

Programme

Unity Certified User : Artist

CERTIFIER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

La certification Unity Certified User : Artist prouve la maîtrise des principes fondamentaux de :

- la gestion des éléments ;
- la conception du contenu de la scène ;
- l'implémentation des lumières, caméras et matériaux.

L'examen teste les bases de l'art numérique 2D et 3D dans le logiciel *Unity* pour créer des interactions dans les jeux, applications, AR/VR (réalité augmentée/réalité virtuelle) et autres expériences.

Durée : 50 minutes d'examen

Langue : anglais

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

1. GÉRER LES ÉLÉMENTS

- Importer des éléments incluant, mais sans s'y limiter, les paramètres pour *FBX*, *OBJ* et les textures associées
- Importer et configurer des éléments depuis le *Unity Asset Store*
- Découper des *spritesheets* pour l'utilisation dans une scène 2D, y compris mais sans s'y limiter en utilisant *Sprite Editor* par défaut et *9-slicing*
- Identifier les composants d'un maillage, y compris les sommets, les faces de polygones et les arêtes
- Créer des images clés et modifier les tangentes dans le *Curve Editor* en utilisant *Animation window*
- Créer, modifier et utiliser des *Prefabs*

2. CONCEVOIR LE CONTENU DE LA SCÈNE

- Utiliser les outils *Transform* et le composant *Transform* dans *Inspector*
- Créer des scènes prototypes à l'aide de primitives Unity et/ou de maillages à faible polyvalence en utilisant des techniques de boîte blanche/boîte grise
- Créer et éditer un paysage avec des matériaux en utilisant l'outil *Terrain*, incluant, mais sans s'y limiter, les cartes de masque, la peinture pour la texture et les propriétés diffuses

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

Les objectifs de la certification

3. IMPLÉMENTER DES LUMIÈRES, CAMÉRAS ET MATÉRIAUX

- **Modifier les matériaux en utilisant *Standard Shader* et en éditant les propriétés incluant, mais sans s'y limiter, *specular, transparency, normal* and *albedo***
- **Identifier les types de lumière de base, y compris, mais sans s'y limiter, les ombres, les paramètres de lumière et les formes de lumière telles que *directional, area, spot* et *point***
- **Utiliser une configuration de caméra unique incluant, mais sans s'y limiter, isométrique par rapport à standard, composant de caméra, arrière-plan, masques de sélection, plans de découpe, champ de vision (*FOV*), etc.**
- **Déterminer le pipeline de rendu approprié à utiliser dans un scénario donné.**

APPRENDRE

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

E-learning

Le cours Unity Certified User Artist disponible via LearnKey **en anglais** permet l'apprentissage de l'art numérique 2D et 3D au sein d'*Unity* avec la gestion des éléments artistiques, la conception de contenu de scène et l'utilisation des outils d'*Unity* pour créer une expérience en temps réel.

Le cours inclus :

- 12 modules basés sur des vidéos avec des références textuelles pour les concepts clés ;
- des défis, des solutions et des quiz pour tester vos connaissances ;
- 49 vidéos ;
- 12 quiz/questions de révision associés aux modules et aux défis du cours.

Les utilisateurs amélioreront leur employabilité générale tout en se préparant à l'examen Unity Certified User : Artist.

Durée : 20h d'e-learning

Langue : anglais

Abstract white geometric lines on a teal background, forming a large, stylized arrow pointing right.

TESTER

UNITY : CERTIFIED USER CERTIFICATION

S'entraîner

Les tests pratiques Unity Certified User Artist sont alignés sur les objectifs de l'examen Certified User : Artist.

Les tests pratiques sont des évaluations basées sur la performance qui permettent aux candidats de se familiariser avec l'environnement de test et de gagner en confiance avant le jour de l'examen. Ils préparent les candidats à l'examen Certified User : Artist.

Langue : anglais