

SYLLABUS OFFICIEL

Examen UCP Artist

Création artistique avancée
et pipelines 3D temps réel

Certification : Unity Certified Professional — Artist

Niveau : Professional / Senior | Public : 3D Artists / Environment Artists / Level Designers
expérimentés

1. Présentation de la certification

L'examen **Unity Certified Professional : Artist (UCP Artist)** valide vos compétences techniques et artistiques avancées pour maîtriser l'**exécution artistique d'un projet logiciel interactif temps réel**. Cette certification atteste de votre capacité à mêler compétences artistiques et techniques dans un contexte de développement logiciel professionnel pour transformer des design assets en mondes pleinement réalisés.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Unity Certified Professional — Artist**, conçue pour les artistes professionnels avec **2 ans ou plus d'expérience** dans des rôles tels que **3D Artist, 3D Generalist, Game Artist, Level Designer, Environment Artist** ou **3D Visualization Artist**. Vous êtes principalement engagé dans l'obtention d'un « look and feel » professionnel pour les applications 3D temps réel.

Informations clés

Code de l'examen	UCP Artist (Unity Certified Professional — Artist)
Intitulé officiel	Unity Certified Professional : Artist
Certification obtenue	Unity Certified Professional — Artist
Éditeur officiel	Unity Technologies
Centre de test	Unity Education Store (Pearson VUE) / Certiport
Niveau	Professional — 2 à 4 ans d'expérience professionnelle requise
Version Unity ciblée	Unity 2022 LTS (PDF officiel à jour : Unity 2022 LTS)
Durée de l'examen	Environ 90 à 100 minutes
Nombre de questions	Environ 100 questions (QCM, scénarios complexes, cas pratiques)
Score requis	Indicatif 500 / 700 (échelle officielle Unity : 200 à 700 points)
Langues disponibles	Anglais et japonais

Prérequis recommandé	2 ans ou plus d'expérience pratique professionnelle en développement / création artistique 3D temps réel avec Unity
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) ou à distance OnVUE — 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 UCP Artist, vous êtes un artiste professionnel expérimenté capable de :

- Importer, configurer et lightner des objets 3D et environnements dans Unity pour PC, mobile et XR.
- Créer des materials avancés avec Shader Graph et HLSL.
- Gérer le full software development lifecycle, du concept à la completion.
- Prototyper des environnements 3D et application UI.
- Animer et intégrer des 2D assets dans des scènes temps réel.
- Comprendre les workflows Unity programming et la terminologie technique.
- Travailler en game development ou autres applications 3D temps réel (simulation, design visualization).
- Optimiser les rendus pour PCs, devices mobiles et XR.
- Collaborer avec des programmers, designers et autres artistes.
- Atteindre un look and feel professionnel et cohérent pour le projet.

L'examen évalue spécifiquement sept familles de compétences essentielles à tout artiste Unity professionnel :

- Rendering 3D objects — materials, shaders, render pipelines.
- Lighting objects and environments — baking, GI, probes.
- Working with particles and effects — VFX Graph, post-processing.
- Prototyping basic application elements — UI, UX, blockout.
- Working with 2D assets — sprites, animations, Tilemaps.
- Working with animation — Animator, Timeline, rigs.
- Working in software development teams — collaboration, versioning, pipelines.

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Unity Technologies recommande aux candidats de disposer de :

- **2 ans ou plus d'expérience pratique** en implémentation d'art 3D et environnements pour jeux vidéo ou autres applications 3D temps réel bâties avec Unity.
- Expérience d'import, configuration et lighting d'objets et environnements 3D dans Unity pour PC, mobile et XR.
- Expérience du cycle de développement logiciel complet.
- Expérience de prototypage d'environnements 3D et UI application.
- Compréhension fondamentale de l'**animation** et du **rendu 2D**.
- Compréhension fondamentale des **workflows et terminologie Unity programming**.
- Expérience en game development ou en autres applications 3D temps réel (simulation, design visualization).
- Maîtrise d'au moins un logiciel DCC (Blender, Maya, 3ds Max, ZBrush, Substance).

