

SYLLABUS OFFICIEL

Examen UCA Artist

Création visuelle
et modélisation 3D avec Unity

Certification : Unity Certified Associate — Artist

Niveau : Associate / Post-secondary | Public : Futurs game artists / Junior 3D artists

1. Présentation de la certification

L'examen **Unity Certified Associate : Artist (UCA Artist)** valide vos compétences fondamentales en **artistique 2D et 3D temps réel avec Unity** pour obtenir votre premier rôle professionnel en création visuelle. Cette certification atteste de votre maîtrise des assets, des shaders, de l'éclairage avancé et des effets visuels nécessaire à la contribution dans une équipe artistique Unity.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Unity Certified Associate — Artist**, conçue pour les candidats avec 2 à 3 semestres post-secondaires de cours Unity, un portfolio diversifié de projets Unity terminés et une compréhension de l'art numérique et de l'art fine theory. Elle prépare aux rôles de Junior Artist, Lighting and Technical Artist, Content Designer ou Quality Assurance Tester.

Informations clés

Code de l'examen	UCA Artist (Unity Certified Associate — Artist)
Intitulé officiel	Unity Certified Associate : Artist
Certification obtenue	Unity Certified Associate — Artist
Éditeur officiel	Unity Technologies
Centre de test	Certiport (Pearson VUE) / Unity Education Store (Pearson VUE)
Niveau	Associate — post-secondaire / futurs professionnels
Version Unity ciblée	Unity 6 (version 2026)
Durée de l'examen	Environ 90 à 100 minutes
Nombre de questions	Environ 100 questions (QCM, scénarios, cas pratiques)
Score requis	500 sur 700 (échelle officielle Unity : 200 à 700 points)
Langues disponibles	Anglais, chinois (simplifié et traditionnel), japonais, coréen, espagnol (Amérique latine)
Prérequis recommandé	2 à 3 semestres post-secondaires de cours Unity ou étude indépendante équivalente. Portfolio de projets Unity diversifiés.

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 UCA Artist, vous démontrez des compétences professionnelles débutantes en création visuelle Unity. Vous êtes capable de :

- Importer divers types d'assets : rigged meshes, animations, textures, audio.
- Configurer les import settings selon les besoins du projet.
- Ajouter et configurer des composants via l'Inspector : scripts, materials, colliders.
- Importer et configurer des assets depuis Asset Store, Package Manager et custom packages.
- Utiliser Sprite Editor, Tilemaps, Unity UI et UI Toolkit pour créer des interfaces 2D.
- Utiliser les fonctions Animator : states, parameters, transitions, blend trees.
- Utiliser le Level of Detail (LOD) pour l'optimisation.
- Créer, éditer et appliquer des materials avec les built-in Unity shaders.
- Créer des custom materials avec Shader Graph.
- Identifier les attributs d'éclairage avancé : soft shadow width, bias, flares, halos.
- Choisir entre Global Illumination, Light Mapping, Baking, Reflection Probes et Light Probes.
- Créer et optimiser des visual effects : particles, post-processing.
- Paramétrer des cameras pour scene framing ou fonctionnalité scriptée.
- Choisir entre URP et HDRP selon le projet.
- Créer des level art finis avec terrain function, finished models et colliders.
- Utiliser ProBuilder pour le whitebox / greybox.

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

- Asset Management — imports, sprites, animations, UI, LOD, optimisation.
- Lighting, Cameras, Materials and Effects — shaders, lighting avancé, post-processing, cameras, render pipelines.
- Scene Content Design — ProBuilder, terrains, level art finis.

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Unity Technologies recommande aux candidats de disposer de :

- **2 à 3 semestres post-secondaires de cours Unity** ou étude indépendante équivalente.
- Portfolio contenant un éventail diversifié de projets Unity terminés.
- Capacité à installer et configurer Unity.
- Compréhension de l'**art numérique** et de la **fine art theory**.
- Compréhension de la modélisation 3D et des formats de fichiers associés (FBX, OBJ, glTF).
- Familiarité avec un logiciel DCC : Blender, Maya, 3ds Max, ZBrush.
- Notions de composition, palette, lighting et atmosphere.

