

SYLLABUS OFFICIEL

Examen UCU Artist

Création d'assets
et design 3D avec Unity

Certification : Unity Certified User — Artist

Niveau : Foundation / Entry-level | Public : Étudiants / Débutants en game art / 3D

1. Présentation de la certification

L'examen **Unity Certified User : Artist (UCU Artist)** valide les compétences fondamentales en **artistique numérique 2D et 3D avec Unity**. Cette certification atteste de votre capacité à gérer les aspects fondamentaux des art assets, de la conception de contenu de scène, et de l'utilisation des outils Unity pour assister la création d'expériences interactives 2D et 3D.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Unity Certified User — Artist**, reconnue internationalement et délivrée par Unity Technologies via Certiport (Pearson VUE). Elle constitue une première étape idéale pour les étudiants et débutants souhaitant démarrer une carrière de game artist, level designer, environment artist ou artiste 3D temps réel dans les industries du jeu vidéo, de l'animation, de l'AR/VR, de l'automobile et de l'AEC (architecture, ingénierie, construction).

Informations clés

Code de l'examen	UCU Artist (Unity Certified User — Artist)
Intitulé officiel	Unity Certified User : Artist
Certification obtenue	Unity Certified User — Artist
Éditeur officiel	Unity Technologies
Centre de test	Certiport (Pearson VUE)
Niveau	Foundation — niveau débutant / entry-level
Version Unity ciblée	Unity 6 (version 2026)
Durée de l'examen	Environ 50 minutes
Nombre de questions	Environ 40 questions (QCM, appariement, sélection d'image)
Score requis	500 sur 700 (échelle officielle Unity : 200 à 700 points)
Prérequis recommandé	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity)
Langue de l'examen	Anglais
Âge minimum recommandé	14 ans et plus

Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite (stackable, attribuée une seule fois)
Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
Modalité	En centre agréé Certiport (CATC) — OpenCertif est un centre Certiport autorisé
Badge numérique	Badge officiel Credly délivré automatiquement après réussite

2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen UCU Artist, vous développez et validez des compétences fondamentales en création visuelle 2D et 3D avec Unity. Vous êtes capable de :

- Importer et configurer divers types d'assets (FBX, OBJ, textures, audio).
- Gérer les assets du Unity Asset Store.
- Découper des spritesheets pour des scènes 2D.
- Créer, modifier et utiliser des Prefabs.
- Utiliser les outils Transform et le composant Transform dans l'Inspector.
- Créer des scènes prototypes (white box / grey box).
- Créer et éditer des terrains avec matériaux.
- Modifier des matériaux avec le Standard Shader.
- Identifier et configurer l'éclairage (directional, point, spot, area).
- Configurer une caméra (FOV, culling masks, clipping planes).
- Sélectionner le rendering pipeline approprié (URP, HDRP).

L'examen évalue spécifiquement trois familles de compétences essentielles à tout artiste Unity débutant :

- Gestion des assets (Asset Management).
- Conception du contenu de scène (Scene Content Design).
- Implémentation de l'éclairage, des caméras et des matériaux.

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé pour passer l'examen UCU Artist. Unity Technologies recommande toutefois aux candidats de disposer d'une expérience pratique préalable :

- **Au moins 150 heures de pratique Unity** (recommandation officielle Unity).
- Notions de base en art numérique 2D et/ou 3D.
- Familiarité avec un logiciel de modélisation 3D (Blender, Maya, 3ds Max).
- Connaissance des concepts fondamentaux de géométrie 3D (mesh, vertices, polygones, UV).
- Compréhension de base des formats d'assets (FBX, OBJ, PNG, JPG, WAV, MP3).
- Anglais niveau scolaire suffisant pour comprendre les questions de l'examen.

Public cible OpenCertif

- Étudiants en game art, animation, design 3D, multimédia.
- Lycéens et collégiens (à partir de 14 ans) intéressés par l'art numérique.
- Artistes 2D / 3D souhaitant intégrer leurs créations dans Unity.
- Auto-didactes et passionnés souhaitant valider leurs compétences artistiques Unity.
- Professionnels en reconversion vers les métiers de la création 3D temps réel.