Public cible OpenCertif

- **3D Artists** en studio AAA, indie ou serious games.
- **3D Generalists** capables de couvrir modélisation, texturing, lighting, animation.
- **Game Artists** et Asset Artists expérimentés.
- **Level Designers** avec sensibilité artistique forte.
- **Environment Artists** spécialisés en création d'univers immersifs.
- **3D Visualization Artists** en archi-viz, automobile, médical.
- Lighting Artists et Technical Artists confirmés.
- Profils ayant obtenu UCA Artist ou équivalent.
- Freelances Unity artists souhaitant valider officiellement leur niveau.

4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 7 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur Unity 2022 LTS). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Rendering 3D objects	15 — 20 %
2	Lighting objects and environments	15 — 20 %
3	Working with particles and effects	10 — 15 %
4	Prototyping basic application elements	10 — 15 %
5	Working with 2D assets	10 — 15 %
6	Working with animation	15 — 20 %
7	Working in software development teams	10 — 15 %

*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 UCP Artist, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Unity 2022 LTS).

1 Rendering 3D objects

15 — 20 %

1.1 Materials et shaders avancés

- ▶ Configurer des materials PBR (Physically-Based Rendering).
- ▶ Créer des shaders custom avec **Shader Graph**.
- ▶ Écrire des shaders HLSL personnalisés.
- ▶ Optimiser les shaders pour mobile et VR.
- ▶ Gérer Material Property Blocks pour les variants runtime.

1.2 Rendering Pipelines URP et HDRP

- ▶ Choisir entre URP et HDRP selon les cibles plateforme.
- ▶ Configurer les Volume profiles et Renderer Features.
- ▶ Migrer entre pipelines et adapter les materials.
- ▶ Paramétrer Anti-Aliasing (MSAA, TAA, FXAA).

1.3 Texturing avancé

- ▶ Gérer les texture types : Albedo, Normal, Metallic, Roughness, Height.
- ▶ Créer des texture atlases et trim sheets.
- ▶ Comprendre UV layout et UV unwrapping.
- ▶ Paramétrer la compression textures par plateforme.

2 Lighting objects and environments

15 — 20
%

2.1 Baked lighting et Global Illumination

- ▶ Configurer le Lightmapping workflow.
- ▶ Paramétrer Mixed Lighting Mode : Baked Indirect, Subtractive, Shadowmask.
- ▶ Optimiser les UV2 pour le baking.
- ▶ Gérer les Lightmap Parameters et résolution.

2.2 Light Probes et Reflection Probes

- ▶ Placer des Light Probes pour les objets dynamiques.
- ▶ Configurer Reflection Probes : Realtime vs Baked.
- ▶ Utiliser Box Projection et Blending.
- ▶ Anchor Override pour les Light Probes.

2.3 Atmosphere et environment lighting

- ▶ Configurer Skybox et environment lighting.
- ▶ Utiliser HDRI pour l'éclairage d'environnement.
- ▶ Paramétrer fog (Linear, Exponential, ExpSquared).
- ▶ Volumetric Lighting (HDRP).

2.4 Lighting mood et style

- ▶ Créer des ambiances : day/night cycle, indoor, outdoor.
- ▶ Composer les lights pour le storytelling visuel.
- ▶ Éclairage stylisé vs réaliste.
- ▶ Optimiser le nombre de lights pour la performance.

3 Working with particles and effects

10 — 15
%

3.1 Built-in Particle System

- ▶ Configurer les modules : Main, Emission, Shape, Velocity, Color, Size.
- ▶ Créer des trails et noise modules.
- ▶ Utiliser les Sub Emitters pour des effets complexes.
- ▶ Gérer collisions et triggers de particules.