Public cible OpenCertif

- Étudiants en game art, animation 3D, design 3D, multimédia.
- Junior artists cherchant à valider leurs compétences pour leur premier emploi.
- Auto-didactes avec un portfolio Unity diversifié et des projets terminés.
- Profils en reconversion vers la création visuelle 3D temps réel.
- Candidats aux métiers de Junior 3D Artist, Lighting Artist, Technical Artist, Content Designer, QA Tester.
- Profils ayant passé l'UCU Artist et souhaitant monter en niveau.

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	Asset Management	35 — 40 %
2	Lighting, Cameras, Materials and Effects	40 — 45 %
3	Scene Content Design	15 — 20 %

*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 UCA Artist, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Unity 6).

1 Asset Management

35 — 40 %

1.1 Import d'assets variés

- ▶ Importer divers types d'assets : rigged meshes, animations, textures, audio.
- ▶ Ajuster les import settings selon le contexte d'usage.
- ▶ Configurer les compression settings pour textures et meshes.
- ▶ Gérer les import options pour animations et rigs.

1.2 Inspector et components

- ▶ Utiliser l'Inspector pour ajouter et configurer des components.
- ▶ Paramétrer custom scripts, materials, colliders.
- ▶ Comprendre les serialized properties.

1.3 Asset Store, Package Manager et custom packages

- ▶ Importer et configurer des assets depuis le Unity Asset Store.
- ▶ Gérer les packages via le Package Manager.
- ▶ Créer et importer des custom packages (.unitypackage).
- ▶ Comprendre les Git URLs et tarball packages.

1.4 Interfaces 2D — Sprite Editor, Tilemaps, UI

- ▶ Utiliser le **Sprite Editor** pour découper les spritesheets.
- ▶ Créer des **Tilemaps** 2D : Rectangular, Isometric, Hexagonal.
- ▶ Concevoir des interfaces avec **Unity UI** (Canvas-based).
- ▶ Utiliser le **UI Toolkit** (UXML, USS, runtime UI).

1.5 Animator System

- ▶ Configurer un Animator Controller : states, parameters.
- ▶ Créer des transitions avec conditions.
- ▶ Utiliser des **Blend Trees** pour les mélanges d'animations.
- ▶ Paramétrer Sub-State Machines et Layers.

1.6 Optimisation et LOD

- ▶ Utiliser le **Level of Detail (LOD)** sur les modèles 3D.
- ▶ Créer des LOD Groups et paramétrer les distances.
- ▶ Analyser les scénarios pour identifier les options d'optimisation.
- ▶ Utiliser le baked lighting et les shared materials pour la performance.

2

Lighting, Cameras, Materials and Effects

40 — 45
%

2.1 Materials et shaders built-in

- ▶ Créer, éditer et appliquer des materials avec les built-in Unity shaders.
- ▶ Utiliser Standard Shader, Lit (URP), Unlit, Particles.
- ▶ Paramétrer le Metallic / Smoothness workflow.
- ▶ Configurer transparency : Opaque, Cutout, Fade, Transparent.

2.2 Shader Graph

- ▶ Créer des custom materials avec les composants de **Shader Graph**.
- ▶ Comprendre les nodes : Sample Texture 2D, Lerp, Multiply, Add.
- ▶ Utiliser les Properties pour exposer des paramètres.
- ▶ Créer des Subgraphs réutilisables.

2.3 Éclairage avancé

- ▶ Identifier les attributs d'éclairage avancé : soft shadow width, bias, flares, halos.
- ▶ Paramétrer les occlusion layers et light shapes.
- ▶ Choisir entre Global Illumination, Light Mapping, Baking selon le contexte.
- ▶ Utiliser les Reflection Probes pour les surfaces réfléchissantes.
- ▶ Utiliser les Light Probes pour les objets mobiles.
- ▶ Comprendre Realtime, Baked, Mixed lighting modes.