- Candidats aux métiers de Junior Artist, Level Designer, Environment Artist, 3D Visualization Artist.
- Futurs candidats aux certifications Unity de niveau supérieur (Associate Artist, Professional Artist).

4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 3 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur Unity 6). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Gestion des assets (Asset Management)	35 — 40 %
2	Conception du contenu de scène (Scene Content Design)	25 — 30 %
3	Éclairage, caméras et matériaux	30 — 35 %

*Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).*

5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen UCU Artist, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Unity 6).

1 Gestion des assets (Asset Management)

35 — 40 %

1.1 Import et configuration d'assets

- ▶ Importer des assets : paramètres FBX, OBJ et textures associées.
- ▶ Configurer les import settings selon le type d'asset (model, texture, audio).
- ▶ Importer et configurer des assets depuis le Unity Asset Store.

1.2 Sprites et art 2D

- ▶ Découper des spritesheets pour utilisation dans une scène 2D.
- ▶ Utiliser le Sprite Editor par défaut.
- ▶ Utiliser le 9-slicing pour les sprites étirables.

1.3 Mesh et géométrie 3D

- ▶ Identifier les composants d'un mesh : vertices, polygon faces, edges.
- ▶ Comprendre les UV maps et le mapping de texture.
- ▶ Connaître les bonnes pratiques de topologie pour le temps réel.

1.4 Animation 2D / 3D dans Unity

- ▶ Créer des key frames dans la fenêtre Animation.
- ▶ Modifier les tangentes dans le Curve Editor.
- ▶ Utiliser des animation clips et states (notions).

1.5 Prefabs

- ▶ Créer, modifier et utiliser des Prefabs.
- ▶ Comprendre l'instanciation et l'héritage des Prefabs.
- ▶ Paramétrer les Prefab Variants (notions).

2

Conception du contenu de scène (Scene Content Design)

25 — 30
%

2.1 Outils Transform

- ▶ Utiliser les outils Transform : Move, Rotate, Scale, Rect.
- ▶ Modifier le composant Transform dans l'Inspector.
- ▶ Comprendre la hiérarchie parent/enfant et son impact sur le Transform.

2.2 Scènes prototypes (white box / grey box)

- ▶ Créer des scènes prototypes avec les primitives Unity (Cube, Sphere, Cylinder, Plane).
- ▶ Utiliser des low poly meshes pour le prototypage rapide.
- ▶ Appliquer les techniques de white box et grey box au level design.

2.3 Terrains et landscapes

- ▶ Créer un terrain avec le Terrain tool.
- ▶ Éditer un terrain : raise, lower, smooth, paint heights.
- ▶ Peindre des textures sur le terrain (texture painting).
- ▶ Utiliser les mask maps pour optimiser les terrains.
- ▶ Paramétrer les diffuse properties d'un terrain.

3

Éclairage, caméras et matériaux

30 — 35
%

3.1 Matériaux et shaders

- ▶ Modifier des matériaux avec le Standard Shader.
- ▶ Éditer les propriétés : specular, transparency, normal map, albedo.
- ▶ Comprendre les channels Metallic / Smoothness / Emission.
- ▶ Créer des matériaux à partir de textures importées.

3.2 Éclairage de base

- ▶ Identifier les types de lumière : Directional, Point, Spot, Area.
- ▶ Comprendre les light settings : intensity, range, color, mode.
- ▶ Paramétrer les ombres : Hard Shadows, Soft Shadows, No Shadows.
- ▶ Comprendre la différence entre Realtime et Baked lighting.

3.3 Configuration de la caméra

- ▶ Paramétrer une caméra unique : Standard vs Isometric.
- ▶ Configurer le composant Camera : Field of View (FOV).
- ▶ Gérer le background : Skybox, Solid Color, Don't Clear, Depth Only.
- ▶ Utiliser les Culling Masks pour filtrer les Layers visibles.
- ▶ Paramétrer les Clipping Planes : Near et Far.