3.2 Visual Effect Graph (VFX Graph)

- ▶ Créer des effets node-based avec VFX Graph (HDRP/URP).
- ▶ Gérer des millions de particules sur GPU.
- ▶ Utiliser textures, Curves, Gradients en input.
- ▶ Créer des sub-graphs réutilisables.

3.3 Post-Processing

- ▶ Créer des Volume profiles : Bloom, DOF, Vignette, Color Grading.
- ▶ Utiliser Color Lookup Tables (LUT).
- ▶ Paramétrer Tonemapping (ACES, Neutral).
- ▶ Optimiser le post-processing pour mobile.

4 Prototyping basic application elements

10 — 15
%

4.1 UI et UX prototyping

- ▶ Créer des UI Canvas (Screen Space Overlay, Camera, World Space).
- ▶ Paramétrer RectTransform : Anchors, Pivots, Layout.
- ▶ Utiliser UI Toolkit (UXML, USS) pour l'UI moderne.
- ▶ Prototyper UX flows et states.

4.2 Blockout et whitebox

- ▶ Utiliser ProBuilder pour le blockout rapide.
- ▶ Créer des levels graybox testables.
- ▶ Itérer rapidement sur le level design.
- ▶ Documenter le blockout avant production.

4.3 Application states

- ▶ Créer menus : Main Menu, Pause, Settings, Game Over.
- ▶ Gérer les transitions entre states UI.
- ▶ Animer les UI avec Animator.

5 Working with 2D assets

10 — 15
%

5.1 Sprites et 2D rendering

- ▶ Importer et configurer des sprites.
- ▶ Utiliser Sprite Atlas pour optimiser les draw calls.
- ▶ Gérer Sprite Sort Points pour le tri 2D.
- ▶ Configurer 2D Lights et 2D Shadows (URP 2D Renderer).

5.2 Tilemaps et level 2D

- ▶ Créer des Tilemaps : Rectangular, Isometric, Hexagonal.
- ▶ Configurer Tiles, Rule Tiles, Animated Tiles.
- ▶ Utiliser Tilemap Collider et Composite Collider.
- ▶ Prototyper niveaux 2D rapidement.

5.3 2D animation

- ▶ Sprite Animation (frame-by-frame).
- ▶ 2D Skeletal Animation (PSD Importer, Bones, IK).
- ▶ Sprite Library pour swap d'assets.

6 Working with animation

15 — 20
%

6.1 Animator System avancé

- ▶ Créer des Animator Controllers complexes : Sub-State Machines, Layers.
- ▶ Utiliser Blend Trees 1D, 2D Simple Directional, 2D Freeform.
- ▶ Paramétrer Avatar Mask pour les Layer animations.
- ▶ Configurer Root Motion et locomotion.

6.2 Timeline

- ▶ Créer des cinematics avec Unity Timeline.
- ▶ Paramétrer Animation Tracks, Audio Tracks, Activation Tracks.
- ▶ Créer des Signal Tracks et Marker callbacks.
- ▶ Utiliser Cinemachine avec Timeline pour des caméras cinématiques.

6.3 Rigs et IK

- ▶ Comprendre Humanoid rigs vs Generic rigs.
- ▶ Configurer Avatar et muscle settings.
- ▶ Utiliser Animation Rigging package : Two Bone IK, Multi-Aim, Chain IK.
- ▶ Animer des personnages avec IK runtime.

6.4 Animation events et integration

- ▶ Créer Animation Events pour callbacks.
- ▶ Synchroniser audio et VFX avec l'animation.
- ▶ Collaborer avec les programmeurs sur les hooks animation.

7 Working in software development teams

10 — 15
%

7.1 Collaboration et pipelines

- ▶ Travailler avec des programmeurs, designers, sound designers.
- ▶ Comprendre les workflows Scrum et Agile.
- ▶ Participer aux sprints, retrospectives, dailies.
- ▶ Documenter ses livrables artistiques.

