - e. Slider
- 17. Wewnętrzny egzamin próbny

