

Unity 初階工程師培訓班

■ 課程簡介

「元宇宙」(Metaverse)是由「meta(超越)」與「universe(宇宙)」兩個字所組成，泛指一個虛擬世界，用戶藉可藉由人機交互的硬體與周邊支援，如穿戴式裝置等，享受沉浸式體驗，由 3D 虛擬化身在虛擬(VR)或擴增(AR)實境互動，例如參與數位遊戲、虛擬音樂會、虛擬博物館、虛擬運動賽事等。在工業方面，則可以應用在新人訓練上，教導新進人員進行機台操作、機台維修等教學，降低新手操作機台的失誤機率。

數位遊戲是元宇宙的重要主軸架構之一，2021 全球遊戲市場已達到 1,803 億美元產值，因疫情關係，預估 2024 年產值增加到 2,188 億美元，同時也反映在市場上對於 Unity 工程師需求持續往上攀升，熱度不減。Unity 是一套跨平台的遊戲引擎，無須學習複雜的程式語言，符合遊戲至坐上各種需求，也降低遊戲開發門檻，對於個人或遊戲公司而言，選擇 Unity 可以降低遊戲開發時間和成本。Unity 應用面包括：手機遊戲(iPhone/Android)、PC 遊戲(Windows/Mac/Linux)、網頁遊戲(各種主流瀏覽器)、遊戲機專用遊戲(Switch/Xbox/PS5)，也能製作 AR/VR/MR 互動程式或遊戲。遊戲平台板塊逐漸移向行動遊戲，App Store 與 Google Play 的 Top 1000 手遊中，71% 由 Unity 製作。

本課程專門培訓 Unity 初階工程師，歡迎非資工背景的你、喜愛遊戲的你，跨入虛實整合開發的世界，進入未來的元宇宙市場。本課程內容首先建立學員對 Unity 軟體設計基礎概念與操作能力，並透過實作練習，累積 Unity 實作能力，可獨立完成 2D、3D 遊戲作品。並且輔導考取 Unity Certified User(UCU)原廠國際認證「**Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證)**」，期能具備 Unity 工程師所需工作技能。

■ 課程目標

1. 熟悉 Unity 軟體的功能，能編寫 Unity 遊戲草稿及流程，完成設計 2D、3D 遊戲作品。
2. 建構學員對 Unity 有基本概念及實務應用能力，且輔導考取 Unity Certified User(UCU)原廠國際認證「**Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證)**」，期能具備 Unity 工程師所需工作技能。

■ 適合對象

本課程適合大專校院畢業，對 2D、3D 遊戲設計有興趣，非資工背景者亦可，有志從事 Unity 初階工程師。

■ 課程內容與大綱

一、 遊戲設計基礎

二、 Unity 安裝、基本環境及介面操作介紹

三、 2D 遊戲設計概念及實作練習

- 2D Assets store download: Standard Assets、存檔及場景體驗
- Unity C# 程式實務
- 影像物件 Sprite
- 介面設計介紹- 影像與文字

四、 3D 遊戲設計概念及實作練習

- 場景控制與基本操作
- 物件與物理材質的使用
- 攝影機與光源應用介紹
- Terrain camera 移動及錄影
- 布旗飄揚
- 基礎地形設計、物件工具實務
- 使用者介面的應用、動畫控制與狀態機

五、 3D 模型介紹與 Unity 匯入

- Sweet Home 3D 實務
- 3D 模型匯入實務

六、 Unity Android APP 技術實務

- Build And Run 功能開發環境介紹與操作
- Android APP 上架介紹
- AR 擴增實境體驗開發實務

七、 專題作品報告與交流、認證測驗

- Unity Certified User(UCU)「Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證)」考古題模擬練習(另外安排認證考試日期，測驗時間 50 分鐘，及格分數 700 分，滿分 1000 分)