7.2 Version control pour artistes

- ▶ Utiliser **Git LFS** pour les assets binaires.
- ▶ Configurer **Unity Version Control (Plastic SCM)**.
- ▶ Gérer les merges sur scènes et prefabs.
- ▶ Respecter les conventions de naming et organisation.

7.3 Asset pipeline et automation

- ▶ Créer et utiliser des Asset Postprocessors.
- ▶ Gérer des AssetBundles et Addressables.
- ▶ Automatiser des tâches via Editor scripts.
- ▶ Optimiser le import process pour les gros assets.

7.4 QA et itération

- ▶ Effectuer du playtesting visuel.
- ▶ Adresser les feedbacks artistiques.
- ▶ Travailler en cycles d'itération courts.
- ▶ Optimiser après integration (post-mortem).

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au UCP Artist à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Rendu 3D, lighting avancé, particules, animation, 2D assets, prototypage UI et software development teams et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	300 à 400 heures de pratique artistique Unity (cette certification s'adresse à des artistes 3D déjà en poste depuis 2+ ans)
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	Imsopecertif.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 UCP Artist en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Workflow professionnel d'artiste 3D Unity.
- **Module 2** : Materials PBR et Shader Graph avancé.
- **Module 3** : Shaders HLSL custom et optimisation.
- **Module 4** : Rendering pipelines URP / HDRP — choix et migration.
- **Module 5** : Texturing PBR — Albedo, Normal, Metallic, Roughness.
- **Module 6** : Baked lighting et lightmapping avancé.
- **Module 7** : Light Probes et Reflection Probes.
- **Module 8** : HDRI, fog volumetrique et ambiances.
- **Module 9** : Particle System built-in avancé.

- **Module 10** : Visual Effect Graph — GPU particles.
- **Module 11** : Post-processing volumes (URP/HDRP).
- **Module 12** : UI Toolkit et prototypage UX.
- **Module 13** : ProBuilder et blockout professionnel.
- **Module 14** : Sprites 2D et Sprite Atlas optimisation.
- **Module 15** : Tilemaps et 2D level design.
- **Module 16** : 2D Skeletal Animation et PSD Importer.
- **Module 17** : Animator avancé — Blend Trees, Layers, Masks.
- **Module 18** : Timeline et Cinemachine pour cinematics.
- **Module 19** : Animation Rigging et IK runtime.
- **Module 20** : Version control artistes — Git LFS, Plastic SCM.
- **Module 21** : Asset pipeline et Editor scripts.
- **Module 22** : 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) — pathways artiste avancés.
- Unity Manual (docs.unity3d.com/Manual).
- Documentation Shader Graph et HLSL.
- PDF officiel : [Unity_Certified_Professional_Artist_2022_Exam_Objectives_document](#).
- UCP Artist Courseware (Unity Education Store) — 20+ challenges, 45h de cours, 3 projets.
- Official Practice Test UCP Artist (Unity Education Store).
- Documentation officielle URP et HDRP.
- Documentation Visual Effect Graph.
- Documentation Animation Rigging package.
- Documentation Timeline et Cinemachine.
- Made with Unity — études de cas studios professionnels.
- Page officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/professional-artist.
- 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 UCP 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 UCP Artist, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur Unity 2022 LTS). 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, Shader Graph, Universal Render Pipeline (URP), High Definition Render Pipeline (HDRP), Cinemachine, ProBuilder, Visual Effect Graph, Animation Rigging, Timeline, Addressables et Unity Certified Professional sont des marques déposées de Unity Technologies. HLSL est une marque déposée de Microsoft Corporation. FBX et OBJ sont des marques déposées d'Autodesk Inc. Blender, Maya, 3ds Max, ZBrush et Substance sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Git LFS est une marque déposée de Software Freedom Conservancy. Plastic SCM est une marque déposée de Codice Software / Unity Technologies. Certiport et CertPREP sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. 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