

Formation & Certification • Unity Certified User – Digital Artist

Unity Certified User – Digital Artist

Cette formation prépare à la certification Unity Certified User – Digital Artist en enseignant les bases 2D et 3D, la gestion d'assets, la configuration de lumières et caméras, et la création d'expériences interactives dans Unity.

Distributeur officiel Certiport

Centre d'examen Certiport

Learn • Practice • Certify

Durée

24 h (selon modalité)

Examen

UCU– Digital Artist

Modalité

Distanciel

Niveau

Fondamental / Intermédiaire

INSCRIPTION / RÉSERVATION



Je m'inscris maintenant



- **Learn** : Parcours Unity structuré pour maîtriser les compétences d'artiste digital.
- **Practice** mise en pratique guidée et exercices alignés sur les objectifs officiels de l'examen Unity Certified User – Digital Artist.
- **Certify** : voucher de certification inclus, passage de l'examen dans un centre Certiport partenaire de Smartfuture.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Maîtriser la gestion des assets 2D/3D et des prefabs.
- Concevoir et organiser des scènes variées.
- Configurer matériaux, lumières et caméras pour un rendu de qualité.
- Comprendre les pipelines de rendu et se préparer à la certification Unity Digital Artist.

PUBLIC CIBLE

- Pour les élèves et débutants souhaitant se spécialiser en 2D/3D sur Unity.
- Pour les graphistes, artistes 3D et motion designers intéressés par le temps réel.
- Pour les personnes en reconversion vers l'infographie 3D, le jeu vidéo ou l'AR/VR.

PRÉREQUIS

- Bonne culture informatique générale.
- Bases en graphisme / 3D recommandées (mais non obligatoires).
- Une première prise en main d'Unity est un atout.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Gestion des assets (Asset Management)

Importer et configurer des assets

- Importer des assets 3D, notamment fichiers FBX et OBJ et leurs textures associées.
- Importer et configurer des assets issus de l'Unity Asset Store (réglages, organisation, réutilisation).

Sprites et contenu 2D

- Découper des spritesheets pour une scène 2D.
- Utiliser le Sprite Editor par défaut et le 9-slicing pour les éléments d'interface et d'environnement.

Meshes et animation

- Identifier les composants d'un mesh : sommets (vertices), faces polygonales, arêtes (edges).
- Créer des keyframes et modifier les tangentes dans le Curve Editor via la fenêtre Animation.

Prefabs et réutilisation

- Créer des Prefabs pour réutiliser des objets dans différentes scènes.
- Modifier des Prefabs et appliquer les changements à toutes leurs instances.
- Organiser une bibliothèque de Prefabs pour accélérer la production.

Conception du contenu de scène (Scene Content Design)

Outils de transformation et organisation

- Utiliser les outils de transformation (Move, Rotate, Scale) dans la scène.
- Configurer et comprendre le composant Transform dans l'Inspector.

Prototypage de scènes

- Créer des scènes prototypes à l'aide de primitives Unity (cubes, sphères, plans, etc.).
- Utiliser des meshes low poly pour des maquettes rapides.
- Appliquer les techniques de white box / grey box pour tester la jouabilité et la composition avant le polishing graphique.

PROGRAMME DE LA FORMATION – DÉTAILLÉ

Terrains et paysages

- Créer et modifier un terrain avec l'outil Terrain de Unity.
- Appliquer des matériaux et des textures sur le terrain (texture painting, masques, etc.).
- Gérer les propriétés diffuses et autres paramètres pour créer des environnements crédibles.

Lumières, caméras et matériaux (Lighting, Cameras, and Materials Implementation)

Matériaux et Standard Shader

- Créer et modifier des matériaux utilisant le Standard Shader.
- Ajuster les propriétés de specularité, transparence, normal map et albedo.
- Optimiser les matériaux pour la performance et le rendu temps réel.

Bases de l'éclairage

- Comprendre les concepts de base de l'éclairage : ombres, intensité, couleur, portée.
- Identifier et utiliser les formes de lumière : directionnelle, spot, point, area.
- Ajuster les paramètres de lumière pour créer des ambiances variées (intérieur, extérieur, scènes stylisées, etc.).

Configuration de la caméra

- Mettre en place un setup caméra unique adapté au projet.
- Configurer une caméra standard ou isométrique selon le type de jeu ou d'expérience.
- Paramétrer le composant Camera : background, culling mask, clipping planes, champ de vision (Field of View).

Pipelines de rendu

- Comprendre les différents pipelines de rendu Unity (Built-in, URP, HDRP).
- Choisir le pipeline de rendu approprié selon le scénario (mobile, PC, VR, qualité graphique attendue).