3.4 Rendering Pipeline

- ▶ Identifier le rendering pipeline approprié selon le scénario.
- ▶ Built-in Render Pipeline (BIRP) : usage général et legacy.
- ▶ Universal Render Pipeline (URP) : mobile, plateformes légères, perf orienté.
- ▶ High Definition Render Pipeline (HDRP) : PC haut de gamme, consoles, qualité ciné.

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au UCU Artist à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Unity Editor, FBX, OBJ, textures, sprites, Prefabs, terrains, matériaux et caméras et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	150 à 200 heures de pratique Unity (minimum recommandé par Unity — OpenCertif structure ce parcours sur 60 à 80 heures de formation tutorée complétées par 90 à 120 heures de projet personnel)
Modalité	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
Support pédagogique	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
Plateforme LMS	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
Encadrement	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
Pratique requise	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
Évaluations	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
Certification finale	Passage de l'examen UCU Artist en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Découverte d'Unity Editor pour les artistes.
- **Module 2** : Pipeline d'import — FBX, OBJ, textures, audio.
- **Module 3** : Unity Asset Store et Package Manager.
- **Module 4** : Sprite Editor et art 2D — découpage, 9-slicing.
- **Module 5** : Mesh 3D — vertices, faces, edges, UV mapping.
- **Module 6** : Prefabs — création, modification, variants.
- **Module 7** : Animation Unity — key frames, Curve Editor.
- **Module 8** : Transform — outils, hiérarchie, parent/enfant.

- **Module 9** : Prototypage — white box, grey box, primitives.
- **Module 10** : Terrains — sculpture, painting, mask maps.
- **Module 11** : Matériaux — Standard Shader, albedo, normal map.
- **Module 12** : Éclairage — Directional, Point, Spot, Area, ombres.
- **Module 13** : Caméras — FOV, culling, clipping, perspective vs orthographique.
- **Module 14** : Rendering Pipelines — BIRP, URP, HDRP.
- **Module 15** : Mini-projet 1 — environnement 3D stylisé.
- **Module 16** : Mini-projet 2 — scène 2D animée.
- **Module 17** : Mini-projet 3 — paysage avec terrain et végétation.
- **Module 18** : Examen blanc CertPREP et préparation finale.

7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Unity Learn (learn.unity.com) — plateforme officielle d'apprentissage Unity Technologies.
- Unity Manual (docs.unity3d.com/Manual) — documentation utilisateur complète.
- Unity Certified User Artist Courseware (GMetrix) — modules vidéo officiels.
- CertPREP Practice Tests — examens blancs Certiport alignés sur les objectifs UCU Artist.
- PDF officiel Unity : [Unity_Exam_Objectives_-_Artist](#).
- Documentation Unity Asset Store (assetstore.unity.com).
- Tutoriels Unity 2D et 3D sur Unity Learn.
- Chaîne YouTube officielle Unity — tutoriels art pipeline.
- Page Certiport officielle : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User.
- Page officielle Unity Certification : unity.com/products/unity-certifications.
- Badge officiel délivré via Credly (credly.com).
- Pages OpenCertif dédiées : opencertif.fr/unity.

8. Modalités de passage de l'examen

Inscription	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
Centre d'examen	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
Mode de passage	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
Pièce d'identité	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
Aménagements	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
Résultat	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)

Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement

9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au UCU Artist, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification UCU Artist, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur Unity 6). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Unity, le logo Unity, Unity Editor, Unity Hub, Unity Learn, Unity Asset Store, Unity Certified User et le Standard Shader sont des marques déposées de Unity Technologies. FBX et OBJ sont des marques déposées d'Autodesk Inc. Certiport et CertPREP sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. GMetrix est une marque déposée de GMetrix LLC. Credly est une marque déposée de Pearson Education Inc.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity et unity.com/products/unity-certifications.

Version du syllabus : 2026.05 — Édition mai 2026

Source officielle Certiport : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify

Source officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/user-programmer

Page OpenCertif : opencertif.fr/unity-user-programmer