2.4 Visual effects et post-processing

- ▶ Créer, modifier et optimiser des visual effects.
- ▶ Configurer des Particle Systems et VFX Graph.
- ▶ Appliquer des post-processing effects : Bloom, Vignette, Color Grading, DOF.
- ▶ Paramétrer les Volume profiles (URP/HDRP).

2.5 Cameras

- ▶ Créer et configurer des cameras pour un scene framing désiré.
- ▶ Paramétrer la caméra pour fonctionnalité scriptée : split-screen, map overlays.
- ▶ Configurer Field of View, Clipping Planes, Culling Mask.
- ▶ Utiliser Cinemachine pour des caméras intelligentes (notions).

2.6 Rendering pipelines URP / HDRP

- ▶ Déterminer le rendering pipeline approprié selon le scénario.
- ▶ **Universal Render Pipeline (URP)** : mobile, console, optimisation.
- ▶ **High Definition Render Pipeline (HDRP)** : PC haut de gamme, qualité cinéma.
- ▶ Migrer un projet entre pipelines (notions).

3 Scene Content Design

15 — 20
%

3.1 ProBuilder et primitives

- ▶ Créer et implémenter des assets en utilisant les built-in 2D et 3D game objects.
- ▶ Utiliser **ProBuilder** pour le whitebox / greybox / blockout.
- ▶ Éditer des meshes directement dans Unity.
- ▶ Comprendre les UVs et le mapping ProBuilder.

3.2 Level art finis

- ▶ Créer finished-level art avec la terrain function.
- ▶ Intégrer des finished models importés depuis DCC.
- ▶ Ajouter des colliders appropriés aux éléments de level.
- ▶ Composer des scènes finales avec lighting, props et atmosphère.

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au UCA Artist à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en Unity Editor, Shader Graph, URP/HDRP, Sprite Editor, Tilemaps, UI Toolkit, LOD et Animator et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	180 à 250 heures (OpenCertif structure ce parcours sur 90 à 120 heures de formation tutorée complétées par 90 à 130 heures de projet artistique 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	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 UCA Artist en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Pipeline d'import avancé — rigged meshes, animations.
- **Module 2** : Sprite Editor et Tilemaps 2D.
- **Module 3** : UI Toolkit — UXML, USS, runtime UI.
- **Module 4** : Animator avancé — Blend Trees, Sub-States, Layers.
- **Module 5** : Optimisation et LOD Groups.
- **Module 6** : Materials built-in et workflow Metallic/Smoothness.
- **Module 7** : Shader Graph — nodes, properties, subgraphs.
- **Module 8** : Éclairage avancé — Realtime, Baked, Mixed, GI.
- **Module 9** : Reflection Probes et Light Probes.

- **Module 10** : Lightmapping — baking workflow et UV2.
- **Module 11** : Visual effects — Particle System et VFX Graph.
- **Module 12** : Post-processing volumes (URP/HDRP).
- **Module 13** : Cinemachine — caméras virtuelles intelligentes.
- **Module 14** : URP vs HDRP — choix et migration.
- **Module 15** : ProBuilder — whitebox, greybox, blockout.
- **Module 16** : Terrains et level art finis.
- **Module 17** : Mini-projet final — scène 3D production-ready.
- **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) — cours artist-oriented.
- Unity Manual (docs.unity3d.com/Manual).
- Documentation Shader Graph (docs.unity3d.com/Packages/com.unity.shadergraph).
- Documentation URP et HDRP officielles.
- UCA Artist Courseware (Unity Education Store / Pearson VUE).
- Official Practice Test UCA Artist (Unity Education Store).
- PDF officiel : [Unity_Certified_Associate__Artist_Exam_Objectives_document](#).
- Documentation officielle ProBuilder.
- Tutoriels Cinemachine et Visual Effect Graph.
- Page officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/associate-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 UCA 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 UCA 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, Shader Graph, Universal Render Pipeline (URP), High Definition Render Pipeline (HDRP), Cinemachine, ProBuilder, Visual Effect Graph et Unity Certified Associate sont des marques déposées de Unity Technologies. FBX et OBJ sont des marques déposées d'Autodesk Inc. Maya, 3ds Max et Blender sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. 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