■ 講師簡介

何老師

現任：亞東科技大學通訊工程系副教授兼圖書資訊中心校務系統組組長

學歷：國立交通大學 資訊科學與工程研究所 博士

經歷：工業技術研究院資訊與通訊研究所 工程師/智權代表/專利委員/科專計畫主持人/國際專案主持人、台灣積體電路製造股份有限公司 資深工程師、台南應用科技大學計算機中心 講師 /系統分析師、聯陽半導體股份有限公司(聯電集團) 高級軟體工程師、國立台灣大學嚴慶齡工業研究中心 工程師

專長：多媒體通訊技術、多旋翼無人機、行動裝置開發、物聯網應用、嵌入式系統、影音編解碼器

證照：EPCIE 物聯網工程師認證、EPC 物聯網工程師認證

陳老師

現任：智達軟體設計公司負責人

學歷：國立交通大學資訊管理研究所 碩士

經歷：上海智贏健康科技研發部經理、研華科技軟體工程師

專長：手機程式設計、資訊軟體服務、系統建置服務、資訊處理服務

■ 上課時間

111年6月25日(六)、6月26日(日)、7月2日(六)、7月3日(日)、7月9日(六)、7月10日(日)、7月16日(六)、7月17日(日)，上午9:30~下午4:30，8天共計48小時

■ 上課地點

工研院產業學院(台北)，實際上課地點，請依上課通知為準。

■ 結訓與認證

凡參加本課程學員，出席率達 **80%**以上，由工業技術研究院產業學院核發「**Unity 初階工程師培訓證明**」。另輔導考取 Unity Certified User(UCU) 原廠國際認證「**Unity Artist Certification(Unity 藝術設計師認證)**」。取得認證的好處：

- 1.具備所需專業技能
- 2.提升職場的能力與競爭力
- 3.獲企業認可，有助於將來覓職具競爭優勢
- 4.可作為證明個人專業技能能力證明

■ 價格(實體/數位皆適用)

因應新冠肺炎(COVID-19)防疫規定，課程提供【數位旁聽方案】報名方案，使用 Webex 遠距同步直播授課，節省學員交通往返時間與成本，歡迎學員報名參加。

原價	早鳥-優惠價 (開課 14 天前報名)	團報-優惠價 (同公司 2 人以上)	工研人-優惠價 (工研院同仁)
每人 36,000 元	每人 33,600 元	每人 33,600 元	每人 33,600 元

備註：以上費用皆含稅含講義，實體課程含午餐

■ 常見問題

- 1.報名方式：工研院產業學習網，點選課程頁面之「線上報名」，填寫報名資訊即可。
- 2.本課程採報名制，滿 10 人以上開班，未滿 10 人不開班，課程洽詢：02-23701111#316 李小姐
- 3.繳費資訊：
 - (1)ATM 轉帳(線上報名)：繳費方式選擇「ATM 轉帳」者，系統將給您一組轉帳帳號「銀行代號、轉帳帳號」，但此帳號只提供本課程轉帳使用，各別學員轉帳請使用不同轉帳帳號。
 - (2)信用卡(線上報名)：繳費方式選「信用卡」，直到顯示「您已完成報名手續」為止，才確實完成繳費。

■ 貼心提醒

- 1.為確保您的上課權益，報名後若未收到任何回覆，請來電洽詢方完成報名。
2. 繳費方式為信用卡、ATM 轉帳，恕不受理現場報名和繳費。
- 3.報名時請註明欲開立發票完整抬頭，以利開立收據；未註明者，一律開立個人抬頭，恕不接受更換發票之要求，課程開始當天不得以任何因素要求退費。
- 4.若報名者不克參加者，可指派其他人參加，並於開課前 2 日通知。
- 5.因課前教材、講義及餐點之準備，若您不克前來需取消報名，請於開課前 7 日以 e-mail 通知主辦單位聯絡人並電話確認申請退費事宜，逾期將郵寄講義，恕不退費。
- 6.為尊重講師之智慧財產權益，恕無法提供課程講義電子檔。
- 7.為配合講師時間或臨時突發事件，主辦單位有調整日期或更換講師之權利。
- 8.本課程需上機實作，請「自備筆電」上課。
- 9.本課程配合防疫規定，保留調整為「線上辦理」之權利。