



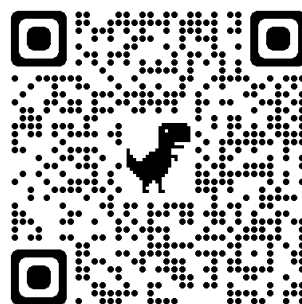
Together for  
a BRIGHTER  
FUTURE

## Formation sur Unity Artist

L'examen de certification Unity Certified User Artist testera les bases de l'art numérique 2D et 3D dans le logiciel Unity pour créer de l'interactivité dans les jeux, les applications, la réalité augmentée/réalité virtuelle et d'autres expériences. Les objectifs de l'examen sont alignés sur les normes actuelles de l'industrie établies par les professionnels et les éducateurs. Les individus devront avoir au moins 150 heures d'utilisation et de formation du logiciel Unity pour obtenir cette certification.



<https://urlz.fr/lduN>



www.smartfuture.tn

# Pourquoi suivre la formation Unity Artist

Il y a plusieurs raisons convaincantes pour suivre la formation "Unity Artist" :

- **Maîtrisez la création d'art pour Unity** : La formation vous permettra de développer vos compétences artistiques spécifiquement dans le contexte de Unity. Vous apprendrez à créer des modèles 3D, des textures, des animations, des effets visuels et d'autres éléments artistiques pour les jeux et les expériences interactives.
- **Créez des visuels de haute qualité** : Unity offre des outils puissants pour la création visuelle, et en suivant la formation, vous apprendrez à tirer parti de ces outils pour créer des visuels de haute qualité. Vous serez en mesure de concevoir des environnements immersifs, des personnages captivants et des effets visuels saisissants.
- **Collaborez efficacement avec des développeurs et des concepteurs** : En suivant la formation "Unity Artist", vous développerez une meilleure compréhension du travail des développeurs et des concepteurs, ce qui vous permettra de collaborer plus efficacement avec eux. Vous serez en mesure de communiquer vos idées artistiques de manière plus claire et de mieux comprendre les aspects techniques liés à l'intégration de l'art dans Unity.
- **Améliorez vos opportunités professionnelles** : En obtenant la certification "Unity Certified User Artist", vous démontrez votre expertise en création artistique pour Unity, ce qui peut augmenter vos chances d'obtenir des opportunités professionnelles intéressantes. Que vous souhaitiez travailler dans l'industrie du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée ou d'autres domaines, cette certification peut renforcer votre profil et votre crédibilité.
- **Suivez les bonnes pratiques artistiques** : La formation aborde les bonnes pratiques de création artistique pour Unity, notamment en ce qui concerne la modélisation, la texturation, l'animation et l'intégration d'actifs artistiques. Vous apprendrez à optimiser vos créations pour des performances optimales dans le contexte de Unity.
- **Accédez à une communauté d'artistes Unity** : En suivant la formation, vous aurez l'opportunité de rejoindre une communauté d'artistes travaillant avec Unity. Vous pourrez échanger des idées, partager vos créations, obtenir des conseils et rester à jour sur les dernières tendances et techniques artistiques dans le domaine de Unity.

En résumé, la formation "Unity Artist" vous permettra de maîtriser la création artistique pour Unity, d'améliorer vos compétences visuelles, de collaborer efficacement avec des développeurs et des concepteurs, d'élargir vos opportunités professionnelles, de suivre les bonnes pratiques artistiques et de rejoindre une communauté active d'artistes Unity. C'est une occasion précieuse pour les artistes souhaitant se spécialiser dans la création d'art pour les jeux et les expériences interactives utilisant Unity.

# Plan du cours

## Asset Management

- Import assets including but not limited to settings for FBX, OBJ and associated textures.
- Import and configure assets from the Unity Asset Store.
- Slice spritesheets for use in a 2D scene including but not limited to using the default Sprite Editor and 9-slicing.
- Identify mesh components including vertices, polygon faces and edges.
- Create key frames and change tangents in the Curve Editor using the Animation window.
- Create, modify and utilize Prefabs.

## Scene Content Design

- Utilize Transform tools and the Transform component in the Inspector.
- Create prototype scenes using Unity primitives and/or low poly meshes utilizing white box/grey box techniques.
- Create and edit a landscape with materials utilizing the Terrain tool including but not limited to mask maps, texture painting, and diffuse properties.

## Lighting, Cameras, and Materials Implementation

- Modify materials using the Standard Shader and editing properties including but not limited to specular, transparency, normal, and albedo.
- Identify basic lighting including but not limited to shadows, light settings, and light shapes such as directional, area, spot, and point.
- Utilize single camera set up including but not limited to isometric vs. standard, camera component, background, culling masks, clipping planes, field of view (FOV), etc.
- Given a scenario, determine the appropriate rendering pipeline that should be used.